

# MODEL-MODEL PEMBELAJARAN KREATIF DAN BERPIKIR KRITIS DI SEKOLAH DASAR

Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. | Prof. Dr. Edwita, M.Pd. | Dr. Totok Bintoro, M.Pd.  
Adistyana Pitaloka Kusmawati | Linda Zakiah | Fitri Siti Sundari  
Liza Murnivianty | Venni Herli Sundi | Marlina Eliyanti Simbolon  
Mega Prasrihamni | Yuli Mulyawati | Iis Nurasiah | Nugraheni Rachmawati  
Nurlinda Safitri | Winda Amelia | Fridolin Vs. Borolla | Zulhendri  
Maya Muizatil Lutfillah | Nora Surmilasari  
Yoma Hatima | Fara Diba Catur Putri | Tunjungari Sekaringtyas



**BUKU AJAR**

# **Model-Model Pembelajaran Kreatif dan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar**

**Penulis:**

**Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd.**

**Prof. Dr. Edwita, M.Pd.**

**Dr. Totok Bintoro, M.Pd., dkk**



# Model-Model Pembelajaran Kreatif dan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar

© UNJ Press, 2022

## Penulis:

Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd.	Iis Nurasiah
Prof. Dr. Edwita, M.Pd.	Nugraheni Rachmawati
Dr. Totok Bintoro, M.Pd.	Nurlinda Safitri
Adistyana Pitaloka Kusmawati	Winda Amelia
Linda Zakiah	Fridolin Vs. Borolla
Fitri Siti Sundari	Zulhendri
Liza Murnivianty	Maya Muizatil Lutfillah
Venni Herli Sundi	Nora Surmilasari
Marlina Eliyanti Simbolon	Yoma Hatima
Mega Prasrihamni	Fara Diba Catur Putri
Yuli Mulyawati	Tunjungsari Sekaringtyas

**Cetakan Pertama:** September 2022

x + 398 halaman

**ISBN:** 978-623-5327-17-4

**Ilustrasi cover:**

kotoffei



**UNJ PRESS**

Gedung Rektorat Lantai 1, Kampus A UNJ  
Jalan Rawamangun Muka, Rawamangun, Pulo Gadung,  
Jakarta Timur, 13220

UNJ Press telah menjadi anggota :



Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI)

No. Anggota: 001.126.1.10.2020



Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia (APPTI)

No. 585/Anggota Luar Biasa/DKI/2020

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya yang diberikan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan Book Chapter dengan judul **“Model-Model Pembelajaran Kreatif dan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar.”**

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk memenuhi syarat akademis dalam menempuh Ujian Akhir Semester mata kuliah Kreativitas dan Berpikir Kritis, program studi S3 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta. Dalam proses penulisan dan penyusunan *Book Chapter* ini penulis banyak sekali menerima bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada dosen Pengampu Mata Kuliah ini Dosen Pengampu, Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd, Prof.Dr. Edwita, M.Pd., dan Dr. Totok Bintoro, M.Pd.

Penulis menyadari bahwa kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. Sehingga sangatlah besar kemungkinan, apabila dalam penulisan *Book Chapter* ini masih terdapat banyak kekurangan, semoga dari kekurangan,kekurangan itu dapat memunculkan pembaca yang aktif, yang bersedia memberikan masukan-masukan bagi penulis untuk penulisan selanjutnya. Merupakan sebuah kebanggaan dan kebahagiaan tersendiri bagi penulis apabila *Book Chapter* ini dapat memberi manfaat yang lebih bagi para pembaca.

Jakarta 20 Mei 2022

## DAFTAR ISI

**KATA PENGANTAR ..... III**

**DAFTAR ISI ..... IV**

**BAB I Konsep Dasar Model Pembelajaran ..... 1-8**

- A. Pendahuluan
- B. Pengertian Model Pembelajaran
- C. Manfaat Model Pembelajaran
- D. Tujuan Model Pembelajaran
- E. kelebihan dan kelemahannya

**BAB II Pengembangan Model DISEL Dalam Keterampilan Menulis Puisi Di Sekolah Dasar Inklusi ..... 9-17**

- A. Pengertian Pengembangan Model Discovery Learning (DISEL)
- B. Ciri-Ciri dan bagan Model Discovery Learning (DISEL)
- C. Keterampilan Menulis Puisi di Sedolah Dasar Inklusi
- D. Langkah-Langkah Penerapan Model Discovery Learning (DISEL)
- E. Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning (DISEL)

**BAB III Pengembangan Model Braind Based Learning dalam Pembelajaran PPKN untuk Menumbuhkan Sikap Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar ..... 19-45**

- A. Pengertian Model Brain Based Learning
- B. Pembelajaran PPKN
- C. Sikap Tanggung Jawab
- D. Langkah-langkah Penerapan Model Brain Based Learning
- E. Kelebihan dan Kekurangan Model Brain Based Learning

**BAB IV Model Pembelajaran Pemecahan Masalah Berbasis  
Proyek ..... 47-72**

- A. Model Pemecahan Masalah
- B. Pembelajaran Berbasis proyek
- C. Langkah-langkah Model Pemecahan Masalah Berbasis Proyek
- D. Karakteristik Model Pemecahan Masalah Berbasis Proyek
- E. Kelebihan dan kekurangan Model Pemecahan Masalah Berbasis Proyek

**Bab V Pengembangan Metode Bermain Peran Untuk  
Membentuk Karakter Integritas Siswa Sekolah Dasar  
..... 73-96**

- A. Pendidikan Karakter
- B. Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)
- C. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran (Role Playing)
- D. Karakter Integritas
- E. Implementasi Metode Bermain Peran
- F. Cara Guru Sekolah Dasar Mengajar Drama di Kelas Rendah
- G. Keberhasilan Metode Role Playing dalam Membentuk Karakter Integritas

**BAB VI Pengembangan Model Kooperatif Tipe Pembelajaran  
*Think Pair Share* (TPS) terhadap Kemampuan  
Pemecahan Masalah Siswa SD ..... 97-116**

- A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS)
- B. Kemampuan Pemecahan Masalah
- C. Implementasi *Think Pair Share* (TPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD

**BAB VII Pengembangan Model RADEC dalam Keterampilan  
Menulis Teks Eksplanasi Siswa SD ..... 117-139**

- A. Model Radec

- B. Langkah-Langkah Model Radec
- C. Teks Eksplanasi
- D. Fungsi Teks Eksplanasi
- E. Struktur Teks Eksplanasi
- F. Indikator Teks Eksplanasi

**BAB VIII Pengembangan Model *Preview - Assess – Choose – Expedite – Review (Pacer)* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Sekilas Siswa Sekolah Dasar ..... 141-154**

- A. Strategi *Preview - Assess – Choose –Expedite – Review (PACER)*
- B. Pembelajaran Membaca Sekilas dengan Menggunakan Strategi *PACER*

**BAB IX Model Pembelajaran VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) di Sekolah Dasar ..... 155-178**

- A. Model Pembelajaran VAK (Visual, Auditori, Kinestetik)
- B. Pengertian Model Pembelajaran VAK
- C. Karakteristik Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik
- D. Langkah-langkah Model Pembelajaran VAK
- E. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran VAK
- F. Implementasi Model VAK di Sekolah Dasar

**BAB X Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Berbasis Kearifan Lokal untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar ..... 179-200**

- A. Hakikat Model Pembelajaran Value Clarification Technique
- B. Cara Mengatasi Kelemahan Value Clarification Technique (VCT)
- C. Nilai Kearifan Lokal
- D. Model Pembelajaran Karakter Berbasis Nilai Kearifan Lokal

**BAB XI Model Pembelajaran SOLE (Self Organized Learning Environment) Berbasis Hybrid Learning ..... 201-220**

- A. Pengertian Model SOLE
- B. Karakteristik SOLE
- C. Pengertian Hybrid Learning
- D. Karakteristik Hybrid Learning
- E. Langkah Model SOLE Berbasis Hybrid Learning
- F. Kelebihan dan Kelemahan SOLE Berbasis Hybrid Learning

**BAB XII Pengembangan Model STEAM Berbasis Multiple Intelligence di Sekolah Dasar ..... 221-238**

- A. Model STEAM
- B. Multiple Intelligence
- C. Langkah-langkah Model STEAM
- D. Pembelajaran Model STEAM Berbasis Multiple Intelligence  
Kelebihan dan Kekurangan Model STEAM Berbasis Multiple Intelligence di SD

**BAB XIII Pengembangan Model MEA (Means-Ends Analysis) Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar ..... 239-257**

- A. Pengertian Pembelajaran Means Ends Analysis
- B. Ciri – Ciri Pembelajaran Means Ends Analysis
- C. Tujuan Pembelajaran Means Ends Analysis
- D. Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Means Ends Analysis
- E. Sintaks Model Means Ends Analysis Pada Pembelajaran Matematika di SD

**BAB XIV Model OSG Penguatan Pendidikan Karakter ... 259-269**

- A. Pengertian Model OSG Pendidikan Karakter
- B. Prinsip Model OSG Pendidikan Karakter

- C. Karakteristik Model OSG Pendidikan Karakter
- D. Sintaks Model OSG Pendidikan Karkater
- E. Sistem Sosial
- F. Prinsip–Prinsip Reaksi
- G. Sistem Pendukung
- H. Kelebihan dan Kekurangan

**BAB XV Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa di Sekolah Dasar ..... 271-301**

- A. Model pembelajaran
- B. Kemampuan Berfikir Kritis Matematis
- C. Karakteristik Siswa
- D. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

**BAB XVI Model pengembangan Pendidikan Multi-kultural di sekolah Dasar dalam pembelajaran PKN .... 303-321**

- A. Pengertian pendidikan Muktikultural
- B. Tujuan Pendidikan Multikultural
- C. Urgensi Pendidikan Multikultural
- D. Relevansi Pendidikan Multikultural dengan Pembelajaran PKN di sekolah Dasar
- E. Desain merode dan media pendidikan multikultural di sekolah dasar
- F. Desain evaluasi Pendidikan Multikultural di sekolah dasar

**BAB XVII Model CIRC dalam Pembelajaran Matematika SD ..... 323-335**

- A. Pengertian model CIRC
- B. Ciri Model CIRC
- C. Langkah pembelajaran Model CIRC
- D. Kelebihan dan kelemahan Model CIRC

- E. Contoh soal matematika untuk pembelajaran dengan Model CIRC

**BAB XVIII Pengembangan Model Nondirective untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dan Kepercayaan Diri Siswa ..... 337-359**

- A. Model Pembelajaran Nondirective
- B. Kemampuan Berbicara
- C. Kepercayaan Diri

**BAB XIX Model Pembelajaran AKI(Aktif, Kolaboratif, Integratif) Berbasis Merdeka Belajar di Sekolah Dasar ..... 361-379**

- A. Pengertian Model Pembelajaran AKI (Aktif, Kolaboratif, Integratif)
- B. Pengertian Kurikulum Merdeka
- C. Karakteristik Model Pembelajaran AKI
- D. Kelebihan Model Pembelajaran AKI
- E. Keberhasilan Implementasi Model Pembelajaran AKI Berbasis Kurikulum Merdeka.

**BAB XX Pendidikan Karakter Berbasis Etnopedagogi di Sekolah Dasar ..... 381-398**

- A. Pendidikan Karakter
- B. Etnopedagogi
- C. Hakikat Sekolah Dasar
- D. Karakteristik Peserta Didik di Sekolah Dasar



# I

---

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

**D**alam dunia pendidikan belajar dan pembelajaran tidak hanya terjadi di sekolah saja, tetapi di tiga pusat yang lazim dikenal dengan tri pusat pendidikan. Tri pusat pendidikan adalah tempat di mana anak mendapatkan pengajaran baik secara langsung maupun tidak langsung dalam kehidupan keluarga (informal), sekolah (fomal) maupun masyarakat (non formal). Seseorang dikatakan belajar jika dalam dirinya terjadi aktifitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku dan dapat diamati relatif lama.

Dalam proses belajar, setiap siswa harus diupayakan untuk terlibat secara aktif guna mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini memerlukan bantuan dari guru untuk memotivasi dan mendorong agar siswa dalam proses belajar terlibat secara totalitas. Guru harus menguasai baik materi maupun strategi dalam pembelajaran.

Untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara-gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ada berbagai model pembelajaran. Dalam prakteknya, guru harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu

sendiri. Berikut ini disajikan beberapa model pembelajaran, untuk dipilih dan dijadikan alternatif sehingga cocok untuk situasi dan kondisi yang dihadapi

Sehubungan dengan itu, perlu dikembangkannya salah satu bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran di program studi PGSD yaitu buku ajar Model-model pembelajaran terpadu di SD. Buku ajar ini bukanlah satu-satunya yang dapat digunakan sebagai bahan ajar Pembelajaran terpadu. Bahan ajar ini berfungsi memperkaya kahazanah ilmu pengetahuan ke SD an . Selain itu, buku ini merupakan buku pelengkap yang dapat digunakan oleh mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah Pembelajaran terpadu.

## **B. Tujuan**

Secara umum tujuan disusunnya buku ajar ini agar mahasiswa memiliki sumber referensi buku ajar yang lain selain buku ajar yang sudah ada. Buku ini menambah wawasan mahasiswa terhadap model-model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh mahasiswa dan guru dalam mengajarkan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Selain itu, buku ajar ini dapat digunakan sebagai panduan bagi mahasiswa untuk belajar secara sendiri sehingga keberadaan dosen tidak berfungsi sebagai satu-satunya sumber belajar bagi mahasiswa.

## **C. Ruang lingkup Isi Buku**

Buku ajar ini terdiri atas 20 bab yang kesemuanya terkait dengan model-model pembelajaran SD terutama mata kuliah Kreativitas dan berpikir Kritis. Buku ajar ini dimulai dari Bab I yang berisi pendahuluan, tujuan, ruang lingkup isi buku, dan manfaat yang dapat diperoleh setelah mempelajari buku ajar ini.

Bab II Menjelaskan konsep dasar model discovery learning pengertian pengembangan model discovery learning (disel), ciri-ciri dan bagan model discovery learning (disel), keterampilan menulis puisi

di sedolah dasar inklusi , langkah-langkah penerapan model discovery learning (disel), kelebihan dan kekurangan model discovery learning (disel) serta penerapannya di sekolah dasar Inklusi.

Selanjutnya bab III Brain Based Learning sebagai model yang menyesuaikan dengan perkembangan saraf dan fungsi otak siswa sehingga otak dapat berfungsi dengan optimal, dimana siswa dapat belajar secara signifikan dengan otak mempersiapkan siswa untuk menyimpan, mengolah dan mengambil informasi dengan cara yang menyenangkan. Guru melakukan tiga strategi dalam melaksanakan model brain based learning yaitu: 1) menciptakan suasana kelas yang mampu merangsang kemampuan berpikir siswa; 2) membawa siswa ke dalam lingkungan yang cukup menyenangkan; 3) menciptakan suasana aktif dan bermakna bagi siswa.

Bab IV Model Pemecahan Masalah Berbasis Proyek merupakan model yang mengembangkan kemampuan memecahkan masalah berdasarkan informasi yang disajikan melalui pembuatan proyek.

Bab V mendeskripsikan tentang pengembangan metode bermain peran pada tingkat sekolah dasar kelas rendah untuk membentuk karakter integritas siswa. Bab ini membahas metode bermain peran yang dikembangkan melalui tahap persiapan, menentukan aktor/pelaku, permainan dalam bermain peran, kegiatan diskusi dan tahap ulangi sehingga implementasi dari metode ini dapat membentuk karakter integritas siswa SD di kelas rendah. Adapun cara guru dalam mengajar drama menggunakan metode bermain peran ini adalah menceritakan dongeng dari buku tematik, menjelaskan alur, memberikan contoh, menggunakan media dan membimbing siswa.

Bab VI Pengembangan Model Kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD mendeskripsikan tentang pengertian Model Kooperatif Tipe TPS, Langkah-langkan Model TPS, kelebihan dan kekurangan TPS, Penjelasan kemampuan pemecahan masalah, indikator dan

tahapan-tahapan pemecahan masalah, dan implementasi TPS terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa SD

Bab VII Model pembelajaran yang dianggap relevan sebagai upaya untuk menangani masalah kemampuan menulis pada siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran inovatif dalam model Read, Answer, Discuss, Explain, and Create (RADEC). Model pembelajaran RADEC merupakan model pembelajaran inovatif yang dapat membantu guru mengatasi kesulitan dalam menyelenggarakan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan jaman. Adapun akan membahas Model RADEC, Langkah-langkah Model RADEC, Teks Ekplanasi, Fungsi Teks Eksplanasi, Struktur Teks Eksplanasi, dan Indikator Teks Eksplanasi.

Bab VIII Pengembangan model PACER dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca sekilas, pengertian PACER, tujuan model pacer, langkah2 pacer, dan pembelajaran membaca sekilas menggunakan pacer.

Bab IX iswa adalah sebuah karakter yang sangat unik. Setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda. Untuk memaksimalkan dan mengoptimisasikan kemampuan siswa diperlukan kemampuan guru untuk mengenal gaya belajar siswa. Gaya belajar terdiri dari visual, auditori, audio visual dan kinestetik. metode pembelajaran yang dapat di terapkan yaitu VAK (Visual, Auditori, Kinestatik). Dalam pembahasannya tentang metode VAK antara lain Pengertian Model Pembelajaran VAK. Karakteristik Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik. Langkah-langkah Model Pembelajaran VAK. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran VAK. Implementasi Model VAK di Sekolah Dasar

Bab X Berisi Model Pembelajaran Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar membahas tentang Hakikat Model Pembelajaran Value Clarification Technique ,Cara Mengatasi Kelemahan Value Clarification

Technique (VCT), Definisi Nilai Kearifan Lokal, Model Pembelajaran Karakter Berbasis Nilai Kearifan Lokal di SD

Bab XI Sebuah pendekatan baru untuk pendidikan yang dikenal sebagai SOLE (Self Organized Learning Environments) menawarkan jalur yang menjanjikan untuk melibatkan pembelajar abad ke-21. SOLE memiliki 3 tahapan yaitu 1) Pertanyaan (Question) ; 2) Investigasi (Investigate) ; dan 3) Mengulas (Review) . Model SOLE berbasis Hybrid learning menggunakan dua metode yaitu melalui tatap muka dan e-learning, yang mana keduanya sama-sama menggunakan teknologi yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik sesuai perkembangan Abad – 21.

Bab XII Penulisan tentang Pengembangan Model STEAM (Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematic) Berbasis Multiple Intelligence di Sekolah Dasar ini mendeskripsikan tentang Hakikat Model STEAM, Hakikat tentang Multiple Intelligence, Langkah-langkah Model STEAM, Pembelajaran Model STEAM Berbasis Multiple Intelligence, serta mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan Model STEAM Berbasis Multiple Intelligence di Sekolah Dasar.

Bab XIII Pembelajaran MEA (Means-Ends Analysis) adalah salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran matematika. Model pembelajaran MEA (Means-Ends Analysis), peserta didik dinilai berdasarkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Bab XIV Mnemonic learning merupakan salah satu strategi dalam brain based learning. Berdasarkan hasil kajian literatur ditemukan bahwa terdapat 6 teknik mnemonic yang paling menonjol yaitu; 1) Akronim, 2) Akrostik, 3) Kata Kunci, 4) Loci, 5) Rima, dan 6) Chunking. Keenam teknik tersebut sering digunakan dalam pembelajaran tetapi juga berhasil meningkatkan kemampuan kognitif siswa terutama pada ingatan dan pemahaman.

Bab XV Pengembangan LKPD ini hanya dikembangkan pada tahap pendefinisian (define), tahap perencanaan (design), dan tahap pengembangan (development) karena keterbatasan waktu dan proses pengembangan yang dilakukan di masa pandemi Covid-19. LKPD yang berbasis Problem Based Learning ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang dirancang sudah valid dari segi kelayakan isi/materi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikan.

Bab XVI Pendidikan multicultural adalah kebijakan dalam praktik pendidikan dalam mengakui, menerima, menghargai, dan menghormati latar belakang bangsa Indonesia yang beranekaragam budayanya. Pendidikan multicultural adalah suatu sikap yang memahami adanya perbedaan budaya bangsa Indonesia sebagai suatu keunikan, dengan tanpa adanya diskriminatif antar perbedaan-perbedaan tersebut. Dengan demikian sekolah dikondisikan untuk mencerminkan praktik dari nilai-nilai demokrasi. Kurikulum menampilkan aneka kelompok budaya yang berbeda dalam masyarakat, bahasa, dan dialek dimana para peserta didik lebih baik berbicara tentang rasa hormat diantara mereka dan menjunjung tinggi nilai-nilai kerja sama, daripada membicarakan persaingan dan prasangka diantara sejumlah peserta didik yang berbeda dalam hal ras, etnik, budaya, dan kelompok status sosialnya

Bab XVII Model CIRC merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca soal matematika dalam bentuk cerita. Pada bab ini akan dibahas Model CIRC dalam pembelajaran matematika khususnya pada tingkat sekolah dasar

Bab XVIII pengembangan model nondirective ini dirancang untuk mendeskripsikan kelebihan model nondirective yang berkaitan dengan kemampuan berbicara dan kepercayaan diri siswa di Sekolah Dasar. Nondirective menekankan pada kemampuan berkomunikasi efektif dengan menggunakan pola tertentu sehingga

dianggap mampu membantu daya stimulus kemampuan berbahasa Indonesia yaitu menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Penulis akan mendeskripsikan bagaimana keterhubungan ketiga variabel tersebut.

Bab XIX Model Pembelajaran AKI (Aktif, Kolaboratif, Integratif) adalah model yang membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna untuk anak di Sekolah dasar. Apalagi model ini digunakan dalam Kurikulum Merdeka, sehingga anak semakin lebih memahami konsep dan penguatan kompetensi dalam topik pembelajaran. Dalam penerapannya, yaitu bagaimana bisa mengintegrasikan seluruh komponen pembelajaran sesuai minat dan kebutuhan tiap anak. Dengan adanya penentuan tema, diharapkan juga dengan adanya model AKI berbasis kurikulum merdeka ini, agar penguatan profil pelajar Pancasila dapat tercapai dengan baik dari project yang telah dibuat. dan kegiatan yang aktif.

Bab XX Pendidikan merupakan hal penting dalam mewujudkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan nasional difungsikan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter. Pendidikan karakter sangat penting untuk ditanamkan pada anak usia SD. Pembentukan karakter dapat dilakukan dengan berbasis budaya (etnopedagogi) yang menitik beratkan pembentukan karakter setiap peserta didik di Sekolah Dasar dengan berlatar belakang budayanya. Etnopedagogi adalah praktik pendidikan berbasis kearifan lokal. Etnopedagogi sebagai jalan bijak menuju revitalisasi pendidikan di mana lembaga pendidikan bukan hanya sebagai pusat pembelajaran, tetapi juga sebagai pusat penghayatan dan pengembangan budaya baik budaya lokal, nasional, maupun budaya global. Maka dari itu, pengembangan budaya lokal kepada peserta didik sangat diperlukan sehingga mereka dapat menghayati budayanya dan dirinya sendiri.

#### **D. Manfaat Buku**

Manfaat yang diperoleh bagi mahasiswa dalam buku ajar ini adalah memberikan alternatif pemahaman terhadap materi perkuliahan Kreativitas dan Berpikir Kritis sebagai salah satu sumber belajar mahasiswa. Dengan menggunakan bahan ajar ini mahasiswa akan mendapatkan gambaran yang utuh terhadap materi perkuliahan Kreativitas dan Berikir Kritis.

Penulis berharap dengan disusunnya buku ajar model-model pembelajaran di Sekolah Dasar ini akan mendapatkan berbagai masukan dan saran bagi terciptanya bahan ajar yang berkualitas dan dapat digunakan secara relevan oleh mahasiswa dalam mata kuliah Kreativitas dan berpikir Kritis.

## II

---

# **Pengembangan Model Discovery Learning Dalam Keterampilan Menulis Puisi Di Sekolah Dasar Inklusi**

Adistyana Pitaloka Kusmawati

### **A. Pendahuluan**

**D**alam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional, segala intitusi pendidikan khususnya di sekolah dasar berperan dalam membentuk manusia indonesia yang tangguh, dalam menghadapi tantangan masa depan, maka dari itu harus mempersiapkan SDM yang berkualitas termasuk anak berkebutuhan khusus yang ada di sekolah dasar atau bisa di sebut sekolah inklusi. Sekolah dasar merupakan tempat pertama untuk siswa menimba ilmu dan guru merupakan kunci utama dalam pembelajaran di sekolah, dimana apapun yang guru lakukan akan ditiru oleh siswanya. Pembelajaran merupakan salah satu cara pendidikan dalam upayanya untuk mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik. Potensi tersebut ditingkatkan menjadi kepandaian yang berkomitmen, baik dari bidang sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Dalam lingkup sekolah, ada empat jenis ketearampilan dalam pembelajaran yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Biasanya dalam dunia

sekolah dasar khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia menuliskan opini itu merupakan hal yang sulit, kebanyakan dari mereka menulis itu menyalin apa yang dicontohkan oleh guru. Menulis merupakan media penyaluran emosi maupun ekspresi diri, belajar menulis opini, melatih kesabaran dan masih banyak lagi. Kegiatan menulis adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran peserta didik, karena dengan menulis siswa diajarkan untuk mencari dan menguasai informasi yang berhubungan dengan topik yang akan ditulis, khususnya dalam menulis puisi. Berbicara tentang pembelajaran puisi di sekolah dasar biasanya siswa hanya di perintah untuk membaca puisi bukan untuk menuliskan puisi, maka dari itu pentingnya untuk guru menentukan dan memilih model pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebab keberhasilan proses pengajaran diukur dari sejauh mana siswa dapat menguasai materi pembelajaran dengan model pembelajaran yang interaktif, kreatif dan inovatif. Model pembelajaran dikembangkan sedemikian rupa untuk mendukung jalannya proses pembelajaran agar bisa berlangsung dengan baik apalagi sekolah tersebut merupakan sekolah inklusi, dimana guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran agar bisa di terima oleh beragam jenis anak, khususnya dalam menulis puisi (Yuliana, n.d.)

Metode *discovery learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menulis. Para Ahli mengemukakan bahwa metode *discovery learning* adalah metode pembelajaran yang memiliki cara belajar aktif yang mengajarkan peserta didik untuk mendapatkan dan menganalisis informasi secara mandiri sehingga hasil yang didapatkan bisa tahan lama dalam ingatan mereka. Dan menulis puisi salah satu kreativitas dibidang sastra yang mencerminkan hasil pengalaman, pengetahuan dan perasaan penyairnya yang dibentuk menjadi sebuah puisi (Shobrina et al., 2021).

Dalam pembelajaran siswa sekolah dasar, ketika mengajarkan

tentang puisi, maka terdapat beberapa metode yang dapat digunakan oleh guru. Melalui *discovery learning*, siswa akan mencoba untuk menuliskan, mempelajari dan mempraktikkan secara mandiri mengenai topik puisi dan mempresentasikannya di depan kelas. Hal ini memiliki setidaknya dua manfaat utama bagi para siswa sekolah dasar. Pertama, siswa tersebut dapat membuat dan mempelajari secara mandiri tentang cara membuat puisi. Hal ini dikarenakan siswa tersebut dapat mempelajari secara langsung melalui internet dan juga beberapa sumber-sumber yang lainnya. Kedua, siswa tersebut memiliki pengalaman yang sangat baik, karena melalui pengalaman mempraktikkannya di depan kelas, mereka akan dapat lebih percaya diri.

## **B. Keterampilan Menulis Puisi**

Keterampilan menulis adalah salah satu kegiatan pembelajaran yang sukar dan tidak banyak peminatnya khususnya untuk siswa sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor dari peserta didik yang mungkin kurang berminat dalam hal menulis, karena ada saja peserta didik yang lebih menyukai membaca dibandingkan menulis atau gurunya yang mungkin jarang juga mencontohkan untuk menulis di papan tulis, apalagi di era digital ini guru sering melakukan pembelajaran secara online melalui ponsel dibandingkan dengan cara memberi tugas manual. Selain itu (Ahnaf & Rochmawati, 2021) berpendapat banyak dari peserta didik mengalami kesulitan menulis, dikarenakan sulitnya untuk mengemukakan ide apa yang dipikirkannya dan mengembangkan tulisan sehingga akhirnya mereka berhenti untuk menulis dan menulis sesuai yang dicontohkan saja (Sholiha, 2021). Namun tidak menutup kemungkinan bahwa keterampilan menulis sangat diperlukan karena pembelajaran di sekolah hampir semua mata pelajaran diharuskan untuk menulis. Salah satu pembelajaran keterampilan menulis yang ada di kurikulum sekolah dasar saat ini

adalah pada kompetensi dasar menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya (Rudyanto, 2016).

Menulis puisi merupakan hal yang bisa mengasah kreativitas di bidang sastra yang mencermati dari pengalaman pribadi, hal yang kita lihat, pengetahuan yang dituangkan dalam bentuk tulisan yang indah. Menulis puisi untuk siswa sekolah dasar adalah hal yang menarik yang dapat dilakukan dalam pembelajaran di kelas, biasanya siswa hanya membacakan puisi bisa di depan kelas atas perintah guru yang ada dalam teks buku, kali ini siswa diharapkan agar bisa untuk menuliskan puisi sesuai ide dan kreativitas yang ada pada siswa. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis puisi adalah kegiatan mencurahkan ide atau gagasan, wawasan dan pengalaman yang dituangkan melalui Bahasa tulis (Sukma, 2015).

### C. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery learning adalah metode pembelajaran yang berfokus pada pengalaman langsung di lapangan dan tidak mengandalkan teori-teori yang ada di dalam buku teks pelajaran. Selanjutnya Dahar (dalam Pradana et al., 2015(Purba, 2020)) menyatakan bahwa metode discovery learning adalah proses pembelajaran di mana peserta didik tidak disajikan dalam bentuk final, tetapi diharapkan mengorganisasikan secara mandiri. Discovery learning lebih fokus kepada menemukan konsep yang belum diketahui sebelumnya. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa metode discovery learning adalah metode pembelajaran yang dapat membuat siswa berkembang cepat sesuai dengan kecepatan mereka sendiri dan mengarahkan pembelajaran sendiri dengan melibatkan akal dan motivasinya secara mandiri. Dalam buku panduan implementasi kurikulum 2013 disebutkan langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam

metode pembelajaran *discovery learning* sebagai berikut: 1) tahap *stimulation* (pemberian rangsangan) yaitu menciptakan kondisi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan agar peserta didik lebih aktif. 2) tahap *problem statement* (identifikasi masalah) yaitu kondisi dimana peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan jawabannya. 3) tahap *data collection* (pengumpulan data), yaitu peserta didik mencari informasi/bukti untuk mendukung jawabannya. 4) tahap *data processing* (pengolahan data), yaitu peserta didik mengolah data dengan cara berdiskusi dengan kelompok. 5) tahap *verification* (pembuktian) yaitu peserta didik mempresentasikan informasi yang telah mereka dapat. 6) tahap *generalization* (menarik kesimpulan) yaitu peserta didik bersama guru menarik kesimpulan atas informasi yang telah mereka temukan (Ahnaf & Rochmawati, 2021)).

1. Penerapan Metode *Discovery Learning* pada Materi Ajar Menulis Puisi di sekolah Inklusi

No	Fase	Kegiatan
1	Pemberian Rangsangan	Guru mengajukan pertanyaan terkait materi menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya dan guru memberikan tema gambar kepada siswa. Contohnya pertanyaan terkait masalah apa yang ada dilingkungan sekitar bisa melalui berita atau media social dan misalnya guru memperlihatkan gambar alam ( pegunungan, pantai dll )
2	Identifikasi masalah	Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya terkait pertanyaan guru. Guru merangsang agar seluruh siswa memberikan pertanyaan dan pendapatnya khususnya siswa abk yang ada dikelas

3	Pengumpulan data	Siswa diberikan kesempatan untuk mencari dan mengumpulkan informasi relevan untuk menemukan dan membuktikan jawaban,
4	Pengolahan data	Peserta didik dibagi secara berkelompok untuk mengolah informasi yang didapatkan menjadi tema untuk menuliskan puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya. Disini kelompok ditentukan berdasarkan kesepakatan dan tiap kelompok dicampur dengan siswa ABK yang ada dikelas.
5	Proses pembuatan	Setelah siswa dibagi kelompok, guru membiarkan siswa bekerja dan menuangkan idenya dalam membuat puisi, disini siswa diasah dalam menuliskan puisi sesuai dengan tema masing-masing kelompok.
6	Pembuktian	Peserta didik mempresentasikan hasil pengolahan informasi kelompoknya di depan kelas yaitu dengan membacakan puisi yang telah dibuatnya
7	Menarik kesimpulan	Peserta didik menarik kesimpulan dari puisi yang telah dibacakan oleh perwakilan kelompoknya.

#### D. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

##### 1. Kelebihan Model *Discovery Learning*

- a) Mendukung partisipasi aktif pembelajar dalam proses pembelajaran.
- b) Menumbuhkan rasa ingin tahu pembelajar
- c) Memungkinkan perkembangan keterampilan-keterampilan belajar sepanjang hayat dari pembelajar.
- d) Membuat pengalaman belajar menjadi lebih bersifat personal

- e) Membuat pembelajar memiliki motivasi yang tinggi karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk melakukan eksperimen dan menemukan sesuatu untuk diri mereka sendiri.
- f) Membangun pengetahuan berdasarkan pada pengetahuan awal yang telah dimiliki oleh pembelajar sehingga mereka dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam.
- g) Mengembangkan kemandirian dan otonomi pada diri pembelajar
- h) Membuat pembelajar bertanggungjawab terhadap kesalahan-kesalahan dan hasil-hasil yang mereka buat selama proses belajar
- i) Merupakan cara belajar kebanyakan orang dewasa pada pekerjaan dan situasi kehidupan nyata
- j) Merupakan suatu alasan untuk mencatat prosedur-prosedur dan temuan-temuan - seperti mengulang kesalahan-kesalahan, sebagai suatu cara untuk menganalisis apa yang telah terjadi, dan suatu cara untuk mencatat atau merekam temuan yang luar biasa.
- k) Mengembangkan keterampilan-keterampilan kreatif dan pemecahan masalah
- l) Menemukan hal-hal baru yang menarik yang belum terbayang sebelumnya setelah pengumpulan informasi dan proses belajar yang dilakukan

## 2. Kekurangan Model *Discovery Learning*

- a) kadangkala terjadi kebingungan pada para pembelajar ketika tidak disediakan semacam kerangka kerja, dan sebagainya.

- b) Terbentuknya miskonsepsi khususnya untuk ABK banyak terjadi kekeliruan.
- c) pembelajar yang lemah mempunyai kecenderungan untuk belajar di bawah standar yang diinginkan, dan guru seringkali gagal mendeteksi pembelajar semacam ini (bahwa mereka membutuhkan remedi dan scaffolding)

#### **E. Penutup**

Keterampilan menulis puisi adalah keterampilan dalam mencurahkan ide, wawasan, dan perasaan kepada pihak lain melalui bahasa tulis. Salah satunya model yang tepat dalam pembelajaran menulis puisi adalah model discovery learning. Metode discovery learning adalah metode pembelajaran yang dapat membuat siswa berkembang cepat sesuai dengan kecepatan mereka sendiri dan mengarahkan pembelajaran sendiri dengan melibatkan akal dan motivasinya secara mandiri. Penerapan metode discovery learning dalam pembelajaran menulis puisi bisa dilakukan dengan cara siswa belajar dengan aktif, berfokus pada proses pembelajaran, mencari pengetahuan secara mandiri, mengarahkan secara mandiri dan cepat tanggap dan model discovery learning dapat digunakan sebagai model pembelajaran menulis puisi yang berkenaan dengan secara berkelompok dan siswa ABK dapat berperak aktif dalam pembuatan puisi sehingga mampu meningkatkan pengetahuan, dan motivasi belajar siswa.

## Daftar Pustaka

- Ahnaf, F. H., & Rochmawati, F. (2021). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PUISI BERKENAAN DENGAN KEINDAHAN ALAM DENGAN MENGGUNAKAN MODEL DISCOVERY LEARNING PADA SISWA KELAS 7E SMP NEGERI 2 BEJI SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2020-202. 3, 11.
- Purba, E. R. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI MENULIS PUISI. 5, 12.
- Rudyanto, H. E. (2016). MODEL DISCOVERY LEARNING DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK BERMUATAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 4(01). <https://doi.org/10.25273/pe.v4i01.305>
- Shobrina, A., Setiawan, H., & Meliasanti, F. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning pada Praktik Membaca Puisi Siswa SMP. 5(4), 6.
- Sholiha, H. A. (2021). Penerapan Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3). <https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i3.246>
- Sukma, E. (2015). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PUISI SISWA KELAS V SD NEGERI SUMBERSARI III MALANG DENGAN STRATEGI PEMETAAN PIKIRAN. *Diksi*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/diksi.v14i1.6546>
- Yuliana, N. (n.d.). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. 8.



### III

---

## **Model Brain Based Learning dalam Pembelajaran PPKn untuk Menumbuhkan Sikap Tanggungjawab Siswa Sekolah Dasar**

Linda Zakiah

### **A. Pendahuluan**

**N**egara Inggris telah terbukti keberhasilannya dalam Pendidikan. Kurikulum *Cambridge* yang terkenal berasal dari Inggris membuktikan keberhasilannya dalam dunia Pendidikan. Di Indonesia banyak sekolah swasta yang berkualitas mengadopsi kurikulum *Cambridge* dan ini berhasil menjual dan menarik bagi orangtua yang memiliki kemampuan untuk menyekolahkan anaknya di Sekolah yang menggunakan dua kurikulum yaitu kurikulum nasional dan kurikulum *Cambridge*. Pada tahun 2018 terdapat 218 sekolah di Indonesia yang menggunakan kurikulum *Cambridge*. Dari data tersebut dapat dikatakan kurikulum *Cambridge* begitu menarik dan berhasil dalam proses pembelajaran. Apa yang membuat kurikulum *Cambridge* menjadi kurikulum terbaik dan berhasil dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas? Ternyata dalam kurikulum *Cambridge* para guru diharuskan untuk memiliki kelebihan secara pengalaman mengajar dan mengemas pembelajaran, sehingga kegiatan belajar

mengajar menjadi lebih menyenangkan. Seperti menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang menarik dan sistem pembelajaran yang kontekstual. Cara ini adalah salah satu yang sering dilakukan para pendidik di dalam sistem *Cambridge* (Nafisah, 2018).

Sebenarnya untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan tidak harus mengadopsi kurikulum *Cambridge*. Tetapi bagaimana guru bisa mengkondisikan dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan pada pelaksanaan pembelajaran di kelas. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan maka siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada pelaksanaan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal (Sadiqin, 2017). Jensen mengenalkan *brain based learning* sebagai pembelajaran yang dapat membuat suasana kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan (Jensen, 2011). Berarti guru harus dapat mengetahui apa dan bagaimana pembelajaran *brain based learning* dapat dilaksanakan pada pembelajaran dikelas.

*Brain based learning* menurut Jensen merupakan pembelajaran yang diselaraskan dengan cara otak dirancang secara alamiah untuk belajar (Jensen, 2011). Kemampuan guru untuk mengetahui fungsi otak merupakan kunci dari model pembelajaran *brain based learning*. Artinya guru harus mempelajari fungsi otak terlebih dahulu agar dapat memaksimalkan kinerja otak siswa. Dalam pembelajaran *brain based learning*, guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang dapat menyesuaikan kinerja otak siswa. Bila fungsi otak siswa dapat berkinerja dengan baik maka akan berdampak positif bagi siswa, seperti memiliki daya ingat yang kuat, pembelajaran yang menarik dan berkesan karena melibatkan pengalaman langsung

maupun pemberian fakta-fakta yang nyata dalam kehidupan, serta memberikan pembelajaran yang menantang bagi siswa (Ibrahim, 2016). Berdasarkan karakteristik pembelajarn *brain based learning* yang melibatkan pengalaman langsung dalam kehidupan nyata siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, maka hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran PPKn.

Pembelajaran PPKn merupakan salah satu pembelajaran yang terdapat di Sekolah Dasar. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan pembelajaran yang mengenalkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik dan taat akan aturan dengan berdasarkan pada aturan yang telah ditetapkan oleh Pancasila maupun UUD 1945 (Lubis, 2020). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar memiliki peranan yang sangat penting untuk membangun masa depan bangsa terutama dalam mempersiapkan siswa yang cerdas, terampil, dan memiliki karakter yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1994, serta menjadikan peserta didik menjadi manusia yang dapat diandalkan di tengah-tengah masyarakat.

Oleh karena itu pembelajaran PPKn tidak hanya tertuju pada aspek kognitif saja tetapi juga pada aspek afektif. Guru harus dapat membentuk sikap siswa terkait dengan pembelajaran PPKn sebagai pembentuk karakter. PPKn merupakan mata pelajaran yang memiliki misi sebagai pembentukan karakter (*building character*). Membentuk karakter yang berkualitas yaitu perlu dibina sejak usia dini. Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang di nilai sangat penting untuk di mulai pada anak usia dini karena pendidikan karakter merupakan proses pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan nilai, sikap, dan perilaku yang memancarkan akhlak mulia atau budi pekerti luhur.

Pada kenyataan guru dalam pembelajaran PPKn lebih fokus pada aspek kognitif saja. Padahal untuk pembelajaran PPKn guru tidak hanya bertujuan untuk mencapai keberhasilan kognitif saja melalui tes hasil belajar tetapi juga pada pembentukan sikap atau secara umum dikenal dengan karakter. Tetapi tidak semua guru dalam pembelajaran PPKn berhasil membentuk sikap pada siswa terkait materi dalam pembelajaran PPKn. Hal ini dikarenakan guru menggunakan model pembelajaran yang tidak tepat sehingga sasaran yang diperoleh dalam pembelajaran hanya pada aspek kognitif saja. Pembentukan karakter atau sikap pada siswa bukan hanya terintegrasi pada materi pembelajaran PPKn tetapi juga terintegrasi pada model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pada materi pembelajaran PPKn kelas III Sekolah Dasar terdapat materi Hak dan Kewajiban yang tujuan pembelajarannya adalah siswa dapat melaksanakan kewajibannya dengan penuh tanggung jawab. Tanggung jawab siswa bisa sebagai individu dan nantinya bisa sebagai warga Negara berdasarkan nilai-nilai Pancasila, yaitu warga Negara yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berpikir kritis, rasional dan kreatif, berpartisipasi dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dalam keragaman (Japar, 2019). Tanggung jawab merupakan salah satu dari nilai karakter. Tanggung jawab yang ditanamkan sejak usia dini atau pada saat pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar merupakan hal yang tepat.

Dalam pembelajaran PPKn menggunakan model *brain based learning* dapat membuat pembelajaran PPKn menjadi pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran yang menarik dan melibatkan pengalaman langsung terkait kehidupan yang

nyata atau kontekstual, sehingga pembentukan sikap tanggung jawab pada siswa terbentuk dengan kesadaran sendiri tanpa paksaan atau beban. Melakukan tanggung jawab dengan kesadaran sendiri merupakan suatu kondisi yang positif. Bila rasa tanggung jawab sudah dapat tumbuh dengan kesadaran dan menjadi suatu kebiasaan maka dapat dikatakan hal itu sudah menjadi karakter bagi siswa itu sendiri. Dalam pembelajaran PPKn dapat dikatakan berhasil apabila siswa tidak hanya berhasil dalam penguasaan kognitif saja tetapi juga berhasil dalam afektif. Oleh sebab itu model *brain based learning* bila di implementasikan dalam Pembelajaran PPKn dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab Siswa Sekolah Dasar.

## **B. Model *Brain Based Learning***

*Neuroscience* sebuah ilmu yang berhubungan dengan sistem saraf di otak manusia. *Neuroscience* mengembangkan dan meningkatkan pemahaman kita tentang perkembangan otak dini, dan bagaimana perubahan otak ini mungkin berhubungan dengan proses pembelajaran. Otak merupakan pusat kecerdasan manusia yang mengendalikan sistem syaraf dalam menangkap suatu pembelajaran. *Neuroscience* mengkaji kesadaran dan kepekaan otak dalam hal persepsi, memori, dan hubungannya dengan pembelajaran. Sistem saraf dan otak merupakan bagian integral dari proses belajar manusia. Ilmu saraf menemukan bahwa potensi penuh siswa terletak pada otak mereka. Bila guru dapat memaksimalkan fungsi otak siswa dalam pembelajaran maka tujuan dan hasil belajar siswa akan tercapai dengan maksimal.

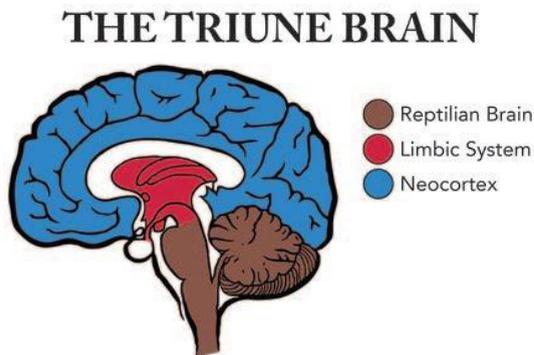
Dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus mampu untuk bisa mengembangkan kemampuan otak yang dimiliki siswa sehingga siswa dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya.

Maka guru harus bisa memahami bagaimana fungsi dan otak itu bekerja. Teori otak yang terkenal salah satunya adalah teori *Truine Brain*. *Truine Brain Theory* dikembangkan oleh Dr. Paul Maclean pada tahun 1990. Neurolog Amerika Paul Mclean tersebut adalah seorang pendukung dari mikrogenesis, suatu pandangan bahwa struktur dari otak manusia mencerminkan evolusi selama berabad-abad. McLean percaya bahwa kepala manusia tidak hanya berisi satu otak tetapi tiga otak. Seperti halnya pada lapisan situs arkeologi, setiap otak berkorespondensi pada suatu tahap yang berbeda dari evolusi. Setiap otak dihubungkan dengan keduanya yang lain, namun setiap otak bekerja secara individual dengan “kepribadian” yang berbeda-beda.

Teori *Truine Brain* membagi proses evolusi perkembangan otak menjadi tiga tahap. Tahap pertama adalah tahap purbakala, dikenal dengan otak reptilia primitif (*reptilian brain*). Otak reptilia ini terdiri dari batang otak dan cerebellum (otak kecil), yang bertanggungjawab pada perilaku spesies yang spesifik yakni perilab, instink seperti mempertahankan hidup dan agresi. Batang otak dan cerebellum merupakan keseluruhan otak dalam reptil. Proses-proses yang berkelanjutan di dalam tubuh seperti pemapasan, detak jantung dan tidur dikendalikan oleh batang otak. Lebih tepat lagi, batang otak berhubungan dengan sistem syaraf otonom, yakni bagian dari sistem syaraf yang mengatur fungsi detak jantung, pemapasan, dan lain-lain yang tidak memerlukan pengendalian secara sadar, karena bekerjanya selalu aktif bahkan ketika tidur.

McLean percaya bahwa kebanyakan mamalia yang memiliki sistem limbik, lahir setelah sistem reptilia. Mamalia semula memiliki otak yang pada dasarnya merupakan otak reptilia ditambah dengan sistem limbik. Sistem limbik ini terdiri dari hippocampus,

thalamus dan amygdala yang bertanggungjawab terhadap emosi dan instink emosi (perilaku yang berkaitan dengan makanan, seks, dan kompetisi). Emosi-emosi ini adalah fungsi dari individu dan spesies dalam mempertahankan diri. Sistem ini memiliki kemampuan dalam belajar, karena berisikan memori-memori afektif yang dikenal dengan istilah emotion-laden memory. Fungsi terakhir dari sistem limbik adalah berkaitan dengan rasa sakit dan kesenangan, yakni menghindari rasa sakit dan mengulang kesenangan. Neocortex merupakan bagian otak utama dari primata, yang merupakan akhir kemuculan dari mamalia (disebut juga neomamalia). Otak mamalia baru ini bertanggungjawab dalam fungsi-fungsi kognitif yang lebih tinggi seperti bahasa dan penalaran. Neocortex membuat manusia berfikir secara cerdas, logis, mengambil keputusan dengan hati-hati, dengan kendali motorik sadar dan menciptakan gagasan nonverbal dengan baik. Ketiga komponen dari otak satu sarna lain menghasilkan apa yang kemudian disebut sebagai perilaku manusia. Dibawah ini gambar susunan otak dalam teori *Triune Brain*.



Gambar 1. Susunan Otak dalam Teori *Triune Brain*

Salah satu model pembelajaran yang dapat memanfaatkan system saraf dan otak siswa agar dapat belajar secara optimal yaitu dengan menggunakan model *brain based learning* (Ramakrishnan, 2013). Menurut Jensen *brain based learning* adalah sebuah cara mengatasi kesadaran mana yang paling mendukung otak standar operasional umum, dengan tujuan mencapai perhatian, pemahaman, makna, dan memori yang maksimal (Jensen, 2008). *Brain-based" learning activities engage both hemispheres of the brain simultaneously, resulting in stronger, more meaningful learning experiences and permanent brain connections* (Ramakrishnan, 2013). Kegiatan belajar "berbasis otak" melibatkan kedua belahan otak secara bersamaan, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kuat, bermakna, dan menghubungkan otak permanen. Dalam *brain based learning* siswa adalah orang yang berpikir, meneliti, mengkritik, dan mengetahui bagaimana dan mengapa mereka belajar (Winter, 2019). *Brain based learning* merupakan satu pembelajaran yang menggunakan pendekatan konstruktivis. Dimana siswa membentuk pengetahuannya yang dilandasi oleh struktur kognitif yang telah dimilikinya.

Menurut Solihat *brain based learning* merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan otak yang dimiliki siswa menjadi berkembang serta mengoptimalkan potensi yang dimilikinya (Solihat, 2017). Pembelajaran berbasis otak dipengaruhi untuk mengembangkan pemikiran kognitif peserta didik karena otak adalah alat dasar proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan faktor faktor lingkungan, faktor sosial yang mengubah perilaku peserta didik (Arun, 2021). *Brain based learning* yaitu pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan menantang sekaligus menyenangkan bagi peserta didik (Supena, 2018). *Brain based learning* merupakan sebuah pembelajaran efektif dan menyenangkan dengan cara memaksimalkan kemampuan otak dalam memproses, menyimpan dan memanggil

kembali informasi (Willis, 2011). Pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran yang mencapai tujuan dan hasil belajar yang maksimal dengan tidak memakan waktu yang lama.

Caine dan Caine (1991) mengembangkan dua belas prinsip yang menerapkan apa yang kita ketahui tentang fungsi otak untuk belajar dan mengajar. Prinsip-prinsipnya adalah:

1. Otak adalah prosesor paralel. Otak manusia melakukan banyak aktivitas secara bersamaan. Metode dan teknik pendidikan yang akan menciptakan sinergi pembelajaran dengan cara memiliki belahan kanan dan kiri berinteraksi satu sama lain harus terlibat untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dalam proses pengajaran, dan untuk memperkaya pembelajaran siswa yang memiliki perbedaan kognitif struktur dan bagian yang berbeda dari kecerdasan yang kuat.
2. Belajar melibatkan seluruh fisiologi. Otak adalah organ yang bekerja menurut prinsipnya sendiri operasi fisiologis, dan yang berinteraksi dan berkomunikasi dengan semua organ organisme.
3. Pencarian makna adalah bawaan. Memahami pengalaman dan bertindak sejalan dengan ini terjadi tentu saja.
4. Pencarian makna terjadi melalui pola. Patterning berarti mengatur dan mengklasifikasikan informasi secara bermakna.
5. Emosi sangat penting untuk pola. Emosi dan kognisi adalah struktur yang tidak dapat dipisahkan. Saat emosi membuatnya lebih mudah untuk menyimpan

dan mengingat informasi, mereka sangat penting untuk memori.

6. Otak memproses keseluruhan dan bagian secara bersamaan. Sementara satu belahan bumi membelah informasi menjadi beberapa bagian, yang lain mengintegrasikan informasi dan dengan demikian membuat persepsi lebih mudah.
7. Belajar melibatkan perhatian terfokus dan persepsi perifer. Otak menyerap informasi yang disadarinya secara langsung, tetapi juga menggabungkan informasi yang berada di luar bidang perhatian.
8. Belajar melibatkan proses sadar dan tidak sadar. Kita belajar lebih dari apa yang kita pahami secara sadar. Situasi ini adalah indikator bahwa proses bawah sadar bekerja terus menerus. Sejumlah rangsangan diterima dari sekitar masuk ke otak dan berinteraksi tanpa disadari oleh siswa.
9. Kami memiliki dua jenis memori. Ini adalah sistem pembelajaran spasial dan mekanis. Karena kita memiliki sistem memori spasial alami yang memungkinkan untuk menyimpan pengalaman untuk waktu yang singkat.
10. Kami memahami dan mengingat dengan baik ketika fakta dan keterampilan tertanam dalam memori spasial alami. Memori spasial umumnya paling baik digunakan melalui pembelajaran pengalaman. Pembelajaran berbasis pengalaman adalah cara terbaik untuk menggunakan memori spasial.
11. Belajar ditingkatkan dengan tantangan dan dihambat oleh ancaman. Kinerja otak menurun dalam sebuah

kasus ketakutan atau kecemasan. Sebaliknya, kemauan belajar meningkat ke tingkat yang tinggi ketika otak dipaksa tepat (termotivasi untuk berusaha).

12. Setiap otak itu unik. Meskipun semua orang memiliki sistem yang sama dalam hal menjadi organisme yang spesies, perbedaan individu tidak dapat disangkal. Setiap peserta didik dapat mengkonstruksi proses belajarnya sendiri, dapat memperkaya pembelajarannya dan dengan demikian memiliki kesempatan untuk menambah dana ilmunya.

### **C. Pembelajaran PPKn**

Pendidikan kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter, cerdas, terampil, dan bertanggung jawab, sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945. Pada Pasal 39 UU No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa PPKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga Negara dengan Negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara. Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (BSNP, 2006). Pendidikan Kewarganegaraan adalah upaya dasar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan

moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara (Azra, 2012).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dimaksudkan sebagai program pendidikan dan pembelajaran terpadu yang secara programatik dan prosedural berupaya memberdayakan (empowering), membudayakan (civilizing), dan memanusiakan (humanizing), peserta didik untuk dapat menjadi warga Negara yang baik sesuai dengan tuntutan ideologis dan yuridis konstitusional dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Djahiri, 2006: 18). Hakikatnya pendidikan kewarganegaraan adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga Negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela Negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan Negara.

Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah mewujudkan warga Negara sadar bela Negara berlandaskan pemahaman politik kebangsaan, dan kepekaan mengembangkan jati diri dan moral bangsa dalam perikehidupan bangsa (Azra, 2008). Menurut Permen Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi; berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; dan berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam

percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sedangkan pada kurikulum 2013 pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk mengembangkan peserta didik menjadi manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Tujuan pendidikan kewarganegaraan juga untuk membina warga negara yang baik dan untuk masa depan warga negara agar berkembang penerapannya pada kualitas yang lebih tinggi dalam berbagai aspek kehidupan spiritual, ekonomi, sosial budaya, politik, hukum, dan hankam, yang sesuai dengan ketentuan konstitusi Undang-Undang Dasar 1945. Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik dalam berbangsa dan membangun karakter. Seiring dengan tujuan tersebut, maka peserta didik akan memiliki sikap kritis dan tanggung jawab dan dapat menjadi warga negara yang baik, serta dapat melaksanakan hak dan kewajibannya dalam bernegara.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia hak adalah sesuatu yang benar, milik, kewenangan, dan kekuasaan seseorang untuk berbuat sesuatu karena sudah diatur oleh undang-undang atau peraturan. Menurut Kamus Hukum, hak memiliki arti kekuasaan, kewenangan yang diberikan oleh hukum kepada subyek hukum; tuntutan sah agar orang lain bersikap dengan cara tertentu, dan kebebasan untuk melakukan sesuatu menurut hukum. Hak adalah kuasa untuk menerima atau melakukan sesuatu yang semestinya diterima oleh pihak tertentu dan tidak dapat diambil oleh pihak manapun juga (Raharjo, 2000). Hak adalah segala sesuatu yang harus didapatkan oleh setiap manusia yang telah ada sejak dalam kandungan. Misalnya, hak untuk hidup, hak memperoleh kehidupan yang layak, hak mendapatkan pendidikan, hak

berpendapat, dan lain-lain. Ciri-ciri hak menurut hukum antara lain (Asikin, 2012):

- a. Hak itu dilekatkan kepada seseorang yang disebut sebagai pemilik atau subjek hak itu, ia juga disebut sebagai orang yang memiliki hak atas barang yang menjadi sasaran dari hak.
- b. Hak itu tertuju kepada orang lain, yaitu yang menjadi pemegang kewajiban antara hak dan kewajiban terdapat hubungan korelatif.
- c. Hak yang ada pada seseorang ini mewajibkan pihak lain untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu perbuatan.
- d. Perbuatan yang diberikan itu disebut dengan objek dari hak.
- e. Setiap hak menurut hukum itu mempunyai title, yaitu suatu peristiwa tertentu yang menjadi alasan melekatkannya hak itu pada pemiliknya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kewajiban adalah sesuatu yang wajib atau sesuatu yang harus dilaksanakan. Menurut Notonegoro, kewajiban adalah beban untuk memberikan sesuatu yang semestinya diberikan melulu oleh pihak tertentu yang tidak dapat dituntut atau dipaksa oleh pihak yang berkepentingan. Kewajiban adalah peranan yang harus dilakukan yang diberikan oleh hukum kepada seseorang. Hak dan kewajiban adalah hal penting yang sudah harus ditanamkan pada peserta didik, baik di rumah maupun di sekolah. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat mengetahui, memahami, dan melaksanakan hak dan kewajibannya di manapun mereka berada. Hak utama yang dimiliki oleh anak adalah berkreasi, bermain, bebas berkumpul, hidup dengan orang tua, dan memiliki hak untuk kelangsungan hidup untuk tumbuh dan berkembang. Anak juga berhak untuk mendapatkan nama, identitas, pendidikan, informasi yang benar, kewarganegaraan, standar kesehatan yang paling tinggi, serta standar hidup yang baik.

Rumah adalah tempat bagi anak menghabiskan lebih banyak waktunya. Untuk itu, diperlukan pemahaman bagi anak untuk melakukan hak dan kewajibannya selama ada di rumah. Hak dan kewajiban anak di rumah adalah sebagai berikut:

- a. Setiap anak berhak mendapatkan cinta dan kasih sayang  
Seorang anak merasakan kasih sayang dari orang tuanya melalui pelukan dan ungkapan kasih sayang.
- b. Setiap anak berhak mendapatkan perhatian  
Perhatian orang tua sungguh diperlukan bahkan melebihi dari kecukupan material
- c. Setiap anak berhak diterima sebagai individu yang berbeda  
Setiap anak memiliki karakter, sifat, kesukaan, dan keunikannya masing-masing. Untuk itu, anak tetap berhak diterima sebagai individu yang berbeda.
- d. Setiap anak berhak mendapat makanan  
Orang tua haruslah memberikan makanan yang bergizi yang sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang sang anak.
- e. Setiap anak berhak mendapatkan perlindungan dan keamanan. Salah satunya seperti di saat ayah atau ibu melarang anaknya untuk pergi ke suatu tempat. Ini merupakan salah satu bentuk perlindungan dari kedua orang tua.
- f. Setiap anak wajib berbakti kepada orang tua. Terdapat banyak keutamaan dalam berbakti kepada orang tua yang akan membawa keberkahan dalam hidupnya. Berbakti kepada orang tua dapat dilakukan dengan cara membantu kesulitan mereka, merawat kedua orang tua, dan juga dengan cara mematuhi segala perintah atau keinginan orang tua.
- g. Setiap anak wajib menjaga barang-barangnya.  
Setiap anak wajib menjaga barang-barangnya sudah harus dibiasakan

dari kecil dengan memulai dari hal paling kecil, seperti membereskan mainannya setelah dimainkan, menaruh pakaian dan sepatu ditempatnya, merapikan tempat tidur, membersihkan kamar, dan barang-barang lain miliknya.

- h. Setiap anak wajib belajar di rumah. Belajar di rumah bukan hanya ketika ada tugas atau akan ujian. Tujuannya agar anak bisa siap untuk menerima pelajaran yang akan dipelajari keesokan harinya di sekolah.
- i. Setiap anak wajib membahagiakan orang tua Orang tua akan merasa bahagia jika seorang anak dapat tumbuh menjadi orang baik dan patuh terhadap orang tua.
- j. Setiap anak wajib menjaga nama baik keluarga Orang tua tentunya selalu mengajarkan untuk bisa menjaga nama baik keluarga dengan cara menanamkan untuk selalu bersikap baik, sopan, ramah dan juga tidak sombong kepada anggota keluarga maupun terhadap orang lain. Orang tua yang berhasil mendidik anaknya dan juga menanamkan karakter yang baik akan sangat berpengaruh pada nama baik kedua orang tua.

#### **D. Sikap Tanggung Jawab**

Pengertian tanggung jawab menurut Lickona (1992) adalah melaksanakan kewajiban atau bekerja baik di lingkungan keluarga, sekolah, atau tempat kerja dengan memberikan yang terbaik dan selesai sepenuh hati. Hal ini sejalan dengan definisi tanggung jawab menurut Miller (2005) yang menyatakan bahwa tanggung jawab adalah kesiapan untuk menanggung konsekuensi dari perilaku atau tindakan yang diambil dan melakukan hal yang benar pada waktu yang tepat sehingga orang lain percaya. Hal ini menunjukkan bahwa orang yang bertanggung jawab akan tegas dalam mengambil keputusan dan siap menanggung konsekuensi atau risiko yang ada. Orang yang

bertanggung jawab akan selalu siap dan berani menanggung segala sesuatunya atau dengan kata lain berani menjawab dan menanggung akibatnya. Lauer mann dan Karabenick (2011) mendefinisikan tanggung jawab pribadi “sebagai rasa” kewajiban internal dan komitmen untuk menghasilkan atau mencegah hasil yang ditentukan” (Daniels et al., 2020).

Tanggung jawab menurut Zuchdi (2011) diuraikan sebagai berikut:

- a. memenuhi kewajiban diri sendiri,
- b. dapat dipercaya,
- c. pengendalian diri,
- d. gigih,
- e. mempersiapkan terbaik,
- f. tepat waktu,
- g. disiplin diri, dan
- h. dapat bekerja sama dengan teman dalam satu tim.

Sedangkan menurut Kemendikbud (2015), tanggung jawab diartikan sebagai perilaku seseorang untuk memikul tugas dan kewajiban yang harus dilakukannya terhadap diri sendiri, lingkungan (alam, sosial dan budaya), masyarakat, negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Perilaku yang mencerminkan tanggung jawab karakter dapat berupa:

- a. melaksanakan tugas individu dengan baik,
- b. mengambil risiko untuk setiap tindakan yang diambil,
- c. tidak menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat,
- d. mengembalikan pinjaman item,
- e. mengakui dan meminta maaf atas kesalahannya,
- f. menepati janji,

- f. tidak menyalahkan orang lain atas kesalahan mereka sendiri, dan
- g. kesiediaan untuk melakukan apa yang dulu dikatakan.

Maka dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab adalah sikap atau perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban sebagaimana mestinya harus dalam keadaan baik dan sepenuh hati, siap memikul apapun risiko atau konsekuensi, dan mengakui kesalahan serta mampu menyelesaikannya tugas sampai selesai dan tuntas.

### **E. Langkah-langkah *Brain Based Learning***

Tahap-tahap pembelajaran dengan menggunakan model *brain based learning* yang diungkapkan Jensen meliputi pra-pemajaran, persiapan, inisiasi dan akuisisi, elaborasi, inkubasi dan memasukkan memori, verifikasi dan pengecekan keyakinan, perayaan dan integrasi (Jensen, 2011). Sintaks Model Brain Based Learning dari Jensen bila dibahas bagian-bagiannya, hasilnya adalah: (1) tahap pra-paparan termasuk dalam sistem pembelajaran fisik, di mana otak kecil mengontrol gerakan tubuh, keseimbangan, dan koordinasi secara sadar; (2) tahap persiapan; (3) tahap inisiasi dan akuisisi termasuk dalam sistem pembelajaran kognitif, di mana korteks serebral berperan dalam proses berpikir, berbicara, perencanaan, analisis, dan kreativitas; (4) tahap elaborasi termasuk dalam sistem pembelajaran sosial, di mana lobus frontal mengatur perilaku sosial; (5) inkubasi dan memasukkan memori termasuk dalam sistem pembelajaran reflektif, di mana limbik mengontrol emosi dan memori; (6) verifikasi dan pemeriksaan keyakinan termasuk dalam sistem pembelajaran kognitif dan reflektif; dan (7) tahap perayaan dan integrasi termasuk dalam pembelajaran emosional, di mana limbik bekerja karena merasakan setiap perlakuan, kesedihan, dan ketakutan. Juga, korteks prefrontal bekerja ketika mendeteksi

kebahagiaan dan kenyamanan (Handayani & Corebima, 2017). Langkah-langkah *Brain Based Learning* dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

**Tabel 1. Langkah-Langkah *Brain Based Learning***

No.	Langkah Pembelajaran	Aktivitas Pembelajaran
1.	Pra-Paparan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendorong siswa untuk memperhatikan nutrisi otak dengan mendorong siswa untuk minum air putih yang cukup.</li> <li>• Meregangkan otot dengan melakukan pembengkokan kanan dan kiri dengan rileks.</li> <li>• Berdoa terlebih dahulu sebagai dukungan spiritual.</li> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa mengetahui apa yang akan dicapai dalam pembelajaran.</li> </ul>
2.	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan masalah atau fakta seperti gejala dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan materi yang dipelajari, siswa diajak kedalam pembelajaran kontekstual.</li> <li>• Mendorong siswa untuk berpikir tentang hubungan antara masalah atau fakta materi yang akan dipelajari dengan materi pelajaran sebelumnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.</li> <li>• Memotivasi siswa untuk dapat mengimplementasikan dari materi yang disampaikan dengan cara aktif dan menyenangkan.</li> </ul>

3.	Inisiasi dan Akuisisi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membagikan Lembar Kerja Peserta Didik yang kemudian siswa mengerjakannya secara berkelompok atau kerja tim.</li> <li>• Mempersiapkan siswa untuk melakukan kegiatan seperti observasi baik di dalam maupun di luar kelas, kemudian membuat laporannya.</li> </ul>
4.	Elaborasi	Guru membantu siswa dalam diskusi kelompok di kelas agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan.
5.	Inkubasi dan Memasukkan Memori	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan refleksi dengan cara mendengarkan musik klasik.</li> <li>• Siswa diminta untuk meregangkan otot agar siswa rileks.</li> <li>• Siswa menulis tentang apa yang telah mereka pelajari selama sehari.</li> </ul>
6.	Verifikasi dan Pemeriksaan Keyakinan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bertanya kepada siswa tentang apa yang mereka pelajari hari ini.</li> </ul>
7.	Perayaan dan Integrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif baik secara individu maupun kelompok.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk memberikan yel-yel sebagai ekspresi kegembiraan mereka karena berhasil dalam pelaksanaan pembelajarannya.</li> </ul>

#### **F. Karakteristik *Brain Based Learning***

*Brain Based Learning* memiliki karakteristik yang sangat kompleks. Karakteristiknya yang pertama adalah menciptakan lingkungan belajar yang menantang, dimana kemampuan berpikir

siswa dituntut untuk dapat berpikir kritis dan kreatif. Kedua menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, dengan keadaan menyenangkan maka otak akan mampu berfungsi secara maksimal. Ketiga menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi siswa (*active learning*). Pembelajaran bermakna adalah dimana siswa harus mampu menghubungkan antara apa yang telah dialami oleh siswa dengan konsep pengetahuan yang diterimanya sehingga terbentuknya sebuah pengetahuan (Widiana et al., 2017). Agar pembelajaran yang dilakukan oleh guru disebut dengan *brain based learning* maka pembelajaran tersebut harus memenuhi unsur karakteristik tersebut. Boleh juga hanya mengambil satu saja yang dominan. Dalam pembelajaran PPKn umumnya lebih menekankan pada karakteristik pembelajaran bermakna. Karakteristik dari *Brain Based Learning* dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

**Tabel 2. Karakteristik *Brain Based Learning***

No.	Karakteristik	Keterangan
1.	Merangsang kemampuan berpikir siswa	Guru dapat menampilkan gambar-gambar untuk mengoreksi kembali, penentuan kesalahan dan melengkapi penyederhanaan pemahaman siswa.
2.	Membawa lingkungan yang cukup menyenangkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menciptakan susana belajar yang ceria dengan menyelipkan humor dalam pembelajaran.</li> <li>• Guru membentuk suasana belajar yang aman dan ramah.</li> </ul>

3.	Menciptakan suasana aktif dan bermakna bagi siswa	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menghubungkan pengetahuan siswa yang sudah ada sebelumnya dalam bentuk masalah-masalah yang inovatif.</li><li>• Guru mengajak siswa memahami materi melalui teori atau konsep yang ada kemudian siswa diminta membangun pemahamannya sendiri.</li><li>• Guru membuat kelompok diskusi untuk mendorong siswa memecahkan masalah yang berhubungan dengan situasi kehidupan nyata.</li><li>• Guru memberi jeda waktu yang cukup untuk memproses informasi dan menampilkan tugas masing-masing kelompok untuk mendorong siswa aktif dalam bertanya jawab.</li><li>• Guru menghadirkan pembelajaran yang bermakna agar siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri dengan mengakui perbedaan antara individu siswa dan berpikir kritis.</li><li>• Guru melibatkan aktivitas fisik dalam pembelajaran, menggali masalah kehidupan nyata dan mengapresiasi pemikiran inovatif siswa.</li><li>• Guru memberikan tugas individu sesuai kemampuan dan pemahaman siswa.</li></ul>
----	---	--

### G. Kelebihan dan Kekurangan *Brain Based Learning*

Menurut Qudsyi kelebihan model pembelajaran dari brain based learning adalah:

1. Siswa dapat memahami dan lebih tertarik pada subjek materi dengan lebih baik dan lebih terhubung;
2. Siswa termotivasi secara intrinsik;
3. Siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang berlangsung;
4. Siswa merasa lebih kompeten sebagai seorang pembelajar;
5. Siswa memiliki keinginan untuk mengulang kembali aktivitas belajar yang sudah dilakukan;
6. Siswa dapat mengingat subjek materi lebih lama; dan
7. Siswa mampu mengeneralisasikan pembelajaran secara produktif pada area- area yang lain.

Model *brain based learning* memiliki banyak kelebihan seperti melatih siswa untuk berpikir kritis sehingga dapat mengembangkan kemampuan untuk mengungkapkan ide atau gagasan lainnya. Kemudian, proses pembelajaran brain based learning dirancang untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan dengan melakukan sebuah aktivitas sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna dan relevan. Pembelajaran ini sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yaitu melibatkan seluruh aspek pembelajaran yaitu, aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotor.

Pada model *brain based learning* terdapat juga beberapa kekurangan seperti yang dikatakan oleh Gallaher sebagai berikut:

- a. Persiapan yang kurang memadai, menggunakan model *brain based learning* membutuhkan persiapan yang matang.

Kurangnya guru dalam persiapan menggunakan model ini dapat berakibat fatal pada pembelajaran di kelas.

- b. Kurangnya dukungan dari para ahli. Kurangnya sumber dan ahli yang mendukung model *brain based learning* dapat mengancam keberhasilan belajar di kelas. Oleh karena itu, guru yang akan menggunakan model pembelajaran *brain based learning* harus senantiasa mempersiapkan pembelajaran secara matang. Guru harus membutuhkan tenaga dan waktu yang lebih banyak demi merancang pembelajaran seaktraktif mungkin tentunya disesuaikan dengan ketersediaan sarana prasarana dan media di kelas.

### Penutup

Tanggungjawab merupakan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar kelas III. Tanggungjawab juga merupakan sebuah karakter yang memiliki peranan penting dalam hidup seseorang. Penanaman karakter atau sikap harus dari usia dini. Untuk menumbuhkan sikap maupun karakter dalam proses pembelajaran tidaklah mudah maka guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepay yang dapat menumbuhkan dan mengimplementasikan sikap tanggung jawab siswa dalam kehidupan sehari-harinya. Pembelajaran berbasis otak adalah ide yang relatif baru, guru harus disadarkan tentang penggunaan pembelajaran berbasis otak sebagai pembelajaran yang bermakna dalam proses belajar mengajar dan mendapatkan kejelasan tentang Neuroscience dalam Pendidikan untuk praktik kelas yang lebih baik.

Dalam penerapan *brain based learning*, tiga strategi utama dilakukan guru adalah menciptakan lingkungan belajar yang dapat menantang pemikiran siswa, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan

bermakna. Guru berperan dalam menciptakan ketiga strategi tersebut dalam rangka merangsang otak untuk berkembang. Pembelajaran berbasis otak yang dapat digunakan pembelajar sepanjang hidup mereka. Keterampilan kognitif juga dikembangkan melalui pembelajaran berbasis otak kemudian siswa dapat mengevaluasi, menganalisis, mengingat dan membuat perbandingan sendiri.

Jadi pembelajaran berbasis otak digunakan sebagai alat untuk bermakna yang merupakan cara paling efektif bagi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bermakna ini adalah teori yang menghubungkan informasi baru dengan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang telah ada sebelumnya dalam diri siswa kemudian siswa melakukan atau menerapkannya dalam kehidupannya sehari-hari. Sehingga kegiatan inilah yang menjadi bermakna bagi siswa dan akan menjadi melekat dalam kehidupannya.

Model pembelajaran *brain based learning* dalam pembelajaran PPKn dengan materi hak dan kewajiban di rumah sangat sesuai digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas III Sekolah Dasar. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis otak yang menekankan pembelajaran yang bermakna daripada menghafal. Maka aktivitas pembelajaran berbasis otak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan sikap siswa. Sikap yang diharapkan dari proses pembelajaran adalah tanggung jawab. Dengan pembelajaran bermakna yang merupakan pembelajaran aktif, konstruktif, dan sepanjang hayat sangat mendukung siswa untuk mengaplikasikan sikap tanggungjawabnya terhadap kewajibannya di rumah.

## Daftar Pustaka

- Andi Suhardiyanto. 2018. *Indahnya Kebersamaan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Paket A Setara SD/MI Kelas V*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan- Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Asikin, Zainal. 2012. *Pengantar Ilmu Hukum*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Azra, Azyumardi. 2000. *Demokrasi, Hak Asasi Manusia, dan Masyarakat Dunia*. Jakarta: Madani.
- Azra, Azyumardi. 2012. *Pancasila, Demokrasi, HAM, dan Masyarakat Madani*. Jakarta: Prenada Media Group.
- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: BSNP.
- Djahiri, H. A.K. 2006. *Esensi Pendidikan Nilai Moral dan PKn di Era Globalisasi*. Bandung : Lab. PKn FPIPS-UPI.
- <https://www.beritasatu.com/nasional/503925/218-sekolah-indonesia-terapkan-kurikulum-cambridge-international>
- Ibrahim, Diki. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Brain Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Pai Siswa*. Atthulab, Vol. I No. 2 2016/1437
- Japar, Muhammad. 2019. *Media Dan Teknologi Pembelajaran PPKn*. Jakad Publishing Surabaya
- Jensen, E. 2008. *Brain-Based Learning (Second)*. California: Corwin Press.

- Jensen, E. 2011. *Brain Based Learning: Pemelajaran Berbasis Otak*. Jakarta: Indeks.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/hak>).
- Lubis, Maulana Arafat. 2020. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: (PPKn) DI SD/MI: Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*
- Nafisah, Nuhla Fauziyyatun. 2018. *Implementasi Kurikulum Cambridge Di Sekolah Dasar Internasional Al Al-Abidin Surakarta Dan Sekolah Dasar Integral Walisongo Sragen*. Profetika, Jurnal Studi Islam, Vol. 19, No. 2.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Prenada Media
- Qudsyi, Hazhira. 2010. *Optimalisasi Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Yang Berbasis Perkembangan Otak*. Buletin Psikologi. Vol. 18, No.10. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Raharjo, Satjipto. 2000. *Ilmu Hukum*, Cet. V. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Sadiqin, Ikhwan Khairu. 2017. *Mengoptimalkan Potensi Otak Kanan Siswa Dalam Pembelajaran Kimia*. Quantum, Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, Vol. 8, No.1, 2017, 27-35.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional.



## IV

---

# **MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* BERBASIS KECERDASAN NATURALIS PADA PEMBELAJARAN IPA SD**

Fitri Siti Sundari

### **A. PENDAHULUAN**

**P**ertumbuhan dan perkembangan kognitif serta fisik yang terjadi paling cepat ialah waktu anak-anak. Semua kemampuan fisik anak dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kemajuannya jika orang tua memberikan dorongan yang lebih kuat kepada anak-anak (Soetjningsih, 2018). Tanda kecerdasan anak akan mulai tampak, walaupun derajat kecerdasannya tidak selaras satu dengan yang lain dimaknai dengan perkembangan (Sahlan, 2018). Kecerdasan ialah satu hal bahwa terdapat orang-orang pintar yang bisa diperlukan tampil menggunakan baik di aneka macam jenis situasi pembelajaran (Sariipudin, 2017). Gardner beropini bahwa manusia mempunyai semua kecerdasan, walau menggunakan derajat yang majemuk. Masing-masing orang mungkin mempunyai satu kecerdasan lebih dominan serta kecerdasan yang lain yang digunakan untuk menyerap, mengingat dan melaksanakan pembelajaran.

Masa kanak-kanak menyiratkan masa cemerlang di mana semua perbaikan harus dioptimalkan. Penghasutan sangat penting untuk disampaikan kepada anak-anak agar mereka berkreasi, rasa ingin tahu mereka meningkat dan mereka terus mencari jawaban melalui penyelidikan, percobaan dan kesalahan. Intinya tidak ada anak yang kurang pandai, semua anak memiliki kesempatan yang sama untuk memiliki wawasan yang sama, tetapi tingkat wawasan yang berbeda. Munculnya penelitian oleh para ahli menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan mental telah mencapai 50% ketika seorang anak berusia 4 tahun, 80% setelah seorang anak berusia 8 tahun, dan memang 100% dari penyelesaian pendidikan. Anak usia 18 tahun (Sumarseh & Suryana, 2022). Pada masa itu, periode usia cemerlang ini memerlukan pertimbangan yang ideal, sehingga peningkatan wawasan anak akan ideal.

Alfred Binet berteori bahwa kecerdasan adalah kapasitas yang terdiri dari tiga komponen, yaitu kapasitas untuk mengoordinasikan pertimbangan atau aktivitas, kapasitas untuk mengubah judul pertimbangan atau aktivitas, dan kapasitas untuk mengkritik pertimbangan dan aktivitas klaim seseorang (Fadilah, 2018). David Wechsler menyatakan kecerdasan adalah kapasitas untuk bertindak dengan cara yang terkoordinasi, berpikir normal dan tawar-menawar dengan lingkungan secara layak (Herlina & Suwatno, 2018). Kecerdasan bisa menjadi kualitas mental yang dibawa seseorang sejak lahir dan dapat digunakan untuk menyesuaikan diri di lingkungan modern, serta untuk menerangi masalah yang mereka hadapi dengan cepat dan tepat (Fahyuni & Istikomah, 2016).

Kecerdasan menjadi kemampuan untuk merampungkan problem, oleh karena itu Edward Lee Thorndike mengklasifikasikan kemampuan intelegensi menjadi 3 hal yaitu (1) kemampuan abstraksi, (2) kemampuan mekanik dan (3) kemampuan social (Ulfah & Khoerunnisa, 2018).

Multiple Intelegency (MI) yaitu sebuah evaluasi naratif bagaimana manusia memakai kemampuannya untuk memecahkan masalah dan membuat sesuatu (Mulqoni'ah & Mudhofir, 2020). Howard Gardner menemukan 9 kecerdasan ganda dimana dampak penelitiannya memberikan gambaran bahwa individu bisa mencapai keberhasilan tidak hanya mengandalkan IQ tinggi namun juga didukung oleh kecerdasan lain.

Pembelajaran IPA menyiratkan satu sudut pandang pembelajaran yang digunakan sebagai pengertian untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Pembelajaran IPA tidak hanya terdiri dari masalah, konsep, dan spekulasi yang dapat dihafal, tetapi juga terdiri dari latihan atau bentuk dinamis yang memanfaatkan pertimbangan dan perilaku logis untuk indikasi gejala-gejala alam yang belum dijelaskan (Rini et al., 2021). Sains bisa menjadi proses karena terdiri dari kumpulan pengetahuan dalam bentuk isu-isu berita, konsep, standar dan hukum sehubungan dengan keajaiban umum. Sains bisa menjadi persiapan, karena mungkin merupakan pengaturan latihan terorganisir dan tepat yang dilakukan untuk menemukan konsep, standar dan hukum sehubungan dengan gejala-gejala alam termasuk menemukan alasan untuk menyusun dan menemukan konsep modern. Sains merupakan suatu keadaan pikiran karena diharapkan mampu melahirkan karakter peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai peserta didik (Sunarno, 2019).

Pembelajaran IPA belum sepenuhnya dilaksanakan sesuai menggunakan karakter IPA yaitu pembelajaran yang wajib dilakukan memakai hands on activity serta minds on activity (Anggraini & Huzafah, 2017). Pembelajaran IPA belum seluruhnya diarahkan buat memecahkan masalah. Pemecahan masalah belum dilakukan berbasis kecerdasan naturalis (Dewi, 2017).

Kemampuan memecahkan masalah ialah bagian dari kepandaian taraf tinggi, namun masih banyak peserta didik yang belum mempunyai kemampuan buat memecahkan masalah. Ketidakmampuan peserta didik pada memecahkan problem sebab peserta didik belum memiliki kesempatan yang tepat buat memecahkan masalah pada proses pembelajaran sesuai menggunakan kehidupan konkret. Pembelajaran IPA dipelajari menggunakan memecahkan persoalan melalui aktivitas praktek yang bisa membuat suatu proyek dengan menerapkan kecerdasan naturalis. Model pembelajaran *problem solving* berbasis kecerdasan naturalis perlu dikembangkan agar peserta didik bisa membuat karya kontekstual dengan merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterampilan pemecahan masalah pada kehidupan sehari-hari melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan alam serta lingkungan lebih kurang. Model pembelajaran *problem solving* berbasis kecerdasan naturalis perlu dilakukan dengan tujuan supaya peserta didik mampu mengaitkan aneka macam faktor dari masalah yang diberikan, menghubungkan berbagai berita yang ditemukan, menghasilkan pertanyaan terbuka, melakukan praktek tertentu, bernalar, kerja grup, dan berkoordinasi pada gerombolan secara interaktif.

## **B. KAJIAN TEORI**

### **1. Model Masalah Solving**

Masalah adalah bagian integral asal kehidupan fana. persoalan mampu menjadi penghambat kemajuan seorang jika tidak dijawab menggunakan cara yang benar. Setiap orang mempunyai cara yang tidak selaras dalam penyelesaian masalah. Masalah harus dijawab bukan buat dihindari sebab problem tidak akan hilang jika tak dijawab.

Masalah adalah gap antara apa yang seharusnya dan apa yang telah terjadi sebelumnya atau kesenjangan antara prospek serta fenomena. masalah yang dihadapi satu orang belum tentu menjadi

persoalan bagi orang lain. Setiap orang mampu memecahkan masalah menggunakan caranya sendiri (Pautina, 2018).

Masalah ialah suatu keadaan yang disadari sepenuhnya oleh seseorang serta menjadi suatu tantangan yang tidak bisa dijawab secara terus menerus memakai mekanisme rutin eksklusif. Suatu persoalan jua ialah suatu keadaan yang memberikan adanya gap antara stopgap serta realita yang terjadi. Situasi yang menjadi problem bagi seseorang belum tentu menjadi persoalan bagi orang lain (Wahyudi & Anugraheni, 2017).

Salah satu model pembelajaran yang sinkron memakai pembelajaran IPA adalah model problem solving (Harefa, 2020). Model pembelajaran *problem solving* merupakan model pembelajaran yang dimulai dari menalar, mencari data, dan menarik kesimpulan (Utami et al., 2018). Langkah-langkah pembelajaran model masalah solving (Biantara, 2020) yaitu ada persoalan yang dari dari peserta didik sinkron menggunakan kemampuannya; mencari data melalui kegiatan membaca buku, meneliti, bertanya, berdiskusi buat memecahkan masalah; menghasilkan hipotesis; menguji hipotesis, serta menarik kesimpulan (Zamnah, 2017).

Problem umumnya ditunjukkan pada sebuah pertanyaan. Sebuah pertanyaan hanya menjadi problem jika seorang tak memiliki aturan/hukum tertentu yang bisa dipergunakan secara langsung buat menemukan jawaban dari pertanyaan tadi. lalu pemecahan persoalan seperti ini benar-benar ialah upaya internal. karena masalah perhitungan yang diajarkan di para sarjana yang dibuat buat menumbuhkan rasa tantangan membutuhkan proses belajar buat memecahkannya. yang perlu kita pahami ialah bahwa sebuah pertanyaan akan menjadi masalah bagi peserta didik tergantung di individu serta waktunya. artinya, sebuah pertanyaan menjadi masalah bagi satu peserta didik, tetapi tidak dapat dihindari sebagai problem

bagi peserta didik lainnya. Masalahnya hanya hilang untuk waktu yang terbatas. ialah, pada suatu ketika suatu pertanyaan mampu sebagai persoalan bagi para ulama, dan di suatu ketika pertanyaan tersebut tidak lagi menjadi problem bagi mereka. sebab peserta didik ini bisa memecahkan masalah memakai cara yang dia pilih.

Masalah sebagian besar berisi keadaan yang memberi kekuatan pada seseorang untuk memahaminya tetapi tidak benar-benar tahu apa yang harus dilakukan untuk mengungkapnya. Jika anak tersebut mengalami ketidaknyamanan dan anak tersebut dengan cepat mengetahui bagaimana menjelaskannya dengan benar, hal tersebut tidak dapat dianggap sebagai masalah. Untuk membuat langkah menangani masalah dengan isu-isu, seseorang harus memiliki pengalaman dalam memahami isu-isu yang berbeda. Banyak kesimpulan telah muncul bahwa anak-anak yang diberikan kumpulan persiapan pemecahan masalah mendapat skor lebih tinggi pada tes pemecahan masalah daripada anak-anak yang kurang berbakat.

Model Pembelajaran *problem solving* merupakan pembelajaran aktif yang mengajak para peserta didik buat mempraktikkan pemecahan problem dengan menggunakan pengetahuan secara operasional, serta melakukan kerja grup di lingkungan kehidupan nyata. kiprah pengajar sekolah pada proses pembelajaran artinya melakukan bimbingan dan pendampingan di menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, serta memecahkan problem.

contoh Pembelajaran masalah solving artinya pendekatan yang benar-sahih efektif buat membimbing proses berpikir taraf tinggi, membantu peserta didik memproses info yang mereka miliki sebelumnya, dan menyusun para sarjana buat menghasilkan pengetahuan mereka wacana dunia sosial dan fisik pada sekitar mereka (Priansa, 2017).

Problem Solving artinya model pembelajaran yang menitikberatkan pada kemampuan pemecahan problem yang diikuti

memakai penguatan keterampilan (Sari & Noer, 2017). Pemecahan problem adalah keterampilan buat mencapai tujuan pada membentuk solusi melalui tindakan memilih keputusan memakai cara menerima gosip, menganalisis keadaan, dan menemukan masalah (Primayana, 2020). masalah berupa pertanyaan dengan kesenjangan antara keadaan yang terjadi menggunakan sesuatu hal yang dibutuhkan. tak seluruh pertanyaan merupakan problem (Lismaya, 2019).

Salah satu model pembelajaran yang sesuai memakai pembelajaran IPA ialah model *problem solving* (Harefa, 2020). model pembelajaran persoalan solving ialah contoh pembelajaran yang dimulai berasal menalar, mencari data, serta menarik kesimpulan (Utami et al., 2018). Langkah-langkah pembelajaran model *problem solving* (Biantara, 2020) yaitu terdapat masalah yang berasal asal peserta didik sinkron menggunakan kemampuannya; mencari data melalui kegiatan membaca kitab, meneliti, bertanya, berdiskusi buat memecahkan persoalan; membentuk hipotesis; menguji hipotesis, dan menarik konklusi (Zamnah, 2017).

Terdapat beberapa langkah pemecahan problem yang dikemukakan oleh beberapa pakar pembelajaran (Primayana, 2020) yaitu *read the problem, explore select a strategy, solve the masalah, look back* (Atkins et al., 2017). Langkah model *problem solving* ialah membaca masalah yaitu memilih apa yang diketahui/ditanyakan menggunakan bahasa sendiri; menggali masalah memakai menentukan penyelesaian problem melalui gambar/diagram/tabel/video/internet; menentukan taktik memakai cara meninjau pola-pola, membentuk perkiraan, mereduksi hal-hal yang tidak terkait eksklusif atau menyederhanakan problem; memecahkan masalah menggunakan cara menerapkan strategi yang dipilih melalui mekanisme yang rinci dan sistematis; serta melihat ke belakang memakai cara mengecek kelogisan penyelesaian (Mutiani, 2019), (Annizar et al., 2018). *Problem solving* dimulai menggunakan merumuskan problem, menganalisis

problem, merumuskan masalah, serta memecahkan masalah (Ananda, 2017).

Untuk menerapkan kapasitas peserta didik dalam pemecahan masalah, yang harus dimajukan adalah kemampuan untuk merancang prosedur dan strategi pemecahan masalah yang berbeda. Informasi, kemampuan, dan pemahaman adalah hal utama dalam pembelajaran IPA. Pada penyelesaian masalah, peserta didik dituntut memiliki keterampilan menyimpulkan komponen-komponen tersebut sehingga dapat mengungkap permasalahan yang terjadi (Muna, 2017).

Pembelajaran penanganan masalah dapat menawarkan bantuan peserta didik melalui kerja kelompok yang akhirnya efektif dalam penanganan masalah. Berdasarkan hasil penyelidikan, diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu (1) secara khusus keahlian administrasi pemahaman masalah dapat diajarkan. (2) Tidak ada satu pun keahlian administrasi yang dapat digunakan secara sempurna untuk setiap masalah yang dialami. (3) Prosedur penyelesaian masalah yang berbeda dapat diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk mengkomunikasikan hal yang pernah dialami sehingga dapat menggunakannya ketika menghadapi berbagai masalah (Matondang, 2018). Peserta didik harus diberdayakan untuk berusaha menjelaskan berbagai masalah memakai metode yang sama dan diikuti oleh dialog tentang kesesuaian strategi tertentu untuk masalah tertentu. (4) Peserta didik harus diberikan permasalahan yang tidak dapat diselesaikan dengan cepat sehingga membutuhkan usaha ekstra untuk melakukan pengaturan pilihan yang berbeda. (5) Kapasitas peserta didik untuk menjelaskan masalah terkait erat dengan tingkat kemampuannya (Asfar & Nur, 2018).

Strategi pemecahan masalah harus diciptakan dalam keadaan yang lebih bersifat alamiah dan cenderung pendekatan informal (Ariawan, 2017). Pokok masalah hendaknya berasal dari peristiwa

sehari-hari peserta didik (lingkungan) atau yang dianggap dapat menarik perhatian anak.

Waktu yang dibutuhkan buat menjelaskan suatu isu sangat relatif (Suraji & Sari, 2017). Peserta didik yang diberikan masalah dengan waktu yang terbatas maka pada saat itu semua potensi kecerdasannya dapat sepenuhnya dikonsentrasikan untuk memahami masalah tersebut

Untuk mengajarkan pembelajaran melalui pemahaman masalah, beberapa setting pembelajaran yang dapat dibuat mencakup kasus-kasus klasik (Ahmad & Asmaidah, 2017), memanfaatkan pengumpulan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dan contoh-contoh orang yang belajar atau bekerja di samping anak-anak lain (keduanya). Latihan yang dibuat melalui kumpulan besar (klasik) dapat dilakukan terutama jika mengusulkan untuk membuat metodologi pemahaman masalah modern dan mencoba ekspresi administrasi yang berbeda untuk menjelaskan masalah yang sama. Untuk melakukan ini, peserta didik dapat memusatkan perhatiannya pada bagian-bagian masalah yang dihadapi, mengajukan pertanyaan untuk menyelaraskan peserta didik dengan pengaturan yang diharapkan, mengoordinasikan peserta didik untuk melakukan prosedur pemahaman lain, dan mendorong peserta didik untuk mendapatkan generalisasi atau kesimpulan umum. Wacana tentang pemahaman masalah mungkin jauh lebih baik jika dilakukan melalui grup besar, tetapi persiapan pemahaman masalah akan menarik jika dilakukan melalui grup kecil.

Melalui aksi mengumpulkan peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil, memberikan celah bagi peserta didik untuk mengkaji masalah yang dihadapi, bertukar pikiran antar peserta didik, dan berdebat tentang cara lain untuk memahami masalah yang dapat dimanfaatkan (Lede & Kii, 2021). Secara bertahap, dalam kelompok kecil, dimungkinkan bagi peserta didik untuk dapat memecahkan

masalah lebih baik daripada jika mereka bekerja sendiri. Meskipun bekerja sama mungkin memakan waktu lama, hasilnya peserta didik dapat memberikan kemampuan yang lebih baik dalam memahami masalah secara lebih mendalam.

Berdasarkan beberapa penelitian yang muncul, teknik pemecahan masalah dapat disajikan kepada anak sekolah dasar, khususnya teknik *act it out*, teknik tersebut mampu menolong peserta didik mempersiapkan visualisasi masalah yang termasuk dalam masalah yang dihadapi (Giardillah, 2018).

## 2. Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan menyiratkan mempertimbangkan kemampuan dan kapasitas untuk menyesuaikan dan belajar dari pertemuan kehidupan sehari-hari. Wawasan menggabungkan karakteristik seperti imajinasi dan keterampilan interpersonal. Kecerdasan erat kaitannya dengan standar kehidupan perjumpaan, baik besar maupun buruk, tetapi tentu saja wawasan atau kapasitas memiliki kerangka penghargaan dan etika yang positif, sehingga dapat dilihat dari berbagai perspektif. Howard Gardner merekomendasikan kecerdasan naturalistik sebagai *naturalist a individual who recognizes greenery and fauna furthermore other noteworthy qualification within the common world and employments this capacity profitably* (Ningrum et al., 2018).

Kecerdasan naturalis dicirikan sebagai kapasitas untuk mengisolasi di antara berbagai spesies tanaman hijau dan fauna, pesona dunia umum dan pengaruh alam (Saputri, 2018). Peserta didik dengan kecerdasan naturalistik adalah orang yang dapat mengetahui tumbuhan serta hewan di samping hal-hal lain yang ada di alam dan memanfaatkan kemampuannya secara benar. Pemahaman lain tentang kecerdasan naturalis dikomunikasikan sebagai kemampuan mengidentifikasi pola-pola alam dan mengetahui sistem alamiah atau sistem buatan manusia (Saripudin, 2017). Thomas Armstrong

berpendapat bahwa wawasan naturalistik menyiratkan otoritas di dalam penegasan dan klasifikasi spesies numerios-vegetasi dan fauna-lingkungan individu.

Kecerdasan naturalis ini diperlukan oleh semua orang, sehingga melalui kecerdasan ini dapat melestarikan, menjaga serta terus menerus berdampingan dengan makhluk lain. Bowles berpendapat bahwa sebagian besar komponen pemahaman naturalistik adalah (1) keterpengaruhan terhadap alam (tumbuhan, hewan, awan, gunung) (2) kemampuan untuk mengenali orang dari satu jenis (3) mengetahui kedekatan jenis lain dan menggambarkan hubungan antar spesies, (4) Merawat alam (5) Menyelidiki jelajah yang dimiliki makhluk hidup, (6) dapat mengidentifikasi keeratan lingkungan dan alam (Saripudin, 2017).

Kecerdasan naturalistik adalah kemampuan untuk mengenali dan mengkategorikan spesies, baik tumbuhan maupun makhluk hidup, di dalam lingkungan sekitarnya, dan kemampuan mereka untuk memasak dan memanfaatkan alam, serta melindungi alam. Berkenaan dengan pemanfaatan kecerdasan naturalis, indikator peserta didik yang memiliki kecerdasan ini adalah bisa (a) mengidentifikasi perumpamaan dan perbedaan kualitas (b) menyukai tumbuhan dan hewan (c) mengklasifikasikan tumbuhan dan hewan (d) memelihara tumbuhan dan hewan (e) menemukan gejala alam (f) mengenali gejala alam (g) melihat hal-hal di alam secara detail (h) memperkirakan iklim (i) mengamankan lingkungan (j) mengetahui spesies yang berbeda (k) mengetahui kondisi alam (l) mempersiapkan sera melatih binatang (Saripudin, 2017).

Terdapat karakteristik peserta didik yang memiliki kecerdasan naturalis tinggi yaitu :

- a. 0–1 tahun (ingin tahu tentang alam liar; suka gambar pemandangan biasa).

- b. 1-2 tahun (suka menonton tumbuhan, terutama tumbuhan hias dan bunga) dan binatang peliharaan seperti kucing; mengenali sifat tumbuhan serta binatang peliharaan).
- c. 2-3 tahun (suka bermain dengan benda-benda khas, seperti mencipta batu, membuat mainan dari tanah liat, suka melihat perkembangan hewan peliharaan seperti di akuarium, makhluk terbang).
- d. 3-4 tahun (dapat membandingkan benda-benda biasa sesuai dengan ciri-cirinya, misalnya mampu membandingkan jenis batu, proses mekarnya bunga; mampu mengenali ciri-ciri benda dan hewan peliharaan secara terperinci).
- e. 4-5 tahun (perlu main tanam, suka memelihara hewan peliharaan).
- f. 5-6 tahun yang lama (dapat secara efektif memelihara hewan peliharaan; dapat menyirami tanaman; dapat inventif dalam memperindah kebun atau pekarangan) (Saripudin, 2017).

Anak-anak yang pandai secara naturalisme akan terlihat sebagai anak-anak yang menyayangi makhluk dan tumbuhan serta lembut terhadap alam. Hal ini dapat dilihat melalui kegembiraan tanaman, bunga dan kesamaan merawat tanaman; kehangatan untuk hewan peliharaan (belai, dorong dan minum, kumpulkan makhluk atau gambar yang diperkecil; kemampuan untuk mengenali dan menghafal jenis makhluk dan tumbuhan; senang melihat gambar makhluk dan memiliki rasa pengertian); pengaruh terhadap bentuk, permukaan, dan karakteristik komponen umum seperti bunga, awan, dan batu; kegembiraan di alam, suka latihan udara terbuka seperti garis pantai, area, kebun, saluran air, area persawahan dan luar untuk menghabiskan waktu menutup danau atau menutup akuarium.

Pendapat Armstrong tentang indikator kecerdasan naturalis pada anak-anak adalah (1) suka mengobrol binatang peliharaan

favorit mereka atau tempat favorit di alam (2) wisata alam, ke kebun binatang, (3) senang berada di kandang (semacam hamster), akuarium dan lingkungan, alam, tumbuhan, atau hewan (4) berbicara dalam pelajaran untuk hak-hak hewan atau pelestarian alam (5) suka pergi ke pengalaman alam, seperti menonton binatang bersayap yang menakutkan, kupu-kupu, (6) mengangkut binatang kecil ke sekolah, (7) rasa ingin tahu tentang sistem kehidupan (Saripudin, 2017), (Pidaroini, 2021).

### **3. Langkah-Langkah model *problem solving* Berbasis Kecerdasan Naturalis**

Kecerdasan naturalis pada anak diterjemahkan dengan berbagai cara. Teknik yang biasa digunakan yaitu:

- a. mengidentifikasi batu yang menarik, misalnya mencari jenis batu tertentu menggunakan karakteristik batu yang bervariasi dari batu halus, kecil, putih atau hitam, batu tajam, batu ekspansi.
- b. Pengujian dengan tanaman menggunakan strategi memberikan sedikit kain bekas, memotongnya menjadi huruf atau angka. Kain tersebut ditaruh di sebuah taman yang ditumbuhi tanaman, kemudian kain tersebut ditusukkan ke tanaman agar tertutup. Setelah sepekan, peserta didik melihat tanaman yang ditutup kain dan apa yang terjadi. Kegiatan ini disebut metode fotosintesis. Tanaman yang dipotong tidak mendapat cukup sinar matahari sehingga tidak dapat berfotosintesis, akibatnya daunnya berwarna kuning karena layu, seharusnya hijau tua.
- c. Wisata ke museum yang berkaitan dengan pemanfaatan alam, seperti galeri topografi, ruang pameran ilmu karakteristik dan sebagainya. Agar peserta didik mendapatkan data seputar kondisi karakteristik, jenis binatang, jenis tanaman di masa lalu. Peserta didik dapat mempelajari sistem kehidupan tubuh manusia serta

mahluk, bentuk-bentuk organik dan sebagainya. Tindakan ini akan mempertajam kontrol dasarnya terhadap masalah alam.

- d. Pengujian dengan bunganya adalah dengan memberikan empat batang bunga sedap malam, atau bunga lainnya yang berwarna putih dan batangnya memiliki pori-pori yang besar. Tuang batang bunga ke dalam gelas yang sudah berisi air berwarna kuning, kemerah-merahan dan biru, serta gelas putih. Setelah beberapa saat, anak langsung terkejut karena tiga batang bunga yang awalnya putih berubah menjadi kuning, kemerahan dan biru, dan satu yang tetap putih. Melalui pengalihan ini, peserta didik mendapatkan pembelajaran tentang system transportasi pada tanaman.
- e. Menanam bunga merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik. Tanaman yang digunakan yang aman untuk anak-anak, lebih tepatnya yang tidak berduri, halus, tidak kasar, tidak mengandung racun dan sebagainya. Pilih tanaman yang berbunga atau menghasilkan produk alami dengan cepat, misalnya tomat, stroberi, mentimun, wortel, berbagai bunga, dan sebagainya. Saat pengamatan peserta didik dibimbing untuk mengukur tinggi tanaman, memeriksa jumlah batang, memeriksa jumlah bunga, dan sebagainya. Kegiatan ini memberikan pemahaman tentang berhitung, serta bagaimana mengukur tinggi, yang mempertajam kecerdasan logis-matematisnya, mengasah ketekunan dan tanggung jawab.
- f. Memelihara binatang yang mudah dirawat dan tidak menyakitinya, misalnya kelinci, ikan, hamster, kura-kura. Mengajarkan anak memberi makan binatang di kandang. Buat jadwal memberi makan hewan secara teratur. Kegiatan ini akan mengasah minat anak-anak untuk menyayangi makhluk hidup dan cara memeliharanya dengan baik (Mariana, 2018).

Berdasarkan strategi di atas, maka dikembangkan sebuah model pembelajaran *problem solving* berbasis kecerdasan naturalis dengan sintaks menjadi berikut :

- a. *Literation sains* (membaca)
- b. *Exploration serta identification* (mencari masalah asal bacaan)
- c. *Question* (merumuskan pertanyaan)
- d. *Planning* (merancang proyek sesuai rumusan pertanyaan menggunakan bimbingan pengajar)
- e. *Action* (membuat proyek yang akan terjadi rancangan buat memecahkan masalah yang ditemukan memakai bimbingan guru)
- f. *Presentation* (penyajian laporan buat pertanda pemecahan persoalan)

Berikut ini adalah contoh implementasi model pembelajaran *problem solving* berbasis kecerdasan naturalis pada pembelajaran IPA :

**Tabel 1. Model Pembelajaran *Problem solving* Berbasis Kecerdasan Naturalis pada Pembelajaran IPA**

Sintaks	Kegiatan Peserta Didik dalam Pembelajaran
Fase 1 Literation sains (membaca)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil</li> <li>• Peserta didik diberikan sebuah bacaan.</li> </ul>

<p>Fase 2</p> <p>Exploration and identification (mencari masalah dari bacaan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendiskusikan permasalahan yang ditemukan dalam bacaan dan akan dicari solusinya</li> <li>• Peserta didik merancang masalah yang akan dibuat menjadi bentuk pertanyaan.</li> </ul>
<p>Fase 3</p> <p>Question (merumuskan pertanyaan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membuat pertanyaan yang akan dicari solusinya.</li> <li>• Peserta didik merumuskan pertanyaan dari bacaan</li> </ul>
<p>Fase 4</p> <p>Planning (merancang kegiatan sesuai rumusan pertanyaan menggunakan bimbingan guru)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik merencanakan strategi yang akan digunakan untuk memecahkan masalah</li> <li>• Peserta didik melakukan penjadwalan semua kegiatan.</li> <li>• Peserta didik memperkirakan waktu yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas ini.</li> </ul>
<p>Fase 5</p> <p>Action (melakukan percobaan dengan menggunakan tumbuhan, hewan, alam sekitarnya buat memecahkan masalah yang ditemukan melalui bimbingan guru)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk memecahkan masalah yang ditentukan</li> <li>• Peserta didik melaksanakan strategi yang telah dipilih melalui pelaksanaan langkah-langkah atau prosedur yang rinci dan sistematis.</li> <li>• Peserta didik dapat melakukan aktivitas membaca, meneliti, mengobservasi, mewawancara, mendokumentasikan.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengunjungi objek permasalahan, atau mengakses internet.</li> <li>• Peserta didik mengecek penyelesaian masalah yang sudah dilaksanakan</li> <li>• Peserta didik membuat laporan hasil pemecahan masalah berupa karya tulis/ karya teknologi.</li> </ul>
<p>Fase 6</p> <p>Presentation (penyajian laporan buat pertanda pemecahan persoalan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mempresentasikan hasil laporannya di depan kelompok lain.</li> <li>• Peserta didik dari kelompok lain memberikan masukan serta saran</li> <li>• Peserta didik beserta guru membuat kesimpulan</li> </ul>

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat kegiatan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik melalui model pembelajaran *problem solving* berbasis kecerdasan naturalis pada pembelajaran IPA. Pada setiap langkah-langkah pembelajarannya guru berperan sebagai fasilitator..

#### **4. Ciri Model *Problem solving* Berbasis Kecerdasan Naturalis**

Pemahaman masalah pembelajaran berdasarkan kecerdasan naturalis lebih tepat untuk pembelajaran terpadu karena biasanya mencakup berbagai bakat ilmiah yang berbeda, seperti membaca, mengarang, dan berhitung yang sesuai untuk membentuk pemahaman konseptual melalui penyerapan mata pelajaran yang berbeda.

Penerapan model pemecahan masalah berbasis kecerdasan naturalis dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan mengetahui konsep-konsep yang telah dipertimbangkan,

berita disusun sesuai dengan masalah yang dihadapi, pendidik membimbing dan melatih peserta didik dengan pertanyaan cerdas dan menciptakan cara untuk memahami masalah melalui pembelajaran dengan pendekatan umum. dan lingkungan sekitarnya.

Model problem solving berbasis kecerdasan naturalis mungkin merupakan serangkaian latihan pembelajaran yang menekankan metode pemahaman masalah yang dihadapi secara eksperimental. Ada tiga karakteristik mendasar dari model pemecahan masalah berdasarkan kecerdasan naturalis, rangkaian kegiatan pembelajaran dapat berupa penyusunan latihan-latihan pembelajaran. Dalam penggunaan soal pemahaman ada beberapa latihan yang harus dilakukan oleh peserta didik. Kegiatan belajar dikoordinasikan pada pemahaman masalah. Model ini menempatkan isu-isu sebagai kunci persiapan pembelajaran. Pendalaman masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan pertimbangan logis.

Tujuan model problem solving berbasis kecerdasan naturalis adalah untuk mempersiapkan peserta didik berpikir secara berbeda dalam menangani masalah dengan menggunakan cara yang berbeda, mampu memberikan pengaturan pilihan yang berbeda terhadap suatu masalah dan kemampuan untuk memunculkan berbagai pemikiran baru, menggunakan pendekatan yang lebih baik. yang sesekali dilakukan oleh orang lain.

Peran guru lebih banyak menempatkan dirinya sebagai fasilitator, inspirasi dan dinamisator belajar bagi peserta didik. Kegagalan dan keberhasilan suatu model pembelajaran tergantung pada tujuan yang ingin dicapai. Alasan belajar pemecahan masalah adalah bahwa peserta didik menjadi berbakat dalam memilih data penting, kemudian menganalisisnya dan akhirnya menyelidiki asal-usul dan pemenuhan mental yang akan datang dari menjadi berkah bawaan bagi peserta didik.

Orang dengan kecerdasan naturalis yang berkembang baik mempunyai ciri-ciri (Yasbiati et al., 2017) sebagai berikut:

- a. menyelidiki lingkungan normal dan lingkungan manusia memanfaatkan penuh rasa ingin tahu dan semangat.
- b. menghargai menonton, mengenali, menghubungkan atau merawat dengan benda, tumbuhan atau binatang.
- c. dapat mengklasifikasikan pertanyaan sesuai dengan ciri-cirinya.
- d. mampu mengenali macam spesies atau kelas objek.
- e. mempergunakan teknologi terintegrasi seperti alat pembesar, teropong, teleskop, dan komputer.
- f. memperhatikan siklus hidup tumbuhan dan hewan.
- g. meneliti bagaimana sesuatu bekerja.
- h. mempertimbangkan kategorisasi ilmiah tumbuhan dan binatang.
- i. ingin tahu tentang bidang biologi, ekologi, kimia dan botani.
- j. suka membutuhkan perawatan tanaman atau makhluk.

Pendapat lain mengatakan indikator seseorang yang memiliki kecerdasan naturalis (Maryanti et al., 2019) yaitu :

- a. memperhatikan alam dan lingkungan di dalamnya.
- b. Merawat makhluk dan merawat tanaman.
- c. Waspada perubahan dalam iklim dan lingkungan normal.
- d. Kumpulkan benda-benda yang serasi dengan memanfaatkan identitasnya.
- e. Mengenali dan mengklasifikasikan berbagai makhluk hidup yang tidak selaras.
- f. Pengalaman di alam terbuka dan suka menanyakan pertanyaan.

- g. Peduli dalam memanfaatkan keadaan lingkungan sekitar.
- h. mengetahui kenyataan-kenyataan yang terjadi di alam, seperti daur hidup makhluk hidup.
- i. mengerti bagaimana sesuatu bekerja.

### **5. Kelebihan Dan Kekurangan Model *Problem solving* Berbasis Naturalis**

Kelebihan model *problem solving* berbasis naturalis (Sylvia et al., 2019) ialah

- a. meningkatkan kapasitas peserta didik untuk mengungkap masalah melalui pendekatan alam kolaboratif;
- b. mengkondisikan peserta didik agar lebih dinamis dan produktif dalam memahami masalah yang kompleks;
- c. meningkatkan inspirasi belajar peserta didik untuk menghafal, karena mereka mampu menghafal sambil bermain;
- d. meningkatkan kerjasama dalam merencanakan dan mengaktualisasikan proyek-proyek yang telah disusun;
- e. dimungkinkan untuk memanfaatkan teknologi yang terintegrasi untuk pengembangan, partisipasi, dan komunikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran;
- f. Berikan motivasi kepada peserta didik untuk mengasah keterampilan komunikasi;
- g. membuat kemajuan bakat peserta didik dalam mengawasi data, menganalisis, memutuskan apa yang relevan untuk pemecahan masalah;
- h. mewariskan pengalaman belajar dan mengasah peserta didik dalam berorganisasi, serta meluangkan waktu dan tugas lain untuk menyelesaikan tugas;

- i. Memberikan keterlibatan belajar yang menawan bagi peserta didik;
- j. membuat iklim belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik dan instruktur menghargai pegangan belajar.

Kekurangan model *problem solving* berbasis naturalis adalah bahwa tingkat kesulitan dalam menangani suatu masalah disesuaikan dengan menggunakan kemampuan berpikir peserta didik, memberikan latihan persiapan untuk memberikan arahan dan menuju peserta didik, membutuhkan banyak waktu, menerapkan pembelajaran berkelompok, membutuhkan sumber pembelajaran dan memvariasikan media pembelajaran, guru dan peserta didik harus siap untuk menghafal dan membuat; peserta didik yang memiliki kekurangan dalam melakukan tes dan mengumpulkan berita secara bebas akan mengalami kesulitan, masih ada peserta didik yang kurang dinamis dalam kerja kelompok.

### **C. PENUTUP**

Kemajuan anak mungkin merupakan persiapan yang dialami oleh orang-orang sebenarnya. Persiapan bersama akan tercipta dengan baik jika ajakan yang diberikan ideal dan sesuai dengan perkembangan. Perkembangan terjadi sepanjang hidup manusia, memang peningkatan pesat yang paling utama adalah perbaikan pada masa kanak-kanak. Perkembangan masa kanak-kanak mencakup lompatan formatif yang sangat cepat dan penting untuk kehidupan yang akan datang, oleh karena itu otoritas diantisipasi melalui program pengajaran anak yang mampu mengkomunikasikan kemampuan unggul kepada anak-anak.

Salah satu model pembelajaran sinkron yang memanfaatkan pembelajaran IPA adalah menyuguhkan pemahaman masalah. Pembelajaran pemahaman masalah dapat berupa tayangan

pembelajaran yang dimulai dari berpikir, mencari informasi, dan menarik kesimpulan. Langkah-langkah pembelajaran pemahaman masalah yang ditunjukkan adanya isu-isu yang digunakan peserta didik sesuai dengan kapasitasnya, berusaha mencari informasi melalui membaca buku, menyelidiki, bertanya, berdiskusi tentang untuk menemukan solusi; menghasilkan hipotesis; menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan.

Berbagai cara dan ekspresi seni manajemen dapat dilakukan dalam pengajaran anak seperti pengalihan, menyanyi, musik, dongeng, cerita, olahraga, drama, pentas seni, keyakinan dan karakteristik lingkungan. Untuk membentengi kecerdasan naturalis anak, maka diperlukan perlakuan yang berbeda sehingga perbaikan bisa ideal, kesalahan lainnya adalah memanfaatkan ilustrasi pembelajaran problem solving berbasis kecerdasan naturalis. Pada dasarnya setiap manusia memiliki kecerdasan yang sama namun tingkat kecerdasan tersebut beragam sehingga memerlukan bantuan dari guru yang unggul. Bentuk-bentuk arahan menuju kemajuan kecerdasan naturalis yang tinggi dapat diperoleh dari guru, wali, dan masyarakat.

Penerapan model pemahaman masalah berbasis kecerdasan naturalis dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan mengetahui konsep-konsep yang telah dipelajari, berita disusun sesuai dengan masalah yang dihadapi, guru mengarahkan dan mempersiapkan siswa dengan pertanyaan-pertanyaan yang cerdas. dan membuat cara untuk menyelesaikannya melalui pembelajaran dengan pendekatan umum dan lingkungan sekitarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M., & Asmaidah, S. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika realistik untuk membelajarkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 373–384.
- Anggraini, F. I., & Huzaifah, S. (2017). Implementasi STEM dalam pembelajaran IPA di sekolah menengah pertama. *Seminar Nasional Pendidikan IPA Tahun 2021*, 1(1), 722–731.
- Ariawan, R. (2017). Pengaruh pembelajaran visual thinking disertai aktivitas quick on the draw terhadap kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi matematis. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1).
- Asfar, A. M. I. T., & Nur, S. (2018). *Model pembelajaran problem posing & solving: meningkatkan kemampuan pemecahan masalah*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Dewi, S. (2017). *Pengembangan Modul Biologi Berorientasi Kecerdasan Naturalis Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA Negeri 14 Bandar Lampung*. UIN RIL.
- Fadilah, L. (2018). *Konsep Prophetic Intelligence (Kecerdasan Kenabian) Dalam Pendidikan Islam Perspektif Hamdani Bakran Adz-Dzakiey*. UIN Raden Intan Lampung.
- Fahyuni, E. F., & Istikomah, I. (2016). *Psikologi Belajar & Mengajar (kunci sukses guru dalam interaksi edukatif)*. Nizamia Learning Center.
- Giardillah, L. V. (2018). *Profil Kemampuan Siswa Kelas IV SDN Mojosari 04 Jember Dalam Memecahkan Masalah Segitiga Menurut Tahapan Polya Ditinjau Dari Gaya Belajar*.
- Herlina, L., & Suwatno, S. (2018). Kecerdasan intelektual dan minat belajar sebagai determinan prestasi belajar siswa. *Jurnal*

- Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 3(2), 246–254.
- Lede, Y. K., & Kii, Y. I. (2021). Analisis Pemecahan Masalah Pada Materi Luas Persegi Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Siswa SMA Kelas X. *PROSIDING SENDIKA*, 7(2).
- Mariana, E. K. A. (2018). *Konsep Multiple Intelligences Howard Gardner Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Iain Bengkulu.
- Maryanti, S., Kurniah, N., & Yulidesni, Y. (2019). Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Melalui Metode Pembelajaran Outing Class Pada Kelompok B Tk Asyiyah X Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(1), 22–31.
- Matondang, M. E. (2018). *Perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan metode problem solving dan problem posing pada materi barisan dan deret kelas XI SMK Negeri 2 Kotanopan*. IAIN Padangsidimpuan.
- Mulqoni'ah, I. T. A., & Mudhofir, H. (2020). *Evaluasi Program Pembelajaran Berbasis Ultiple Intelligences Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Program Khusus Kartasura Tahun Pelajaran 2018/2019*. Iain Surakarta.
- Muna, I. A. (2017). Model pembelajaran POE (predict-observe-explain) dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan proses IPA. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 5(1), 73–92.
- Ningrum, Z. B., Soesilo, T. E. B., & Herdiansyah, H. (2018). Naturalistic intelligence and environmental awareness among graduate students. *E3S Web of Conferences*, 68, 2004.
- Pautina, A. R. (2018). Aplikasi Teori Gestalt dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 14–28.
- Pidaroini, A. (2021). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Model Pembelajaran Inquiry di RA*

*Hidayatul Kautsar Bekasi Utara*. Jakarta: FITK UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA.

- Rini, C. P., Hartantri, S. D., & Amaliyah, A. (2021). Analisis kemampuan literasi sains pada aspek kompetensi mahasiswa PGSD FKIP universitas muhammadiyah Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 166–179.
- Sahlan, A. K. (2018). *Mendidik perspektif psikologi*. Deepublish.
- Saputri, K. (2018). The Identification of Multiple Intelligence in Relation to English Achievement of the Sixth Graders of SD Negeri 32 Palembang. *ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education*, 2(2), 159–186.
- Saripudin, A. (2017). Strategi Pengembangan kecerdasan naturalis pada anak usia dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1).
- Soetjiningsih, C. H. (2018). *Seri Psikologi Perkembangan: Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*. Kencana.
- Sumarseh, S., & Suryana, D. (2022). Fun Cooking untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2061–2066.
- Sunarno, W. (2019). Pembelajaran IPA di era revolusi industri 4.0. *SNPF (Seminar Nasional Pendidikan Fisika)*.
- Suraji, S., & Sari, A. (2017). Penerapan Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD. *Suska Journal of Mathematics Education*, 3(2), 67–73.
- Sylvia, I., Anwar, S., & Khairani, K. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Berbasis Pendekatan Authentic Inquiry Learning Pada Mata Pelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 103–120.

- Ulfah, M., & Khoerunnisa, Y. (2018). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Inquiry terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini di Kabupaten Majalengka. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 31–50.
- Yasbiati, Y., Giyartini, R., & Lutfiana, A. (2017). Upaya meningkatkan kecerdasan naturalis melalui kegiatan bercocok tanam di bambim Al-Abror kecamatan mangkubumi kota tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 203–213.

**V**

---

**PENGEMBANGAN METODE BERMAIN  
PERAN UNTUK MEMBENTUK KARAKTER  
INTEGRITAS SISWA DI SEKOLAH DASAR**

Liza Murnivianty

**PENDAHULUAN**

**P**endidikan sebagai tombak keberhasilan bangsa dan negara. Setiap negara mempunyai kebijakan masing-masing terhadap pendidikan yang berlaku pada negaranya. Pendidikan adalah hal utama yang menjadi pusat perhatian negara karena masa depan negara tergantung pada pendidikan yang dimiliki anak-anak bangsa sebagai aset dan generasi penerus. Setelah pendidikan berhasil dibangun, sumber daya manusia juga dibangun, pada akhirnya negara menjadi lebih baik dan kuat (kekuatan nasional). Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mencerdaskan manusia yang cerdas dan menjalankan tugasnya, namun pendidikan diharapkan bisa menghasilkan manusia yang bermoral dan menjadi masyarakat yang berakhlak mulia dalam kehidupan. Maka dari itu pendidikan bukan hanya memberikan wawasan dan pengetahuan kepada siswa, tapi dapat mengimplementasikan nilai-nilai karakter yang berlaku untuk menjadi manusia yang dapat memberikan contoh yang baik. Diharapkan

karakter yang diperoleh dalam pendidikan dapat menjadikan siswa sebagai pribadi yang saling menghormati kehidupan orang lain yang tercermin dalam tindakan dan pemenuhan diri mereka, dari sekolah dasar hingga warga negara yang baik (Kusrahmadi, 2007, pp. 2-3).

Pendidikan karakter adalah meminimalkan masalah suatu negara. Permasalahan yang ada saat ini adalah pendidikan karakter belum dilaksanakan secara optimal. Pendidikan karakter seperti ini perlu benar-benar dilaksanakan. Upaya mewujudkan pendidikan karakter dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti faktor keluarga dan faktor pendidikan sekolah. Proses pendidikan yang sudah dilaksanakan di sekolah menghasilkan siswa yang tidak hanya berkompeten secara kognitif, tapi harus mempunyai karakter baik yang tertanam dalam diri siswa tersebut. Dengan karakter yang baik dan mulia ini, anak akan tumbuh menjadi anak yang baik, pribadi yang baik sehingga memiliki karakter kuat yang berguna untuk tanah air dan negaranya. Pendidikan karakter tentu saja penting disetiap jenjang pendidikan, dari jenjang SD sampai Perguruan Tinggi. Secara umum, pendidikan karakter diperlukan sejak usia dini. Apalagi karakter orang dibentuk sejak kecil dan ketika kita dewasa. Pendidikan karakter sejak dini, berharap dapat memecahkan masalah dalam dunia pendidikan, hal ini menjadi masalah umum yang harus diatasi. Pendidikan karakter yang tertanam pada anak sejak usia dini, mementingkan moral dalam kehidupannya karena yang dipandang saat ini adalah kebiasaan dan perilaku baik seorang anak dalam kesehariannya. Sehingga kehidupan anak saat ini dapat lebih terarah.

Pendidikan moral anak usia sekolah dasar Indonesia menekankan pada moralitas (*moral execution*), melalui proses mengenal, mencintai, dan berbuat baik, yaitu kegiatan pendidikan yang berkaitan dengan kognitif siswa, emosional, fisik, dan lain-lain, karakter mulia yaitu kebaikan yang dapat ditorehkan dalam kebiasaan.

Pendidikan moral memerlukan peran serta seluruh aspek kehidupan manusia, dan tidak dianjurkan hanya menekankan aspek kognitif saja, yang akan melumpuhkan karakter anak. Namun, pendidikan karakter siswa SD harus menyesuaikan pola perkembangan pikiran anak untuk meningkatkan semua aspek kehidupan anak tersebut yaitu kecerdasan, karakter, estetika dan fisik dalam koridor pembelajaran moral yang menarik (Siswanto, 2018, p. 112).

Berpikir kritis yaitu keterampilan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan keterampilan kepemimpinan dan komunikasi, dapat mengambil sebuah keputusan dalam kondisi yang tidak pasti, kemampuan dalam inovasi sosial dan teknologi (Muslim, Suci, & Pratama, 2021, p. 183). Dalam hal ini, siswa pendidikan sekolah dasar akan mengalami perkembangan fisik dan motorik, meliputi pengembangan karakter, emosi, kecerdasan, keterampilan berbahasa, dan moral. Jadi jika ingin negara yang cerdas dan bermoral, pendidikan harus dimulai sejak kecil dan usia sekolah dasar (Kusrahmadi, 2007, p. 121). Sementara itu pendidikan karakter di Indonesia dapat kita amati saat ini sudah berjalan dengan baik, meskipun terkadang masih terdapat kekurangan dalam pengimplementasiannya. Penanaman karakter dalam proses pembelajaran sangat penting, siswa yang berkarakter akan menjadi aset generasi penerus bangsa. Karakter mulia yang ada dalam diri siswa akan memberikan dampak yang positif untuk negara, terutama negara Indonesia. Karakter suatu bangsa akan menentukan masa depannya sendiri. Karakter bangsa adalah bagian terpenting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara karena sebagai pondasi untuk membangun negara yang kokoh. Artinya bahwa bangsa yang memiliki karakter kokoh akan menjadikan bangsa yang bermartabat dan dihormati oleh rakyatnya dan juga negara-negara lain. Namun, jika negara tersebut kehilangan sifatnya, maka negara tersebut mudah dikuasai oleh negara lain dan sulit untuk berdiri sendiri.

Pendidikan dianggap bermutu adalah pendidikan generasi bangsa yang dapat dibina sesuai dengan Tujuan Pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 3 menyebutkan bahwa Peran pendidikan nasional adalah mengembangkan keterampilan yang berkaitan dengan pembentukan kehidupan masyarakat, menanamkan karakter dan peradaban bangsa yang bernilai, serta mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang beriman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, karakter yang baik, kesehatan yang baik, berilmu, cakap, mempunyai kreativitas, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan juga bertanggung jawab. Pendidikan karakter dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran berbagai disiplin ilmu. Materi pembelajaran yang berhubungan pada aturan dan norma setiap topik perlu dikembangkan agar jelas dan terkait dengan kegiatan dalam kehidupan. Terlihat bahwa penanaman nilai karakter dalam pembelajaran bukan hanya pada kemampuan kognitif, namun juga melibatkan penerapan dalam kegiatan sosial siswa. Pembentukan karakter tidak dapat dicapai dengan ingatan, karena itu adalah bawaan dalam diri setiap manusia dan tergantung pada kemauan sendiri. Karakter hanya dapat ditanamkan kepada siswa dengan memberi contoh. Pembelajaran di sekolah bukan hanya tentang teori ataupun praktik tapi juga penanaman nilai karakter bagi peserta didik. Sekolah Dasar (SD) adalah usia awal anak untuk diberikan bekal dan ditanamkan berbagai nilai karakter yang baik. Penanaman nilai karakter ini bukan hanya diberikan saat proses pembelajaran namun saat guru dan siswa berinteraksi di lingkungan sekolah.

Selama proses pembelajaran, guru selalu berinteraksi dengan siswa untuk menambah isi pelajaran dengan tepat. Harapan yang ada pada setiap guru adalah mata pelajaran yang sepenuhnya dapat dicapai berdasarkan tujuan kegiatan belajar mengajar yang secara nyata diberikan kepada siswa. Kehadiran orientasi pada proses belajar mengajar dirancang dalam memecahkan kebekuan di benak siswa,

menarik perhatian guru dan mengingatkan kembali pelajaran yang diajarkan. Tujuan ini dapat berjalan dengan baik, tergantung bagaimana guru memberikan materi dan bagaimana guru melaksanakan proses tersebut pada siswa untuk membentuk pola sikap siswa khususnya pembentukan karakter. Pembelajaran yang ada di sekolah dasar yang dapat menerapkan nilai pendidikan karakter salah satunya adalah bermain peran berdasarkan naskah drama yang diadopsi dari dongeng pada buku tema. Pembelajaran menggunakan tema didasarkan pada kenyataan bahwa siswa melihat segala sesuatu secara konkrit, dan siswa dapat mencari, menemukan, dan memecahkan masalah secara individu dan kelompok, sehingga membangun sikap kerjasama di antara teman sekelas. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang berlangsung dapat dikemas oleh pendidik agar pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Tentunya guru harus mempunyai model pembelajaran yang menarik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tersebut. Bermain peran di SD harus dengan metode, media, strategi dan model pembelajaran yang unik sehingga dapat memberikan stimulus kepada siswa.

Pembelajaran drama di SD menjadikan siswa yang bertanggung jawab, integritas dan mandiri. Siswa dapat berperan menjadi karakter orang lain sehingga memberikan pengaruh baik pada jiwa siswa tersebut. Terdapat delapan belas nilai karakter yang ada yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/berkomunikasi, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab (Kemendiknas, 2011). Sementara itu terdapat lima nilai karakter sesuai kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yaitu religius, nasionalisme, integritas, kemandirian dan gotong royong. Sedangkan jika melihat nilai-nilai pendidikan karakter yang diterapkan pada salah satu negara lainnya yaitu China adalah semangat berinovasi, rajin,

disiplin, kreatif, sabar, percaya diri dan gigih. Guru yang bertindak sebagai pemandu belajar melakukan lebih dari sekadar menyampaikan isi buku atau tujuan referensi lainnya. Namun, guru juga harus mampu merencanakan pembelajaran mulai dari metode yang digunakan, model pembelajaran, pengelolaan kelas, metode yang digunakan, hingga media pembelajaran dan alat bantu yang memperlancar proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membuat anak-anak senang, aktif dan kreatif dan guru juga dapat menjaga kelas tetap hidup. Proses pembelajaran selain memberikan materi yang menjadi tujuan utama pendidikan, pendidik dapat memberikan pendidikan karakter yang cukup untuk membekali bangsa di masa depan, yang akan terus dikembangkan oleh generasi muda peserta didik saat ini. Dengan memberikan pendidikan karakter, maka perlu adanya metode pembelajaran yang dapat menerapkan nilai-nilai etika kepada siswa melalui ilmu pengetahuan. Metode ini menempati posisi yang bermanfaat dalam kegiatan pengajaran. Kompetensi yang diharapkan dimiliki siswa akan tergantung pada kesesuaian penggunaan metode yang memenuhi tujuan pembelajaran. Artinya tujuan kegiatan pembelajaran akan tercapai dengan menggunakan metode yang tepat berdasarkan kriteria pencapaian. Metode ini dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pengajaran. Penggunaannya tergantung pada materi dan tujuan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran digunakan oleh guru dalam menerapkan pendidikan karakter pada proses belajar mengajar di SD adalah metode bermain peran. Metode bermain peran adalah metode yang mengajarkan siswa untuk melakukan peran tertentu dengan tujuan siswa dapat menghayati perannya sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi-materi yang telah disampaikan. Metode pembelajaran ini memberi kesempatan para siswa untuk memainkan peran pada naskah yang menggambarkan kehidupan sehari-hari untuk mengembangkan penghayatan dan imajinasi peserta didik akan perannya masing-masing.

Dalam pemilihan metode pembelajaran, penulis memilih metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Metode pembelajaran bermain peran dapat disebut juga dengan role playing yaitu suatu cara untuk menguasai bahan ajar dengan mengembangkan kemampuan imajinasi dan apresiasi siswa. Metode role playing atau bermain peran terletak pada keterlibatan emosi dan pengamatan indrawi terhadap kondisi permasalahan yang sebenarnya dihadapi oleh peserta didik. Manfaat metode bermain peran adalah melatih peserta didik dalam memahami dan mengingat isi materi yang akan dimainkan, melatih inisiatif dan kreativitas siswa, menumbuhkembangkan bakat seni dramatik dan mengembangkan kebiasaan kerjasama, penerimaan dan penerimaan serta berbagi tanggung jawab dengan orang lain. Role playing mempunyai keuntungan yang besar, terutama untuk membantu anak-anak mengembangkan bahasa mereka. Bermain peran memberikan siswa kesempatan atau ruang untuk bersosialisasi dengan orang sekitar, berbicara satu sama lain, mengungkapkan pendapat mereka, bernegosiasi, dan menemukan titik tengah sebuah masalah yang terjadi. Mengingat bahwa metode role playing membutuhkan waktu yang lama baik dalam persiapan ataupun pelaksanaan, maka metode ini membutuhkan lebih banyak ruang karena anak-anak membutuhkan kebebasan dalam memahami naskah yang akan dimainkan. Oleh karena itu, jika pendidik tidak dapat menghindari kekurangan dari metode ini, implementasinya tidak akan berhasil dan role play ini akan jarang terjadi. Proses aktivitas yang melibatkan metode ini dapat mengajarkan dan menanamkan karakter pada siswa untuk berempati. Penekanan dalam keterlibatan emosi dan pengamatan sensorik pada permainan peran dapat memahami posisi siswa saat bermain peran sehingga siswa dapat bertanggung jawab untuk menyelesaikan berbagai peran yang didapatkan.

## KAJIAN TOPIK

### A. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah perubahan watak dalam jiwa seseorang yang dapat melahirkan budi pekerti yang baik sehingga dapat dikatakan dewasa dan bermanfaat bagi orang lain. (Hendriana & Jacobs, 2016, p. 26). Dalam memajukan pendidikan di negara kita, perlu adanya pengembangan pendidikan karakter yang ditanamkan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dianggap mempunyai kecerdasan yaitu siswa yang mempunyai karakter mulia dalam hidupnya baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Kepribadian adalah karakteristik individu atau sekelompok manusia yang mempunyai rasa kesabaran yang tinggi dan dapat mengatasi masalah yang terjadi dalam hidupnya (Anas, 2013, p. 42). Siswa yang mempelajari drama harus berkarakter baik, karena pembelajaran drama dapat memfasilitasi proses pembelajaran lain untuk menambah wawasan dan pengetahuan, seperti pembelajaran bahasa, sastra, berbicara berirama, menghilangkan rasa malu, memberikan dorongan, karena drama adalah permainan yang dapat memberi makna baru, melatih gerakan tubuh, menyesuaikan kata dengan pikiran, emosi, kemauan dan energi, mengajarkan tata krama dan masih banyak lagi.

Kepribadian seseorang terbentuk baik dari sikap umum maupun kebiasaan verbal terhadap orang lain (Kurniawan, 2017, p. 29). Karakter adalah ciri alamiah jiwa manusia, yang mencirikan mereka yang bertindak dan berinteraksi dengan keluarga dan masyarakatnya (Wibowo, 2013, p. 12). Kepribadian atau watak adalah suatu sifat yang melekat dalam diri untuk mendorong sebuah tindakan yang dilakukan yang lahir dari pikiran manusia itu sendiri. Karakter juga dapat diartikan sebagai kehidupan yang dapat bekerja sama dan membangun hubungan

dengan orang lain yang bertanggung jawab (Samani & Haryanto, 2013, p. 41). Pendidikan karakter menurut Lickona (Mahmud, 2012, p. 23) adalah pendidikan yang dapat membentuk karakter siswa sehingga tindakan yang dilakukan oleh siswa sesuai dengan aturan dan kaidah baik dalam agama maupun aturan kehidupan.

Proses pembelajaran drama untuk menanamkan pendidikan karakter siswa di Indonesia berpusat pada guru. Guru harus memberikan contoh yang baik dari tingkah laku, etika berbahasa dan proses pembelajaran. Sehingga siswa dapat mengimitasi atau meniru dari apa yang dikerjakan oleh guru. Biasanya siswa SD sering kali menirukan dan menangkap setiap kata ataupun perbuatan yang dilakukan oleh gurunya. Pembelajaran drama ini terdapat pada buku tematik yang dipegang oleh siswa, cenderung drama yang dimainkan oleh siswa SD bermula dari dongeng. Tokoh-tokoh yang ada didongenglah akan diperankan oleh siswa kelas III SD, sebelum bermain peran guru menjelaskan beberapa karakter yang dimiliki oleh tokoh tersebut. Dari pembelajaran inilah nilai karakter dapat ditanamkan kepada siswa SD khususnya kelas III.

Sementara itu penanaman nilai karakter melalui pembelajaran drama SD di China lebih melibatkan berbagai teknologi. Dalam pembelajaran drama, guru menayangkan sebuah dongeng melalui tayangan proyektor sementara itu siswa-siswa dapat menyimak dan mendengarkan cerita yang ditayangkan untuk diperankan. Sambil menonton tayangan dongeng tersebut, guru menjelaskan perbagian cerita terkait karakter yang ada pada tokoh dalam cerita tersebut. Setelah itu siswa langsung bermain peran sesuai alur dan tokoh-tokoh dongeng yang sudah ditonton sebelumnya.

## **B. Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)**

Metode bermain peran adalah memperoleh materi melalui pertumbuhan dan penghayatan siswa. Menumbuhkan keaktifan dan kreativitas siswa dengan bertindak sebagai tokoh yang ada dalam cerita (Djamarah, 2011, p. 237). Pada prinsipnya bermain peran adalah pembelajaran menampilkan peran yang ada di dunia nyata sebagai bermain peran di dalam kelas/konferensi, yang kemudian dijadikan bahan reflektif bagi siswa untuk menilai pembelajaran yang telah dilakukan. Bermain peran pada dasarnya siswa dapat menjadi orang lain untuk mengatur kontrol emosi yang dimiliki dalam diri siswa sehingga dapat menumbuhkan rasa saling menghormati usaha yang dilakukan oleh orang lain (Sudjana, 2013, pp. 84-85). Bermain peran adalah kegiatan menguasai materi pembelajaran dengan mengembangkan khayalan dan apresiasi siswa. Pengembangan khayalan dan penghayatan dilakukan oleh siswa dengan menyamar sebagai figur hidup atau benda mati, tergantung apa yang dimainkan. Dalam metode bermain peran, penekanannya adalah pada keterlibatan emosional dan pengamatan sensorik dalam situasi masalah yang sebenarnya. Selama bermain peran, siswa dipandang sebagai subjek untuk pelatihan bahasa aktif (bertanya atau menjawab) dengan teman (Huda, 2014, p. 109).

Adapun tujuan dalam bermain peran yang ditinjau dari jenis belajar adalah sebagai berikut (Hamalik, 2011, p. 199)

- a. Belajar dengan melakukan. Siswa memainkan peran sesuai dengan keadaan yang terjadi pada naskah. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan interaksi dan reaksi.
- b. Belajar dengan meniru (imitasi). Siswa drama observer mengidentifikasi dengan aktor (pelaku) dan tindakan siswa.

- c. Belajar dengan memberikan umpan balik. Siswa yang menjadi observer dapat memberikan komentar terhadap action yang sudah dimainkan oleh para aktor.
- d. Belajar dengan memberikan penilaian dan pengulangan. Kegiatan ini dilakukan oleh siswa dan guru untuk mengulas kembali penampilan siswa dalam memainkan peran, sehingga guru dapat memberikan penilaian. Sementara itu bagi siswa yang masih belum maksimal dapat diulang pada pertemuan berikutnya.

### **C. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran (Role Playing)**

Adapun langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran adalah sebagai berikut (Roestiyah, 2012, pp. 91-92).

- a. Guru menjelaskan kepada siswa diawali dengan mengenalkan metode pembelajaran ini. Melalui metode pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat memecahkan masalah dengan membangun hubungan sosial antara siswa lainnya dengan guru.
- b. Guru dapat memilih beberapa pertanyaan yang menarik sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode ini berhasil digunakan untuk siswa sekolah dasar.
- c. Agar siswa cepat memahami peristiwa yang ada dalam cerita, guru harus mampu bercerita ketika menyiapkan adegan pertama.
- d. Jika siswa bersedia memainkan peran tersebut, harap balas, tetapi guru baru akan mempertimbangkan kesesuaiannya untuk peran tersebut.
- e. Guru menjelaskan kepada siswa sehingga siswa mengetahui perannya dan dapat menguasai dialog serta mengatur ekspresi.

- f. Siswa yang tidak terlibat diwajibkan untuk menyimak siswa lain yang sedang memainkan peran. Siswa harus bisa memberikan saran dan kritik tentang role play yang akan dibawakan, selain mendengarkan dan melihat.
- g. Jika siswa tidak terbiasa, guru membutuhkan bantuan untuk menghasilkan peran awal dalam percakapan.
- h. Setelah peran dalam keadaan klimaks, kegiatan ini dapat diberhentikan sehingga solusi yang mungkin untuk masalah dapat didiskusikan secara umum. Bermain peran juga dapat dihentikan saat terjadi kendala yang dihadapi oleh siswa.
- i. Pada bagian akhir dilakukan diskusi dalam metode pembelajaran ini. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat atau saran terkait bermain peran yang telah dilakukan oleh teman sekelasnya.

Kelebihan dan kekurangan metode bermain peran bagi siswa sebagai berikut (Djamarah, 2011).

**a. Keunggulan Metode Bermain Peran**

- 1. Siswa dilatih untuk berimajinasi dan berkreasi.
- 2. Saat memainkan sebuah drama, pemain harus mengungkapkan pendapat mereka sesuai dengan waktu yang ditentukan.
- 3. Bekerja sama harus ditanamkan dalam bermain peran
- 4. Bahasa yang diucapkan oleh siswa dapat dipromosikan menjadi sebuah bahasa yang baik sehingga orang lain dapat dengan mudah memahaminya.

**b. Kekurangan Metode Bermain Peran**

1. Siswa yang belum berpartisipasi membuat kegiatan pembelajaran menggunakan metode ini tidak aktif secara keseluruhan.
2. Kurangnya waktu persiapan dan pelaksanaan.
3. Dapat mengganggu aktivitas kelas lain.

**D. Karakter Integritas**

Karakter integritas merupakan salah satu nilai karakter utama yang ada pada Gerakan PPK. Integritas merupakan hal yang penting karena mencerminkan kualitas kejujuran seseorang dan prinsip moral, yang dilakukan secara konsisten dalam penyelenggaraan kehidupannya. Seseorang dikatakan berintegritas apabila memiliki konsistensi antara apa yang dikatakan dan yang diperbuat, dan perbuatannya sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat (Ulya, 2021, p. 44). Nilai-nilai karakter integritas adalah nilai-nilai yang mendasari tindakan yang menjadikan seseorang yang dapat dipercaya. Bagian dari karakter integritas meliputi integritas, tidak korupsi, adil dan akuntabilitas. (Maisaro, Wiyanto, & Arifin, 2018, p. 305). Integritas merupakan unsur kepribadian yang mendasari pengakuan profesional. Integritas menuntut seseorang untuk bersikap jujur dan terbuka, tanpa mengorbankan kerahasiaan penerima manfaat, sehingga laporan yang disampaikan dapat mengungkapkan kebenaran fakta yang ada (Wurangian, 2005, p. 395).

Integritas karakter adalah nilai utama dari pola pikir, karakter dan watak yang mampu dipercaya dan patuh terhadap nilai-nilai sosial dan moral. Karakter integritas berkaitan dengan tanggung jawab sebagai masyarakat, berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat

dan kepatuhan yang berdasarkan kebenaran pada perkataan dan perbuatan. Nilai-nilai integritas diekspresikan sebagai kejujuran, cinta akan kebenaran dan keadilan, komitmen moral, non-korupsi, tanggung jawab, keteladanan, dan penghormatan terhadap martabat individu (terutama penyandang disabilitas) (Anshori, 2017, p. 67). Nilai karakter integritas merupakan nilai-nilai yang melandasi perilaku yang berusaha menjadi pribadi yang mampu dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Komitmen dan kesetiaan terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan moral (moral integrity) (Wahono, 2018, p. 3).

## **E. Implementasi Metode Bermain Peran**

Implementasi metode bermain peran untuk membentuk karakter integritas di SD dapat dilihat pada penjelasan berikut.

### **a. Tahap Persiapan**

Tahap ini akan mempersiapkan tema yang akan dimainkan berdasarkan buku tematik yang berjudul Menyayangi Hewan dan Tumbuhan pada subtema 1 yaitu manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia. Saat menentukan tema yang akan dimainkan oleh siswa SD kelas rendah. Guru perlu mempunyai moral yang baik, guru harus bisa memiliki karakter yang integritas atau jujur terhadap peserta didiknya untuk mempersiapkan kegiatan bermain peran. Selain itu juga guru harus terbuka dalam melakukan persiapan ini. Dari sinilah kita dapat melihat pengembangan pendidikan karakter integritas ini. Dari tema yang diusung tentang manfaat dan tumbuhan bagi kehidupan sudah terlihat jelas bahwa butuh moral dan karakter yang baik dalam memainkan naskah drama yang diambil dari dongeng ini karena berkaitan erat dengan ruang lingkup kehidupan sehari-hari bagi siswa

b. Menentukan aktor/pelaku

Saat menentukan pelaku dalam bermain peran, guru harus bersikap sportif dan tidak memilih-milih siswa yang mempunyai kemampuan lebih. Sikap integritas harus ditanamkan dalam menentukan pelaku, guru juga harus bisa adil kepada siswa agar semua siswa diberikan kesempatan untuk mencoba. Jika memang terdapat siswa yang belum tepat dalam memerankan tokoh yang ada dalam cerita maka guru harus menyampaikan dengan jujur dan diarahkan kembali sesuai dengan kemampuan siswa tersebut.

c. Permainan dalam bermain peran

Tahap ini dapat memberikan peluang kepada siswa untuk memainkan peran sesuai dengan imajinasi yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Penanaman karakter integritas akan terlihat saat siswa berperan menjadi orang lain. Bukan hanya terlihat karakter kejujuran tapi melalui metode ini keberanian siswa akan terus diasah oleh seorang guru. Saat proses memainkan peran berdasarkan dialog dongeng yang ada dalam buku tematik, tentu siswa saat proses bermain peran terdapat beberapa kesalahan dari sinilah guru dapat menerapkan atau menumbuhkan karakter kejujuran. Siswa dituntut untuk bersikap jujur untuk mengakui kesalahan yang diperbuat saat bermain peran. Kejujuran itu sangat penting karena kejujuran itu dapat menumbuhkan kepercayaan, siswa yang jujur akan tumbuh menjadi siswa yang percaya diri, amanah dan bahagia. Kejujuran adalah dasar dari karakter yang baik agar siswa dapat belajar dari kesalahan.

d. Kegiatan Diskusi

Setelah bermain peran dilakukan secara berulang-ulang oleh siswa kelas III guru melanjutkan tanya jawab dengan membentuk diskusi.

Hal ini berdampak positif bagi siswa, meskipun masih duduk di kelas III siswa dilatih oleh guru untuk belajar menyampaikan pendapat. Dari kegiatan bermain peran yang sudah dilakukan maka siswa diminta untuk menilai dan mengemukakan pendapatnya terhadap tampilan teman-temannya. Siswa harus jujur dalam mengemukakan pendapat dalam diskusi. Sementara itu bermain peran ini telah dilakukan oleh siswa dengan rasa tanggung jawab dan mandiri.

e. Ulangi

Tahap ini merupakan tahap pengulangan setelah melakukan diskusi. Siswa akan mengulangi kegiatan bermain peran di kelas berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan saat diskusi.

Sementara itu dalam proses pembelajaran drama terdapat 3 karakter yang diperankan oleh tokoh yaitu protagonis, antagonis dan tritagonis.

### **1. Protagonis**

Salah satu karakter baik yang dimiliki seorang tokoh dalam drama disebut protagonis. Protagonis adalah kekuatan pendorong drama. Biasanya, satu atau dua protagonis dalam sebuah drama bertindak dengan bantuan karakter lain (Han, 2020, p. 21). Karakter baik tokoh dalam drama dilihat dari perlakuannya terhadap tokoh lain. Altenbern dan Lewis (Nurgiyantoro) mengatakan bahwa watak protagonis adalah watak yang dimiliki oleh tokoh yang banyak disenangi orang lain karena disebut sebagai pahlawan dalam cerita yang menjadi idola penonton (Indayati, Seli, & Wartiningasih, 2013, p. 3). Protagonis menunjukkan sesuatu menurut sudut pandang pembaca dan harapan pembaca (Nofrita, 2018, p. 32).

## **2. Antagonis**

Antagonis ini diperankan oleh tokoh yang bewatak jahat dalam drama, terkadang juga tokoh seperti ini sering memunculkan konflik (Utami, Farid, & Sonni, 2019, p. 161). Antagonis adalah karakter yang tidak baik dalam drama. Karakter ini memiliki watak seperti iri hati, angkuh, sombong dan lain-lain (Nurgiyantoro, 2007). Antagonis adalah lawan watak dari protagonis karakter tokoh yang ada dalam karya sastra. Tokoh antagonis adalah orang yang memerankan karakter jahat. Antagonis sebagai aktor yang tidak disukai pembaca karena karakternya tidak sesuai harapan pembaca (Aminuddin, 2013, p. 80).

## **3. Tritagonis**

Seorang tritagonis adalah karakter yang membantu dalam sebuah cerita, apakah itu membantu protagonis atau penjahat. Tokoh yang berperan penting dalam cerita disebut tokoh sentral atau protagonis, sedangkan tokoh yang tidak berperan penting karena penampilannya hanya sebagai pelengkap, jasa, pendukung atau peran pendukung disebut tritagonis (Aminuddin, 2013, p. 79). Tritagonis adalah karakter yang muncul satu kali atau lebih dalam sebuah cerita (Karmini, 2011, p. 23). Penampilan karakter segitiga sering diabaikan, atau setidaknya kurang mendapat perhatian. Tritagonis adalah orang dalam garis besar cerita, dan ketiganya biasanya diabaikan karena garis besar hanya berisi inti cerita (Nurgiyantoro, Burhan, 2013, p. 259).

Pada pembelajaran bermain peran ini siswa dituntut agar menjadi orang lain melalui karakter-karakter yang diperankannya, siswa mempunyai karakter sesuai dengan peran yang dimainkannya. Misalnya siswa mendapatkan peran baik (protagonis) maka siswa harus berintegritas untuk bertanggung jawab belajar dan berlatih dengan bantuan bimbingan guru sehingga bisa berakting dengan baik sesuai

dengan peran protagonis tersebut. Sedangkan jika siswa mendapatkan peran jahat (antagonis) maka selama ia berakting ia harus mempunyai karakter jahat. Bermain peran ini dapat membentuk karakter siswa karena ketika ia berperan jahat ternyata karakter yang seperti itu tidak boleh dilakukan dalam kehidupan nyata. Maka dari itu pembelajaran drama ini dapat membentuk karakter dan melakukan perubahan sikap yang positif bagi siswa.

#### **F. Cara Guru Sekolah Dasar Mengajar Drama di Kelas Rendah**

Pembelajaran drama perlu diajarkan di sekolah dasar karena dapat menggali dan memahami nilai-nilai kognitif, efektif dan sosial dalam mendidik siswa. Selain itu, pembelajaran drama dapat meningkatkan kreativitas anak dengan kegiatan menulis teks drama, sehingga memungkinkan anak mengembangkan ide dan gagasan dalam bentuk dialog tertulis. Drama dapat mengevaluasi kemampuan siswa sehingga melahirkan karya sastra untuk emosional dan intelektual. Masalah umum dengan pembelajaran ini adalah asumsi bahwa akting selalu membuat stres dan cukup cemas untuk menjadi momok menakutkan bagi beberapa peserta didik. Guru sebagai fasilitator dan motivator mampu menarik dan melibatkan siswa dalam pembelajaran drama. Guru sekolah dasar harus lebih menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran drama yang ada pada buku tematik. Cerita drama berasal dari dongeng yang ada di buku tema dan siswa akan memerankan tokoh yang ada dalam dongeng tersebut. Cara guru SD dalam mengajar drama menggunakan metode bermain peran di kelas rendah adalah sebagai berikut.

1. Guru menceritakan dongeng yang ada pada buku tema berjudul Menyayangi Hewan dan Tumbuhan pada subtema 1 yaitu manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia.

2. Guru menjelaskan alur dan teknik dalam bermain peran, hingga siswa dapat memahami.
3. Guru memberikan contoh dalam memerankan tokoh yang ada di cerita baik tokoh protagonis maupun antagonis.
4. Jika media pembelajaran mendukung, tayangkan salah satu contoh video bermain peran yang sederhana untuk tingkat SD kelas rendah.
5. Guru tetap memantau dan membimbing siswa saat proses bermain drama.

Manfaat pembelajaran drama di SD kelas rendah yaitu waktu luang siswa tentunya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan latihan yang lebih bermakna, sehingga mengurangi kegiatan negatif. Pentingnya pembelajaran drama di sekolah sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan karakter setiap siswa, seperti minat, bakat, dan kesukaan individu dalam pembelajaran drama. Setelah tanpa sadar mempelajari acting, dapat membentuk nilai positif yang dilahirkan oleh jiwa seorang siswa. Melalui peran yang dimainkan siswa dapat membentuk karakter dan akhlak yang mulia.

Manfaat pembelajaran drama bagi siswa termasuk kesempatan untuk membawa siswa pada kedewasaan. Hal ini dilakukan dengan mengajak siswa untuk mempraktikkan berbagai jenis pengalaman hidup dengan naskah yang diangkat dari sebuah dongeng yang ada dalam buku tematik. Oleh karena itu, mempelajari drama di sekolah sangat penting bagi siswa SD. Sehingga siswa dapat mengasah emosi, nalar dan imajinasi, memperluas wawasan, mempertajam kepribadian dan menghormati karya sastra Indonesia serta bangga menjadi bagian dari khazanah budaya Indonesia, tumbuhnya pengetahuan dan keterampilan berbahasa serta intelektual.

### **G. Keberhasilan Metode Role Playing dalam Membentuk Karakter Integritas**

Menggunakan metode role playing ini membawa keberhasilan bagi seorang guru saat mengajarkan bermain peran. Keberhasilan yang dicapai dengan menggunakan metode bermain peran adalah sebagai berikut.

1. Membentuk karakter integritas (kejujuran) siswa sejak dini melalui bermain peran di sekolah dasar.
2. Menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik.
3. Membuka wawasan siswa tentang bermain peran.
4. Memberikan jalan bagi guru sehingga dapat mengetahui bakat dan minat yang dimiliki masing-masing siswa khususnya siswa jenjang sekolah dasar.

### **PENUTUP**

Pembentukan pendidikan karakter di sekolah dasar dapat dilakukan dengan melihat proses pembelajaran yang menggunakan salah satu metode yaitu bermain peran (role playing). Bermain peran di SD diajarkan oleh guru di kelas rendah maupun kelas tinggi untuk menanamkan nilai karakter yang tertuang dalam drama tersebut. Bermain peran yang dilakukan di SD dengan melihat cerita dongeng pada buku tematik berjudul Menyayangi Hewan dan Tumbuhan pada subtema 1 yaitu manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia. Salah satu nilai karakter yang ditanamkan berdasarkan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yaitu karakter integritas. Nilai karakter integritas ini adalah moral yang dimiliki oleh seseorang berkaitan dengan kejujuran yang tertanam pada jiwa orang tersebut.

Metode bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar, membangun kreativitas yang ada dalam pada diri siswa dan dapat membentuk karakter baik siswa. Implementasi metode bermain peran untuk membentuk karakter integritas siswa SD dilakukan dengan 5 tahap yaitu persiapan, menentukan aktor/pemain, permainan dalam bermain peran, diskusi dan pengulangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (2013). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru.
- Anas, S. &. (2013). *Pendidikan Karakter*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Anshori, I. (2017). Pendidikan Karakter di Madrasah. *Halaqa: Islamic Education*, 1(2), 67.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2011). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Alfabeta.
- Han, Z. I. (2020). Analisis Karakter Pangeran Badar Dalam Pertunjukan Teater Bangsawan Palembang (Naskah Dua Korban di Gunung Meru). *Jurnal Pakarena*, 5(2), 21.
- Hendriana, E. C., & Jacobs, A. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Melalui Keteladanan dan Pembiasaan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 26.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indayati, S., Seli, S., & Wartiningsih, A. (2013). Tipologi Kepribadian Tokoh dalam Trilogi Ronggeng Dukuh Paruk Karya Ahmad. *Jurnal Khatulistiwa*, 2(8), 3.
- Karmini, N. K. (2011). *Teori Pengkajian Prosa Fiksi dan Drama*. Bali: Saraswati Institut Press Pustaka Larasan.

- Kemendiknas. (2011). *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Kurikulum Perbukuan.
- Kurniawan, S. (2017). *Pendidikan Karakter: Konsepsi & Implementasinya secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kusrahmadi, S. D. (2007). Pentingnya Pendidikan Moral Bagi Anak Sekolah Dasar. *Dinamika Pendidikan*, 1(1), 2-3.
- Mahmud. (2012). *Sosiologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Maisaro, A., Wiyanto, B. B., & Arifin, I. (2018). Manajemen Program Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *JAMP: Jurnal Adminitrasi dan Manajemen Pendidikan*, 1(3), 305.
- Muslim, A. Q., Suci, I. G., & Pratama, M. R. (2021). Analisis Kebijakan Pendidikan di Jepang, Finlandia, China dan Indonesia dalam Mendukung Sustainable Development Goals. *Adi Wijaya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 183.
- Nofrita, M. (2018). Karakter Tokoh Utama Novel Sendalu Karya Chavchay Syaifullah. *Jurnal Kata*, 2(1), 32.
- Nurgiyantoro, B. (2007). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Samani, & Haryanto, M. (2013). *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Siswanto, H. (2018). Pentingnya Pendidikan Moral Sejak Anak Sekolah Dasar. *Jurnal PAI, 1*(2), 112.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Algesindo.
- Ulya, V. F. (2021). Pembentukan Nilai Karakter Integritas Melalui Gerakan Literasi Sekolah pada Anak MI/SD. *Journal of Islamic Elementary Education, 3*(1), 44.
- Utami, A. D., Farid, M., & Sonni, A. F. (2019). Persepsi Ibu Rumah Tangga Terhadap Serial Drama Televisi Elif di SCTV (Riset Audiens di Kelurahan Caile Kabupaten Bulukumba). *Jurnal Karena, 8*(1), 161.
- Wahono, M. (2018). Pendidikan Karakter: Suatu Kebutuhan Bagi Mahasiswa di Era Milenial. *Integralistik, 3*.
- Wibowo. (2013). *Perilaku dalam Organisasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Wurangian, H. (2005). *Integritas dan Obyektivitas Auditor pada KAP serta Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Universitas Airlangga, Surabaya: Majalah Ekonomi (Th XV, NO 3A Desember).

# VI

---

## **PENGEMBANGAN MODEL KOOPERATIF TIPE PEMBELAJARAN *THINK PAIR SHARE* (TPS) TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA SD**

Venni Herli Sundi

### **A. Pendahuluan**

**P**ada dasarnya Pendidikan yang ada di Indonesia perlu adanya perhatian, dikarenakan sebuah Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting, yang mempunyai peranan penting sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang lebih baik, lebih bermanfaat, lebih berkualitas dan dapat mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam hal ini kenyataan yang terjadi banyak kritik yang sering terjadi di lingkungan Pendidikan seperti adanya system Pendidikan yang sering berubah serta tidak seimbang. Permasalahan yang terjadi tersebut bisa terjadi dikarenakan lemahnya system Pendidikan di Indonesia, dimana belum adanya perlengkapan seperti sarana belajar dan prasarana proses pembelajaran yang belum tercukupi atau lengkap serta model pembelajaran yang belum bervariasi dan terjadinya pembelajaran yang hanya berdasarkan buku paket.

Adanya kemampuan yang diharapkan ada dalam proses pembelajaran, seperti kemampuan kognitif, kemampuan psikomotorik, dan kemampuan emosional. Menurut NCTM, kemampuan yang harus diperoleh seorang siswa adalah kemampuan matematisnya seperti kemampuan pemecahan masalah, kemampuan koneksi, kemampuan komunikasi, kemampuan penalaran dan pembuktian dan ekspresi. Matematika adalah ilmu sains sehingga pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang biasanya memiliki konsep pemecahan masalah karena dengan ini konsep pemecahan masalah adalah konsep dimahaminya memahami masalah dan siswa dapat mengembangkan konsepnya. Jika siswa dapat memecahkan masalah, siswa akan menemukan solusi yang cocok untuk masalah yang mereka hadapi.

Pada dasarnya kurikulum matematika yang didalamnya memegang peranan penting adalah kemampuan pemecahan masalah siswa dengan kemampuan tersebut siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya, mengembangkan pengetahuannya sehingga siswa dapat memecahkan persoalan yang diberikan oleh guru. Pada proses penerpaan pengetahuan yang baru yang sebelumnya belum diketahuinya bisa dikatakan kemampuan tersebut adalah kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan hal tersebut siswa perlu melatih kemampuan pemecahan masalahnya sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya bisa berpikir tingkat tinggi dan merespon yang diberikan oleh gurunya. Kemampuan ini dapat berupa kebutuhan jangka pendek yang berkaitan langsung dengan pembelajaran matematika siswa, atau bekal jangka panjang sebagai pedoman untuk proses belajar siswa kedepannya atau dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga seorang guru harus memberikan harapan kepada siswa yaitu harapan siswa untuk memecahkan

masalah yang dimilikinya berdasarkan pemecahan masalah. Diharapkan pembelajaran yang dirancang dengan baik oleh guru akan memungkinkan siswa mempelajari keterampilan tersebut dengan mudah dan cepat sehingga mereka dapat memecahkan masalah dengan benar, tepat serta sesuai yang diharapkan.

Faktor-faktor yang sering terjadi yang menyebabkan kurang baiknya hasil belajar siswa adalah salah satu ketidaktepatan guru dalam menggunakan menciptakan inovasi pembelajaran yang digunakannya di kelas atau untuk proses mengajar guru. Guru biasanya hanya dapat menerapkan pembelajaran satu arah yang biasanya cenderung lebih fokus terhadap guru atau guru menjadi center di kelas. Dengan hal tersebut banyak yang ada di kelas dimana guru lebih dominan dibandingkan siswa. Dalam hal ini juga terdapat nilai matematika dari beberapa siswa yang masih belum memenuhi harapan, sehingga perlu peningkatan keterampilan pemecahan masalah matematis melalui perubahan teknik dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru, agar kemampuan matematika siswa sesuai dengan yang diharapkan. lingkungan dan perubahan zaman.

Beberapa faktor dari tidak dapat memahami serta meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah adalah dimana ketika siswa tersebut sulit dalam menerapkan konsep pemecahan masalah yang tidak secara rutin dalam kehidupan sehari-hari dalam proses penyelesaian masalah. Siswa masih belum percaya diri dalam menggunakan matematika sebagai pemecahan masalah, siswa kurang percaya diri dalam memberikan komunikasi dan memberikan argumentasi terkait ide-idenya. Berdasarkan hal tersebut perlu dipilihnya suatu inovasi dalam meningkatkan pemecahan masalah atau inovasi dalam model belajar dan siswa dapat mengembangkan pola pikirnya.

Berdasarkan hal tersebut kita perlu membuat inovasi pembelajaran yang bervariasi sehingga serta memiliki banyak inovasi sehingga dengan model pembelajaran TPS siswa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang telah guru sampaikan. Model pembelajaran TPS atau model saling berpasangan antar siswa merupakan jenis model pembelajaran kooperatif yang dapat dirancang untuk mengatur pola interaksi siswa dalam pembelajaran. Model pembelajaran masih tidak terlalu sering diterapkan guru di sekolah-sekolah, model pengembangan ini jarang dilakukan dengan menggunakan permainan, sehingga siswa dapat lebih semangat dan khususnya dalam belajar. Model pembelajaran TPS ini memiliki tiga langkah utama. Ini berarti bahwa pasangan dapat bergaul dengan teman sekelas mereka atau berpasangan, berpikir secara individual tentang di mana harus berpikir. Langkah terakhir adalah berbagi hasil diskusi dengan teman-teman yang lain. Langkah-langkah tersebut dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa.

Model yang dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam proses pemecahan masalah siswa adalah salah satunya dengan menggunakan model TPS dengan Langkah pertama yaitu *think* dimana proses tersebut dilaksanakan dengan cara ketika guru memberikan soal atau permasalahan yang berkaitan dengan materi di kelas lalu siswa diminta untuk berpikir secara individu tentang soal yang telah disampaikan oleh guru. Dalam tahapan tersebut pemecahan masalah dapat dilakukan secara langsung sehingga siswa dapat terampil dalam membuat konsep pemecahan masalah siswa. Pada tahapan *pair* siswa diberikan kebebasan dengan temannya secara berpasangan untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru, sehingga pada tahapan ini siswa dapat menghasilkan jawaban secara bersama. Tahapan terakhir adalah *share* dimana siswa dapat memberikan jawaban atau dapat *sharing*

jawabannya kepada teman-temannya, dalam proses ini siswa bisa saling melakukan diskusi. Oleh karena itu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TPS* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa di Sekolah Dasar.

## **B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS)**

Metode pengajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi, dan metode pengajaran (Kurniasih, Imas dan Sani, 2015). Saat ini berbagai model pembelajaran sedang dikembangkan karena didukung oleh berbagai jenis alat, dari model pembelajaran yang sangat sederhana hingga model pembelajaran yang kompleks. Proses berpikir berpasangan serta berbagi pemikiran dengan pasangannya merupakan kegiatan yang dapat mendorong siswa untuk saling bekerja sama (Tint, 2015). Dengan menggunakan ekspersi yang tepat serta pemikiran yang tepat merupakan contoh yang dapat mendorong siswa untuk memiliki sikap. Siswa memperluas pemahaman konseptual mereka tentang topik. *Co-op learning* adalah strategi pendidikan kelompok di mana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Pada proses meningkatkan partisipasi siswa dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif, memungkinkan siswa bisa mengembangkan jiwa kepemimpinannya, membuat keputusan kelompok, berinteraksi dengan siswa dari latar belakang yang berbeda, dan memberikan waktu kepada siswa untuk melaksanakan proses belajar. adalah. *Think Pair Share* (TPS) adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara individu, berpasangan, dan akhirnya tema kelompok besar (Chianson, Mimi Martha, O'kwu, Ijenkeli Emmanuel, Kurumeh, 2015).

Model TPS, membutuhkan instruktur untuk mengorbankan cakupan konten dan, dengan perluasan, pembelajaran siswa

(Barrett et al., 2021). Seringkali, seseorang dapat merancang pembelajaran aktif untuk menjadi pengganti satu-ke-satu dari segmen pendek proses pembelajaran. Misalnya, alih-alih memberi materi tentang hasil eksperimen klasik, instruktur dapat menantang siswa untuk menafsirkan gambar dari makalah yang diterbitkan sendiri dan menghubungkannya dengan konsep materi. Alih-alih menggambarkan beberapa contoh untuk menggambarkan konsep bagi siswa, seorang instruktur dapat menantang siswa untuk menemukan, menghasilkan, atau membandingkan dan membedakan contoh mereka sendiri. Atau, alih-alih memberi materi tentang penerapan suatu konsep, siswa dapat secara aktif mendiskusikan pertanyaan aplikasi yang diberikan oleh instruktur.

Model pembelajaran *Think Pair Share* dimodifikasi untuk mendapatkan prosedur pelaksanaan yang sesuai dengan karakteristik siswa yang belajar. Terdapat dua prinsip dalam penerapan model *think pair share* dalam pembelajaran yaitu pemilihan anggota kelompok dan penentuan jumlah anggota kelompok. Siswa secara individu mulai berpikir untuk menemukan jawaban atas tugas yang diajukan. Anggota kelompok harus terdiri dari siswa yang sudah saling mengenal dengan baik, tetapi tidak boleh memiliki tingkat pengetahuan yang sama, sedangkan jumlah anggota kelompok harus dimulai dari dua siswa (Tanujaya & Mumu, 2019).

TPS pertama kali dikembangkan oleh Frank Lyman dan rekan-rekannya di University of Maryland dan ditemukan sebagai cara yang efektif untuk mengubah mood pola diskusi kelas (Sundi et al., 2018). Strategi *thinkpairshare* berperan aktif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi lisan siswa, membangun lingkungan belajar yang kolaboratif, dan memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, sejumlah kegiatan terkait *Thinkpair* – buku teks bahasa Inggris

dan metode pengajaran di kelas untuk meningkatkan keterampilan komunikasi lisan siswa (Raba, 2017).

Penerapan model pembelajaran inovatif berpotensi meningkatkan pengalaman belajar, motivasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa yang berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Wuryandani & Herwin, 2021). *Think-pair-share* (TPS) adalah strategi pengajaran yang mempromosikan pembelajaran aktif dan kolaboratif; namun, keefektifan dan penerapan strategi ini dalam bentuk aslinya atau yang diubah tetap harus ditetapkan, terutama dalam Pendidikan (Ganatra et al., 2021).

*“Think-pair-share”* adalah teknik belajar aktif yang dikenal luas (Prahl, 2017). TPS itu sederhana teknik dengan manfaat besar. Ia mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam mengingat informasi, mendiskusikan informasi sebelum disajikan ke yang lain (Kurjum et al., 2020). Selain itu, TPS juga mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa karena semua siswa diberikan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam kelas. TPS merupakan model pembelajaran yang memberikan setiap siswa mendapat kesempatan untuk berpartisipasi aktif dengan siswa lain. Model ini merupakan solusi yang efektif dalam membuat jalur diskusi kelas. Ini diasumsikan bahwa model ini perlu dikelola dengan baik agar memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, merespon, dan berinteraksi.

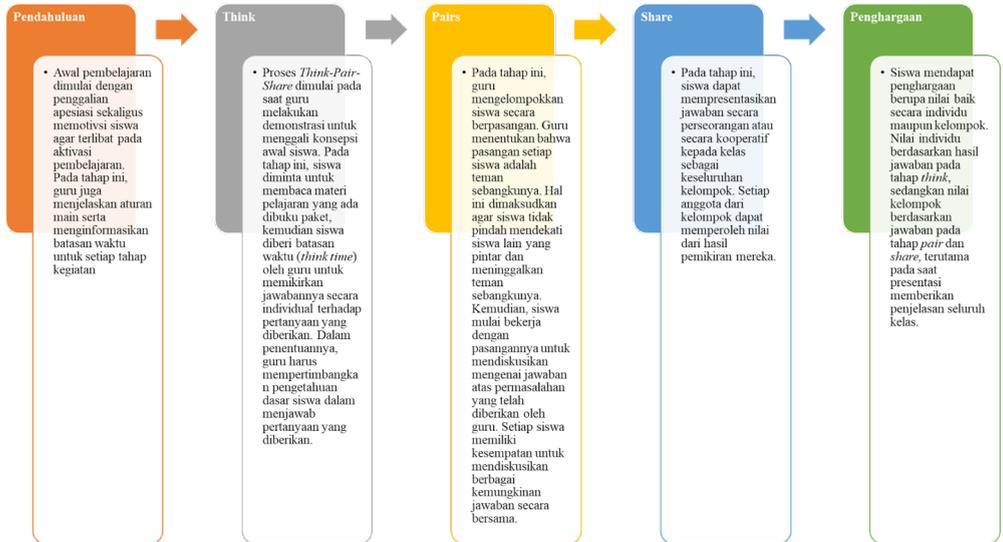
Teknik *think pair share* yang dipadukan dengan pembelajaran strategi membaca tidak mengubah persepsi siswa yang menggunakan strategi membaca. Namun, berdasarkan jawaban atas pertanyaan tertutup dan terbuka, siswa tampak sangat dianut oleh teknik *thinkpair share*. Teknik *thinkpairshare*, dikombinasikan dengan pelajaran strategi membaca, merupakan alternatif yang nyaman untuk pelajaran membaca (Shih & Reynolds, 2015). Kinerja

siswa dalam kegiatan akademiknya serta siswa memahami konsep yang ditentukan oleh guru, siswa dapat menciptakan kemampuannya yaitu dimana siswa bisa berpikir tingkat tinggi sehingga kolaboratif dari TPS dapat meningkatkan kemampuan siswa. Kolaboratif ini adalah dimana siswa dapat saling menyatukan pembelajaran yang diberikan oleh guru dan siswa bisa diskusi bahkan Kerjasama dengan teman-temannya untuk menyelesaikan tugas akademiknya.

Model TPS memiliki beberapa keunggulan. (1) Membantu siswa memahami materi. (2) Siswa akan lebih siap untuk setiap pelajaran. (3) Waktu yang dibutuhkan relatif singkat. (4) setiap anggota kelompok dapat bertemu dalam saling memberikan kesempatan untuk berbicara. (5) Membantu guru membuat suasana kelas lebih interaktif. Sehingga dalam model ini dapat membuat siswa lebih berpikir efektif dan menjadikan diskusi di kelas lebih interaktif. Membaca dan diskusi memerlukan persiapan untuk menguasai kelas secara penuh, dan prosedur yang digunakan dalam TPS memungkinkan siswa untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk berpikir, menanggapi, dan saling membantu.

Kelemahan model pembelajaran kolaboratif TPS adalah (1) perlunya mengkoordinasikan kegiatan yang berbeda pada waktu yang bersamaan. (2) Memberikan sesuatu yang tepat dalam pengelolaan kelas pada proses belajar. (3) Pindah dari seluruh kelas ke kelompok kecil dapat menjadi waktu kelas yang berharga. Untuk itu, guru perlu merencanakan dengan matang agar dapat melacak waktu yang terbuang. (4) Karena ada satu siswa yang tidak memiliki pasangan, jumlah siswa yang ganjil akan mempengaruhi pembentukan kelompok. (5) Sangat membutuhkan keterampilan dan kemampuan guru, dan guru mengintervensi secara optimal selama waktu pembelajaran. (6) Pelajari bahan ajar untuk setiap sesi pada tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan berpikir anak.

Model pembelajaran TPS terdiri dari lima Langkah yang terdiri dari tiga langkah utama yaitu think, pair dan share (Hamdayama, 2014).



### C. Kemampuan Pemecahan Masalah

Masalah merupakan bagian dari kehidupan manusia, baik di dalam maupun di luar kehidupan. Adanya permasalahan tersebut menjadikan solusi sebagai aktivitas dasar manusia untuk bertahan hidup. Masalah biasanya mencakup sesuatu yang mendorong seseorang untuk menyelesaikannya, tetapi tidak dapat diselesaikan secara langsung. Jika masalah disajikan kepada anak dan anak segera tahu bagaimana menyelesaikannya dengan benar, pertanyaannya bukan masalah. Karena itu, masalahnya sangat relatif.

Saat ini permasalahan yang dihadapi siswa lebih kompleks dari sebelumnya, sehingga diperlukan kemampuan siswa untuk memecahkan permasalahan yang kompleks. Dalam memecahkan

masalah yang kompleks, siswa harus menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari sebelumnya untuk menyelesaikannya. Untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah yang kompleks, peran guru sangat penting (Hobri et al., 2020).

Mengidentifikasi penyebab masalah mengidentifikasi apa yang dapat menyebabkan masalah dipecahkan (yang mungkin berbeda dari sekadar menghilangkan penyebab masalah, karena penyebabnya mungkin terletak jauh di masa lalu); dan mengidentifikasi apa yang menyebabkan atau mencegah implementasi solusi (misalnya, mengidentifikasi mekanisme perubahan dan mekanisme resistensi). Tentu saja, semua ini didahului dengan langkah yang diperlukan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan masalah, tetapi identifikasi dan deskripsi tidak, dengan sendirinya, merupakan pemecahan masalah, dan cenderung tidak mengarah untuk menghasilkan pengetahuan teoretis baru (Prasad, 2021). Selain itu, untuk tujuan menghasilkan pengetahuan baru, metode pengambilan kerangka teoretis tertentu tentang tindakan sosial dan penerapannya adalah pemecahan masalah menyiratkan generalisasi, jika hanya dari masa lalu suatu situasi ke masa depan, dan pemecahan masalah yang sebenarnya biasanya tentang menghasilkan yang baru ide daripada menguji yang sudah ada.

Mengembangkan strategi pemecahan masalah siswa membutuhkan instruksi yang cermat karena pemecahan masalah membutuhkan siswa untuk merumuskan masalah matematika tertentu dan memperoleh keterampilan yang berbeda dalam mewakili masalah melalui representasi numerik, simbolik, verbal, atau grafis (Barham, 2020). Strategi ini sesuai dengan kerangka studi saat ini dan dapat digunakan untuk menggambarkan strategi pemecahan masalah didemonstrasikan oleh para peserta. Perlu

dicatat bahwa setelah peserta datang dengan rencana untuk solusi, melaksanakan rencana itu biasanya dianggap lebih mudah daripada merancanginya. Secara umum, yang dibutuhkan hanyalah perawatan dan kesabaran dengan keterampilan yang diperlukan, ketekunan dengan rencana yang dipilih, dan pengetahuan yang cukup untuk memilih rencana lain jika pertama tidak bekerja. Pada tahap akhir, peserta meneliti solusi yang mereka peroleh.

Peran penting pemecahan masalah terlihat jelas pada kreativitas dalam matematika dapat dipromosikan melalui pemecahan masalah. Ada tumpang tindih yang besar antara literatur tentang kreativitas dan bahwa pada pemecahan masalah, kreativitas dalam matematika sebagai sesuatu yang kompleks sehingga menghasilkan sesuatu yang tepat dan baik serta berguna solusi untuk masalah yang disimulasikan atau diterapkan secara nyata menggunakan pemodelan matematika. Akibatnya, “memecahkan masalah adalah seperti” menciptakan sesuatu yang baru”. Peran pemecahan masalah dalam mempromosikan kreativitas jelas, karenanya siswa harus terlibat dengan masalah yang menantang (Khalid et al., 2020).

Pemecahan masalah harus dilihat sebagai tantangan multidisiplin, dan praktik serta proses yang sesuai perlu dijelaskan dengan menggunakan kerangka kerja terpadu. Kompetensi pemecahan masalah pada tingkat yang halus, untuk membangun alat penilaian yang sesuai, dan untuk menyelidiki dalam kondisi apa kemajuan pembelajaran dapat dicapai (Priemer et al., 2020). Nyata, tidak ideal, proses pemecahan masalah mengandung kesalahan, jalan memutar, dan siklus, dan mereka tidak mengikuti urutan yang telah ditentukan, seperti yang diasumsikan dalam model normative (Rott et al., 2021).

Strategi pemecahan masalah matematis adalah cara berpikir yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang dapat dipecahkan oleh suatu cabang ilmu (Hartono, 2014)). Pemecahan masalah dapat dicapai oleh seseorang dengan berbagai metode dan strategi. Kesepuluh strategi yang dimaksud adalah: (1) Bekerja mundur dimana strategi tersebut pada suatu masalah yang memiliki hasil akhir tunggal dan memiliki beberapa macam alternatif. (2) Menemukan pola di mana kita dapat mengamati informasi yang diberikan seperti gambar, angka, huruf, kata, warna, atau suara. (3) Melihat dari sudut pandang lain yang dilihat dari sudut pandang yang berbeda dalam memecahkan masalah. Ada banyak cara untuk menemukan tempat di mana Anda dapat memecahkan masalah. (4) Penyederhanaan masalah serupa. (5) Pertimbangkan kasus ekstrem di mana masalahnya tidak ekstrem dan dapat diselesaikan. (6) Membuat foto, gambar, dan pola untuk mengembangkan strategi pemecahan masalah geometris. (7) Tebakkan dan pengujian yang cerdas. Gunakan kecerdasan, bukan hanya menebak. Ketika Anda memecahkan masalah, Anda tidak hanya menebak jawabannya. (8) Dengan memecahkan masalah, hitung semua kemungkinan jawaban sampai Anda mendapatkan jawaban yang benar. (9) Organisasi data didefinisikan sebagai pengaturan data. (10) Berpikir logis. Strategi ini digunakan untuk menyelesaikan masalah matematika seperti angka.

Siswa dapat menemukan pengalaman dalam hal pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya, hal tersebut terjadi karena bagian penting dalam pemecahan masalah. Sedangkan dalam kurikulum matematika terdapat kemampuan pemecahan masalah. Melalui kegiatan ini, Anda dapat lebih mengembangkan aspek keterampilan matematika seperti menerapkan aturan pada masalah luar biasa, pengenalan pola, generalisasi, dan komunikasi matematis. Aktivitas mental yang dapat dicapai dengan pemecahan

masalah meliputi memori, kognisi, penjelasan, pembedaan, aplikasi, analisis, dan pengembangan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diartikan bahwa ada masalah antara apa yang diharapkan dengan kenyataan yang ada dan ada masalah khusus yang harus dipecahkan, tetapi tidak ada yang bisa menyelesaikannya secara langsung. Pemecahan masalah adalah proses menerapkan pengetahuan yang ada untuk situasi asing. Ketika memecahkan masalah matematika, siswa mengembangkan keterampilan berpikir, sikap dan kepercayaan diri, dan kombinasi dari ide-ide unik untuk memecahkan masalah.

Ada beberapa tahapan pemecahan masalah menurut beberapa ahli yaitu:

Tahapan Pemecahan Masalah Menurut Para Ahli			
<b>Polya</b>	<b>Solso</b>	<b>John Dewey</b>	<b>Sumarmo</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Understanding the problem</i></li> <li>• <i>Devising a plan</i></li> <li>• <i>Carry out the plan</i></li> <li>• <i>Looking back</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Identification the problem</i></li> <li>• <i>Representation the problem</i></li> <li>• <i>Planing the solution</i></li> <li>• <i>Execute the plan</i></li> <li>• <i>Evaluate the plan</i></li> <li>• <i>Evaluate the solution</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Define the problem</i></li> <li>• <i>Identify the alternative</i></li> <li>• <i>Select the best way alternative</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui</u></li> <li>• <u>Merumuskan masalah</u></li> <li>• <u>Menerapkan strategi</u></li> <li>• <u>Menginterpretasikan hasil</u></li> <li>• <u>Menggunakan matematika secara bermakna</u></li> </ul>

Adapun indikator dari tahapan pemecahan masalah menurut Polya adalah sebagai berikut:

<p>Pemahaman masalah (<i>understanding the problem</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami masalah yang dihadapi, apa yang ditanya, memahami kondisi data yang diberikan untuk menemukan apa yang ditanya, serta membuat gambar dan notasi yang sesuai</li> </ul>
<p>Menemukan suatu rencana (<i>devising a plan</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menemukan hubungan antara data dengan hal-hal yang belum diketahui, mengingat kembali soal yang sebelumnya, pengalaman sebelumnya digunakan untuk menyelesaikan masalah sekarang, mengandaikan soal yang baru belum dapat diselesaikan lalu coba pikirkan soal serupa dan selesaikan</li> </ul>
<p>Melaksanakan rencana (<i>carry out the plan</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan rencana pemecahan masalah, memeriksa setiap langkahnya apakah tiap langkah perhitungan sudah benar, lalu membuktikan bahwa langkah-langkah yang dipilih sudah benar</li> </ul>
<p>Memeriksa kembali (<i>looking back</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana cara memeriksa kebenaran hasil yang diperoleh, kemudian dapatkah diperiksa sanggahannya dan dicari hasil tersebut dengan cara lain, serta dapatkah cara-cara lain digunakan untuk masalah yang lain, sehingga dalam menyelesaikan masalah bisa menggunakan berbagai cara.</li> </ul>

#### D. Implementasi *Think Pair Share* (TPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD

Mata Pelajaran : Matematika

Pokok Bahasan : Bangun Ruang

Tujuan Pembelajaran :

Melalui proses kegiatan pembelajaran dengan Model Kooperatif Tipe *Think-Pair-Share* (TPS) ini diharapkan:

1. Siswa dapat mengidentifikasi serta memahami tentang jaring-jaring Balok
2. Siswa dapat mengidentifikasi serta memahami tentang jaring-jaring Kubus

## Kegiatan Pembelajaran:

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<b>1. Kegiatan Awal (10 menit)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran (menjawab salam siswa, berdoa, mengecek kehadiran siswa).</li> <li>b. Guru memotivasi siswa supaya aktif dalam kegiatan belajar mengajar.</li> <li>c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.</li> <li>d. Guru menginformasikan tentang model pembelajaran kooperatif TPS.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa memberi salam kepada guru, berdoa dan mempersiapkan perlengkapan belajar dan merespon pertanyaan guru.</li> <li>b. Siswa memperhatikan dan memberi respon pada penjelasan guru.</li> <li>c. Siswa memperhatikan dan memberi respon pada penjelasan guru.</li> <li>d. Siswa memperhatikan dan memberi respon pada penjelasan guru.</li> </ul>
<b>2. Kegiatan Inti</b>	
<i>Think</i> (15 menit)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru meminta siswa untuk membaca materi tentang jaring-jaring balok dan kubus.</li> <li>b. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang bentuk-bentuk balok dan kubus disekolah, bentuk balok dan kubus di kehidupan sehari-hari.</li> <li>c. Guru memberikan kesempatan bagi peserta didik yang belum mengerti untuk bertanya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa membaca materi tentang jaring-jaring balok dan kubus.</li> <li>b. Siswa mulai memikirkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru.</li> <li>c. Siswa diharapkan mempersiapkan pertanyaan kepada guru.</li> </ul>

<p><i>Pair (20 menit)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mengelompokkan siswa secara berpasangan. Guru mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat kemampuannya. Guru membagi kelompok siswa menggunakan games kartu,</li> <li>Guru memberikan LAS I yaitu berupa masalah yang serupa dengan apa yang telah dibaca siswa, dan meminta siswa untuk mengerjakan.</li> </ol> <p><i>Share (20 menit)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya</li> <li>Guru memantau jalannya diskusi dan memberikan bantuan serta bimbingan seperlunya.</li> <li>Guru menjelaskan Kembali materi yang belum dipahami oleh siswa sebagai bentuk evaluasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mencocokkan kartu yang sama dengan temannya, setelah cocok siswa duduk berpasangan dengan teman kelompoknya.</li> <li>Siswa menerima LAS I kemudian mulai berpikir dan mengerjakan tugas tersebut secara berpasangan.</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sebagian siswa yang berpasangan melakukan share atau presentasi ke depan kelas untuk saling diskusi dengan teman yang lainmaju</li> <li>Siswa memperhatikan jawaban dari temannya serta bimbingan dari guru.</li> <li>Siswa memperhatikan penjelasan guru</li> </ol>
<p><b>3. Kegiatan Penutup (5 menit)</b></p>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa membuat rangkuman/kesimpulan atas materi yang didapat hari ini.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa memberikan kesimpulan materi hari ini.</li> </ol>

- |   |  |
|---|--|
| <p>b. Guru menginformasikan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari untuk pertemuan selanjutnya, kemudian siswa dapat mempelajari materi tersebut.</p> <p>c. Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.</p> | <p>b. Siswa ditugaskan membaca materi pelajaran selanjutnya sebagai persiapan pertemuan berikutnya.</p> <p>c. Siswa memberi salam kepada guru.</p> |
|---|--|

### **BAB III PENUTUP**

Model pembelajaran sangat dibutuhkan untuk siswa, terutama dalam proses siswa memecahan masalah yang diberikan oleh guru karena pemecahan masalah siswa dapat berpikir lebih kritis dan kreatif. Model pembelajaran kooperatif tipe think pair share adalah model yang di gunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran ini dimana tahapan dalam kegiatan pembelajaran yang pertama adalah think yaitu dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, tahap kedua adalah pair dalam tahap pair guru membagi siswa berpasang-pasangan untuk menjadi satu kelompok, guru menggunakan games permainan kartu untuk mempasangkan siswa, setelah berpasangan guru memberikan soal yang berkaitan dengan pemecahan masalah dan siswa secara berpasangan memecahkan soal tersebut, tahap terakhir adalah share dimana siswa melaksanakan diskusi dengan kelompok yang lainnya siswa bisa saling share jawaban yang diperoleh kelompok, sehingga bisa berjalannya diskusi dan tanya jawab antar siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Barham, A. I. (2020). Investigating the development of pre-service teachers' problem-solving strategies via problem-solving mathematics classes. *European Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.1.129>
- Barrett, M., Hershock, C., McCarthy, M., Melville, M., & Mertz, J. (2021). What type of debrief is best for learning during think-pair-shares? *Teaching and Learning Inquiry*. <https://doi.org/10.20343/TEACHLEARNINQU.9.1.5>
- Chianson, Mimi Martha, O'kwu, Ijenkeli Emmanuel, Kurumeh, M. S. (2015). Effect Of Think-Pair-Share Strategy On Secondary School Mathematics Students' Achievement And Academic Self-Esteem In Fractions. *AJCSR*. , *Benue State University Makurdi Nigeria, Volume 2*(Issue 2 Feb-Mar), 141-147.
- Ganatra, S., Doblanko, T., Rasmussen, K., Green, J., Kebbe, M., Amin, M., & Perez, A. (2021). Perceived Effectiveness and Applicability of Think-Pair-Share Including Storytelling (TPS-S) to Enhance Clinical Learning. *Teaching and Learning in Medicine*. <https://doi.org/10.1080/10401334.2020.1811094>
- Hamdayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia.
- Hartono, Y. (2014). *Matematika; Strategi Pemecahan Masalah*. Graha Ilmu.
- Hobri, Ummah, I. K., Yuliati, N., & Dafik. (2020). The effect of jumping task based on creative problem solving on students' problem solving ability. *International Journal of Instruction*. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13126a>

- Khalid, M., Saad, S., Abdul Hamid, S. R., Ridhuan Abdullah, M., Ibrahim, H., & Shahrill, M. (2020). Enhancing creativity and problem solving skills through creative problem solving in teaching mathematics. *Creativity Studies*. <https://doi.org/10.3846/cs.2020.11027>
- Kurjum, M., Muhid, A., & Thohir, M. (2020). Think-pair-share model as solution to develop students' critical thinking in islamic studies: Is it effective? *Cakrawala Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28762>
- Kurniasih, Imas dan Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Prahl, K. (2017). Best Practices for the Think-Pair-Share Active-Learning Technique Kristine Prahl. *American Biology Teacher*. <https://doi.org/10.1525/abt.2017.79.1.3>
- Prasad, M. (2021). Pragmatism as Problem Solving. *Socius*. <https://doi.org/10.1177/2378023121993991>
- Priemer, B., Eilerts, K., Filler, A., Pinkwart, N., Rösken-Winter, B., Tiemann, R., & Zu Belzen, A. U. (2020). A framework to foster problem-solving in STEM and computing education. *Research in Science and Technological Education*. <https://doi.org/10.1080/02635143.2019.1600490>
- Raba, A. A. A. (2017). The Influence of Think-Pair-Share (TPS) on Improving Students' Oral Communication Skills in EFL Classrooms. *Creative Education*. <https://doi.org/10.4236/ce.2017.81002>

- Rott, B., Specht, B., & Knipping, C. (2021). A descriptive phase model of problem-solving processes. *ZDM - Mathematics Education*. <https://doi.org/10.1007/s11858-021-01244-3>
- Shih, Y. C., & Reynolds, B. L. (2015). Teaching Adolescents EFL by Integrating Think-Pair-Share and Reading Strategy Instruction: A Quasi-Experimental Study. *RELC Journal*. <https://doi.org/10.1177/0033688215589886>
- Sundi, V. H., Sampoerno, P. D., & Hakim, L. El. (2018). PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE THINK-PAIR-SHARE (TPS) TERHADAP KEMAMPUAN PENYELESAIAN MASALAH DAN DISPOSISI MATEMATIS DITINJAU DARI KEMAMPUAN AWAL SISWA SMP SWASTA ISLAM DI TANGSEL. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.2.131-144>
- Tanujaya, B., & Mumu, J. (2019). Implementation of think-pair-share to mathematics instruction. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v13i4.14353>
- Tint, S. S. & E. E. N. (2015). Collaborative Learning With Think-Pair-Share Technique. *Computer Applications: An International Journal (CAIJ)*, 2(1), 1–11. University of Computer Studies Mandalay Myanmar
- Wuryandani, W., & Herwin. (2021). The effect of the think–pair–share model on learning outcomes of civics in elementary school students. *Cypriot Journal of Educational Sciences*. <https://doi.org/10.18844/CJES.V16I2.5640>

# VII

---

## **Model RADEC dalam Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa SD**

Marlina Eliyanti Simbolon

### **PENDAHULUAN**

**K**emampuan bahasa sangat penting bagi siswa untuk mendominasi dalam pembelajaran pembelajaran bahasa. Kemampuan berbahasa terdiri dari empat perspektif, lebih spesifiknya: 1) kemampuan mendengarkan; 2) kemampuan berbicara (talking ability); 3) kemampuan memahami (understanding ability); dan 4) kemampuan mengarang (Tarigan, 2013). Di antara keempat kemampuan tersebut, kemampuan mengarang dikenang karena merupakan keahlian yang lebih rumit dari ketiga kemampuan lainnya.

Belajar bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar membutuhkan dasar kemampuan mengarang sebagai hal yang vital. Kemampuan mengarang diajarkan oleh pengajar (pendidik) karena siswa akan mengikuti interaksi untuk membuat karya-karya yang tersusun, seperti teks-teks informatif dan karya-karya karangan lainnya. Kemampuan menulis siswa akan sangat membantu siswa ini atau yang lainnya.

Direkam sebagai latihan hard copy, mahasiswa dapat menawarkan pandangan, sentimen, dan pemikiran mereka untuk dituangkan dalam kata-kata, kemudian, kemudian, diwujudkan menjadi kalimat, bagian, artikel, dan menjadi karya tulis. Ternyata karya tersebut juga bisa menjadi inspirasi bagi diri sendiri maupun orang lain yang membacanya.

Salah satu materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah menyusun teks informatif. Teks informatif adalah teks yang menggambarkan jalannya sesuatu terjadi dan mengapa sesuatu terjadi, sesuatu yang masuk akal dalam teks logis ini sebagai keanehan normal, sosial, dan sosial. Pada program Pendidikan 2013 menyusun teks logika merupakan salah satu materi baru yang diberikan di sekolah dasar. Menurut (Emilia, 2012) menyusun teks logika masih dianggap merepotkan karena materi teks informatif merupakan materi baru sehingga kemampuan siswa yang terekam dalam teks ilustrasi hard copy harus terus ditingkatkan dengan tahapan pembelajaran yang tepat. .

Berbeda dari ketiga keterampilan berbahasa yang lain, keterampilan menulis merupakan keterampilan tersulit dan merupakan momok bagi siswa sekolah dasar. Menurut (Abidin, 2012) faktor yang mempengaruhi sulitnya keterampilan menulis dikarenakan faktor guru yang kurang mengeksplor siswa untuk menyukai menulis dan terampil dalam menulis. Faktor lainnya adalah dalam menerapkan strategi pembelajaran atau model pembelajaran yang tidak tepat sasaran, sehingga mengakibatkan kemampuan dan prestasi belajar siswa menurun. Berdasarkan hal tersebut diperlukan model pembelajaran bahasa Indonesia yang berfokus pada siswa, selain itu kreatif, serta dapat menumbuhkan potensi siswa untuk berpikir kritis.

## BAB II KAJIAN TOPIK

### A. Model RADEC

#### 1. Pengertian model RADEC

Model pembelajaran RADEC selain untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa di tingkat sekolah dasar, juga untuk mendorong siswa mampu menguasai kompetensi dan keterampilan abad 21. Adapun model pembelajaran RADEC telah disesuaikan. Langkah-langkah pembelajaran RADEC disusun untuk mendukung siswa aktif dan produktif.

Majunya model RADEC tergantung pada dua hal berikut ini: hal utama yang menjadi dasar pemikiran adalah tujuan pendidikan umum, khususnya untuk membina setiap potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa. , tegak, sehat jasmani, terpelajar, cakap, inventif, mandiri, dan menjadi warga yang berdasarkan suara dan berwawasan. Selanjutnya, model perolehan dibuat dari hipotesis konstruktivisme. Sebagaimana ditunjukkan oleh Vygotski (Sopandi, 2017) mengatakan bahwa kapasitas mental siswa dapat dikembangkan dan diciptakan melalui kerjasama dengan iklim sosial. Jadi dalam pengalaman pendidikan, ada kalanya siswa perlu maju secara bebas tentang suatu gagasan topik tanpa bantuan orang lain, tujuannya adalah untuk melihat kemampuan siswa, sedangkan ketika siswa belajar dengan bantuan orang lain, tujuannya adalah untuk membina kapasitas mereka yang mungkin.

Bagian mental mempengaruhi peningkatan kemampuan siswa yang direkam dalam bentuk hard copy karena termasuk kerangka mind boggling, sehingga dapat dikatakan bahwa itu adalah tindakan berpikir yang menuntut lebih tinggi, sehingga memiliki pilihan untuk menyusun teks ilustrasi dengan baik, siswa mengkonsolidasikannya dengan kemampuan pemahaman. Model pembelajaran RADEC mendorong

siswa untuk menulis teks logis, karena siswa dilengkapi dengan kemampuan dasar materi yang akan dibicarakan sehingga siswa dapat membaca, menjawab dan memahami, kemudian, pada saat itu, mempelajari dan membuat hasil yang sesuai. berbakat mengarang teks ilustratif yang erat kaitannya dengan kewajaran atau kekhasan sosial-sosial yang terjadi dalam keadaan siswa saat ini.

Penggunaan model pembelajaran RADEC menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Siswa terlinat dalam setiap aspek baik menentukan permasalahan, menentukan topik yang akan dijelaskan, serta pengambilan keputusan dalam menyusun teks eksplanasi. Semua aspek dalam proses pembelajaran tersebut untuk meningkatkan motivasi dan tanggung jawab siswa. Hal tersebut menjelaskan bahwa model pembelajaran RADEC merupakan alternatif solusi agar guru dapat melaksanakan pembelajaran inovatif dengan mudah karena sesuai dengan keadaan Indonesia. Model pembelajaran RADEC diklaim dapat meningkatkan keterampilan siswa pada abad ke-21, karena siswa belajar secara mandiri memahami materi pembelajaran sehingga mampu berpikir kritis, berpikir kreatif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Langkah-langkah model RADEC adalah Read, Answer, Discussion, Explain, and Create. Adapun dijelaskan sebagai berikut:

#### A. Read (Membaca)

Membaca merupakan langkah pertama, murid bisa melakukan aktivitas membaca informasi menurut berbagai macam bacaan yaitu bisa berupa buku, majalah, artikel cetak atau melalui dunia maya. Untuk mendorong murid bisa menemukan keterangan, maka pengajar menyertakan pertanyaan prapembelajaran. Pertanyaan-

pertanyaan yang diberikan sang pengajar merupakan pertanyaan yang erat kaitannya menggunakan materi yang akan dipelajari. Pertanyaan prapembelajaran yang diberikan pengajar tidak hanya bersifat keterampilan berpikir taraf rendah (LOT) namun juga pertanyaan keterampilan berpikir taraf tinggi (HOT). Kegiatan membaca bisa dilakukan pada luar kelas, misalnya

pada tempat tinggal sebelum proses pembelajaran berlangsung. Tujuan menurut aktivitas membaca pada langkah pertama ini menjadi upaya efektivitas proses belajar mengajar untuk menerapkan contoh pembelajaran RADEC. Hal imbas lain menurut aktivitas membaca prapembelajaran ketika pembelajaran dimaksudkan supaya

murid bisa memperoleh secara pribadi keterangan krusial yang terkandung pada bacaan prapembelajaran sebagai hasilnya tanpa dijelaskan sang pengajar atau menerima langsung dari orang lain.

#### b. Answer (Menjawab)

Menjawab pertanyaan merupakan langkah kedua. Siswa menjawab pertanyaan prapembelajaran menurut pengajar yang masih ada dalam tugas kerja murid. Adapun tujuan menurut termin ini supaya murid sanggup belajar secara mandiri, selain itu murid sanggup mengidentifikasi kesulitan-kesulitan yang ditemui pada menjawab pertanyaan prapembelajaran. Dalam hal ini murid memperoleh pemahaman yang lebih pada menurut pertanyaan prapembelajaran tugas kerja murid.

#### c. Discussion (Diskusi)

Langkah ketiga merupakan diskusi. Pengajar mengondisikan murid buat belajar secara berkelompok buat mendiskusikan pertanyaan prapembelajaran supaya memperoleh jawaban yang sah. Hal yang dilakukan pengajar merupakan pendorong murid buat berdiskusi secara aktif. meyakinkan murid buat percaya diri pada menjawab pertanyaan, selain itu menaruh motivasi pada murid yang berhasil menjawab serta amerampungkan tugas. Untuk murid yang belum bisa merampungkan tugas maka pengajar menaruh kesempatan buat bertanya pada murid yang telah menguasai materi pembelajaran, kemudian pengajar mendukung dengan memberikan motivasi.

#### d. Explain (Menjelaskan)

Langkah keempat merupakan mempresentasikan. Pengajar meminta murid/perwakilan buat mempresentasikan materi yang sudah didiskusikan dalam kelompoknya. Pengajar sebagai fasilitator, memastikan penerangan murid atau perwakilan kelompoknya bisa mengungkapkan materi secara runtut, sah serta bisa dimengerti murid lain. Tugas pengajar jua mendorong murid yang menyimak buat bertanya, menyanggah, atau menambahkan yang sudah disampaikan sang temannya dari kelompok yang berbeda.

#### e. Create (Mencipta)

Langkah kelima atau terakhir merupakan mencipta. Siswa diberikan dorongan dan pesan atau ide dari pengajar supaya memakai pengetahuan yang dikuasainya untuk

membuat luaran yang bisa berupa ilham pemecahan perkara yang bisa berupa produk. Produk tadi bisa berupa karya tulis, poster, spanduk, mading, pesan digital, komik cetak /komik digital. Suatu tindakan buat mengeksplere ilham-ilham inovatif murid, maka pengajar bisa menginspirasi menggunakan model pembelajaran yang tidak terpikirkan sebelumnya, serta mengondisikan murid agar ingin tahu untuk memecahkan perkara pada sekitar lingkungan murid.

Model pembelajaran RADEC dapat membantu guru mengembangkan keterampilan menulis, khususnya keterampilan menulis persuasif. Model pembelajaran RADEC memiliki beberapa keunggulan yaitu mendorong siswa untuk memperoleh keterampilan abad 21, beberapa keterampilan yang harus dimiliki manusia yaitu pemahaman konseptual, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi dan berpikir kreatif.

Manfaat lain dari model RADEC adalah sarananya dapat langsung dijangkau oleh pengajar dan langsung disimpan, karena sifatnya yang mudah dan hasilnya dapat diterapkan di sekolah, dapat membantu siswa dalam membangun karakter, bekerja pada siswa ' asal mula pemahaman dan mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21. Berbagai alasan menarik, model pembelajaran ini tidak sulit dijangkau oleh pendidik mengingat sarana yang dimaksud merupakan kependekan dari nama model yang sebenarnya, khususnya Read, Answer, Discusion, Explain, dan Create. Kesederhanaan penyimpanan dan penggunaan model pembelajaran RADEC ditunjukkan dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa arti dari model RADEC tidak sulit untuk diingat dan dipahami dan dapat membantu siswa mengerjakan pendidikan mereka,

mengembangkan lebih lanjut kemampuan siswa, mengerjakan pemahaman teoritis mahasiswa. Selain itu, mendorong mahasiswa untuk menumbuhkan kemampuan abad 21 (Sopandi, 2019).

Adapun langkah-langkah model pembelajaran RADEC sebagai berikut :

### Langkah-Langkah Model Pembelajaran RADEC

Langkah-langkah Pembelajaran	Penjelasan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Read	Pada langkah awal, pengajar mengajarkan siswa untuk terlebih dahulu mempelajari materi yang berkaitan dengan apa yang akan dipelajari, baik yang berasal dari buku, majalah, web, dan lain-lain.	Menginstruksikan siswa untuk membaca materi yang dapat dilakukan di kelas maupun di luar kelas, materi tersebut berkaitan dengan yang akan dibahas dalam pembelajaran.	Membaca informasi berupa bacaan yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas.
Answer	Selanjutnya, instruktur memberikan pertanyaan pra-belajar kepada siswa untuk ditanggapi. (Misalnya dalam materi teks logis)	Memberikan pertanyaan pra-studi mulai dari keterampilan berpikir tingkat rendah (LOTS) hingga keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). "Pernahkah Anda mendengar teks eksposisi? "Apa yang kamu ketahui tentang karangan persuasif?"	Menjawab pertanyaan prapembelajaran dalam bentuk lembar kerja (LKS)

		<p>“Bagaimana struktur teks naratif?” “Apa aturan bahasa teks naratif?” “Apa perbedaan antara teks naratif dan teks deskriptif?”</p>	
Discussion	<p>Pada langkah ketiga, siswa berbicara tentang tanggapan dari lembar kerja pertanyaan pra-pembelajaran. Instruktur juga dapat memilih agen dari setiap pertemuan untuk menjadi penghibur di tahap selanjutnya.</p>	<p>Mintalah siswa membentuk kelompok diskusi. Guru mendorong siswa yang sudah memahami materi untuk mendiskusikannya untuk membimbing siswa yang belum memahami.</p> <p>Di sisi lain, guru mendorong siswa yang tidak mengerti untuk bertanya kepada temannya..</p>	<p>Berdiskusi dengan teman di kelas</p>
Explain	<p>Pada langkah keempat, instruktur mempersilahkan siswa untuk memperkenalkan konsekuensi dari percakapan yang dilakukan. Pertemuan yang berbeda didekati</p>	<p>Panduan presentasi kelompok. Jika ada konsep yang tidak dapat dikuasai siswa atau pertanyaan yang tidak dapat dijawab, guru dapat menjelaskan</p>	<p>Melakukan presentasi. Siswa diminta untuk memberikan tanggapan, kritik dan masukan.</p>

	<p>untuk memberikan komentar, reaksi, atau jawaban. Pendidik juga dapat menambahkan penjelasan pada ide-ide penting yang tidak dapat dikuasai siswa.</p>		
Create	<p>Langkah terakhir, setelah siswa melakukan pengenalan, instruktur memberikan pintu terbuka yang berharga kepada siswa untuk menumbuhkan ide-ide yang mereka miliki seperti pemikiran inovatif yang dapat menyampaikan materi, karya imajinatif, dll.</p>	<p>Mendorong siswa untuk memunculkan ide-ide kreatif. Guru juga dapat menginspirasi siswa tentang sesuatu yang ingin mereka ciptakan, baik itu berupa rilis produk, karya kreatif, dan lainnya.</p>	<p>Menciptakan ide-ide kreatif, menghasilkan luaran.</p>

#### B. Pemetaan Menulis di Sekolah Dasar

Di taraf sekolah dasar, pembelajaran menulis bisa dibagi sebagai 2 bidang: menulis pemula dan menulis lanjutan. Belajar menulis semenjak dini umumnya dianggap goresan pena tangan. Ini berarti bagaimana mengenali simbol fonetik dan bagaimana

mengejanya dengan benar. Tingkat ini mengacu dalam taktik atau metode untuk mengganti simbol fonetik bahasa sebagai karakter nyata yang bisa dikenali. Tujuan menulis membantu murid mengeja istilah dan frasa sederhana dengan benar.

Tujuan pembelajaran menulis merupakan mengharapkan murid sanggup menulis berdasarkan naskah yang dieja. Contoh goresan pena e,d,f,k,j dan bisa berupa suku istilah misalnya suka, mata, wajib, luka dan pada bentuk kalimat sederhana. Seperti halnya membaca permulaan, menulis permulaan pula bisa memakai metode-metode misalnya metode abjad, metode suku istilah, metode global dan metode SAS. Pembelajaran menulis permulaan diaplikasikan pada kelas rendah yaitu kelas I dan kelas II.

Ruang lingkup pembelajaran menulis pada kelas rendah, menjadi berikut : Kelas I (satu), Menulis permulaan pada kelas I

memakai huruf-huruf kecil, tujuannya murid bisa tahu cara menulis permulaan menggunakan ejaan yg sah & mengomunikasikan ide/pesan secara tertulis, bahan ajar menulis permulaan pada kelas I tersaji secara sedikit demi sedikit menggunakan memakai pendekatan alfabet, suku istilah, katakata, kemudian kalimat.

Kelas II (2), Menulis permulaan pada kelas II memakai hurufhuruf akbar atau modal dalam awal kalimat dan penggunaan perindikasi baca, tujuannya murid tahu cara menulis permulaan menggunakan ejaan yang benar dan mengomunikasikan ide/pesan secara tertulis, buat memperkenalkan cara menulis alfabet akbar pada kelas II mempergunakan pendekatan spiral maksudnya alfabet demi alfabet diperkenalkan secara berkesinambungan hingga dalam akhirnya seluruh alfabet dikuasai sang para murid.

### Pembelajaran Menulis Lanjutan (Pemahaman) Pembelajaran menulis

masih ada pada kelas atas, yaitu III, IV, V, VI. Tujuan menulis taraf lanjut merupakan supaya murid bisa menyampaikan pikiran & perasaannya pada bahasa tulis secara teratur dan menyeluruh. Yang membedakan antara menulis awal dan lanjutan merupakan kemampuan buat berbagi skema yang sudah diperoleh sebelumnya dan berbagi lebih lanjut apa yang wajib ditulis. Teknik belajar menulis dan contoh Ada aneka macam macam teknik belajar menulis, mulai berdasarkan sudut belajar menulis pada contoh sekolah menengah (kelas 3 sampai kelas 6). Teknik pembelajaran menulis bisa dibagi sebagai 2 kelompok: menulis cerita dan menulis sehari-hari.

## C. Teks Eksplanasi

### 1. Eksplorasi teks eksplanasi

Teks-teks informatif dapat diartikan dalam teks-teks yang terjadi di sekitar atau fenomena alam, atau fenomena sosial yang terjadi. Dengan teks ini, pembaca dapat memahami kekhasan secara jelas dan runtut (Kemendikbud, 2017). Teks eksplanasi adalah teks yang menggambarkan interaksi. Siklus ini dapat terjadi secara tiba-tiba, meliputi fenomena alam (efek samping) dan fenomena sosial (Wahono, 2013). Pada umumnya, teks-teks logis dibingkai dengan desain, menjadi sesuatu yang terjadi secara spesifik, klarifikasi, dan lengkap. Selain daripada itu, Menurut Pardiyono (Gultom, 2013) mengartikan bahwa teks eksplanasi adalah teks yang memaknai jalannya peristiwa suatu ciri atau kekhasan sosial. Berdasarkan gambaran di atas, maka dapat dimaklumi bahwa teks eksplanasi adalah teks yang berisi penjelasan atau siklus yang berhubungan dengan (proses)

bagaimana dan (motivasi yang melatarbelakangi) mengapa suatu peristiwa terjadi, baik dari peristiwa biasa maupun peristiwa. dari kumpul-kumpul.

## 2. Kapasitas Teks Klarifikasi

Teks ilustrasi memiliki kapasitas sebagai alat atau strategi untuk bekerja secara bijaksana tentang bagaimana siswa dapat menafsirkan suatu peristiwa. Pertunjukan yang jelas dengan struktur «mengapa» dan «bagaimana» memungkinkan siswa untuk mengetahui peristiwa yang rumit dan elemen apa yang memengaruhinya.

## 3. Konstruksi dan Atribut Teks Cerita

Dibuat dalam konstruksi kausal untuk menjawab pertanyaan “mengapa” dan “bagaimana” dalam teks. Konstruksi pesan cerita dilakukan dalam tiga tahap, dimulai dengan kalimat garis besar di awal bagian, garis klarifikasi di tengah, dan diakhiri dengan kalimat ilustrasi di akhir bagian.

Klarifikasi selengkapnya adalah sebagai berikut:

Pada bagian awal laporan, harus mencakup gambaran singkat tentang tema yang sedang diperiksa. Dalam sebuah pertunjukan lisan, penulis teks harus memiliki pilihan untuk menyajikan peristiwa atau kekhasan yang diperiksa sesaat namun jelas, mudah untuk dibaca dan dipahami.

Pada baris klarifikasi, dalam sambutannya, pencipta menyampaikan data tentang keadaan dan hasil akhir dari hal-hal dan kekhasan yang menjadi pokok pokok teks. Sebuah rangkaian penjelasan harus di sekitar terorganisir, jelas, dan lugas untuk membuatnya lebih mudah bagi pembaca untuk memahami realitas yang digambarkan.

Perdebatan dalam teks yang memikat adalah bagian penting yang tidak boleh diabaikan oleh penulis. Dalam teks yang meyakinkan, bagian yang kuat adalah bagian terakhir. Dalam meringkas, akhir atau pemikiran utama dari setiap baris klarifikasi yang digambarkan oleh penulis di bagian sebelumnya disusun. Pencipta tidak boleh mengabaikan bagian dalam alur cerita. Selain itu, dalam teks, terjemahan pencipta direncanakan untuk mencoba untuk tidak membingkai suatu keyakinan. Pencipta harus mencapai kesimpulan mengingat realitas saat ini dan informasi yang ditemukan.

Ciri-ciri teks naratif adalah sebagai berikut:

- a. Semua informasi dalam teks adalah informasi faktual tanpa pendapat penulis.
- b. Objek yang termasuk dalam teks eksplanasi adalah peristiwa nyata yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, peristiwa lain yang bersifat ilmiah.
- c. Teks informatif dan tidak dimaksudkan untuk mempengaruhi pembaca dengan gaya persuasif agar pembaca percaya dan peduli dengan apa yang dibahas.
- d. Bagian eksplanasi teks naratif menggunakan langkah pertama, kedua, ketiga dan seterusnya sambil menjelaskan langkah sebab akibat.
- e. Unsur kebahasaan teks eksplanasi sangat khusus untuk menggunakan kalimat pasif, dalam teks tersebut, penulis sering menggunakan kata kerja objek dan kata kerja relatif atau aktif.

#### 4. Langkah-Langkah Menulis Teks Eksplanasi

Langkah-langkah menulis teks Eksplanasi (Priyatni, 2014), adalah sebagai berikut:

- a. Mencirikan suatu topik.
- b. Tentukan alasan artikel/bacaan/teks tersebut.
- c. Kumpulkan informasi dari berbagai sumber.
- d. Susun diagram makalah sesuai dengan poin yang dipilih sehingga menjadi susunan artikulasi umum, rangkaian penjelasan, dan penutup atau pemahaman.
- e. Buat hasil dari ide-ide yang dihasilkan menjadi sebuah produk

#### 5 . Kriteria Pembuatan Teks Eksplanasi

Menulis Teks Eksplanasi merupakan materi baru dalam kurikulum 2013. Teks eksplanasi adalah dokumen yang berisi penjelasan tentang proses-proses fenomena alam atau sosial. Siswa tidak hanya harus menulis karangan, tetapi juga dibimbing oleh struktur teks naratif. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013), dalam menulis teks persuasif, dalam menulis teks persuasif perlu adanya kriteria atau indeks evaluasi untuk membuat teks yang layak menjadi perhatian pembaca, khususnya:

##### a . Aspek Isi

Kriteria penilaiannya adalah siswa telah menguasai penulisan paragraf persuasif pada topik yang diberikan, kelengkapan pengembangan teks naratif, dan artikel yang sesuai dengan topik.

b. Aspek Organisasi (pernyataan umum, penjelasan, dan kesimpulan)

Kriteria penilaiannya adalah gagasan dapat diungkapkan dengan jelas, padat, dan tertata baik. Selain itu, hal terpenting dalam penilaian aspek organisasi adalah adanya struktur teks eksplanasi yang berurut dan logis.

c. Aspek Kosakata

Kriteria penilaiannya adalah penguasaan siswa dalam menguasai pembentukan kata, pemilihan kata dan ungkapan yang efektif. Kriteria penilaian aspek penggunaan bahasa adalah siswa menggunakan fitur kebahasaan dalam teks naratif.

d. Aspek Penggunaan Bahasa

Menilai adalah menggunakan bahasa secara efektif untuk menulis teks eksplanasi yang komprehensif dan konstruktif, dengan hanya beberapa kesalahan dalam penggunaan bahasa (urutan kata atau fungsi).

e. Aspek mekanis

Kriteria penilaiannya adalah penguasaan kaidah penulisan paragraf persuasif, kaidah terkait ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf yang benar.

#### D. Implikasi Model Radec

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model RADEC dapat diuraikan sebagai berikut, pada kegiatan awal yang berdurasi lima belas menit dimulai dengan mengucapkan salam

pada murid, dan mengabsen satu per satu, lalu dilanjutkan dengan berdoa, guru mengecek kerapian murid dan kebersihan kelas, guru memberikan penjelasan tentang tujuan, manfaat, serta aktivitas yang akan dilakukan selama pembelajaran, siswa menyimak penjelasan dari guru, dan penutup kegiatan awal yaitu bertanya jawab perkembangan literasi yang dilakukan murid. Pada tahap ini dua Langkah model pembelajaran RADEC telah dilakukan yaitu membaca dan menjawab materi. Membaca dilakukan pada prapembelajaran, sedangkan menjawab dilakukan di kegiatan awal.

Setelah kegiatan awal selesai, maka dilanjutkan kegiatan inti yang berdurasi dua puluh lima menit. Kegiatan inti dibagi menjadi tiga tahap yaitu diskusi, mempresentasikan, dan mencoba atau mengaplikasikan. Kegiatan inti dimulai dengan berdiskusi, murid dibagi dalam kelompok lalu diinstruksikan oleh guru untuk membaca teks eksplanasi tentang “Lingkunganku” dengan seksama. Selain membaca murid juga memberi tanda kata-kata baru yang ditemuinya di bacaan tersebut. Guru memberikan tugas di lembar kerja untuk diisi setelah membaca bacaan. Murid berdiskusi untuk menjawab tugas yang diberikan oleh guru. Adapun diskusi tujuannya untuk memupuk rasa ingin tahu dan dapat berbagi informasi dari banyak sumber tidak hanya dirinya sendiri.

Masih dalam kegiatan inti, setelah tahap berdiskusi selesai maka dilanjutkan pada tahap menjelaskan. Murid menjelaskan hasil dari diskusi kelompok di depan kelas. Teman yang lain menyimak. Bila telah selesai penjelasan atau presentasi maka dipersilakan kelompok lain untuk memberi sanggahan atau masukan, diharapkan tahap ini bisa memperkaya temuan-temuan yang luput dari salah satu kelompok. Tahap ini dilakukan secara bergilir sampai semua kelompok menjelaskan hasil diskusinya.

Tahap akhir dari kegiatan ini adalah mengkreasikan atau mencoba mengaplikasikan hasil dari diskusi. Dari rangkaian tahapan yang telah dilakukan yaitu melakukan kegiatan membaca “Lingkunganku” dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan prapembelajaran yang tersedia sebagai petunjuknya. Setelah itu menjelaskan bersama guru. Lalu melakukan diskusi bersama kelompok di sekolah dan mempresentasikannya. Akhirnya murid mengambil kesimpulan dari materi yang dipelajari tentang “Lingkunganku”. Dalam mengaplikasikan kesimpulan yang didapat dituangkan dalam poster atau spanduk, dapat juga berupa luaran produk lain, seperti tempat sampah, kreasi di mading, dan luaran yang kreatif serta inovatif lainnya.

Tahap akhir dari pembelajaran adalah penutup atau kegiatan akhir dengan alokasi waktu lima menit. Kegiatan yang dilakukan adalah guru dan murid melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Murid menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya. Setelah itu kelas diakhiri dengan doa bersama dipimpin ketua kelas.

### **BAB III PENUTUP**

Proses belajar mengajar dilihat berkualitas apabila berlangsung menggunakan efektif, bermakna dan ditunjang sang asal daya yg mumpuni. Proses pembelajaran bisa dikatakan berhasil & efektif dipandang berdasarkan ketuntasan belajar anak didik melebihi batas KKM, kegiatan anak didik mengikuti pembelajaran, kemampuan pengajar pada mengelola pembelajaran, & respon anak didik terhadap pembelajaran. Peran pengajar menjadi pendidik bertanggung jawab merencanakan & mengelola proses pembelajaran sinkron

menggunakan tuntutan tujuan pembelajaran yg ingin dicapai dalam setiap mata pelajaran pada hal ini pelajaran Bahasa Indonesia.

Model pembelajaran RADEC adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang dipakai sang pengajar dalam waktu mengungkapkan materi ajar yang menuntut pengajar buat membangun suasana interaktif yang edukatif, yakni hubungan antara pengajar menggunakan anak didik, anak didik menggunakan anak didik, dan menggunakan asal pembelajaran pada menunjang tercapainya tujuan belajar dan pula menuntut anak didik untuk mengetahui konsep ilmu pada saat yang terbatas, contoh pembelajaran ini pun menuntut anak didik menyebarkan keterampilan berkomunikasi dan bekerjasama.

Model RADEC diperlukan bisa menaikkan minat juga partisipasi anak didik pada proses pembelajaran, diperlukan sanggup berpikir kritis dan menjadi motivasi belajar anak didik untuk menyebarkan potensi yang dimilikinya dan mengasah pemahaman konsep yang telah diketahui, sebagai akibatnya akan berdampak dalam peningkatan keterampilan berbahasa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Elina, Zulkarnaini, & Sumarno. (2009). *Pembelajaran Menulis*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Emilia. E (2012). *Pendekatan Genre-Based Dalam Pengajaran Bahasa Inggris: Petunjuk Untuk Guru*. Bandung: Riqi Press.
- Fadhil, Khaerul 2018. *Sirok Bastra: Jurnal Bahasa*. "Pengaruh Model Pembelajaran RADEC Terhadap Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia". Di akses dari <https://digilibadmin.unismuh.ac.id>.
- Junus dan Fatimah (2012). *Sirok Bastra: Jurnal Bahasa*. "Pengertian Bahasa
- Kemendikbud. (2013). *Bahasa Indonesia: Ekspresi Diri dan Akademik Kelas X*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Kemendikbud. (2013). *Buku Guru Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Kemdikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemdikbud.
- Kemendikbud. (2017). *Bahasa Indonesia Untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Masyud, Sulthon. (2011). *Metode Penelitian pendidikan. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi kependidikan (LPMPK) Universitas Jember.*
- Nurseptiani, K., & Maryani, N. (2019). *Jurnal Pendidikan Guru.* Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Dengan Membandingkan Model Pembelajaran RADEC Dan Model Pembelajaran Konvensional. Vol. 2, No. 2.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemdikbud.
- Priyatni, Endah Tri. (2014). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesias Dalam Kurikulum 2013.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahim, Paelori. (2013). *Sirok Bastra: Jurnal Bahasa.* "Fungsi Bahasa Indonesia". Universitas Muhammadiyah. Di akses dari <https://ejurnal.esaunggul.ac.id>.
- Rusman. (2012). *Sirok Bastra: Jurnal Bahasa.* Model-Model Pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada Murtadlo. Di akses dari <https://repositori.unsil.ac.id>.
- Rusyana, Yus. (1984). *Bahasa dan Sastra dalam Gamitan Pendidikan.* Bandung: Diponegoro.
- Setiawan, D, dkk. (2019). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.* Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Melalui Model Read, Answer, Discuss, Explain, and Craete. Vol.4, No.1. Juni 2019.
- Sopandi, W. (2017). *Enhancement of Pedagogy in Cultural Diversity Toward Excellence in Education.* The quality improvement of learning processes and achievements through the

read-answer-discuss-explain-and create learning model implementation.

- Sopandi, W., Pratama, Y., & Handayani, H. (2018). *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*. Profil Perubahan Kompetensi Pedagogik Guru Pendidikan Dasar Dan Menengah Melalui Sosialisasi Dan Workshop Read-Answer-Discuss-Explain-And Create (RADEC). Vol. 8, No. 1.
- Sopandi, W. (2019). PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan. Sosialisasi dan Workshop Implementasi Model Pembelajaran RADEC Bagi Guru-Guru Pendidikan Dasar dan Menengah [*Dissemination and Implementation Workshop of RADEC Learning Models for Primary and Secondary Education Teachers*]. Vol. 8, No. 1.
- Sopandi, W., & Handayani, H. (2019). The Impact of Workshop on Implementation of (RADEC) Learning Model on Pedagogic Competency of Elementary School Teachers. *International Conference of Innovation in Education (ICoIE) 178*, pp. 7-11.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H.G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H.G. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarman, A.A., Iskandar. (2018). *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Teknik Penyusunan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Guru di Sekolah Dasar.
- Wahono, dkk. (2013). *Jurnal Pendidikan*. "Penerapan Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan

Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VII SMP 5 Santo Ignasius Medan Tahun Pelajaran 2013/2014". Jakarta : Erlangga  
Gultom, Pestuli. Vol. 3, No. 4.

Winarni, Endang Widi. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zainurrahman. (2011). *Menulis Dari Teori Hingga Praktik (Penawar Racun Plagiarisme)*. Bandung: Alfabeta



# VIII

---

## **PENGEMBANGAN MODEL *Preview - Assess - Choose - Expedite - Review* (PACER) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SEKILAS SISWA SEKOLAH DASAR**

Mega Prasrihamni

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

**P**embelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra Indonesia. Agar tujuan tersebut dapat terwujud salah satu caranya yaitu dengan cara mengajarkan bahasa Indonesia dengan baik dan benar kepada siswa SD. Di mana ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan bahasa yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, menulis.

Membaca adalah proses yang sangat penting untuk dapat memajukan bangsa dan negara. Membaca harus dibekali dengan keterampilan yang memadai. Menurut Cahyani (2007:98) “Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memproses pesan, yang hendak disampaikan melalui media kata-kata/bahasa tulis”.

Proses pembelajaran bahasa Indonesia dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) di SD, mata pelajaran bahasa Indonesia BNSP (2006:317-318) bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk:

- (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulisan, (2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara,(3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan,(4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial,(5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan berbahasa,(6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Pembelajaran membaca di SD terbagi atas dua yaitu membaca permulaan (kelas I, II, dan III) dan membaca lanjutan (Kelas IV, V, dan VI). Penekanan membaca permulaan ialah proses perceptual, yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa, sedangkan membaca lanjutan diperkenalkan teknik-teknik membaca, seperti membaca

memindai (*scanning*), membaca bahasa, membaca dalam hati, membaca nyaring, membaca indah, dan membaca sekilas (*skimming*).

Selama ini proses pembelajaran membaca di SD sering diabaikan terutama dalam peningkatan kemampuan membaca sekilas siswa. Guru sering beranggapan bahwa pembelajaran membaca berakhir setelah siswa pandai membaca dan menulis sehingga pada pembelajaran selanjutnya guru semakin jarang memotivasi siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa itu sendiri. Padahal Soedarso (2010:58) menyatakan bahwa “kemampuan tiap siswa dalam memahami apa yang dibaca berbeda-beda”. Namun kemampuan membaca siswa ini dapat ditingkatkan yaitu dengan meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca sekilas.

Membaca sekilas merupakan salah satu materi yang diajarkan di SD sesuai dengan Kurikulum saat sekarang ini. Menurut Tarigan (2008:33) “Membaca sekilas atau *skimming* adalah sejenis membaca yang membuat mata bergerak dengan cepat melihat, memperhatikan bahan tertulis untuk mencari serta mendapatkan informasi”. Membaca sekilas ini sangat penting diajarkan di SD karena dengan membaca sekilas ini siswa dapat memahami isi bacaan secara cepat dan efisien. Adapun Nurhadi (dalam Yarni, 2008:57) menjelaskan bahwa “tujuan dari membaca sekilas adalah untuk mengetahui isi buku secara menyeluruh dengan cepat”. Artinya dalam waktu yang relatif singkat siswa dapat menemukan dan mendapatkan informasi yang diinginkannya. Oleh sebab itu, setiap guru harus membelajarkan anak didiknya keterampilan membaca dengan pembelajaran membaca sekilas.

Berdasarkan hasil pengamatan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, penulis masih menemukan masalah-masalah yang menghambat proses pembelajaran membaca sekilas pada siswa. Permasalahan yang tampak pada saat siswa membaca sekilas, antara lain: kebiasaan menunjuk-nunjuk teks dengan tangan atau alat tulis yang dipegangnya, bibir siswa terlihat komat-kamit ketika membaca teks, kebiasaan siswa yang selalu kembali ke belakang untuk melihat kata atau beberapa kata yang baru dibaca, dan seringnya siswa membaca dengan menggerakkan kepala. Siswa kurang mampu menemukan pikiran pokok dan membuat kesimpulan bacaan. Hal tersebut disebabkan oleh guru yang belum menjelaskan cara membaca sekilas dengan tepat. Guru hanya menyuruh siswa langsung membaca dua teks bacaan dengan membaca sekilas. Guru juga kurang memancing nalar siswa untuk berfikir tentang bacaan. Guru belum membimbing siswa untuk menemukan pikiran pokok bacaan dengan benar. Guru belum melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah terjadi. Akibatnya siswa kurang bisa menarik kesimpulan dan informasi-informasi dari teks bacaan dengan cepat.

Usaha untuk meningkatkan keterampilan membaca sekilas siswa selalu dilakukan. Salah satu usaha yang ingin dilakukan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca sekilas siswa adalah dengan menggunakan strategi *PACER*. Adapun menurut Wanwright (2006:78) "Strategi *PACER* adalah strategi membaca fleksibel yang bisa dimanfaatkan dalam membaca cepat". Jadi strategi *PACER* ini sangat bermanfaat dalam membaca sekilas karena langkah-langkah dalam strategi ini dapat disesuaikan dengan tahapan-tahapan dalam membaca, sehingga penggunaan strategi ini dapat meningkatkan kemampuan membaca sekilas siswa.

Berdasarkan masalah di atas penulis tertarik untuk mengembangkan strategi *PACER* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca sekilas siswa sekolah dasar.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka secara umum yang akan di kaji dalam makalh ini adalah:

1. Hakikat strategi *PACER*
2. Tujuan Strategi *PACER*
3. Langkah – Langkah Strategi *PACER*
4. Pembelajaran Membaca Sekilas Dengan Menggunakan Strategi *PACER*

## **1.3 Tujuan Penulisan**

1. Untuk mengetahui pengertian *PACER*
2. Untuk mengetahui tujuan strategi *PACER*
3. Untuk mengetahui bagaimana Langkah – Langkah strategi *PACER*
4. Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran Membaca Sekilas Dengan Menggunakan Strategi *PACER*

## KAJIAN TOPIK

### A. Strategi *Preview - Assess – Choose –Expedite – Review (PACER)*

#### 1. Pengertian Strategi *PACER*

suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”. disini kita akan membahas apa itu strategi *pacer* menurut para ahli yang efektif dipakai dalam pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Wainwright (2006:79) “Strategi *PACER* adalah suatu teknik membaca yang digunakan oleh sebagian besar pembaca cepat dan efisien, namun fleksibilitas adalah kuncinya”. Selanjutnya menurut Agus (2008:33) “Strategi *PACER* merupakan metode membaca untuk memperoleh kecepatan baca yang ideal untuk memahami bacaan sehingga pembaca dapat membaca seefektif dan seefisien mungkin”. Sedangkan menurut Esther (2006:4) “Strategi *PACER* merupakan strategi membaca cepat dalam meningkatkan skor dalam memahami bacaan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi *PACER* merupakan strategi membaca yang mengutamakan kecepatan membaca untuk memperoleh pemahaman dari bahan bacaan seefektif dan seefisien mungkin.

#### 2. Tujuan Strategi *PACER*

Menurut Wainwright (2006:79) “tujuan strategi *PACER* dalam membaca cepat adalah untuk materi bacaan sulit, namun hanya perlu memahami garis

besarnya saja, atau untuk materi bacaan biasa-biasa saja dan ingin mendapatkan pemahaman umum, atau materi bacaan mudah dan ingin memahami secara mendetail”.

Menurut Agus (2008:33) “tujuan umum strategi *PACER* merupakan tujuan pokok dalam membaca bacaan. Tujuan khusus bergantung pada keperluan yang diinginkan pembaca. Bisa saja, pembaca mempunyai tujuan khusus mencari setting, tokoh, perwatakan, alur, tema, dan amanah pada sebuah bacaan sastra”. Sedangkan menurut Esther (2006:4) “tujuan strategi *PACER* adalah untuk mencari informasi dengan tingkat pemahaman yang tinggi dari bacaan dalam waktu yang cepat”

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa tujuan strategi *PACER* adalah untuk memahami isi bahan bacaan dengan cepat disesuaikan dengan sulit dan mudahnya materi bahan bacaan dan tujuan membaca dari si pembaca itu sendiri. Disini dapat di lihat jelas bahwa tujuan dari strategi *pacer* ini sudah bisa mengatasi persoalan atau kendala yang di temui dalam proses pembelajaran membaca khususnya membaca sekilas.

### **3. Langkah-langkah Strategi *PACER***

Langkah-langkah strategi *PACER* menurut Wainwright (2008:80) adalah sebagai berikut:

- (1) *preview* (meninjau) adalah membaca sepintas lalu untuk mengenali struktur bacaan, pokok-pokok pikiran, dan relevansi, (2) *assess* (menaksir) adalah tujuan

membaca dan materi bacaan, (3) *choose* (memilih) adalah memilih teknik yang tepat untuk melaksanakan membaca cepat, (4) *expedite* (mempercepat) adalah peringatan untuk meningkatkan kembali kecepatan membaca setelah tertahan bagian yang sulit, (5) *review* (meninjau ulang) adalah membaca sepintas lalu untuk memastikan tidak ada yang terlewatkan untuk memperkuat pokok-pokok pikiran yang harus diingat, dan harus dilakukan secara hati-hati. Karena ini dimanfaatkan untuk pengecekan akhir.

Adapun menurut Agus (2008:35) langkah-langkah strategi *PACER* adalah sebagai berikut:

Langkah-langkah strategi *PACER* di atas dijelaskan sebagai berikut : (1) *preview* merupakan kegiatan membaca bacaan secara sepintas lalu untuk mengenali hal-hal yang bersifat luaran. atau disinonimkan dengan kegiatan survai, (2) *assess* merupakan kegiatan membaca untuk menentukan tujuan membaca dan materi bacaan, (3) *choose* adalah kegiatan membaca yang berkaitan dengan memilih dan melakukan membaca dengan teknik yang tepat. Teknik yang dipilih disesuaikan dengan tujuan dan jenis bacaan, (4) *expedite* merupakan kegiatan pembaca untuk mempercepat kecepatan baca. Pengertian mempercepat bisa saja diartikan sebagai kegiatan mempercepat proses membaca, baik pada bagian yang mudah, sedang, maupun yang sulit, (5) *review* merupakan kegiatan pembaca untuk membaca kembali secara sepintas. Hal yang harus diperhatikan adalah cara membacanya harus secara

sepintas lalu. Pembaca yang belum dapat memahami bacaan dengan baik disarankan mengulang kegiatan membaca pada waktu yang berbeda sehingga rangkaian tahap dalam metode *PACER* bisa berjalan secara urut.

*Selanjutnya* menurut Esther (2006:5):

Langkah-langkah strategi *PACER* adalah : (1) *preview*, *dimaksudkan* agar pembaca membaca selintas untuk memperoleh gambaran tentang apa yang akan dipelajari, (2) *assess*, *dimaksudkan* untuk menentukan tujuan membaca, (3) *choose* *dimaksudkan* untuk memilih teknik yang tepat dan sesuai dengan bacaan, (4) *expedite* *dimaksudkan* untuk mempercepat kegiatan membaca, (5) *review* *dimaksudkan* agar pembaca membaca kembali secara sepintas bacaan untuk memastikan tidak ada yang terlewatkan dari bacaan.

Berdasarkan pendapat di atas penulis menggunakan langkah-langkah strategi *PACER* menurut Wainwright (2008:80) untuk lebih jelasnya di bawah ini akan diuraikan sebagai berikut:

#### 1. *Preview* (meninjau)

*Preview* adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengenal teks bacaan dengan cara mengenali struktur dari teks bacaan. Kegiatan *preview* ini dilakukan pada tahap prabaca yaitu beberapa menit sebelum siswa membaca sekilas bacaan agar siswa dapat memperoleh kesan umum tentang teks bacaan.

2. *Assess* (menaksir)

*Assess* adalah kegiatan yang dilakukan untuk menaksir isi dari teks bacaan dilakukan dengan cara tanya jawab antara guru dan siswa. *Assess* dapat dilakukan berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki siswa dalam upaya memusatkan Tujuan dari kegiatan *asses* adalah untuk membuka skemata siswa tentang bacaan berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki siswa dalam upaya memusatkan pikiran siswa dan membangkitkan keingintauan siswa, sehingga lebih meningkatkan pemahaman dan selanjutnya membimbing siswa pada saat membaca sehingga siswa lebih terkonsentrasi dan terarah dalam membaca sekilas teks bacaan.

3. *Choose* (memilih)

*Choose* merupakan kegiatan ketiga yang dilakukan siswa dengan cara membaca sekilas teks bacaan. Pada kegiatan ini siswa memilih untuk membaca sekilas bagian-bagian yang dianggap penting dan mudah dengan teknik dan prosedur membaca sekilas yang benar dan tepat.

4. *Expedite* (mempercepat)

*Expedite* adalah kegiatan yang dilakukan siswa pada saat membaca sekilas teks bacaan dengan cara memperlambat kecepatan membacanya pada bagian-bagian yang dianggap penting dan mempercepat kecepatan membacanya pada bagian yang dianggap kurang atau tidak penting. Dalam kegiatan *expedite* ini, ketika siswa membaca sekilas

teks bacaan siswa diarahkan untuk menemukan pikiran pokok dari tiap paragraf yang ada di dalam teks bacaan.

5. *Review* (meninjau kembali)

*Review* merupakan kegiatan untuk melihat kembali keseluruhan isi teks bacaan. Tujuan dari *review* adalah untuk membantu daya ingat dan memperjelas pemahaman siswa tentang teks bacaan. Pada tahapan *review* ini, siswa ditugaskan untuk membuat kesimpulan dan menjawab pertanyaan tentang teks bacaan secara keseluruhan.

**B. Pembelajaran Membaca Sekilas dengan Menggunakan Strategi *PACER*.**

**1. Tahap Prabaca dalam Membaca Sekilas dengan Menggunakan Strategi *PACER***

Tahap prabaca adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan sebelum siswa melakukan kegiatan membaca. Pada pembelajaran membaca sekilas dengan menggunakan strategi *PACER*, kegiatan yang dilakukan pada tahap prabaca adalah *preview* dan *assess*. Adapun kegiatan *preview* (mengamati) dalam membaca sekilas, yaitu siswa diminta untuk mengamati secara umum teks bacaan berdasarkan judul dan gambar yang dipajang di depan kelas. Apabila kegiatan *preview* sudah dilakukan siswa, selanjutnya diteruskan ke kegiatan *assess* yaitu dapat dilakukan dengan menaksir/ memprediksi isi dari teks bacaan berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki siswa dalam upaya memusatkan pikirannya.

## **2. Tahap Saatbaca dalam Membaca Sekilas dengan Menggunakan Strategi PACER**

Pada tahap saat baca, kegiatan yang dilakukan siswa adalah *choose* dan *expedite*. Adapun kegiatan *choose* dilakukan siswa siswa memilih untuk membaca sekilas bagian-bagian yang dianggap penting dan mudah dengan teknik dan prosedur membaca sekilas yang benar dan tepat. Selanjutnya apabila kegiatan *choose* telah selesai dikerjakan siswa, selanjutnya dilakukan kegiatan *Expedite*. Dalam kegiatan *expedite*, siswa dibimbing untuk meningkatkan kecepatan membacanya pada teks bacaan. Pada saat membaca sekilas teks bacaan, siswa dibimbing untuk memperlambat kecepatan membacanya pada bagian-bagian yang dianggap penting dan melewatkan bagian-bagian dari teks bacaan yang dianggap merupakan bagian yang kurang atau tidak penting. Tujuan dari kegiatan *expedite* ini agar siswa mampu menemukan pikiran pokok dari tiap paragraf dengan benar. Dilanjutkan dengan menjawab pertanyaan mengenai teks bacaan (*review*).

## **3. Tahap Pascabaca dalam Membaca Sekilas dengan Menggunakan Strategi PACER**

Tahap pascabaca dilakukan untuk memastikan tidak ada bagian bahan bacaan yang terlewatkan agar siswa lebih yakin maka dilakukan langkah strategi *PACER* yang terakhir yaitu *review* (meninjau ulang). Pada tahapan *review*, siswa ditugaskan untuk membuat kesimpulan teks bacaan. Guru menguji sampai dimana kemampuan siswa dalam memahami isi teks bacaan

sehingga dapat membuat kesimpulan yang benar sesuai dengan isi bacaan.

## **PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Pembelajaran membaca sekilas dengan menggunakan strategi *PACER* yang dikembangkan dalam tulisan ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran, di karenakan Strategi *PACER* adalah strategi membaca fleksibel yang bisa dimanfaatkan dalam membaca cepat". Jadi strategi *PACER* ini sangat bermanfaat dalam membaca sekilas karena langkah-langkah dalam strategi ini dapat disesuaikan dengan tahapan-tahapan dalam membaca, sehingga penggunaan strategi ini dapat meningkatkan kemampuan membaca sekilas siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Aguswuryanto. 2008. *Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP*.

<http://aguswuryanto.files.wordpress.com/2010/08/modul-plpg-mapel-bahasa-indonesia-smp-rayon-12-unnes-semarang-2008.pdf> (online) diakses tanggal 16 Januari 2022.

Cahyani, Isah dan Hodijah 2007. *Kemampuan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS.

Esther, Lombardi 2009. *Positive Efficcts Of Using A Pacer When Speed Reading* <http://translate.google.co.id/translate?hl=id&sl=en&u=http://r2c2.org/fluency/literacy/positive-effects-of-using-a-pacer-when-speed-reading.html> (online) diakses tanggal 16 Januari 2022

Pandawa, Nurhayati dkk2009. *Pembelajaran Membaca*. Jakarta:Depdiknas Direktorat Jenderal Peningkatan dan Tenaga Kependidikan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Bahasa.

Soedarso 2010. *Sped Reading Sistem membaca cepat dan efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Tarigan, Henry Guntur 2008. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Wainwright,Gordon 2006. *Speed Reading better Reccalling*. Terjemahan Heru Sutrisno. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

# IX

---

## MODEL PEMBELAJARAN VAK (VISUAL, AUDIOTORI, KINESTETIK) DI SEKOLAH DASAR

Yuli Mulyawati

### PENDAHULUAN

**S**ebuah kegiatan pembelajaran akan berhasil jika sesuai dengan dengan tujuan yang diharapkan tergantung dari beberapa hal yang dapat mendukung proses belajar mengajar, antara lain: guru, siswa, dan krikulum, lingkungan, masyarakat, model pembelajaran, metode pembelajaran dan sarana prasarana. Dalam pembelajaran akan terjadi interaksi antara guru dan siswanya dengan menggunakan media dan model yang tepat guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran terjadi pemindahan pengetahuan, keterampilan teknologi informasi, nilai dengan barbagai jenis keterampilan yang dikuasai mapun budaya. Pembelajaran sangat penting dilaksanakan secara aman, nyaman, mendidik, bervariasi dan dan memberi stilulus kepada siswa. Disinilah tugas guru tidak hanaya sebgai pemberi materi tapi juga sebagai fasilitator.

Pembelajaran akan lebih hidup dan menarik jika seluruh komponen turut aktif dalam pembelajaran terutama siswa. Pembelajaran akan lebih bermakna jika dilakukan dengan aktif dan menyenangkan dengan aktivitas siswa maka siswa tidak hanya duduk, diam mendengarkan akan tetapi siswa akan lebih berani untuk tampil mengemukakan pendapatnya.

Program pendidikan yang memiliki inovasi dan kreativitas akan memadukan berbagai bentuk kegiatan dengan penerapan model dan penggunaan media pembelajaran. Dengan menampilkan media pembelajaran membantu siswa yang mempunyai gaya belajar visual, audio maupun kinestetik. Dengan penerapan model dan juga media akan mengurangi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat mempengaruhi secara signifikan karena pembelajaran menjadi dapat dilakukan dalam multi arah. Dalam pembelajaran aktif guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan mediator sedangkan dalam pencarian informasi, penemuan dan pendalaman materi siswa lebih mendominasi guru harus senantiasa dapat membangkitkan (Nurmawati et al., 2014).

Keaktifan siswa dalam belajar menjadi kunci dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan sangat tergantung pada guru apakah guru menggunakan model pembelajaran dengan benar atau tidak. Penerapan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model VAK yaitu (visual), auditori (pendengaran), gerakan (kinestetik). Model pembelajaran VAK harus mengoptimalkan ketiga mode pembelajaran agar peserta didik merasa nyaman. Model VAK lebih berfokus pada pemberian pengalaman belajar yang secara

langsung dan kemungkinan besar akan lebih menyenangkan buat siswa. Pembelajaran langsung dapat dilakukan dengan melibatkan alat indra penglihatan, pendengaran, dan alat untuk bergerak. dan menyenangkan. Mengalami pembelajaran langsung melalui pembelajaran melalui

## **KAJIAN TOPIK**

### **A. Model Pembelajaran VAK' (visual, auditori, kinestetik)**

Model pembelajaran Visual. Auditori dan Kinetetik adalah model pembelajaran yang didasarkan pada gaya belajar yang di punyai oleh setiap siswa. Sangat lah penting seorang guru untuk mengetahui gaya belajar setiap siswa untuk mengoptimalkan cara belajar agar lebih efektif dan efisien sehingga membuat pembelajaran menjadi bermakna.

Model pembelajaran VAK melibatkan alat indra diantaranya, mata (visual) melihat, menyaksikan, mengamati, menalaah dan memotret gambar, video, grafik maupun tulisan dan angka serta warna dengan menggunakan alat penglihatan. Telinga (audiotory) mendengar music, bunyi, resonansi, ketukan, fonologi, kata kalimat dalam bentuk verbal sehingga dapat di ingat secara jelas dengan menggunakan alat pendengaran. Alat motoric seperti tangan, kaki, tubuh, emosi dan rasa (kinestetik) menjadi hal yang menarik karena cenderung orang seringkali melakukan gerakan-gerakan untuk membuktikan dan melakukan sebuah percobaan.

Menurut Ngalimun (2013), model pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa, dengan kemampuan yang dimilikinya itu siswa melakukan pelatihan dan pengembangan akan dirinya. Model pembelajaran VAK adalah pembelajaran yang memadukan 3 gaya belajar dalam satu proses

kegiatan untuk mengakomodir berbagai gaya belajar agar tidak terjadi ketimpangan.

Model VAK yaitu langkah pembelajaran yang di dalamnya ada proses visual (melihat, menyaksikan) auditory (mendengarrkan) kinestetik (bergerak melakukan sebuah percobaan atau pembuktian). Melalui penerapan model VAK diharapkan semua hal yang ada dalam diri siswa dapat teroptimalisasi pencapaian sangat baik.

Deporter, Bobbi (2008) Model pembelajaran visual (melihat), auditory (mendengar), dan kinestetik (VAK') merupakan proses pemebelajaran yang memudahkan dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa melalui ketiga modalitas pembelajaran. Model-pembelajaran ini menekankan pada pengalaman belajar yang langsung, menantang dan membuat happy siswa. Pengalaman langsung melalui memori penglihatan, pendengaran, gerakan dan emosi .

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas berlangsung dengan menggali semua kemampuan yang dimiliki oleh siswa, melalui berbagai jenis aktivitas diantaranya pelatihan dan pengembangan. Fase pembelajaran terdiri dari empat fase, yaitu fase persiapan, fase penyampaian, fase pelatihan dan fase presentasi hasil. Dengan demikian, model VAK memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara langsung dan bebas menggunakan metodenya untuk mencapai pemahaman dan pembelajaran yang efektif. Ketiga metode ini dikenal sebagai gayabelajar.. (Rukmana et al., 2018)

Model pembelajaran VAK merupakan model pendidikan yang menitik beratkan pada pembelajaran harus menggunakan alat indra siswa. Model VAK adalah kegiatan KBM yang menggunakan 3 modalitas belajar setiap individu dengan tujuan untuk memuaskan semua cara belajar. Siswa biasanya belajar yang dilihat atau diamatinya.

Mendengarkan dan bergerak kinestetik menyesuaikan dengan kebiasaan belajar.

Menurut Majid (2016) learning models adalah- desain pembelajaran, masih bersifat konseptual kerangka guna menggambarkan suatu langkah yang tersistematis yang terorganisir dengan baik guna mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Seseorang cenderung hanya menggunakan satu metode atau suka belajar dengan model pembelajaran hanya dengan satu gaya belajar, namun model KBM VAK merupakan model yang meningkatkan tiga modalitas yang ada dalam diri siswa, dan mempunyai tujuan pembelajaran bermakna.

## **B. Pengertian Model pembelajaran VAK'**

Model VAK menurut Deporter, Bobbi (2008) bahwa dalam model VAK, KBM berfokus pada pemerolehan berbagai pengalaman selama di kelas yang langsung dan menyenangkan. Pembelajaran secara nyata melalui melalui penglihatan (visual), pembelajaran melalui pendengaran (pendengaran), pembelajaran melalui gerakan dan emosi (kinestetik). Lebih jelasnya oleh Deporter dkk, kinestetik audiovisual merupakan tiga modalitas yang dimiliki oleh manusia. Ketiga metode inilah yang kemudian dikenal dengan gaya belajar.

Model Visual, Auditory, dan Kinesthetic (VAK) merupakan model-pembelajaran yang mengoptimalkan tiga gaya'belajar, yaitu Visual, Verbal dan Kinetic (VAK). VAK adalah model pendidikan yang menggunakan kemampuan/metode pembelajaran yang dimiliki dengan melatih dan mengembangkan metode pembelajaran secara optimal sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar (Russel, 2011)

Menurut Sukardi (2013), VAK merupakan model yang mengoptimalkan ketiga hipotesis pembelajaran. VAK' (Visual, Auditory and Kinetic) adalah paradigma : berdasarkan prinsip kuantum dengan pengalaman langsung akan memberikan kemudahan.

Russel (2011) menjelaskan model VAK, yaitu model yang dalam KBM meningkatkan kemampuan/metode belajar yang dimiliki dengan melatih dan mengembangkan pola pembelajaran secara teroptimalkan sehingga hasil belajar akan mengalami kenaikan.

Model- embelajaran VAK menjadikan pembelajaran menjadi proses yang cepat dan efisien; Model pendidikan yang menitikberatkan pada pengalaman langsung peserta didik

Model VAK merupakan model yang memadukan tiga cara belajar, yaitu belajar melalui penglihatan (visual), belajar melalui pendengaran (auditori), dan belajar melalui gerak dan emosi (kinestetik) Rahmawati ( 2017) Pembelajaran akan terjadi secara efektif bila Anda memperhatikan ketiga model tersebut. Pembelajaran dengan model VAK menekankan pada pengalaman langsung dan menyenangkan bagi siswa dengan cara yang mereka sukai.

Model VAK merupakan model yang memadukan tiga cara belajar, melalui aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa sehingga belajar lebih terptimalisasi, bermakna, beragam, efektif dan menyenangkan (Ikhsani et al., 2019)

Model VAK merupakan model pelaksanaan KBM yang menegaskan bahwa belajar dengan menggunakan alat indra akan lebih menantang, menyeanangkan dan bermakna, sehingga siswa merasa terpuaskan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

### **C. Karakteristik Gaya'belajar Visual, Auditori dan Kinestetik**

Menurut Depotter, Bobby dan Hernecki (2001), gaya belajar terdiri dari : (a). Gaya belajar visual atau gaya belajar dengan cara melihat. Gaya belajar visual ini biasanya dengan dengan dari gambar, grafik, dan lain-lain, termasuk menonton seperti tayangan, film dan video memperjelas pengetahuan yang didapatkan; (b) Gaya belajar auditori adalah belajar dengan alat indra pendengaran sebagai alat mendengarkan bunyi-bunyian, music, resonansi, kata atau kalimat yang diucapkan sehingga dengan mudah dapat tersimpan dalam otak penyimpanan sebagai pengetahuan yang didapatkan. (c). Gaya belajar kinestetik adalah belajar melalui aktivitas fisik secara langsung seperti gerakan, langkah, gerak tubuh atau sentuhan yang akan lebih memperdalam dan mempertajam penemuan dan pendalaman terhadap pengetahuan yang diperolehnya.

#### **1. Visualisasi (belajar dengan melihat)**

Gaya'belajar visual mengakses berbagai gambar yang telah dilihat oleh alat indra mata sehingga mudah diingat, seperti warna, kaitan spasial, foto, gambar, dan sorotan. Belajar dengan memakai indera mata dengan melihat, menggambar, mengilustrasikan, membaca, dan memakai media serta alat peraga. Siswa lebih menyukai melihat gambar atau grafik, seperti program, demo, atau menonton video. Siswa yang bergaya belajar alat indra mata atau penglihatan memegang peranan penting.

Metode pengajaran yang digunakan sebaiknya guru lebih menitikberatkan pada percobaan atau media, menuliskan atau menggambarkan apa yang dilihat dan telah dipelajari dengan alat indra visualnya..

Ciri-ciri siswa gaya belajar visual yaitu mata menengadah ketika berbicara dan berbicara dengan cepat, perlu melihat bahasa tubuh dan ekspresi wajah gurusaat menjelaskan untuk memahami materi yang dipelajarri. Biasanya siswa akan berada duduk barisan paling depan karena ingin terlihat secara jelas. Dalam mengelola pikirannya siswa lebih dapat melihat dengan jelas jika duduk di depan. Siswa visual akan berpikir dengan mengandalkan memori gambar yang tersimpan di memori otaknya.

## **2. Auditori (Belajar Dengan Mendengarkan)**

Gaya belajar Auditory adalah belajar melalui mendengarkan, mendengarkan bicara orang lain, menyajikan dan mengungkapkan pendapat, ide, tanggapan dan diskusi secara verbal biasanya siswa audiotory lebih menyukai hal yang dapat dia dengar seperti mendengarkan music, audio, seminar, diskusi, debat dan yang lebih mengutamakan lisan. Untuk yang auditori alat perekam sangatlah penting karena suatu saat mereka dapat medengarkan kapan pun dan dimanapun mereka berada.

Ciri-ciri siswa yang gaya belajar auditori, misalnya tatapan mata kiri atau kanan, terkadang ekspresi datar saat berbucara.. Siswa dengan gaya belajar auditori dapat belajar dengan cepat dengan menggunakan kata atau kalimat verbal dan penjelasan dari guru yang terdengar olehnya sehingga akan lebih mudah menderna materi / ciri lain dari siswa auditori adalah cara menghapal dengan mudah dengan membaca nyaring yang terdengar oleh telinganya sehingga susah untuk merekamnya di memori otak. Biasanya dia akansedikit kesulitan dalam menuliskan rician point-point materi, kan tetapi jika diminta untuk menjelasskan biasanya mereka dengan muah menjelaskan.

### 3. Kinestetik (Belajar Dengan Gerakan, Tindakan Dan Sentuhan)

Gaya belajar Kinestetik adalah cara belajar dengan melibatkan aktivitas fisik dan partisipasi secara langsung kegiatan belajar mengajar. Biasanya siswa tipe ini dia akan memiliki kecenderungan tidak bias diam. Duduk, diam dan mendengarkan adalah hal yang paling menjemukan untuk siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik, biasanya siswa kinestetik ini melakukan aktivitas seperti memanipulasi gerakan, menggerakkan, menyentuh, meraba, dan melakukan gerakan tubuh sebagai bagian aktivitas fisik. Bagi siswa kinestetik, belajar akan lebih bermakna jika dialami dan dilakukan dengan melibatkan fisik. Karakteristik gaya belajar kinestetik, lebih banyak menunduk, berbicara cenderung lambat. Anak-anak akan merasa bosan jika harus berlama-lama duduk karena mereka inginnya bergerak aktif..

Model pembelajaran Visual. Auditori, Kinestetik (VAK) merupakan penerapan KBM dengan melibatkan alat bantu mata, pendengaran dan kinestetik. tiga gaya belajar dalam bentuk visual, auditori dan kinestetik agar siswa merasa rileks. Model VAK merupakan kombinasi ketiga gaya belajar dan bagaimana seseorang menyerap informasi kemudian mengatur dan memprosesnya dalam bentuk nyata sebuah pembelajaran (Shoimin, 2014).

#### C. Langkah-langkah Model Pembelajaran VAK

Langkah penerapan model VAK menurut Ayu et al., (2018) yaitu : 1) Tahap orientasi (kegiatan awal), guru memberikan memberikan stimulus dan dorongan kepada siswa agar aktif dalam pembelajaran. 2) Tahap penyampaian (kegiatan utama berupa pencarian informasi), dalam tahapan utama, guru membimbing siswa untuk menemukan topik baru dengan mandiri, menarik dan ada keterkaitan, dengan alat indra, yang sesuai dengan VAK Tahap ini bisa disebut pencarian

informasi. 3) Tahap pelatihan (kegiatan utama), guru membimbing siswa untuk melakukan pendalaman materi dengan menyesuaikan pada gaya belajar yang mereka miliki. 4) Tahap pelaksanaan hasil (kegiatan konfirmasi dasar), siswa memperdalam dan memperluas pengetahuannya dengan difasilitasi dan diarahkan oleh guru untuk peningkatan pembelajaran hasil belajar.

Kegiatan dalam model VAK terdiri dari tahap visual (lihat penjelasan), kemudian tahap auditori (mendengarkan - mengamati) dan role playing serta diselingi dengan kegiatan hipnosis. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menganalisis gambar dengan menyebutkan ciri-ciri ekspresi karakter dalam gambar. LKS disertai dengan kegiatan “Kami menunjuk ke tahap auditori (mendengarkan - mengamati), dimana siswa mendengarkan rekaman drama dengan mencatat skenario drama dan menandai kalimat pada teks dengan simbol. Hasil pembelajaran siklus I menafsirkan karakter dengan menerapkan model audiovisual kinematics (VAK) dengan teknologi hipnosis menunjukkan bahwa siswa masih kurang dalam menginterpretasikan karakter dramatik, terutama yang masih kurang pada aspek ekspresifnya (Rockman et al., 2018).

Langkah pembelajaran struktur atau pola visual. Auditori dan Kinestetik (VAK') adalah:

1. Kegiatan awal
2. Memberikan tujuan pembelajaran yang meningkatkan tiga gaya belajar siswa
3. Terapkan pembelajaran aktif
4. Tahap munculnya hasil kegiatan pembelajaran adalah penyajian hasil pelaksanaan pembelajaran

Pembelajaran dengan model VAK dapat direncanakan dalam tiga fase, yaitu:

1. Tahap visual, siswa belajar melalui penglihatan. Siswa mengamati gambar dan alat peraga lain yang ditunjukkan oleh guru dan menjelaskan benda-benda fisik yang dimanipulasi menggunakan alat peraga tersebut.
2. Mendengarkan Siswa belajar melalui mendengarkan. Siswa mendengarkan penjelasan guru dan belajar dengan giat. Audiensi ini tidak hanya diberikan oleh guru, tetapi juga dapat dibagikan kepada siswa lain dalam kelompok diskusi yang dibentuk oleh guru.
3. Pada tahap latihan, siswa belajar melalui partisipasi langsung dalam aktivitas fisik dan latihan. Siswa secara aktif mempelajari materi secara mendalam dengan tangan, kaki atau pikirannya dengan berpartisipasi dalam latihan fisik di bawah bimbingan seorang guru.

Menurut Schuymin (2014) , langkah-langkah yang dilakukan dalam mengimplementasikan model-pembelajaran VAK' adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan (kegiatan awal)

Pada tahap awal, guru memotivasi siswa untuk belajar, dan memotivasi siswa untuk memiliki emosi positif dalam belajar. Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

- a. Menyesuaikan siswa untuk belajar.
- b. Penyajian tujuan dan tahapan model-pembelajaran.
- c. Memberikan motivasi dan rangsangan yang positif agar siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

2. Tahap pengiriman (kegiatan utama dalam eksplorasi)

Siswamencari dan menemukan topik baru, belajar dan belajar secara mandiri dan menarik, sesuai materi dan melibatkan panca indera, yang sesuai dengan gaya belajar VAK.. Inilah yang harus dilakukan pada tahap ini:

Saksikan berbagai alat peraga, baik itu foto, video, gambar, dll yang bertujuan untuk memperdalam materi yang akan dipelajari.

- a. Memperjelas dan memperbanyak informasi yang diperoleh siswasaat memperdalam materi agar tidak terjadi miskonsepsi, sehingga peserta mendapatkan informasi yang benar tentang konsep tersebut.

3. Tahap implementasi (aktivitas pemrosesan dasar)

Siswamengintegrasikan dan menyerap pengetahuan, sikap , dan keterampilan awal dengan yang baru melalui metode yang berbeda sesuai dengan VAK. Inilah yang harus dilakukan pada tahap ini:

- a. Siswa harus dapat mempelajari dan memberikan jawaban untuk memecahkan masalah dengan cara bekerja dalam kelompok, melakukan pengamatan, atau melakukan percobaan
- b. Orientasi diberikan kepada siswasaat mengerjakan LKS agar lebih fokus pada hasil yang diharapkan.
- c. Konfirmasi melalui perwakilan mahasiswa(individu atau kelompok) dengan mempresentasikan temuan, kajian, kajian dan pemahaman materi yang dibahas.

#### 4. Tahap penampilan hasil (kegiatan utama setelah konfirmasi)

Dalam kegiatan ini, siswa menerapkan dan memperluas informasi tentang pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang telah mereka peroleh dalam mempelajari materi lebih lanjut. Menambah wawasan, kajian, analisis, dan pemahaman yang luas dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Inilah yang harus dilakukan pada tahap ini:

4. Pikirkan tentang hasil paparan presentasi setiap individu atau kelompok dengan siswa
  - a. Berikan konfirmasi dan penguatan pekerjaan siswa dengan foto, alat peraga, atau video.
  - b. Kaitkan topik dengan fakta dalam kehidupan nyata siswa
  - c. Saling menawarkan umpan balik kepada siswa sebagai bentuk pengartikulasian nilai-nilai yang telah dicapai dalam pembelajaran.

#### **D. Kelebihan dan kekurangan model-pembelajaran VAK'**

Menurut Shoimin (2014) model pembelajaran visual, auditory, kinestetik adalah KBM yang memuat pengalaman secara langsung dalam belajar melalui memori (penglihatan), pembelajaran melalui mendengarkan (auditory) dan pembelajaran melalui gerakan dan emosi (kinestetik). Pengalaman secara langsung yang dialami oleh siswa dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan alat indra pada siswa sehingga pelibatan ini memberikan dampak yang menyenangkan buat siswa secara langsung.

Dalam penerapannya di dalam kelas, model Pembelajaran ini dibedakan oleh kemampuannya dalam menghubungkan pengalaman siswa dengan bantuan modalitas pada siswa, yaitu

penglihatan, pendengaran, dan gerakan tubuh. Di akhir pembelajaran siswamendapatkan reward atas pekerjaannya, berupa tepuk tangan dari guru dan teman-temannya, atau kata “baik/baik” dari guru, yang secara mental dapat merangsang dan memotivasi siswalain. Sehingga pembelajaran menjadi lebih bermanfaat. (Ayo dkk., 2018)

Kelemahan model pembelajaran VAK adalah belum banyak guru yang menerapkan model VAK, dan masih banyak yang merasa kesulitan untuk mengintegrasikan ketiga cara belajar tersebut ke dalam pembelajaran, sehingga model ini dianggap bermasalah. Hanya sedikit orang yang mampu menggabungkan cara belajar yang berbeda menjadi satu pembelajaran, biasanya mereka hanya dapat mengambil materi yang lebih menitikberatkan pada salah satu gaya’belajar yang dominan saja. (Schweimin, 2014)

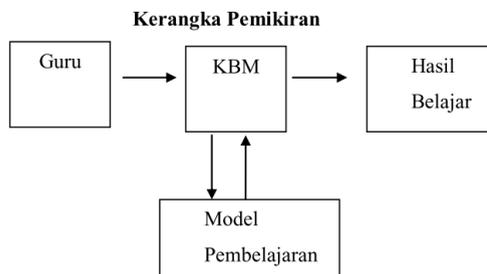
Model VAK cocok diterapkan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di sekolah dasar (Ikhsani et al., 2019)

#### **E. Implementasi Model VAK dalam pembelajaran IPS di SD**

Model VAK memfasilitasi pembelajaran siswadengan gaya’belajar yang berbeda dan multimedia yang menarik minat siswauntuk belajar melalui langkah-langkah berikut: (i) persiapan, yaitu guru menyiapkan perangkat pembelajaran, menyiapkan kelas dan memotivasi siswa; (ii) Penyampaian, yaitu guru memberikan visualisasi dengan menggunakan media dan menyampaikan materi; (3) Pelatihan, khususnya guru mengarahkan siswauntuk mengintegrasikan dan mengasimilasi pengetahuan dan keterampilan baru melalui diskusi, presentasi dan berbagai metode yang disesuaikan dengan gaya belajar VAK; dan (4) aspek hasil, yaitu siswa menunjukkan hasil diskusi kelompok, dan guru mendiskusikan hasil diskusi dan membuat kesimpulan materi (Rustiana, A. dan Chalifah, 2012)

Beberapa penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model VAK efektif karena siswadapat belajar sesuai dengan gaya'belajarnya sendiri. Gaya'belajar melalui pembelajaran melalui VAK berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswasecara keseluruhan, meningkatkan motivasi dan kompetensi serta memungkinkan berkembangnya sikap positif terhadap pembelajaran bahasa siswadan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa (Gilakjani, 2012). ) Ada penelitian yang menunjukkan bahwa sangat penting untuk meningkatkan kesadaran siswat entang gaya belajar mereka sendiri yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa, motivasi dan rasa tanggung jawab dalam komunitas kelas yang lebih luas.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru diasimilasikan dengan baik jika meliputi: (a) pengaturan pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk memperhatikan berbeda dengan biasanya, menginformasikan serta memotivasi siswa untuk belajar, mengingat hasil belajar mereka, (b) memperoleh, melakukan pembelajaran yang telah diberi melalui instruksi untuk belajar, Ini meningkatkan tindakan siswadan memberikan informasi tentang pembelajaran dan (c) mengevaluasi tindakan siswadan meningkatkan hasil belajar siswa(Ayu et al., 2018)



Gambar 1. Alur pembelajaran dengan penerapan model-pembelajaran VAK'

## 1. Konsep Mode Pembelajaran VAK Dalam Pembelajaran IPS

IPS merupakan ilmu yang selalu berkembang mengikuti perkembangan budaya dan masyarakat dari tahun ke tahun. Inilah masalah yang harus kita atasi bersama agar menjadi manusia yang tidak tertinggal di era globalisasi. Kita sering mendengar bahwa topik IPS kurang populer di kalangan anak-anak, dan kurangnya popularitas ini lebih dari asumsi umum yang sering bertentangan dengan sains eksakta dan sains tidak tepat. Ada yang berpendapat bahwa ilmu eksakta lebih menantang dan banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Jika kita sadari bahwa IPS merupakan pelajaran yang sangat memotivasi dan menarik. Ia juga menyebutkan bahwa ilmu-ilmu sosial (social sciences) merupakan topik yang membahas tentang proses interaksi sosial antara manusia dengan lingkungan dan telah menemukan informasi tak terhingga tentang pengalaman umat manusia sejak zaman dahulu. Ini termasuk dalam topik Ilmu Sosial (Social Sciences).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diselenggarakan secara sistematis, lengkap dan terpadu sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006. Agar siswa dapat memperoleh pengetahuan lebih luas, pemahaman yang mendalam dalam bidang keilmuan yang relevan. (Arsyad, 2019).

Trianto ( 2014) Mata pelajaran IPS SD adalah IPS terpadu atau IPS terpadu : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya adalah IPA terpadu dan IPS. Tujuan utama IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik untuk peka pada masalah-masalah sosial yang ada dalam masyarakat, dengan memiliki sikap, mental, yang positif untuk mengoreksi setiap ketidakbanaran yang terjadi, dan mahir memberi solusi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan, baik pada diri sendiri, begitu pun pada masyarakat. Hal ini

bisa tercapai apabila pr pendidikan IPS di sekolah terorganisasi dengan sangat baik. (Trianto, 2014)

Pembelajaran ilmu-ilmu sosial (*social sciences*) adalah proses atau kegiatan seorang guru dalam mengajarkan ilmu-ilmu sosial (*social sciences*) kepada murid-muridnya. Di dalamnya mengandung upaya yang diciptakan dalam suasana dan pelayanan bagi perbedaan kompetensi, kemampuan, keinginan, bakat, dan kebutuhan siswa sehingga terjadi interaksi yang optimal antara guru dan siswa. Penerapan model pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik (VAK) akan membentuk kelompok belajar.

Penerapan model-pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik (VAK) pada materi perjuangan kemerdekaan

## 2. Tahapan Pembelajaran Model VAK Dalam Pembelajaran IPS.

Tahapan		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap persiapan		a. Menyiapkan materi terkait perjuangan kemerdekaan b. Guru mengikuti ujian pendahuluan tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan c. Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok yang berbeda yang terdiri dari 4-6 siswa	a. Melengkapi peralatan yang digunakan dalam proses pembelajaran (kinestetik) b. Siswamengikuti tes pendahuluan pada mata pelajaran perjuangan mempertahankan kemandirian (kinestetik)

			c. Siswa membentuk kelompok belajar dengan cara berhitung, tiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa
Tahap Submission (penyerahan ke kelas)	tahap persiapan	<p>a. Guru mengerti apa yang membuat penasaran</p> <p>b. Siswa menggunakan alat bantu ilustrasi dalam perjuangan mempertahankan kemandirian untuk membantu siswa berimajinasi dalam kehidupan sehari-hari</p>	Siswa mencatat gambar-gambar perjuangan mempertahankan kemerdekaan, kemudian siswa menemukan gambar-gambar tersebut (visual, kinestetik)
<b>Perkembangan</b>		<p>a. Guru memotivasi siswa untuk belajar tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan.</p> <p>b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran perjuangan mempertahankan kemandirian.</p>	<p>a. Siswa menyimak dan menyimak motivasi guru tentang perjuangan mempertahankan kemandirian. (penglihatan dan pendengaran)</p> <p>b. Siswa mengamati dan mendengarkan tujuan mempelajari perjuangan kemerdekaan. (penglihatan dan pendengaran)</p>

Tahapan		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
		<p>c. Guru menyampaikan bahan ajar.</p> <p>d. Guru mencoba menguji pemahaman siswasampai sejauh mana dengan mengajukan pertanyaan kepada siswatentang perjuangan mempertahankan kemandirian</p>	<p>c. Siswa mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru, kemudian mencatat point penting dari konsep perjuangan kemerdekaan dalam buku catatan (kinematika vokal).</p> <p>d. Siswa mendengarkan pertanyaan guru tentang perjuangan kemerdekaan (audio)</p> <p>e. Siswa bertanya jika ada konsep yang masih belum dipahami, dilanjutkan bertanya kepada guru (kinestetik).</p>

Tahapan		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<b>fase pelatihan</b>	(mengambil tes/ pertanyaan)	Siswa diminta oleh guru untuk mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi ajar yaitu perjuangan mempertahankan kemandirian	a. Perwakilan setiap kelompok memecahkan masalah dengan bantuan bimbingan guru (auditori, kinestetik)  b. Perwakilan setiap kelompok memecahkan masalah dengan bantuan bimbingan guru (auditori, kinestetik)
<b>Tahap tampilan hasil</b>	Kegiatan berkelompok mendiskusikan hasil paparan presentasi	a. Menyediakan lembar tanya jawab bagi siswayang menghadapi tantangan dalam membela kemerdekaan Indonesia untuk melatih keterampilan dan menguji keterampilan mereka pada saat mereka bekerja kelompok	a. Siswamelakukan diskusi terkait pertanyaan yang diajukan guru dan mengerjakan kartu yang telah disiapkan guru (auditori , kinestetik)  b. Perwakilan tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya (visual, kinestetik)

Tahapan		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
		b. Guru mempersilahkan kepada perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya  c. Penugasan diberikan oleh guru untuk setiap kelompok dan kelompok lain menanggapi	c. Siswa kelompok lain menimak , mengungkapkan pendapat, dan menanggapi presentasi dari kelompok lain tentang mempertahankan kemerdekaan Indonesia (visual, auditori, kinestetik)
	Pelaksanaan tes / tes	Guru melakukan tes pengukuran tes akhir kepada siswa untuk melihat seberapa baik siswa belajar IPS, kemudian memberikan penilaian	Siswa menanggapi ujian akhir secara individu dan kelompok (kinestetik).

## PENUTUP

Model VAK merupakan model yang memadukan tiga gaya belajar, aktivitas belajar siswa akan lebih optimal dan menciptakan suasana belajar yang beragam, efektif dan menyenangkan. Tahap visual, siswa belajar melalui penglihatan. Siswa mengamati gambar dan alat peraga lain yang ditunjukkan oleh guru dan menjelaskan benda-benda fisik yang dimanipulasi menggunakan alat peraga tersebut. Mendengarkan Siswa belajar melalui mendengarkan. Siswa mendengarkan penjelasan guru dan belajar dengan giat. Audiensi ini tidak hanya diberikan oleh guru, tetapi juga dapat dibagikan kepada siswa lain dalam

kelompok diskusi yang dibentuk oleh guru. Pada tahap latihan, siswa belajar melalui partisipasi langsung dalam aktivitas fisik dan latihan. Siswa secara aktif mempelajari materi secara mendalam dengan tangan, kaki atau pikirannya dengan berpartisipasi dalam latihan fisik di bawah bimbingan seorang guru. VAK Learning, fokus pada pemberian pengalaman belajar yang *langsung* dan menyenangkan. Mengalami pembelajaran langsung melalui pembelajaran melalui penglihatan (visual), pembelajaran melalui pendengaran (auditori), dan pembelajaran melalui gerakan dan emosi (kinestetik).

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, M. N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Visualization Auditory Kinestetik (Vak) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Smpn Moncok. *Maharsi*, 1(02), 1–11. <https://doi.org/10.33503/maharsi.v1i02.528>
- Ayu, I., Candra, K., Japa, I. G. N., Putu, L., & Mahadewi, P. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran VAK ( Visual , Auditorial , Kinestetik ) Bermediakan Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar IPA*. 1(3), 145–153.
- Deporter, Bobbi, D. (2008). *Quantum Teaching*. Perpustakaan Nasional.
- Depotter, Bobby dan Hernecki, M. (2001). *Quantum learning (terjemahan Alwiyah abdurahman)*. New York: Dellpublishing (buku asli diterbitkan 1992).
- Gilakjani, A. P. (2012). Visual, Auditory, Kinaesthetic Learning Styles and Their Impacts on English Language Teaching. *Journal of Studies in Education*, ISSN 2162-(No. 1 Macrothink Institute).
- Ikhsani, U. R., Sukmana, N., Kurnia, R., Dasar, G. S., & Keguruan, F. (2019). *PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN VISUALIZATION AUDITORY KINESTETIC ( VAK ) TERHADAP PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR*. 2, 101–114.
- Majid, A. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. (2013). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Aswaja.
- Nurmawati, R., Susilo, M. J., Studi, P., Biologi, P., Dahlan, U. A., Iii, K., & Soepomo, J. P. (2014). *Penerapan Model Active Learning dengan Teknik Learning Start With Question ( LSQ ) untuk*

*Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas VII J Di SMP N 1 Bantul. 1(1), 147–150.*

Rahmawati, D. N., Buchori, A., & Hermawan, S. J. (2017). Efektivitas Visualization Auditory Kinesthetic dan Two Stay Two Stray Berbantuan Lectora terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 2(2)*, 152–163.

Rukmana, W., Hardjono, N., O, A. A., Dasar, G. S., Kristen, U., & Wacana, S. (2018). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar dengan Pembelajaran VAK Berbantuan Media Tongkat Tokoh. 2(3), 156–164.*

Russel, L. (2011). *The Accelerated Learning Fieldbook*. Nusa Media.

Rustiana, A., dan Chalifah, N. (2012). Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kompetensi Profesional Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA N 1 Jekulo Kudus. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan, VII(1)*, 14–28.

Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar Ruzz Media.

Sukardi, I. (2013). *Model-Model Pembelajaran Modern*. Tunas Gemilang Press.

Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*. Kencana Prenada Media Group.

**X**

---

**Model Pembelajaran Value Clarification  
Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal  
Untuk Mengembangkan Karakter Siswa  
Sekolah Dasar**

Iis Nurasih

**PENDAHULUAN**

**S**ejak tahun 1920an pendidikan berbasis nilai sangatlah penting disebabkan dengan maraknya perpecahan dalam rumah tangga, kejahatan, nilai-nilai negatif dan bias di media, korupsi, dan penurunan agama (Arthur, 2019). Degradasi yang terjadi masih menjadi perhatian luar biasa yang diungkapkan oleh para pendidik dan profesional pendidikan karakter saat ini. Sebagaimana kita ketahui bahwa anak-anak, sama halnya orang dewasa, memahami apa yang mereka dengar, baca, dan alami dengan cara yang sangat aktif. Pemaknaan pengalaman dan informasi ini dilakukan oleh anak dengan menghubungkannya dengan sistem nilai yang diketahui dan diyakininya.

Proses belajar mengajar cenderung dikolaborasikan dengan nilai-nilai yang menjadi ciri budaya dominan yang melingkupinya. Dengan demikian, sistem nilai ini juga dapat dibiasakan dan diajarkan sedini mungkin sejak anak memasuki dunia sekolah. Untuk itu, pengajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara sistematis dengan mendasarkan kegiatan pembelajarannya pada nilai-nilai eksplisit (Wuryani & Yamtinah, 2018).

Di Indonesia, terlepas dari kekhawatiran akan pendidikan karakter untuk mengelola dorongan perubahan sosial sejak presiden utama, minat terhadap pendidikan kecakapan dan moral di Indonesia adalah dorongan yang mendasari selama pemerintahan Jokowi, terutama dari upaya Anies Baswedan. Pada tahun 2015 ia menandai Peraturan Daerah No.23/2015 tentang Penanaman Karakter dalam Program Nawa Cita (Hanin, 2019). Pedoman ini mengarahkan jenis-jenis latihan untuk semua tingkat pengajaran berdasarkan tujuh kualitas dasar manusia, berisi nilai-nilai yang menggabungkan perspektif moral dan mendalam; jaminan untuk tetap menjaga jiwa patriotisme dan keragaman untuk memperkuat solidaritas publik; menjaga iklim sekolah, khususnya melakukan partisipasi bersama untuk menjaga keamanan, permintaan, kenyamanan dan kerapian iklim sekolah; komunikasi sosial yang positif antar siswa; kerjasama sosial yang positif antara siswa dan tokoh-tokoh dewasa; semangat untuk menciptakan kemampuan luar biasa siswa dan penguatan tugas wali murid dan komponen masyarakat terkait. Seluruh pelaksanaannya merupakan tindakan logis, yang disesuaikan dengan sisi positif dari lingkungan yang dekat dengan siswa sebagai karya untuk membentengi kualitas manusia.

Pendidikan berbasis nilai, moral, atau karakter bertujuan untuk berkontribusi pada terwujudnya nilai-nilai moral yang diterima

secara universal. Sayangnya, kita masih mendapatkan keuntungan dengan kurangnya model untuk mempromosikan lingkungan belajar yang produktif dan nilai pilihan utama yang jelas untuk memandu praktik di sekolah. Model ini merupakan upaya investigasi terhadap wujud nyata pendidikan berbasis nilai.

## KAJIAN TOPIK

### A. Model Pembelajaran *Value Clarification Technique*

#### 1. Model Pembelajaran

Gardner berpendapat bahwa tatanan atau contoh yang dapat dimanfaatkan untuk membentuk suatu program pendidikan, merencanakan bahan ajar, dan menunjukkan kegiatan belajar mengajar di ruang belajar atau dalam hal apapun merupakan pengertian dari model pembelajaran (Beijaard, 2019). Aqwal dkk lebih lanjut menyatakan bahwa: “suatu struktur terapan yang menggambarkan suatu metode yang tepat dalam memilah peluang-peluang tertentu untuk berkembang, dan berfungsi sebagai alat bantu untuk menunjukkan pencetus dan pengajar dalam menyusun dan melaksanakan latihan-latihan mendidik dan belajar dinamakan model pembelajaran” (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Dilihat dari dua pengertian di atas, maka model pembelajaran adalah suatu sistem yang wajar yang menggambarkan suatu teknik yang membimbing pendidik dalam menyelesaikan mencari cara untuk mencapai target pembelajaran.

Para ahli berpendapat adanya perbedaan dalam setiap model pembelajaran, namun semua model pembelajaran memiliki

karakteristik yang sama. Perkasa dkk (2019) menambahkan beberapa karakteristik model pembelajaran, yaitu: (a) dilihat dari hipotesis instruktif dan hipotesis pembelajaran (b) memiliki misi dan dimanfaatkan sebagai panduan mencapai tujuan, (c) dapat dimanfaatkan sebagai perbaikan dalam latihan pembelajaran, (d) memiliki pengaturan unsur intrinsik model yaitu sintaks/langkah pembelajaran, kerangka sosial, dan jaringan yang mendukung (Amran et al., 2019).

## 2. Pengertian VCT

VCT merupakan contoh model pembelajaran untuk memenuhi tujuan pendidikan nilai. Kohlberg merekomendasikan model VCT karena model ini mendeskripsikan bagaimana menanamkan dan menyelidiki kelebihan sikap atau nilai dari siswa (Shahgholian-Ghahfarokhi et al., 2020). Dalam prosesnya VCT mampu: a) bertindak atau mengetahui tingkat perhatian siswa tentang suatu nilai; b) menumbuhkan keakraban siswa dengan kualitas yang mereka miliki, untuk didorong menuju kemajuan atau revisi; c) penanaman nilai melalui cara yang wajar dan diakui oleh siswa sebagai milik mereka sendiri (Benaziria, 2018).

Mata pelajaran yang lebih memperhatikan ruang emosional atau ranah afektif/sikap, seperti PKn, sangat cocok untuk menggunakan model pembelajaran VCT. Sikap adalah situasi individu atau pilihan seseorang sebelum melakukan sesuatu, jadi disposisinya adalah batas individu antara sebelum melakukan perilaku tertentu. Dengan mengubah sikap ini, seseorang dapat memanfaatkan model pembelajaran, salah satunya adalah VCT (Astawa, 2018).

VCT adalah tata cara dalam kegiatan belajar mengajar sebagai fasilitasi bagi siswa dalam mengembangkan nilai positif yang ada dalam dirinya (Hakim et al., 2018).

Sifat pendidikan nilai pada VCT sebagai model dalam tata cara belajar adalah cara yang paling umum untuk mengajarkan nilai-nilai melalui interaksi.

### **3. Tujuan Model VCT dalam Pendidikan Karakter**

Snajaya(2010), alasan penggunaan VCT dalam pendidikan karakter adalah sebagai berikut:

- a. memperoleh pengetahuan tingkat kesadaran siswa tentang suatu nilai agar bermanfaat bagi dirinya dalam menentukan sikap
- b. dalam pengembangan dan pencapaian kualitas objektif, guru memperhatikan penuh perkembangan nilai yang dimiliki siswa
- c. penanaman kesadaran akan kualitas nilai yang ada dalam diri siswa melalui kesepakatan pembelajaran,
- d. mendidik siswa dengan toleransi terhadap perbedaan yang ada di sekitarnya dan menanamkan sikap bertanggung jawab akan nilai negatif yang dimilikinya sehingga dapat meninggalkannya dan mengembangkannya menjadi nilai yang positif (GEA ARIDISTI, 2019).

### **4. Prinsip Pelaksanaan VCT**

Pandangan Sutarjo (2013) bahwa ada lima standar VCT, yaitu:

- a) Mengubah perspektif dan menanamkan nilai yang dipengaruhi oleh banyak elemen, termasuk faktor harapan diri, respon

antusias, variabel ilmiah dan ekologi, standar harga wilayah setempat, sistem sekolah dan iklim keluarga dan iklim bermain.

- b) Adanya perubahan sikap dan perspektif dipengaruhi dengan adanya peningkatan nilai/ karakter yang dimiliki siswa
- c) Pendidik merancang tingkatan moral, nilai dan etika sebagai bagian dari adanya keberhasilan dalam pengembangan moral / karakter siswa
- d) Meningkatnya kemampuan untuk menjelaskan nilai/perspektif secara objektif, sehingga dalam belajar kebermaknaan muncul bukan dalam bentuk rasa tanggung jawab untuk bertindak dengan tujuan tertentu dalam pikiran atau melakukan hal-hal tertentu.
- e) perubahan kualitas membutuhkan pendidikan nilai, dengan cara ini pembelajaran melalui VCT membutuhkan transparansi atau keterbukaan antara pendidik dan siswa.(ANISA, 2020)

### **5. Sintaks/Langkah Pembelajaran VCT**

Sanjaya (2013) merekomendasikan sarana pengembangan VCT sebagai berikut.

1. Peluang Pilihan. Pada level ini ada tiga fase latihan yang harus diselesaikan, lebih spesifiknya:
  - a) Memilih secara terbuka, artinya peluang siswa dalam memilih keyakinan suatu nilai/sikap yang dianggapnya benar.
  - b) Pilih dari beberapa pilihan lain. Ini berarti untuk tanpa hambatan mengejar keputusan dari beberapa keputusan elektif.

- c) Memilih dari beberapa pilihan dengan mempertimbangkan hasil yang akan muncul karena keputusan tersebut.
2. Menghargai. Pembelajaran VCT dalam tindakan ini terdiri dari dua fase, lebih spesifiknya:
    - a) Adanya perasaan senang dan bangga pada sifat-sifat yang dipetik, sehingga sifat-sifat tersebut menjadi esensial baginya.
    - b) Menegaskan kualitas yang telah menjadi bagian mendasar dari dirinya di siang hari bolong. Artinya, jika kita menganggap nilai sebagai keputusan, kita akan menantang dengan penuh perhatian untuk menunjukkannya di depan orang lain.
  3. Acting/Berbuat. Tahap terakhir dalam model pembelajaran VCT terdiri dari dua tahap, yaitu:
    - a) Kesiediaan dan keinginan untuk berusaha melaksanakannya.
    - b) Mengulangi cara berperilaku seperti yang ditunjukkan oleh nilai yang disukainya. Artinya, nilai keputusan harus tercermin dalam kehidupan sehari-hari yang teratur (Sutrisno et al., 2020).

Kertawisastra (2003) VCT menggarisbawahi bahwa keberhasilan pendidikan karakter pada diri siswa dimana siswa dapat meyakini kebenaran nilai yang dimilikinya dan dapat merealisasikan dalam kehidupannya. Dalam kegiatan belajar hendaknya terjadi dalam lingkungan yang longgar dan terbuka, sehingga setiap siswa dapat mengkomunikasikan perasaannya secara bebas. Kertawisastra (2003) mengacu pada beberapa hal yang harus menjadi fokus instruktur dalam melaksanakan VCT melalui siklus wacana, antara lain:

1. Hindari menyampaikan cara yang paling umum dalam memberikan bimbingan, khususnya memberikan pesan moral yang dipandang sebagai pendidik yang hebat
2. Usahakan untuk tidak mendorong siswa untuk memberikan reaksi tertentu jika siswa tidak membutuhkannya
3. Berusaha menyelesaikan wacana tanpa hambatan dan transparan, dengan tujuan agar siswa dapat mengkomunikasikan perasaannya dengan tulus dan apa adanya.
4. Wacana diselesaikan kepada orang-orang, bukan kepada kelompok di kelas, (e) Menghindari reaksi yang dapat membuat siswa terpojok, sehingga mereka menjadi berhati-hati
5. Cobalah untuk tidak mendorong siswa ke posisi tertentu
6. Cobalah untuk tidak menggali lebih jauh alasan siswa
7. Tidak monoton , guru tidak mengatur seluruh waktu siswa, latihan mandiri agar berbagai kapasitas siswa dapat dilayani lebih baik.

Pembelajaran VCT menyambut dan memasukkan serta mendialogkan seluruh rancangan siswa yang penuh dengan potensi perasaan serta struktur mental dan fisikomotornya. Pembelajaran siswa dengan model VCT dapat mempersiapkan daya tanggap dan kekuatan penuh kemampuan pengelolaan perasaannya dan memberikan pengalaman yang berbeda.

## 6. Sintak /Langkah Penerapan VCT

Berikut adalah tabel sintaks/ langkah penerapan model VCT :

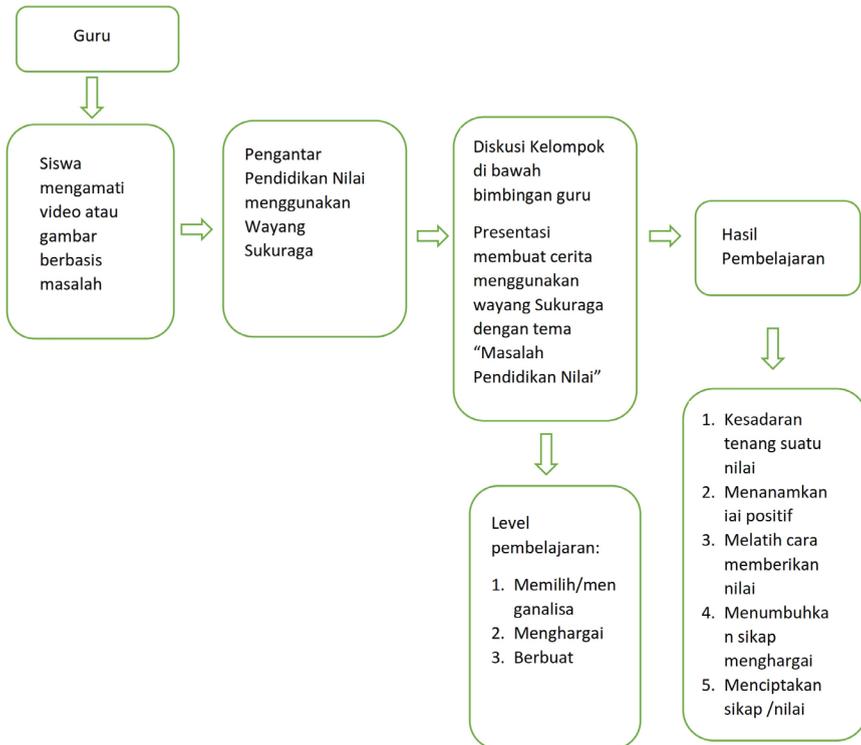
**Tabel 2.1. Tabel Sintak Model Pembelajaran VCT**

No	Kegiatan Guru	Kegiatan siswa	Karakter
1.	Guru menyiapkan media yang kontrak akan pendidikan nilai	Menyiapkan pembahasan dan target pendidikan nilai, fase inilah guru mulai menanamkan pendidikan nilai	Rasa ingin tahu
2.	Guru memberikan stimulus berupa media cerita atau objek yang mengandung unsur pendidikan karakter	Siswa beragumen sesuai dengan pendiriannya sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.	Kerjasama Kolaborasi
3.	Siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi	Siswa melaksanakan diskusi atau dialog intraktif baik secara klasikal maupun kelompok	Kerjasama Kepemimpinan
4.	Guru memberikan rangsangan secara afektual.	Siswa melaksanakan sfektual sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya,	Tanggung jawab

*Sumber: penulis 2022*

Penjelasan proses pembelajaran dengan model VCT seperti nampak pada bagan di bawah ini:

BAGAN SINTAKS PEMBELAJARAN VCT BERBASIS KEARIFAN LOKAL (WAYANG SUKURAGA)



**Gambar 2.1. Bagan Sintaks Pembelajaran VCT**

Berdasarkan sintaks model VCT, kelebihan pembelajaran VCT sebagai berikut :

1. siswa secara efektif terlibat dengan mengembangkan pemahaman dan pengakuan kualitas individu, hanya memutuskan dan bertindak seperti yang ditunjukkan oleh pilihan pribadi

2. mendukung siswa dengan pertanyaan yang signifikan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam interaksi evaluasi
3. Selidiki dan dukung kualitas yang digerakkan oleh siswa.

Sedangkan tujuan bagi siswa dalam menerapkan model VCT adalah:

1. Membantu siswa memahami dan mengenali kualitas mereka sendiri serta kelebihan orang lain
2. Membantu siswa agar dapat menyampaikan secara transparan dan tulus kepada orang lain tentang kualitas dirinya sendiri
3. Membantu siswa agar mereka dapat bersama-sama menggunakan kemampuan berpikir dan perhatian penuh agar terbentuk pemahaman akan nilai/sikap/perilaku yang benar. (Sulfemi & Mayasari, 2019).

Perhatian utama dalam pelaksanaan pembelajaran ini terlaksana sebenarnya bergantung kepada kebutuhan dan kesiapann siswa sehingga secara efektif ada dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan siswa dapat berpikir secara fundamental.

## **7. Kebaikan dan Kelemahan VCT**

### **a. Kelebihan *Clarification Technique* (VCT)**

Keunggulan VCT untuk pembelajaran afektif karena:

1. Pembinaan dan penanaman nilai dari dalam diri siswa secara langsung.

2. Memperjelas/menggali dan mengungkap isi pesan materi yang disampaikan maka akan memudahkan guru dalam menyampaikan makna/nilai/pesan moral.
3. Memperjelas dan menilai kualitas nilai-nilai moral siswa, melihat nilai-nilai yang ada pada orang lain dan memahami nilai-nilai moral yang ada dalam kehidupan nyata.
4. Mengajak, melibatkan, membina, mengembangkan potensi peserta didik khususnya mengembangkan potensi sikap.
5. Memberikan sejumlah pengalaman belajar dari berbagai kehidupan.
6. Menangkal, meniadakan, mengintervensi dan mengintegrasikan berbagai nilai moral dalam nilai dan sistem moral yang ada pada diri seseorang.
7. Mendeskripsikan gambaran tentang nilai-nilai moral yang harus diterima dan membimbing serta memotivasi untuk menjalani kehidupan yang layak dan bermoral tinggi (Theofilus, 2019).

#### **b. Kelemahan-Kelemahan *Value Clarification Technique (VCT)***

Model pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) memiliki beberapa kelemahan. Terkait dengan hal tersebut, menyatakan kelemahan VCT sebagai berikut:

1. Jika guru tidak memiliki kemampuan untuk melibatkan siswa dengan keterbukaan, saling pengertian dan penuh kehangatan, siswa akan menciptakan sikap semu atau meniru.

2. Sistem nilai yang telah dan tertanam dalam diri guru, siswa, dan masyarakat yang kurang atau tidak terstandar dapat mengganggu pencapaian target nilai standar yang ingin dicapai/nilai etika.
3. Sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengajar, terutama yang membutuhkan kemampuan atau keterampilan bertanya tingkat tinggi yang mampu mengungkap dan menggali nilai-nilai yang ada pada diri siswa.
4. Membutuhkan kreativitas guru dalam menggunakan media yang tersedia di lingkungan terutama yang aktual dan aktual sehingga dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa (Satria, 2019).

### **8 . Mengatasi Kelemahan VCT**

Terkait dengan ini, Sastromiharjo dkk merekomendasikan beberapa cara untuk menaggulangi kekurangan VCT , yaitu:

- a) Pengalaman para pendidik berimbas kepada pembaruan model VCT yang merupakan penyesuaian sesuai dengan kapasitas serta keinovatifan pengajar.
- b)Selalu berorientasi kepada pendekatan kontekstualdengan mengaitkannya denga lingkungan sekitar, aadat istiadata setempat dan program pemerintah (Setiadi & Sastromiharjo, n.d.)

#### **B. Nilai Kearifan Lokal**

Kearifan Lokal/ Local wisdom menyiratkan hubungan yang bersahabat antara manusia, alam, dan iklim yang berkumpul

di suatu ruang yang juga dipengaruhi oleh gaya hidupnya. Kearifan lokal adalah budaya yang dihasilkan dari perspektif manusia untuk mengubah kehadirannya dalam unsur-unsur lingkungan normal yang dapat muncul dalam isi asli sebagai iklim yang berkumpul dan teoretis. Nilai kearifan lokal di sekitarnya terus berubah, karena mengikuti unsur-unsur budaya dan tidak dapat dipisahkan dari pandangan manusia (Widodo et al., 2020).

Nilai kearifan lokal terdekat dapat dirasakan sebagai pemikiran lingkungan yang cerdas, sarat dengan kecerdasan, bernilai baik, yang dijiwai dan dilihat oleh daerah setempat. Nilai kearifan lokal terdekat menyiratkan kehati-hatian budaya yang terjadi di arena publik/ masyarakat. Lingkungan budaya adalah ide sosial yang dibawa ke dunia pemikiran yang menentukan bagaimana budaya terjadi. Akibatnya, nilai kearifan lokal merupakan hasil produksi budaya yang lebih besar (Iswatiningsih, 2019).

Kebutuhan siswa sekolah dasar saat ini adalah, nilai-nilai pembelajaran tidak hanya benar dan salah, tetapi juga tentang bagaimana menanamkan kebiasaan perilaku yang tepat dalam hidup sehingga mereka memiliki kesadaran dan pemahaman yang tinggi, serta jaminan untuk menerapkan kebenaran dalam kehidupan sehari-hari. adanya. Bouhmama (2006) mengatakan bahwa kualitas sosial tertentu menentukan fase tertentu dari pergantian peristiwa moral (Lyesmaya et al., 2020).

### C. Perkembangan Moral

Anak-anak secara intuitif mengenal rasa keadilan yang alami . Pemikiran anak secara kualitatif berbeda dengan pemikiran orang

dewasa. Untuk alasan ini, Kohlberg (1974) menyebutkan klasifikasi penilaian moral ke dalam tingkat dan tahapan perkembangan sebagai dasar untuk pendidikan moral. Tingkat dan tahapan dijelaskan di bawah ini.

### **1. Moralitas Pra-konvensional (kurang dari enam tahun)**

#### a. Tahap 1 – Kepatuhan /Punishment

Tahap pertama ditandai dengan penalaran anak di usia ini bahwa segala ketentuan yang ada di sekitarnya bersifat pasti dan mutlak.

#### b. Tahap 2 - Individualisme dan Pertukaran

Pada tahap kedua anak-anak mulai untuk selalu mempertimbangkan penilaiannya/perspektifnya dalam memahami aturan sesuai dengan kebutuhannya.

### **2. Moralitas Konvensional (7-11 tahun)**

a. Tahap 3 - Tahap perkembangan moral interpersonal ini, sering disebut sebagai orientasi “anak baik”, berfokus pada harapan dan peran sosial. Penekanannya adalah pada kesesuaian, “kebaikan”, dan hubungan dipengaruhi oleh pilihannya.

a. Tahap 4 - Memelihara Ketertiban Sosial , pada tahap ini anak sudah mulai berusaha untuk mematuhi aturan yang berlaku dan menghormati kepentingan umum,.

### **3. Moralitas Pasca-konvensional (11 tahun)**

a. Tahap 5 - Kontrak Sosial dan Hak Individu Tahap ini memperlihatkan siswa sudah mulai mempertimbangkan adanya perbedaan pendapat, keinginan, keyakinan orang lain.

- b. Tahap 6 - Prinsip-Prinsip Universal. Tahapan terakhir , orang sudah mengikuti aturan yang berlakuserta mentaati keadilan meski mereka melakukan kekeliruan (Gibbs, 2019).

Berdasarkan teori Kohlberg, dapat disimpulkan bahwa perkembangan moral siswa SD berada pada tahap 3,4, dan 5. Artinya pada tahap-tahap perkembangan tersebut menitikberatkan pada kesesuaian dan kesesuaian interpersonal, mengambil otoritas tatanan sosial sebagai mempertahankan orientasi, dan mengambil sikap sosial. kontrak sebagai orientasinya.

#### **D. Model Pembelajaran Karakter Berbasis Nilai Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Siswa**

Model terdiri dari tiga langkah, setiap langkah terkait satu sama lain. Itu tidak bisa dilewati, atau dibalik. setiap langkah memberikan tujuan yang diperlukan dan tujuan penting untuk melanjutkan ke langkah berikutnya. Langkah-langkahnya VCT berbasis kearifan lokal adalah:

1. Mengungkapkan contoh perilaku nilai (Value)

Cara terbaik untuk mengajar anak-anak di sekolah dasar adalah dengan menghadapi mereka dengan peristiwa kehidupan nyata. Langkah ini bertujuan untuk merangsang siswa menangkap dan mendeskripsikan nilai-nilai moral yang disampaikan oleh guru. Guru memberikan contoh perilaku kebajikan dan nilai kepada siswa.

2. Ekspresi analogi (Clarification)

Langkah ini membantu anak-anak untuk melihat ide-ide nilai lama dengan cara baru melalui penggunaan berbagai bentuk pemikiran

metaforis untuk mengaktifkan “pemikiran generatif. Dibutuhkan empat langkah analogi yaitu *Direct Analogy* ( mengidentifikasi konsep yang akan digali dengan membuat analogi langsung dan mengajak siswa memikirkan ciri-ciri masing-masing);

*Analogi Pribadi* (eksplorasi perasaan tentang suatu nilai pada langkah 1 dengan berbagi kelompok dan dialog kelas);

*Kontras Analog* (membandingkan dan membedakan objek nilai analog dan konseptual);

*Analogi Baru* (membuat analogi sendiri atau analogi kelompok);

### 3. Moral Action

Jelajahi dan hubungkan nilai-nilai tersebut dengan pengalaman pribadi kemudian ambil proyek aksi dan kolaborasikan dengan nilai-nilai Kearifan Lokal.

Tujuan dan pertimbangan model pembelajaran ini adalah untuk membangun karakter siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis nilai kearifan lokal. Model ini berstruktur sedang, dimana guru berinisiatif untuk mengatur tatanan dan memandu mekanisme interaksi pembelajaran. Guru juga membantu siswa untuk mengkonseptualisasikan proses mental melalui pembelajaran kontekstual dengan melibatkan masalah dengan pengalaman mereka. Media yang diperlukan untuk mengimplementasikan model ini adalah adanya guru yang berkompeten untuk menjadi leader dalam proses pembelajaran, terutama pada langkah kedua. terkadang juga membutuhkan sejumlah media untuk membuat analog yang sesuai.

## E. Implementasi Model VCT berbasis Kearifan Lokal

Contoh realisasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, penulis menggunakan kearifan lokal yang berasal dari Kota Sukabumi, yaitu Wayang Sukuraga. Wayang Sukuraga memiliki nilai kearifan lokal yang dijadikan media pembelajaran di sekolah sebagai media pendidikan karakter, karena konflik dari cerita dalam pewayangan sarat akan nilai yang bermakna, menyenangkan dan menghibur (Nurasiah et al., 2022).

### 1. Mengungkapkan contoh perilaku (Value)

Siswa dibawah bimbingan guru melakukan pengamatan tokoh wayang sukuraga (wayang khas kota Sukabumi), siswa menyimak cerita dalam pertunjukan wayang. Wayang ini merupakan wayang khas dari Kota Sukabum, Jawa Barat. Bentuk wayang yang unik yaitu menyerupai raga manusia, untuk itulah dinamakan wyang Sukuraga. Enam tokohyang sering digunakan terdiri dari Panona, Leungka, Kudu Leumpanng, Ma Ata, Bi Iwir, dan Ce Eli/

### 2. Ekpresi analogi (Clarification)

Siswa membuat analogi konflik yang ada dalam cerita pewayangan' Siswa mengemukakan pendapatmnya tentang karkater dari setiap tokoh yang ada dalam petunjukan baik tokoh antagonis maupun protagonis. Kemudian siswa membandingkan dengan permasalahan yang ada di sekitarnya.

### 3. Moral Action

Siswa menilai diri dan introspeksi akan nilai yang ada pada diri siswa dan mencoba memberikan klarifikasi kekurangan dan

kelebihan dari nilai atau karakter yang ada pada dirinya. Setelah siswa menemukan karakter positif yang ada pada dirinya, kemudian siswa mengaitkan karakter tersebut dengan sisi positif dari tokoh yang ada pada wayang, seperti Panona yang memiliki karakter selalu melihat hal-hal yang baik, Mulutna yang selalu berbicara jujur meski pahit untuk didengar /

### **KESIMPULAN**

Uraian di atas menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis nilai kearifan lokal yang dirancang dapat dikolaborasikan dengan proses pengembangan karakter siswa di sekolah dasar. Model VCT berbasis nilai kearifan lokal tersebut juga mempromosikan iklim kelas yang positif dengan dialog antara teman sebaya dan guru, mengembangkan tanggung jawab pembelajar dengan melakukan tindakan moral, dan memaksimalkan kesempatan untuk mengembangkan karakter dengan analogi dari pengalaman siswa. Model pembelajaran berbasis nilai kearifan lokal juga melibatkan peserta didik pada kebajikan lingkungan terdekat dan jati dirinya. Nilai kearifan lokal yang sarat akan makna pendidikan karakter dapat dikembangkan dan dilestarikan oleh guru sebagai pendidik agar siswa mampu mengapresiasi nilai kearifan lokal yang ada di lingkungannya dan menjiwai setiap nilai yang sudah mereka pelajari serta menjalankannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga tidak hanya cerdas dalam kognitif namun cerdas dalam bertindak.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amran, A., Perkasa, M., Jasin, I., Satriawan, M., & Irwansyah, M. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Nilai Pendidikan Karakter Untuk Generasi Indonesia Abad 21. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 22(2), 233–242.
- Anisa, O. (2020). *Pendekatan Model Pembelajaran Value Clarification Technique (Vct) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd N 1 Serdang Tanjung Bintang Tahun 2018/2019*.
- Arthur, J. (2019). Christianity And The Character Education Movement 1897–1914. *History Of Education*, 48(1), 60–76.
- Astawa, I. N. S. (2018). Pola Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Hindu. *Satya Widya: Jurnal Studi Agama*, 1(1), 88–110.
- Beijaard, D. (2019). Teacher Learning As Identity Learning: Models, Practices, And Topics. *Teachers And Teaching*, 25(1), 1–6.
- Benaziria, B. (2018). Pengembangan Literasi Digital Pada Warga Negara Muda Dalam Pembelajaran Ppkn Melalui Model Vct. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 11–20.
- Gea Aridisti, G. A. (2019). *Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Sejarah Kelas Xi Di Sma Islam Al-Falah Jambi*.
- Gibbs, J. C. (2019). *Moral Development And Reality: Beyond The Theories Of Kohlberg, Hoffman, And Haidt*. Oxford University Press.

- Hakim, Z. R., Taufik, M., & Atharoh, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Vct (Value Clarification Technique) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar Negeri Cimanis 2 Sobang Pandeglang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (Jppguseda)*, 1(1), 31–38.
- Hanin, N. H. (2019). *Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Sdn Madyopuro 2 Malang*.
- Iswatiningsih, D. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 3(2), 155–164.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.
- Lyesmaya, D., Musthafa, B., & Sunendar, D. (2020). *Local Wisdom Value's-Based Literacy Education Learning Model In Elementary School*. 1470(1), 012030.
- Nurasiah, I., Arita, A., Zulela, M., & Edwita, E. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wayang Sukuraga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 229–237.
- Satria, E. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Klarifikasi Nilai Bagi Siswa Kelas V Dengan Pendekatan Value Clarification Technique (Vct) Pada Pembelajaran Pkn Di Sd Negeri 36 Lareh Nan Gadang Kabupaten Tanah Datar*.
- Setiadi, U. N., & Sastromiharjo, A. (N.D.). *Penerapan Model Vct (Value Clarification Technique) Dalam Pembelajaran Menulis Argumentasi Di Era Society 5.0*.

- Shahgholian-Ghahfarokhi, D., Rahimi, G., Liaghat, G., Degenhardt, R., & Franzoni, F. (2020). Buckling Prediction Of Composite Lattice Sandwich Cylinders (Clsc) Through The Vibration Correlation Technique (Vct): Numerical Assessment With Experimental And Analytical Verification. *Composites Part B: Engineering*, *199*, 108252.
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan*, *20*(1), 53–68.
- Sutrisno, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(1), 718–729.
- Theofilus, P. (2019). Model Pembelajaran Value Clarification Technique (Vct). *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, *5*(2), 215–220.
- Widodo, A., Maulyda, M. A., Fauzi, A., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Umar, U. (2020). *Tolerance Education Among Religious Community Based On The Local Wisdom Values In Primary Schools*. *465*, 327–330.
- Wuryani, M. T., & Yamtinah, S. (2018). Textbooks Thematic Based Character Education On Thematic Learning Primary School: An Influence. *International Journal Of Educational Methodology*, *4*(2), 75–81.

# XI

---

## **Model Pembelajaran SOLE (*Self Organized Learning Environment*) Berbasis *Hybird Learning***

Nugraheni Rachmawati

### **A. PENDAHULUAN**

**M**anusia di seluruh dunia membutuhkan Pendidikan. Pendidikan menjadi prioritas ketika suatu negara atau bangsa ingin menjadi lebih baik. Tidak ada bangsa yang mampu berdiri dan dapat memperoleh hal yang diharapkan tanpa adanya Pendidikan. Pendidikan memiliki posisi sentral dalam pembangunan karena dapat meningkatkan mutu sumber daya manusia yang berdampak pada pengembangan bangsa. Hasil akhir dari adanya peningkatan kualitas Pendidikan adalah saat sumber daya manusia dapat dimanfaatkan dalam memenuhi kebutuhan hidup. (Ngurah & Laksana, 2018 ((Fredy, 2022))).

Pada abad 21 kurikulum telah dirancang oleh pemerintah dengan beberapa perubahan yang mana untuk

menciptakan generasi peserta didik yang nantinya akan menjadi penerus bangsa dengan segala ketrampilan yang dia miliki. Tidak hanya kurikulum saja pengembangan metode pembelajaran juga sudah dilakukan agar dapat dijadikan penunjang pembelajaran abad 21 baik untuk peserta didik ataupun gurunya. Tahun 2022 pemerintah telah menggulirkan kurikulum baru yaitu kurikulum prototipe (N. A. M. Rachmawati et al., 2022). Salah satu factor yang menyebabkan kurikulum prototipe ini muncul adalah pada kurikulum 2013 pelajaran teknologi informatika menjadi materi pilihan, kita ketahui bersama bahwasanya kompetensi teknologi merupakan kompetensi yang sangat penting bahkan mungkin urgen yang perlu di miliki oleh peserta didik untuk menghadapi kehidupan seutuhnya pada abad 21.

Salah satu usaha pemerintah dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan mencerdaskan kehidupan bangsa melalui sistem pendidikan adalah dengan melakukan pembaharuan kurikulum secara terencana, terarah juga berkesinambungan yaitu dengan adanya kurikulum prototipe yang mana diharapkan sebagai usaha menjamin seluruh bangsa Indonesia dalam rangka pemerataan dan juga kesempatan mendapatkan pendidikan, peningkatan mutu dan juga perubahan manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan baik itu lokal, nasional, hingga global (Syafi'i, 2021). Perlunya peran serta pendidik yaitu guru dalam menyesuaikan pembelajaran tentunya diiringi dengan pembaharuan model pembelajaran yang dapat mengasah kompetensi siswa menghadapi perkembangan jaman sehingga memiliki keterampilan berpikir kritis dalam menghadapi persaingan abad 21 (Septikasari & Frasandy, 2020).

Pembelajaran Abad 21 adalah bentuk pembelajaran dengan mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan peserta didik yang dilihat dari kompetensi pengetahuan, kompetensi sikap dan kompetensi keterampilan, juga penguasaan peserta didik terhadap teknologi yang menjadi bagian dari kehidupan saat ini (Rahayu & Mayasari, 2018). Model pembelajaran abad 21 saat ini dijadikan sebagai langkah untuk menyiapkan kompetensi siswa, untuk itu pengembangannya lebih banyak berbasis aktivitas yang tetap disesuaikan dengan karakteristik materi dan juga kompetensi pembelajaran (Daryanto. & Drs. Syaiful Karim, 2017). Harapannya peserta didik akan memiliki kompetensi tidak hanya dari pengetahuan saja namun kompetensi lainnya seperti sikap, kreatif, berpikir kritis, komunikatif, kreatif, dan juga kolaboratif (Arslan-Cansever et al., 2021). Oleh sebab itu dibutuhkan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kecakapan atau kompetensi yang dibutuhkan di Abad 21. Guru harus kreatif dan banyak melakukan inovasi-inovasi dengan menggunakan banyak model bahkan melakukan pengembangan model pembelajaran berbasis IT yang mampu mengasah keterampilan abad 21 peserta didik. Sebuah pendekatan baru untuk pendidikan yang dikenal sebagai SOLE (*Self Organized Learning Environments*) menawarkan jalur yang menjanjikan untuk melibatkan pembelajar abad ke-21 (Weisblat & McClellan, 2017). Berikut akan dipaparkan dengan lebih detail pengertian, sintak dan implementasi model SOLE berbasis *Hybird Learning* dalam pembelajaran.

## **B. Model SOLE**

SOLE adalah pedagogi inovatif yang dirancang untuk memfasilitasi pengembangan kemampuan belajar siswa

abad 21. Sugata Mitra memperkenalkan Kerangka SOLE, yang memanfaatkan teknologi dan interaksi teman sebaya sebagai inti dari pembelajaran. SOLE adalah pendekatan sederhana yang efektif menggunakan teknologi di kelas untuk menyediakan pemerataan skolastik untuk semua anak. Kelas berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, mereka melakukan petualangan untuk bertahan seumur hidup.

SOLE memiliki metode yang sederhana. Seorang guru melibatkan mereka siswa dengan apa yang disebut “pertanyaan besar,” seperti sebagai “Apa yang akan terjadi pada Bumi jika semua serangga menghilang?” Para siswa mengatur ke dalam kelompok dan meneliti pertanyaan menggunakan teknologi (laptop, perangkat genggam). Selama sesi SOLE, siswa bebas untuk bergerak, berganti grup, dan berbagi informasi setiap saat. Setelah melakukan penelitian mereka, kelompok berbagi temuan mereka dengan seluruh kelompok. sesi tunggal dicirikan oleh penemuan, berbagi, spontanitas, dan intervensi guru yang terbatas.

Metode ini menekankan nilai keterampilan navigasi konten menggunakan teknologi perangkat, dan mengubah peran guru dari penyedia instruksi didaktik untuk membimbing dan pelatih. Para siswa menegosiasikan mereka sendiri cara dalam sistem ini, membuat siswa memiliki keterampilan berfikir kritis dalam menghasilkan ide baru dan juga pembelajaran berbasis komunitas yang melalui kerjasama kelompok. SOLE mengubah budaya belajar dengan alat yang menghargai identitas pembelajar sebagai arsitek pendidikan, pemandu perjalanan, penyelidik, dan kolaborator, dan menghubungkannya dengan Internet untuk memberi pelajar akses ke sejumlah tempat pecarian informasi.

### C. Karakteristik Pembelajaran Model SOLE

SOLE memiliki 3 tahapan yang berbasis aktifitas peserta didik. Peran guru hanya sebagai fasilitator dengan pertanyaan pemantik selebihnya serahkan kepada kreatifitas peserta didik. Untuk mengetahui lebih mendalam tentang tahapan SOLE makan akan dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Pertanyaan (Question)

Pertanyaan akan membuat peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari. Harapnya dari pertanyaan ini akan memunculkan pertanyaan -pertanyaan baru yang mempertajam materi.

#### 2. Investigasi (Investigate)

Dalam proses investigasi peserta didik membentuk kelompok-kelompok kecil. Peserta didik melakukan kolaborasi dengan kelompoknya dengan menggunakan alat bantu yaitu perangkat internet untuk mencari jawaban

#### 3. Mengulas (Review), Tahapan selanjutnya masing-masing kelompok akan melakukan presentasi dari hasil penemuan mereka terhadap pertanyaan yang sudah diberikan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.

 QUESTION	 INVESTIGATION	 REVIEW
<p><b>ACTIVITY:</b> 5 MINS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Pose an inquiry question (see the next section "Discovery" for details).</li> <li>● Generate interest by offering a creative prompt, like an image or video, or playing audio that relates to the question.</li> <li>● Explain the <b>SOLE</b> process.</li> <li>● Nominate a helper and briefly describe the role.</li> </ul>	<p><b>ACTIVITY:</b> 40 MINS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Let the adventure begin!</b> Kids work in groups to find answers online to the inquiry question.</li> <li>● Delegate behavior management and problem-solving to the helper.</li> <li>● Use open and useful questions</li> <li>● Document the <b>SOLE</b>. Take notes, photos, quotes, and audio recordings. Ask participants what their experiences of the <b>SOLE</b> were.</li> </ul>	<p><b>ACTIVITY:</b> 10-20 MINS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Find a welcoming space for the children to share their stories of collective discovery.</li> <li>● Facilitate a discussion about the question itself and their investigation process.</li> <li>● Engage the kids in their own review: What would they do differently next time, both individually and collectively? What did they think they or others did really well?</li> </ul>

Gambar 1. Tahapan SOLE

Sumber;(Sugatra Mitra et al., 2010)

Sugata Mitra memperkenalkan Kerangka SOLE, yang memanfaatkan teknologi dan interaksi teman sebaya sebagai inti dari sedang belajar. Dinyatakan secara singkat, kelompok siswa berpartisipasi dalam aktivitas SOLE mengidentifikasi dan mengeksplorasi pertanyaan penelitian, yang dapat disediakan oleh situs web seperti StartSOLE.org, oleh guru, atau oleh siswa itu sendiri. Meskipun namanya "pembelajaran yang diatur sendiri" lingkungan" menyiratkan bahwa siswa mengatur diri mereka ke dalam kelompok, proses yang sebenarnya untuk pengorganisasian bervariasi. Beberapa guru mengizinkan siswa untuk membuat kelompok mereka sendiri, beberapa guru menetapkan kelompok, dan beberapa guru bernegosiasi dengan siswa untuk menentukan pengelompokan. Setiap kelompok terdiri dari empat sampai lima siswa, biasanya memiliki

akses ke setidaknya dua perangkat dengan konektivitas internet. Prosesnya bisa dilakukan dalam kerangka waktu periode kelas. Siswa umumnya menghabiskan sekitar 30-40 menit sebagai kelompok yang meneliti informasi relevan dengan pertanyaan mereka, mendiskusikan ini penelitian dan kemudian menyiapkan pertanyaan. Itu presentasi bisa menjadi semacam tampilan visual atau bahkan upaya artistik seperti drama atau lagu. Setiap kelompok mempresentasikan di depan kelas dan biasanya kemudian menjawab pertanyaan dari teman sekelasnya. Setelah presentasi, siswa mungkin memiliki kesempatan untuk berefleksi dan menilai diri sendiri; terkadang, guru memberikan umpan balik pada seseorang atau lebih aspek proses.

Setiap kegiatan SOLE membantu siswa berkembang Keterampilan belajar abad ke 21 dalam berbagai cara . (Pertanyaan juga dapat disejajarkan dengan tujuan pengajaran (StartSOLE memiliki pertanyaan bank yang menyelaraskan pertanyaan dengan pengajaran tujuan serta aplikasi untuk mendukung guru). Kebutuhan Untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21, sangat penting bahwa kita menggeser penekanan dari paradigma belajar dan mengajar kita menjauh dari usaha individu dan menuju kelompok prestasi dengan kontribusi yang berbeda dari setiap anggota. Siswa ingin terlibat dan untuk menggunakan kekuatan mereka saat mereka berkontribusi secara aktif terhadap pembelajaran mereka sendiri. Penting juga untuk mengakui peran internet di kami hidup. Ini adalah taman bermain kami, pusat perbelanjaan kami, dan alat pembelajaran yang menonjol.

Di abad ke-21, sifat pekerjaan telah berubah dan memiliki keterampilan yang penting untuk sukses (Yuki & Chaeruman, 2021). Untuk membekali siswa dengan keahlian yang mereka butuhkan, kita harus mengejar dengan jenis pembelajaran yang berbeda dari biasanya seperti terlihat dalam pengaturan kelas tradisional yang mana pembelajaran berpusat pada guru bukan pada siswa. Berikut kegiatan siswa dalam pembelajaran menggunakan model SOLE dapat diamati pada gambar 2.



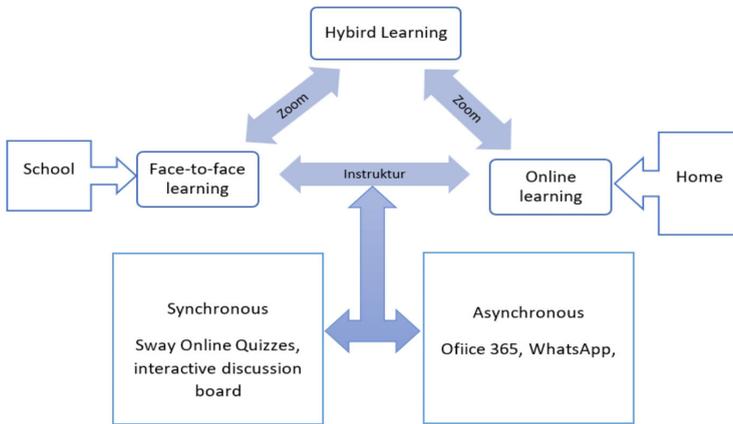
Gambar 2. Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran SOLE

Sumber:(Weisblat et al., 2019)

#### D. Hybrid Learning

Hybird learning merupakan inovasi pembelajaran yang mampu menjawab tantangan di ruang belajar modern saat ini (Widiara, 2018). Istilah model ini juga sering disebut dengan pembelajaran campuran, dan pembelajaran ini digunakan secara bergantian yang mengkombinasi antara pembelajaran tradisonal dan *e-learning* (Linke et al., 2017). Model *Hybird learning* menggambarkan sebuah ruang belajar yang mana konten atau materi disampaikan dengan kombinasi yaitu melalui konvensional dan alat komunikasi elektronik yang sudah mulai berkembang saat ini (Mettis & Våljataga, 2021).

Hybird learning merupakan pendekatan pedagogis yang menggabungkan intruksi saat siswa melakukan pembelajaran melalui tatap muka dan intruksi yang dilakukan melalui media computer/seluler tujuanya untuk mengefektifkan waktu (Aristika et al., 2021). Model hybrid learning memiliki kelebihan karena selain menggunakan pendekatan tatap muka, pendekatan ini juga menggunakan TIK, baik teknologi mobile maupun nonmobile (Hwang, 2018). Inovasi ini dapat meningkatkan efektivitas belajar mengajar (Rahayu et al., 2019). Implementasi model hybrid learning dapat menggunakan kerangka seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pembelajaran Model Hybird Learning

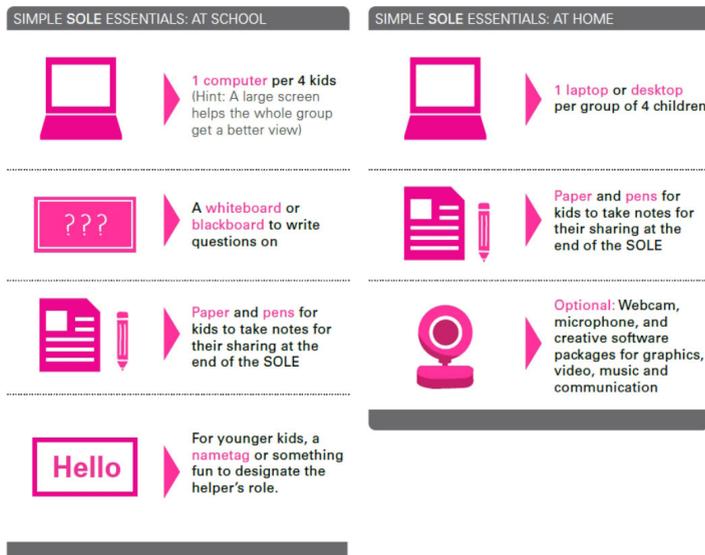
Sumber: (N. Rachmawati, 2022)

Pada gambar 1 dijelaskan bagaimana model hybrid learning diaplikasikan dalam kelas. Tentunya kerangka yang dikemas disesuaikan dengan perkembangan siswa sekolah dasar. Dimana siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu pembelajaran tatap muka yang melakukan pembelajaran langsung dari sekolah dan pembelajaran online yang akan melaksanakan pembelajaran dari rumah, kedua kelompok akan bertemu dalam kelas hybrid dengan bantuan teknologi Zoom dan pendampingan guru. Kemudian pada pembelajaran synchronous siswa akan berkolaborasi melalui Kuis Online, papan diskusi interaktif dan aplikasi office 365 yaitu Sway, sedangkan pada pembelajaran asynchronous siswa akan mendapatkan tugas terstruktur dari guru dengan bantuan aplikasi seperti WhatsApp dan Office 365 One Drive. Tentunya disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing yang akan mengimplementasikan model hybrid learning ini.

## E. Langkah-langkah Implementasi Model SOLE Berbasis Hybrid Learning

Implementasi SOLE dapat dilakukan dengan dirumah ataupun di sekolah dengan menggunakan model hybrid learning. Hal ini akan lebih memberi kesempatan kepada peserta didik untuk lebih dapat mengeksplor materi yang disampaikan oleh guru. Model SOLE berbasis Hybrid Learning dapat dijadikan sebagai inovasi dalam mendukung pembelajaran siswa menghadapi globalisasi yang mana setiap individu harus melek teknologi.

Sugata mitra sebagai penemu SOLE juga telah mencobakan pembelajaran ini baik dirumah dan disekolah namun dengan materi yang berbeda tidak berkesinambungan seperti pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Teknik Implementasi SOLE

Sumber:(Sugata Mitra, 2010)

Sugata menjelaskan bahwa dibutuhkan perangkat yang berbeda saat SOLE dilaksanakan di sekolah dan rumah, perangkat penting yang harus disiapkan antara lain :

- a. Komputer, peran computer adalah sebagai alat bantu investigasi yang digunakan saat diskusi dimulai
- b. Papan tulis, untuk menulis pertanyaan yang akan dijadikan stimulus selama pembelajaran berlangsung
- c. Kertas dan pensil, untuk meriview dan sharing hasil investigasinya
- d. Papan nama, untuk memudah kan guru dalam pembelajaran

Sedangkan untuk perangkat yang disediakan di rumah antara lain opsional tergantung kesiapan peserta didik antara lain computer (gaged) untuk melakukan investigasi , kertas untuk melakukan review dan kamera atau perangkat lain untuk digunakan sebagai perangkat kreatif yang dapat menyajikan grafik, video, musik, untuk komunikasi saat pembelajaran

Berdasarkan teori diatas maka langkah model SOLE berbasis Hybird Learning menggunakan dua metode yaitu secara tatap muka dan E-Learning. Lebih jelasnya ada pada tabel 1:

Tabel 1. Langkah Model SOLE Berbasis *Hybird Learning*

Tatap Muka	E-Learning
<p><b>Langkah 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siapkan Perangkat pembelajaran berupa modul, buku penunjang, video pembelajaran, perangkat (computer/hp) dan jaringan internet untuk keperluan investigasi.</li> </ul>	<p><b>Langkah 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siapkan Perangkat pembelajaran berupa modul, buku penunjang, video pembelajaran, perangkat (computer/hp) dan jaringan internet untuk investigasi dan <i>video conference</i> (zoom metting, google meet, Teams).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan studi kasus melalui cerita langsung atau melalui video pembelajaran yang ditayangkan di kelas yang dilengkapi dengan perangkat speaker.</li> <li>• Siswa diberi pertanyaan besar (<b>Big Question</b>) yang mana memungkinkan jawaban yang luas contohnya: Mengapa kita harus belajar magnet? Mengapa system pengkalenderan harus mengikuti Revolusi Bumi?</li> </ul> <p>(guru harus kreatif dalam memberikan pertanyaan karena jika guru bertanya magnet adalah, revolusi adalah maka mereka akan cepat menemukannya ). Pertanyaan akan membuat peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari. Harapnya dari pertanyaan ini akan memunculkan pertanyaan -pertanyaan baru yang mempertajam materi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan studi kasus melalui cerita langsung atau dengan melakukan <i>share screen</i> video pembelajaran saat melakukan <i>video conference</i> . (kondisikan siswa pada model diam/<i>mute</i> agar suara guru terdengar jelas)</li> <li>• Siswa diberi pertanyaan besar (<b>Big Question</b>) yang mana memungkinkan jawaban yang luas contohnya: Mengapa kita harus belajar magnet? ? Mengapa system pengkalenderan harus mengikuti Revolusi Bumi? (guru harus kreatif dalam memberikan pertanyaan karena jika guru bertanya magnet adalah, revolusi adalah maka mereka akan cepat menemukannya ). Pertanyaan akan membuat peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari. Harapnya dari pertanyaan ini akan memunculkan pertanyaan -pertanyaan baru yang mempertajam materi.</li> </ul>
<p><b>Langkah 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok untuk melakukan <b>investigasi</b>. Setiap kelompok dibekali dengan perangkat, lembar kerja siswa, modul dan buku pendukung</li> </ul>	<p><b>Langkah 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok melalui aplikasi <b>breakout room</b> untuk melakukan <b>investigasi</b>. Setiap kelompok dibekali dengan perangkat, file lembar kerja siswa, file modul dan buku pendukung</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menentukan perwakilan siswa di setiap kelompok yang akan memimpin jalannya investigasi dengan mengikuti pedoman yang sudah ada pada lembar kerja siswa</li> <li>• Guru memastikan agar semua kelompok wajib menuliskan sumber informasi setiap hal yang mereka temukan</li> <li>• Guru melakukan pendampingan maksimal terutama saat penggunaan perangkat computer/ hp untuk meminimalisasi dan mengedukasi situs yang tidak layak mereka akses.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menentukan perwakilan siswa di setiap kelompok yang akan memimpin jalannya investigasi dengan mengikuti pedoman yang sudah ada pada lembar kerja siswa</li> <li>• Guru memastikan agar semua kelompok wajib menuliskan sumber informasi setiap hal yang mereka temukan</li> <li>• Guru melakukan pendampingan maksimal melalui <b>kunjungan breakout room</b> masing-masing kelompok terutama saat penggunaan perangkat computer/ hp untuk meminimalisasi dan mengedukasi situs yang tidak layak mereka akses.</li> </ul>
<p><b>Langkah 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok melakukan <b>review</b> hasil investigasi mereka dengan menggunakan mind maping dipapan tulis</li> <li>• Guru membuka forum diskusi untuk menanggapi presentasi kelompok lain</li> <li>• Guru melakukan simpulan, evaluasi, refleksi materi bersama dengan siswa</li> </ul>	<p><b>Langkah 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok melakukan <b>review</b> hasil investigasi mereka dengan melakukan <b>share screen</b> dengan <b>mind mapping</b> yang sudah mereka buat yang sebelumnya difoto dan disimpan di galeri perangkat untuk dipresentasikan.</li> <li>• Guru melakukan simpulan, evaluasi, refleksi materi bersama dengan siswa</li> </ul>

## F. Kelebihan dan Kelemahan Model SOLE Berbasis Hybrid Learning

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelemahan dan kelebihan. Begitu juga model pembelajaran SOLE berbasis Hybrid Learning ini memiliki kelemahan dan juga kelebihan.

### Kelemahan Model SOLE Berbasis Hybrid Learning

1. Model ini membutuhkan perangkat pintar dan jaringan internet yang stabil karena sebagai penunjang investigasi pada anak
2. Jika dilakukan secara online kendala yang sering muncul adalah jaringan yang tidak stabil sehingga beberapa kali suara akan tidak jelas dan hilang
3. Membutuhkan pengorganisasian waktu yang jelas karena dikhawatirkan peserta didik mulai terlena ketika menggunakan perangkat pintar tersebut.
4. Guru harus menguasai teknologi terutama dalam mengakses internet, menggunakan *video conference*, *share screen* bahkan pelacakan situs yang sesuai kebutuhan siswa.
5. Dibutuhkan pengawasan yang maksimal terutama saat proses investigasi untuk menghindari dan meminimalis adanya penyalahgunaan perangkat pintar diluar pembelajaran.

### Kelebihan Model SOLE Berbasis *Hybird Learning*

1. Mengasah anak untuk Berpikir Kreatif (Creative Thinking) karena dengan memberikan berbagai pertanyaan dan juga stimulus mampu memberikan rasa ingin tahu peserta didik.
2. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah (*Problem solving capability*) peserta didik akan berusaha mencari jawaban

dari pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan memkasimalkan penggunaan TIK sehingga akan membangun kemampuan analitis, kritis dan pemecahan masalah.

3. Mengajak anak untuk melakukan eksplorasi dan juga mencari solusi dengan memanfaatkan perangkat pintar untuk mencari dan menemukan jawaban yang sesuai.
4. Mengasah kemampuan berkomunikasi (*Communicate Capability*). Pada tahap review mereka akan menceritakan hasil eksplorasi dan pengalamannya saat melakukan investigasi. Peserta didik akan diberikan kesempatan untuk menyampaikan jawaban atau solusi dari pertanyaan besar yang guru berikan tentunya dengan pemahamannya sendiri.
5. Melatih anak untuk belajar menggunakan perangkat pintar secara bijak. Baik dalam melakukan pencarian data dan situs yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tumbuh kembang mereka

## **G. PENUTUP**

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa: Menghadapi pembelajaran Abad 21 guru harus mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi terhadap pembelajaran. Pembelajaran Abad 21 mampu dikembangkan melalui beragam model pembelajaran yang berbasis kepada aktivitas sesuai dengan karakteristik/keunikan kompetensi peserta didik juga materi. Untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21, penting bagi kita untuk mengalihkan penekanan paradigma pembelajaran dan pengajaran kita dari upaya individu dan menuju pencapaian kelompok dengan kontribusi yang berbeda dari setiap anggota.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran abad 21 adalah SOLE Berbasis Hybrid Learning. SOLE adalah pedagogi inovatif yang dirancang untuk memfasilitasi pengembangan siswa abad 21 kemampuan belajar (Baylor, 2017). Hybrid learning merupakan pendekatan pedagogis yang menggabungkan intruksi saat siswa melakukan pembelajaran melalui tatap muka dan intruksi yang dilakukan melalui media computer/seluler tujuannya untuk mengefektifkan waktu (Aristika et al., 2021).

SOLE memiliki 3 tahapan yaitu 1) Pertanyaan (Question) Pertanyaan akan membuat peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari. Harapnya dari pertanyaan ini akan memunculkan pertanyaan-pertanyaan baru yang mempertajam materi; 2) Investigasi (Investigate) Dalam proses investigasi peserta didik membentuk kelompok-kelompok kecil. Peserta didik melakukan kolaborasi dengan kelompoknya dengan menggunakan alat bantu yaitu perangkat internet untuk mencari jawaban; dan 3) Mengulas (Review) Tahapan selanjutnya masing-masing kelompok akan melakukan presentasi dari hasil penemuan mereka terhadap pertanyaan yang sudah diberikan. Model SOLE berbasis Hybrid learning menggunakan dua metode yaitu melalui tatap muka dan e-learning, yang mana keduanya sama-sama menggunakan teknologi yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik sesuai perkembangan Abad – 21.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aristika, A., Darhim, Juandi, D., & Kusnandi. (2021). The effectiveness of hybrid learning in improving of teacher-student relationship in terms of learning motivation. *Emerging Science Journal*, 5(4), 443–456. <https://doi.org/10.28991/esj-2021-01288>
- Arslan-Cansever, B., Ceylan, B., Çavaş, P., Ateş-Çobanoğlu, A., & Anagün, Şengül, S. (2021). Self-Efficacy and Teaching Skills Perceptions of Primary School Teachers: A Predictive Study. *Shanlax International Journal of Education*, 9(4), 236–246. <https://doi.org/10.34293/education.v9i4.4142>
- Baylor, M. (2017). Usability Study on a Website Integrating Self Organized Learning Environments ( SOLE ) and Google Apps for Education ( GAFF ). University of Hawaii at Manoa, 1–25.
- Daryanto., D., & Drs. Syaiful Karim, M. . (2017). *Pembelajaran abad 21* (1st ed.). Penerbit Gava Media.
- Fredy, W. O. S. H. (2022). Strategi Pengembangan Kompetensi Guru Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 30–40.
- Hwang, A. (2018). Online and Hybrid Learning. *Journal of Management Education SAGE*, 2000, 1–7. <https://doi.org/10.1177/1052562918777550>
- Linke, R., Kothe, T., & Alt, F. (2017). TaBooGa. 278–285. <https://doi.org/10.1145/3078072.3079712>
- Mettis, K., & Våljataga, T. (2021). Designing learning experiences for outdoor hybrid learning spaces. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 498–513. <https://doi.org/10.1111/bjet.13034>

- Mitra, Sugata. (2010). How to Bring Self-Organized Learning Environments to Your Community (T. P. S. Jamia Wilson, TED Prize Storyteller John Cary, TED Prize Strategist Courtney Martin (ed.)). Support Pack published.
- Mitra, Sugatra, Dolan, P., & Crawley, E. (2010). The Self Organised Learning Environment (SOLE) School.
- Rachmawati, N. (2022). ANALISIS PENERAPAN PEMBELAJARAN HYBRID PADA KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 203–216.
- Rachmawati, N. A. M., Nafiah, M., & Nurasiah, I. (2022). Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1496/pdf>
- Rahayu, T., & Mayasari, T. (2018). Profil Kemampuan Awal Literasi Digital dalam Pembelajaran Fisika Siswa SMK Kota Madiun. *Seminar Nasional Quantum*, 25, 431–437.
- Rahayu, T., Mayasari, T., Huriawati, F., Studi, P., & Fisika, P. (2019). Pengembangan Media Website Hybrid Learning Berbasis Kemampuan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Fisika. *JPF Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 13. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v7i1.1567>
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2020). KETERAMPILAN 4C ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN DASAR. *Rendy Nugraha Frasandy*, 107–117.
- Syafi'i, F. F. (2021). Merdeka belajar: sekolah penggerak. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,”* November, 46–47.

- Weisblat, G. Z., & McClellan, J. (2017). The Disruptive Innovation of Self-Organized Learning Environments. 4056(July). <https://doi.org/10.1080/00094056.2017.1343584>
- Weisblat, G. Z., Stiles, E. A., & McClellan, J. D. (2019). Does the Innovation Really Work?: Effectiveness of self-organized learning environment (SOLE) in the classroom. 4056. <https://doi.org/10.1080/00094056.2019.1593762>
- Widiara, I. K. (2018). Blended Learning sebagai alternatif pembelajaran di era digital. *Journal of Materials Processing Technology*, 1(1), 1–8. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024><https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252><http://dx.doi.org>
- Yuki, L. K., & Chaeruman, U. (2021). INNOVATIVE LEARNING MODEL : SELF ORGANISE LEARNING IN. 7(1), 32–45.

## XII

---

### **PENGEMBANGAN MODEL *SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART AND MATHEMATIC* BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE* DI SEKOLAH DASAR**

Nurlinda Safitri

#### **PENDAHULUAN**

**D**i Era modernisasi ini, perkembangan teknologi memungkinkan adanya suatu inovasi dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Dalam bidang pendidikan, tentu saja pengembangan kemampuan siswa dalam menguasai teknologi telah diupayakan pada setiap pembaharuan kurikulum yang dilakukan oleh pemerintahan bertujuan agar mampu memperoleh generasi bangsa yang siap dalam menghadapi era modernisasi. Adapun beberapa issue pembelajaran di sekolah dasar yang menjadi acuan untuk mengupayakan suatu inovasi berkembangnya proses pembelajaran dengan baik, diantaranya proses

pembelajaran yang sering diimplementasikan di sekolah masih jauh dari realitas yang dihadapi oleh siswa di lingkungan masyarakat secara nyata.

Pembelajaran dari tahun ke tahun belum mampu memberdayakan dan membudayakan siswa dalam kehidupan nyata. Sejauh ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yang berlangsung tidak maksimal dikuasai oleh siswa. Seringnya pembelajaran yang dilaksanakan di kelas, jarang sekali dapat menumbuhkan pola berpikir kritis dan kreatif pada siswa, baik itu pada pembelajaran Sains, pembelajaran IPS, pembelajaran Matematika, pembelajaran PKN maupun pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan beberapa issue pembelajaran di sekolah dasar tersebut, saat ini pembelajaran di sekolah dasar menekankan pada pembelajaran abad 21 era revolusi 4.0. Semua aspek kehidupan mengalami pergeseran, seperti pendekatan, metode dan media pembelajaran yang digunakan berbeda dari era sebelumnya. Pembelajaran berbasis digital, siswa memiliki keterampilan belajar, berinovasi, serta keterampilan dalam menggunakan teknologi dan media informasi.

Sejalan dengan pembelajaran abad 21, penggunaan ilmu pengetahuan terutama di bidang sains, teknologi, teknik, seni dan matematika memegang peran penting dalam dunia pendidikan. Kelima bidang tersebut apabila digabungkan menjadi sebutan STEAM yaitu *Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematics*. (Rahmawati et al., 2019)

STEAM sebagai pembelajaran berbasis *Science* (konsep-konsep/hukum tentang alam/gejala alam), *Technology* (sistem/alat untuk memudahkan dalam mengatur masyarakat/organisasi/sesuatu), *Engineering* (prosedur/langkah-langkah tertentu dalam menyelesaikan

masalah), *Art* (cara yang kreatif), serta *Mathematic* (ilmu yang menghubungkan besaran, angka, dan ruang yang membutuhkan argumen logis). (Herro et al., 2018) Dengan *Art* diharapkan siswa dapat terbiasa untuk menyelesaikan suatu permasalahan pembelajaran dengan cara yang kreatif.

Pembelajaran *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic* merupakan sebuah integrasi dari berbagai macam disiplin ilmu yaitu sains, teknologi, teknik, seni serta matematika yang berada dalam satu kesatuan dalam model pembelajaran yang mampu diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Sekolah Dasar di Bogor, beberapa pembelajaran sesuai kurikulum 2013 sudah diimplementasikan oleh guru dengan menggunakan pendekatan saintifik dan kooperatif, namun mayoritas belum menampilkan sisi kebermanfaatan terhadap kehidupan sehari-hari. Pembelajaran masih minim dengan kegiatan berteknologi kekinian yang betul-betul berguna bagi siswa dalam kehidupan nyata.

Pembelajaran menjadi ujung tombak untuk memperoleh hasil belajar yang baik, salah satu yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu kecerdasan/*intelligence*. (Sari et al., 2021) Kecerdasan merupakan kemampuan seseorang yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan skill untuk menyelesaikan suatu masalah. Kecerdasan seseorang dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memecahkan suatu masalah atau mencari solusi yang baik. (Kusumaningtyas & Kumalasan, 2017) Beberapa tahun kemudian, telah ditemukan sebuah *Theory of Multiple Intelligences*, teori ini menjelaskan bahwa seseorang mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda dalam kehidupan sehari-hari. Siswa belajar dapat meningkatkan potensi kecerdasan yang dimilikinya, karena kecerdasan dapat distimulasi, dikembangkan hingga batas tertinggi melalui pengayaan dan motivasi yang baik. (Rofiah, 2016). Pengembangan model ini untuk membantu siswa

mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya, melalui persiapan, pelaksanaan, dan penilaian dalam pembelajaran STEAM berbasis *multiple intelligence* di sekolah dasar.

## KAJIAN TOPIK

### A. Model STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*)

#### 1. Hakikat STEAM

STEAM sebagai sebuah model pembelajaran yang merupakan sarana bagi siswa untuk menciptakan ide serta gagasan berbasis sains dan teknologi melalui kegiatan berpikir serta bereksplorasi dalam memecahkan permasalahan berdasarkan dengan disiplin ilmu yang terintegrasi. (Permata Sari, 2020)

STEAM juga merupakan muatan pembelajaran yang menggunakan lima ilmu yakni pengetahuan, teknologi, teknik, seni dan matematika, secara menyeluruh dan berkaitan satu sama lain sebagai pola pemecahan masalah. (Arsy & Syamsulrizal, 2021) Adapun dari penjelasan di atas dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. *Science* (Pengetahuan) : Proses mencari tahu tentang dunia dan cara kerjanya dengan mengeksplorasi, mengumpulkan data, mencari hubungan pola, serta menghasilkan penjelasan dan ide dengan bukti. *Science* ini erat kaitannya dengan menemukan sesuatu, mengamati, mengidentifikasi, tentang perubahan yang terjadi dan bagaimana berpartisipasi serta berkontribusi dalam berbagai kegiatan di lingkungan sekitar.

- b. *Technology* (Teknologi) : Alat-alat yang telah dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia, seperti alat digital computer, handphone, proyektor maupun tablet.
- c. *Engineering* (Teknik): Proses merancang alat, sistem, dan struktur yang membantu manusia memenuhi kebutuhannya dalam memecahkan masalahnya. Contoh: melalui bermain balok, lego, papan titian, kardus bekas dan lain sebagainya.
- d. *Art* (Seni) : kegiatan siswa bermain yang memfasilitasi kebebasan untuk memanipulasi material beragam dengan cara yang berbeda sesuai dengan imajinasinya dan tidak terstruktur, sehingga memungkinkan untuk bereksplorasi dan eksperimen untuk menghasilkan karya.
- e. *Mathematic* (Matematika) : Mengenalkan konsep matematika, seperti tentang besaran (berapa banyak atau jumlah), Struktur (bentuk), ruang (sudut dan jarak), pola, bilangan dan lain sebagainya.

Dimasukkannya aspek seni dalam STEAM, memungkinkan siswa untuk berkreasi dan inovatif melalui daya cipta artistik yang diintegrasikan ke dalam hasil belajar. (Rohman & Musa, 2022). Penambahan aspek seni memberikan kesempatan lebih kepada siswa untuk melakukan pembelajaran *hands-on* serta memproduksi dengan menggunakan kreativitas.

## B. Pembelajaran STEAM

STEAM merupakan salah satu pembelajaran kooperatif bagian dari pembelajaran konstruktivisme. Teori konstruktivisme berpandangan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengembangan yang sekuensial dan kerangka kognitif seseorang, ketika siswa berusaha untuk memahami sesuatu dari pengalaman. Dengan pengalaman tersebut, menuntut

siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajari sebagai sebuah pengetahuan, memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang untuk membantu menemukan konsep.(Septiani & Pancasakti, 2021)

Pembelajaran berbasis STEAM merupakan sebuah pembelajaran yang menekankan pada suatu hubungan pengetahuan dan keterampilan *science, technology, engineering, art, dan mathematics* untuk mengatasi masalah. (Agy & Kartono, 2021) Pembelajaran STEAM dapat mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dan dapat dinilai sebagai pendekatan interdisiplin yang mencakup seluruh proses pembelajaran.(Nuragnia et al., 2021)

Salah satu tujuan dari STEAM, yaitu untuk memfasilitasi *lifelong learning*, artinya pembelajaran holistik yang dipengaruhi oleh lingkungan atau pengaruh seseorang yang akan membantu menentukan apa yang akan dilakukannya dengan lingkungan atau objek yang sudah disediakan. Hal ini menyebabkan adanya perbedaan pandangan bagi seseorang, sehingga pembelajaran holistik tidak dapat diberikan secara merata kepada siswa. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu memfasilitasi siswa untuk berkreasi dalam membangun pengetahuan dan kemampuannya.(Khoir et al., 2021)

Peran guru dalam pembelajaran STEAM, yaitu merancang kegiatan siswa dengan cara yang menyenangkan, menyediakan alat dan bahan serta media yang menarik. Guru sebagai fasilitator untuk menyediakan semua fasilitas yang dibutuhkan oleh siswa pada kegiatan yang dilakukan dalam berbagai aktivitas bermain dan belajar, sehingga mampu merespon dan membuat serta mengembangkan kreativitas siswa dengan imajinasi sendiri.(Diana & Saputri, 2021)

## B. Multiple Intelligence

### 1. Hakikat *Multiple Intelligence*

Teori Howard Gardner dalam buku Gardner *Frames of Mind* mengenai *multiple intelligence* suatu manfaat berbagai aspek kognitif serta perkembangan psikologi, antropologi, dan sosiologi untuk menjelaskan kecerdasan seseorang. Di dalam teori *multiple intelligence*, ada empat hal yang harus diperhatikan, diantaranya : (Rofiah, 2016)

- a. Setiap orang mempunyai delapan tipe kecerdasan, tetapi profil tiap orang berbeda-beda.
- b. Setiap orang dapat mengembangkan masing-masing kecerdasan hingga tingkat penguasaan yang memadai.
- c. Berbagai kecerdasan dapat berkerja sama dengan cara yang kompleks.
- d. Ada banyak cara untuk menjadi cerdas dalam setiap type.

Howard Gardner menjelaskan setiap kecerdasan mempunyai ciri-ciri yang dapat dikategorikan ke dalam salah satu jenis kecerdasan tertentu. Jenis-jenis kecerdasan jamak/ *Multiple Intelligence*, sebagai berikut:(Rofiah, 2016)

- a. Kecerdasan Linguistik (*word smart*)

Orang yang memiliki kecerdasan ini pandai mengolah kata-kata. Sebagian diantaranya mereka yang pandai berkata-kata, seperti: presenter, rohaniawan, pendongeng, dan MC. Sebagian lagi, ada yang pandai menulis, seperti: novelis, penulis buku, tetapi cukup banyak juga yang menguasai

keduanya. Cara mengembangkan kecerdasan ini, yaitu dengan membaca berbagai buku, majalah, dan literatur lainnya. Ada baiknya membiasakan diri menulis sesuatu, seperti pengalaman hidup sehari-hari, atau apa pun yang didapatkan ketika membaca sesuatu, menonton film, atau bersaat teduh.

b. Kecerdasan Spasial (*picture smart*)

Orang yang memiliki kecerdasan ini sangat mudah mengingat gambar, dan memiliki imajinasi yang kuat. Apabila membayangkan sesuatu, bayangan tersebut tergambar dengan jelas dalam pikirannya. Umumnya orang dengan kecerdasan ini juga memiliki kemampuan dalam menggambar. Cara mengembangkan kecerdasan ini, yaitu lebih banyak menggambar. Jika sedang belajar, cobalah untuk menggambar poin-poin penting yang didapatkan.

c. Kecerdasan Matematis (*logic smart*)

Kecerdasan ini dapat dikatakan sebagai kecerdasan logika. Orang yang memiliki kecerdasan ini, biasanya unggul dalam pelajaran-pelajaran sains, seperti fisika dan matematika. Orang dengan kecerdasan ini memiliki kemampuan analisis yang kuat dan dapat berpikir secara teratur, bahkan pola pikirnya cenderung kaku.

d. Kecerdasan Kinestetik (*body smart*)

Kemampuan kecerdasan ini dapat mengendalikan gerakan, keseimbangan, serta ketangkasan berbagai tubuh. Umumnya orang dengan *body smart* sangat menyukai olahraga dan suka terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengandalkan fisik. Orang yang memiliki kecerdasan *body*

*smart* hampir tidak bisa berdiam diri dan cukup aktif. Cara mengembangkan kecerdasan ini, yaitu dengan berolahraga, dan orang yang suka prakarya. Bagi lelaki, bisa mulai belajar mengotak-atik mesin/peralatan elektronik. Sedangkan perempuan, dapat membuat berbagai pernak dan aksesoris.

e. Kecerdasan Musikal (*music smart*)

Orang yang senang dan mendalami dunia musik. Cara mengembangkan kecerdasan ini, yaitu dengan perbanyak mendengarkan berbagai jenis musik, menguasai sebanyak mungkin alat musik, serta dapat membentuk sebuah band dan berlatihlah bersama-sama. Ikut kursus atau mencari seorang guru juga akan lebih baik dalam meningkatkan kemampuan musik.

f. Kecerdasan Interpersonal (*people smart*)

Orang dengan kecerdasan ini memiliki kemampuan sosial yang sangat tinggi, mudah berhubungan, beradaptasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu, orang dengan kecerdasan ini sanggup menyesuaikan diri dan membaca situasi orang-orang disekitarnya. Cara mengembangkan kecerdasan ini, yaitu dengan bergaul dengan berbagai orang serta pelajarilah berbagai karakter. Bergabung dengan berbagai organisasi dan banyaklah terlibat dalam berbagai perkumpulan yang membangun hidup

g. Kecerdasan Intrapersonal (*self smart*)

Seorang *self smart* adalah orang yang bisa memahami diri sendiri, kecerdasan ini selalu introspeksi diri. Kecerdasan ini sangat dibutuhkan untuk mengambil berbagai keputusan penting dalam hidup kita dan untuk menghadapi berbagai

masalah yang sering muncul. Cara mengembangkannya dengan cara mengevaluasi diri sendiri, atau dengan menyediakan waktu untuk merenung, lalu mencatat hasil renungannya.

h. Kecerdasan Naturalis (*nature smart*)

Orang yang sangat menyukai alam dan lingkungan disekitarnya. Orang yang memiliki kecerdasan ini sangat suka bepergian dengan segala macam kegiatan diluar ruangan. Hobby seorang *nature smart* menyukai memelihara binatang atau merawat tanaman.

Delapan kecerdasan tersebut digunakan menjadi dasar pemikiran dalam mengembangkan model pembelajaran STEAM. Kecerdasan majemuk yang dimiliki oleh siswa digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar, baik di dalam kelas maupun diluar kelas.

Guru yang menggunakan teori *multiple intelligence* berusaha untuk menyajikan pelajaran dengan berbagai macam pintu kecerdasan yang dimiliki masing-masing siswa. Guru juga dapat menyajikan pembelajaran dengan berbagai cara, seperti menggunakan bahasa, angka-angka, objek fisik yang ada di sekeliling, bunyi, badan dan juga keterampilan sosial.

Pembelajaran berbasis *Multiple Intelligence* sangat perlu dilaksanakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pendidikan dasar merupakan fondasi dalam jenjang pendidikan. Pembelajaran yang dilakukan dalam pendidikan dasar yang dijadikan sebagai pijakan siswa untuk mengembangkan pengetahuannya dalam proses pembelajaran yang lebih tinggi. Sehingga jika pengabaian kecerdasan siswa sudah dilakukan

sejak pendidikan dasar, maka siswa tidak dapat berkembang secara maksimal sesuai dengan minat bakat anak tersebut. Sebaliknya, semakin dini pengembangan kecerdasan yang dimiliki oleh siswa dikembangkan, semakin cepat pula guru mengetahui potensi yang dimiliki oleh siswa-siswi.

## 2. Kelebihan dan Kekurangan *Multiple Intelligence*

*Pembelajaran berbasis multiple intelligence memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan di antaranya: (Rahayuningtyas & Yuliyani, 2020)*

### a. Kelebihan teori *multiple intelligence*, antara lain:

- 1) Setelah mengetahui kecerdasan yang dimiliki oleh siswa, pembelajaran pun bisa dilakukan dengan lebih fokus untuk sebuah kecenderungan yang akan mempunyai hasil yang sangat optimal.
- 2) Akan memberikan sudut pandang yang terkesan baru untuk pengembangan potensi yang dimiliki siswa.
- 3) Memberi berbagai macam harapan serta semangat yang terkesan baru terlebih pada siswa yang sedang melakukan pembelajaran.
- 4) Memberi kesempatan siswa agar lebih kritis, serta memiliki pemikiran yang terbuka.

### b. Kekurangan *multiple intelligence* antara lain :

- 1) Memerlukan fasilitas yang begitu lengkap sehingga teori ini akan membutuhkan biaya yang cenderung jauh lebih besar untuk operasional secara klasikal atau masal.

2) Jika dilihat di Indonesia, tenaga pendidikan yang berada di Indonesia saat ini belum sepenuhnya telah siap untuk melakukan teori dalam praktek ataupun yang melibatkan siswa dewasa karena sudut pandang masih bersifat tradisional.

3) Lebih bersifat personal atau individual.

### **C. Langkah-langkah Menerapkan STEAM di Kelas**

Ada beberapa langkah model terintegrasi STEAM : (Nirmalasari et al., 2021)

- a. Observasi : Siswa melakukan kegiatan pengamatan dari berbagai fenomena/isu dilingkungan yang mempunyai keterkaitan dengan konsep science sesuai materi yang dipelajari.
- b. Penemuan ide : setelah siswa mendapatkan informasi yang berhubungan dengan topik science yang dipelajari, siswa kemudian memikirkan ide baru.
- c. Menginovasi : Siswa menguraikan apa saja yang perlu dilaksanakan agar ide dapat diterapkan.
- d. Berkreasi : penerapan saran dan pendapat dari hasil diskusi dengan kelompok tentang ide yang dapat diterapkan.
- e. Mendapatkan nilai sosial : Ide yang diperoleh siswa menghasilkan sebuah nilai yang bermanfaat untuk kehidupan sosial (refleksi pembelajaran).

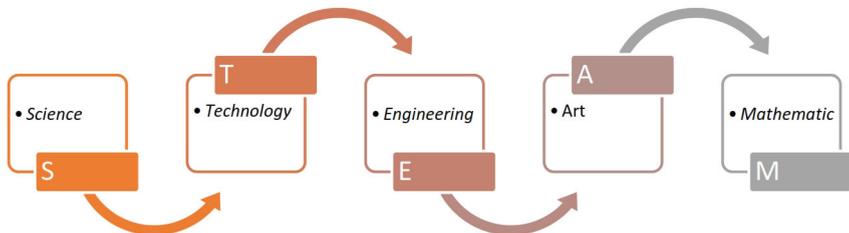
Desain pembelajaran STEAM selaras dengan pembelajaran Abad 21 dimana diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan bakat dan minat, serta

memiliki kemampuan bekerjasama, mampu menyelesaikan permasalahan secara mandiri, memiliki kreativitas dan inovasi dalam memberikan perubahan terhadap kemajuan bangsa. (Mu'minah, 2021)

Penggunaan model STEAM dalam pembelajaran mampu memberikan rangsangan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mengasah ilmu pengetahuan, teknologi, keterampilan teknik, seni dan matematika siswa, serta mampu mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan.

#### D. Model STEAM Berbasis Multiple Intelligence di Sekolah Dasar

Berdasarkan aktivitas pembelajaran yang terintegrasi STEAM dalam dapat dipetakan di bawah ini :(Hadinugrahaningsih et al., 2017)



Gambar 1. Skema Pembelajaran STEAM

Contoh model STEAM yang terintegrasi : Indikator pembelajaran dirancang seperti: a) siswa mampu mendeskripsikan jenis, sifat dan fungsi bangun ruang; b) siswa mampu merancang pola bangun ruang yang ada di sekitarnya; dan c) siswa mampu membuat sebuah bangun ruang sederhana berdasarkan pola yang dibuat.

Sedangkan, kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dengan pembelajaran berbasis STEAM dimulai dengan guru membuat point integrasi diantaranya: a) siswa mencari tahu alat-alat benda yang di sekitarnya; b) siswa mencari tahu korelasi tentang materi bangun ruang yang dibuat dengan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari, siswa memanfaatkan teknologi yang ada di sekitarnya untuk membuat bangun ruang; c) siswa menunjukkan kemampuan mendesain poin bangun ruang dan mengimplementasikan desain yang dibuat menjadi sebuah bangun ruang; d) siswa menunjukkan kreatifitas dalam seni pewarnaan, siswa menggambar pola sesuai dengan ukuran yang ditentukan; e) siswa menerapkan konsep materi tentang skala dalam membuat jaring-jaring bangun.

## PENUTUP

Pembelajaran dengan menggunakan model STEAM, siswa akan terlibat dalam berbagai disiplin ilmu secara bersamaan, mempelajari berbagai hal serta perspektif yang berbeda dalam menyelesaikan masalah. Model STEAM berbasis *multiple intelligence* lebih menitikberatkan pada penemuan keunikan yang dimiliki oleh siswa, kecerdasan majemuk juga menganggap tidak ada siswa yang bodoh, setiap siswa cerdas dengan kelebihanannya masing-masing.

Karakteristik siswa sekolah dasar sangat beragam dan sangat bergantung dengan kecerdasan yang dimilikinya. Akan tetapi, selama kegiatan belajar mengajar berlangsung hanya menekankan pada kecerdasan logika dan Bahasa, tanpa menekankan jenis kecerdasan yang lainnya. Pola pemikiran yang seperti inilah harus dirubah dengan *multiple intelligence* atau kecerdasan majemuk.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agry, F. P., & Kartono, K. (2021). Implementasi untuk Model STEAM (Sains, Technology, Engineering, Art, and Mathematic): Pembelajaran Matematika untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah, *Prosiding Seminar Nasional* <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/834%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/834/734>
- Albar, J., Wardani, S., & Sarwi, S. (2021). The Effect of Flipped Classroom Based STEAM Approach on Mastery of Concepts and Interpersonal Intelligence in Online Learning. *Journal of Primary Education*, 10(2), 129–140.
- Arsy, I., & Syamsulrizal, S. (2021). PENGARUH PEMBELAJARAN STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK. *Biolearning Journal*, 8(1), 24–26. <https://doi.org/10.36232/jurnalbiolearning.v8i1.1019>
- Artobatama, (2020). Indonesian Journal of Primary Education, 2020, Vol. 4, No. 1 (2020) 76-86 ISSN: 2597-4866.
- Bati, K., Yetişir, M. I., Çalışkan, I., Güneş, G., & Saçan, E. G. (2018). Teaching the concept of time: A steam-based program on computational thinking in science education. *Cogent Education*, 5(1), 1–16. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1507306>
- Diana, H. A., & Saputri, D. V. (2021). Jurnal Numeracy Volume 8 , Nomor 2 , Oktober 2021 MODEL PROJECT BASED LEARNING TERINTEGRASI STEAM TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS. *Jurnal Numeracy*, 8(2), 113–127.

- Gross, K., & Gross, S. (2016). TRANSFORMATION: Constructivism, Design Thinking, and Elementary STEAM. *Art Education*, 69(6), 36–43. <https://doi.org/10.1080/00043125.2016.1224869>
- Hadinugrahaningsih, T., Rahmawati, Y., Ridwan, A., Budiningsih, A., Suryani, E., Nurlitiani, A., & Fatimah, C. (2017). Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia. *LPPM Universitas Negeri Jakarta*, 1–110.
- Herro, D., Quigley, C., & Jacques, L. A. (2018). Examining technology integration in middle school STEAM units. *Technology, Pedagogy and Education*, 27(4), 485–498. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2018.1514322>
- Khoir, A. K., Blitar, K., & Antik, M. B. (2021). Edudikara : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Penggunaan Media Beruang Antik Berbasis STEAM pada Materi Bangun Ruang Siswa Sekolah Dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Volume 6, Nomor 3, September 2021, Pp 176-186*, 6.
- Kusumaningtyas, D. I., & Kumalasani, M. P. (2017). Analisis Multiple Intellegences pada Buku Siswa Kurikulum 2013 Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 1–6.
- Li, D., & Shi, J. (2021). Fluid intelligence, trait emotional intelligence and academic performance in children with different intellectual levels. *High Ability Studies*, 32(1), 51–69. <https://doi.org/10.1080/13598139.2019.1694493>
- Mu'minah, I. H. (2021). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art,

and Mathematics) Dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 584–594.

- Nirmalasari, P., Jumadi, & Ekayanti, A. (2021). Peerapan Model STEAM untuk penguatan Literasi Numerasi Siswa. *J . A . I : Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(2), 26–32.
- Nuragnia, B., Nadiroh, & Usman, H. (2021). Pembelajaran Steam Di Sekolah Dasar : Implementasi Dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 187–197. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i2.2388>
- Oktarina, K., Suhaimi, S., Santosa, T. A., &(2021). Meta-Analysis: The Effectiveness of Using Blended Learning on Multiple Intelligences and Student Character Education During the Covid-19 Period. *Journal of Education* 4(3), 184–192. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/IJECA>
- Permata Sari, N. (2020). Implementasi Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Steam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11.
- Rahmawati, Y., Agustin, M. A., Ridwan, A., Erdawati, E., Darwis, D., & Rafiuddin, R. (2019). The development of chemistry students' 21 century skills through a STEAM project on electrolyte and non-electrolyte solutions. *Journal of Physics: Conference Series*, 1402(5). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/5/055049>
- Rofiah, N. H. (2016). Menerapkan Multiple Intelligences dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 69–79. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/937/875>

- Rohman, A. D., & Musa, M. M. (2022). *EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN SISWA MI / SD DI ERA ABAD 21*, 03(01), 48–58.
- Sari, W. N., Murtono, & Ismaya, E. A. (2021). Analisis Representasi Multiple Intelligences dan Sets Dalam E-Comiv IPA. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2255–2262.
- Septiani, I., & Pancasakti, U. (2021). Implementasi Metode STEAM Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Alpha Omega School. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01(04), 194.
- Shearer, C. B. (2020). Multiple Intelligences in Gifted and Talented Education: Lessons Learned From Neuroscience After 35 Years. *Roeper Review*, 42(1), 49–63. <https://doi.org/10.1080/02783193.2019.1690079>

# XIII

---

## **PENGEMBANGAN MODEL MEA (*MEANS-ENDS ANALYSIS*) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR**

WINDA AMELIA

### **PENDAHULUAN**

Indonesia berupaya menghasilkan sumber manusia yang bermutu, pendidikan ialah sesuatu kebutuhan dasar yang dibutuhkan buat tiap manusia, sebab lewat pembelajaran upaya kenaikan kesejahteraan rakyat bisa terwujud (Akhlis & Dewi, 2014; Citroremi Nindy & Nurhayati, 2017; Palupi, 2016). Pembelajaran bisa menjadikan sumber energi manusia yang bermutu serta siap dalam mengalami pergantian demi pembangunan sesuatu Negeri. Dibutuhkan langkah dini buat mendapatkan sesuatu inovasi pembelajaran ialah dengan menghususkan tujuan dari masing-masing mata pelajaran.

Begitu pula salah satunya tujuan mata pelajaran Matematika yang tercantum dalam sistem pendidikan nasional ialah supaya siswa mempunyai keahlian yang bisa diaplikasikan secara nyata di

lingkungannya. Perihal tersebut mengisyaratkan jika pengajaran Matematika di SD bertujuan guna mengasah energi pikir siswa menuntaskan perkara dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika mempunyai sebagian tujuan, antara lain supaya partisipan didik mempunyai keahlian dalam uraian konsep matematika, memakai penalaran pola serta watak, sanggup membongkar permasalahan, mengkomunikasikan gagasan, memakai symbol, dan memiliki perilaku menghargai manfaat matematika (Ulvah, 2016). Senada dengan itu, NCTM (National Council of Teachers of Mathematics) pula mengatakan kalau keahlian pemecahan permasalahan merupakan tujuan utama dari pembelajaran matematika (Zulkarnain, 2015).

Matematika ialah mata pelajaran wajib dalam tiap jenjang pembelajaran yang butuh diberikan supaya siswa sanggup berpikir kritis, logis, analitis (Asshofi et al., 2020; Narayani, 2019). Matematika pula bisa dijadikan selaku alat yang dapat memaparkan suasana lewat abstrak, generalisasi guna sesuatu pemecahan permasalahan. Keahlian dalam pembelajaran matematika bisa dipunyai siswa bila tujuan pembelajaran matematika di sekolah tercapai. Dilihat dari beberapa mata pelajaran yang diajarkan, Matematika ialah permasalahan khusus untuk siswa (Arthaningsih, 2018; Budiman & Jailani, 2014).

Survey pada Programme for International Student Assesment (PISA) membuktikan kalau keahlian matematika siswa di Indonesia tahun 2015 menduduki peringkat 63 dari 72 negara, survey ini menampilkan keahlian pemecahan soal matematis siswa masih rendah (Sholeh, 2018). Morgan serta kawan-kawan menyatakan jika belajar merupakan transformasi tingkah laku yang relatif senantiasa serta berlangsung sebagai hasil dari latihan ataupun pengalaman (Baharuddin, 2015). Pembelajaran matematika hendaknya diawali dengan pengenalan permasalahan nyata, ialah mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari, setelah itu siswa dibimbing secara bertahap

guna memahami konsep matematika dengan mengaitkan siswa secara aktif.

Matematika jadi mata pelajaran yang tidak disenangi serta terlebih lagi diabaikan sebab dirasa cuma berguna serta bernilai di area sekolah saja. Siswa cuma belajar hafalan rumus kemudian melupakannya sehabis lepas sekolah. Dampaknya proses pembelajaran jadi tidak bermakna. Sementara itu matematika ialah pelajaran yang mengasyikkan untuk siswa yang ingin menekuni serta memahami konsep dalam pelajaran matematika. Perihal tersebut menimbulkan sesuatu kesenjangan serta mempengaruhi terhadap hasil belajar matematika (Bahr & Rieth, 1989; Rosalina & Pertiwi, 2018).

Keberhasilan dalam belajar bisa dilihat dari proses pembelajaran siswa di kelas. Keberhasilan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh dua aspek yakni aspek internal (aspek yang berasal dari dalam diri siswa), serta aspek eksternal (aspek yang berasal dari luar diri siswa). Aspek internal meliputi kecerdasan, bakat, motivasi, dan lain sebagainya. Sebaliknya aspek eksternal meliputi area belajar, tata cara, fasilitas dan prasarana. Terkait faktor-faktor tersebut dalam menggapai hasil belajar yang diharapkan masing-masing siswa butuh mempunyai sesuatu pengalaman belajar yang baru dalam berbagai interaksi.

Seseorang bisa mendapatkan banyak pengetahuan dan keahlian yang diperoleh dari pengalaman yang terjalin pada diri tiap-tiap orang dan bisa berhubungan dengan lingkungannya dengan baik. Keahlian yang diartikan tersebut adalah hasil dari proses belajar itu sendiri. Hal ini diperjelas jika siswa dikatakan sukses dalam belajar apabila siswa bisa mencapai tujuan pendidikan (Pingge & Wangid, 2016). Tercapai ataupun tidaknya hasil belajar bisa dilihat dari hasil belajar itu sendiri (Suwarno, 2016). Hasil belajar (*learning outcomes*) merupakan suatu yang bisa diamati serta diukur sesudah seorang individu menghadapi proses belajar (Narayani, 2019; Palupi, 2016).

Pasifnya siswa dalam aktivitas belajar memunculkan mutafsir dari guru semacam siswa dirasa bisa jadi telah ataupun belum memahami konsep, tidak berani berkomentar (Wahyono, 2017). Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang masih bersifat satu arah ataupun belum terdapatnya *feedback* (timbang balik) antara guru dengan siswa sehingga perihal tersebut bisa menimbulkan hasil belajar matematika yang rendah.

Hasil belajar matematika dikatakan masih rendah karena stigma negatif siswa terhadap pelajaran matematika (Kamarullah, 2017). Agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan kondusif sesuai tujuan yang ingin dicapai perlu dilakukan sebuah hubungan *feedback* antara stimulus dan respon (Narayani, 2019).

Setiap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa tentu memiliki tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan (Lisfiyani et al., 2016). Alangkah baiknya, perlu merumuskan tujuan khusus, memilih model, metode yang tepat agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara ideal dan terjadi interaksi yang bersifat multi arah. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, sebagai upaya meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran matematika pada masa sekarang, telah banyak berkembang beberapa model pembelajaran yang berpusat pada siswa (Hernaeny, 2019).

Model Pembelajaran yaitu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran secara sistematis dalam mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan belajar yang diinginkan dapat tercapai. Model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran inovatif (Juanda et al., 2014; Mariani & Susanti, 2019). Model pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Adapun model pembelajaran

inovatif yang sekaligus dijadikan solusi terhadap paparan permasalahan tersebut adalah model pembelajaran MEA (*Means-Ends Analysis*) dalam proses belajar mengajar (Usman, 2019).

Pemilihan model pembelajaran MEA (*Means-Ends Analysis*) didasari alasan bahwa model MEA pada awalnya memang dirancang khusus untuk pelajaran matematika khususnya tentang pemecahan masalah (Nugroho et al., 2017). Model pembelajaran MEA ialah pengembangan jenis pemecahan masalah dalam menemukan cara penyelesaian berdasarkan strategi melalui penyederhanaan masalah (sebagai petunjuk) guna menetapkan cara yang efektif suatu permasalahan (Sahrudin, 2016).

Model pembelajaran MEA merupakan pengembangan dari metode pemecahan masalah hanya saja masalah yang dihadapi dipecah menjadi sub-sub yang lebih sederhana kemudian dihubungkan kembali menjadi tujuan utama (Hartini & Lianti, 2015). Dalam model pembelajaran MEA ini, siswa tidak hanya dinilai pada hasil pengerjaannya, namun dinilai juga pada proses pengerjaan (Ariyanti et al., 2019). Jadi dapat dirangkum bahwa model pembelajaran MEA dapat memudahkan siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi melalui petunjuk yang diberikan dan dapat menggunakan caranya sendiri untuk mencapai tujuan akhir. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran MEA memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa SD (Qusyairi & Watoni, 2017). Menerapkan model pembelajaran MEA mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan bermakna.

## KAJIAN TOPIK

### A. Pengertian Model Pembelajaran MEA (*Means-Ends Analysis*)

Secara etimologis, MEA (*Means-Ends Analysis*) terdiri dari tiga suku kata, yaitu *Means* yang memiliki arti cara, dan *Ends* memiliki arti tujuan, serta *Analysis* memiliki arti menyelidiki secara sistematis. Jadi secara umum model pembelajaran MEA (*Means Ends Analysis*) dapat di artikan sebagai suatu pembelajaran yang di gunakan untuk menganalisis suatu permasalahan melalui dengan berbagai cara untuk mencapai suatu tujuan akhir yang diinginkan (Huda, 2013).

Model pembelajaran MEA merupakan suatu model pembelajaran bervariasi antara model pemecahan masalah dengan sintaks dalam penyajian materinya menggunakan pendekatan pemecahan masalah berbasis heuristik, yaitu memecahkan suatu masalah ke dalam dua atau lebih sub tujuan (Citroremi & Nurhayati, 2017).

Model pembelajaran MEA adalah suatu model pembelajaran yang merupakan variasi antara metode pemecahan masalah yang menganalisis suatu masalah dengan bermacam cara sehingga mendapatkan hasil atau tujuan akhir. Model pembelajaran MEA memberikan kesempatan kepada siswa belajar matematika dengan aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, dan dapat membantu siswa untuk menyelesaikan masalah matematis (Kusumayanti., Dantes & Arcana, 2014).

Harto mengemukakan bahwa penerapan pembelajaran model MEA, siswa mampu mendesain dengan sistematis perencanaan penyelesaian masalah matematika yang dimulai dengan membuat perencanaan pemecahan masalah yang terdiri dari tiga komponen pemecahan masalah yaitu, menentukan hal yang diketahui dan yang ditanyakan, mencari hubungan dari hal yang diketahui dengan yang

ditanyakan, dan menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan rumus matematika (Juanda., Johar & Ikhsan, 2014).

Model pembelajaran MEA merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan sintaks: sajikan materi dengan pendekatan pemecahan masalah berbasis heuristic, elaborasi menjadi sub-sub masalah yang lebih sederhana yang lebih sederhana, indentifikasi perbedaan, susun sub-sub masalah sehingga terjadi konektivitas, pilih strategi solusi (Ngalimun, 2014).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa Model MEA (*Means-Ends Analysis*) ialah pengembangan suatu jenis pemecahan masalah dengan berdasarkan suatu model yang membantu siswa dalam menemukan cara penyelesaian masalah dengan melalui penyederhanaan masalah yang berfungsi sebagai petunjuk dalam menetapkan cara yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Model MEA memisahkan permasalahan yang diketahui dan tujuan yang akan dicapai yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan berbagai cara untuk mereduksi perbedaan yang ada di antara permasalahan dan tujuan. Sehingga di dalam pembelajaran MEA terdapat adanya unsur berpikir.

## **B. Ciri-Ciri Model Pembelajaran MEA (*Means-Ends Analysis*)**

Penggunaan model pembelajaran MEA (*Means-Ends Analysis*) dapat lebih memotivasi siswa untuk saling bekerja sama, berpartisipasi aktif, dan menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga materi pelajaran yang dipelajari lebih mudah dipahami. Selain itu, dengan model pembelajaran MEA, siswa mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, mampu berpikir kreatif dan cermat sehingga memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa (Harto., Agung & Wibawa, 2014).

Model MEA memberikan kesempatan kepada siswa belajar matematika dengan aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, dan dapat membantu peserta didik untuk dapat memahami dan menyelesaikan masalah matematis. Model MEA adalah suatu model yang digunakan pada pemecahan masalah dimana mencoba untuk mereduksi perbedaan antara *current state of the problem* (pernyataan sekarang dari suatu masalah) dan *goal state* (tujuan yang hendak dicapai) (Saraswati, 2018). Dalam model pembelajaran ini, siswa tidak akan dinilai berdasarkan hasil saja, namun berdasarkan proses pengerjaan (Sayogi., Hobri & Setiawani, 2015). Selain itu siswa juga dituntut untuk mengetahui apa tujuan yang hendak dicapai atau masalah apa yang hendak diselesaikan dan memecahkan suatu masalah ke dalam dua atau lebih sub tujuan dan kemudian dikerjakan berturut-turut pada masing-masing sub tujuan tersebut (Pratiwi, 2016).

Model MEA lebih memusatkan pada perbedaan antara pernyataan dari suatu masalah dengan tujuan yang hendak dicapai. Maksudnya yaitu dalam proses pengerjaan soal oleh siswa, siswa tersebut mampu menemukan solusi dari soal tersebut dimana pada langkah-langkah pengerjaannya, siswa mampu melihat perbedaan antara masalah dan tujuan yang akan dicapai (Palupi, 2016).

### **C. Tujuan Model Pembelajaran MEA (*Means-Ends Analysis*)**

Model pembelajaran MEA (*Means-Ends Analysis*) merupakan strategi yang memisahkan permasalahan yang diketahui dan tujuan yang akan dicapai yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan berbagai cara untuk mereduksi perbedaan yang ada di antara permasalahan dan tujuan. Sehingga di dalam pembelajaran MEA terdapat adanya unsur berpikir (Magdalena & Surya, 2017).

Model pembelajaran MEA ialah metode pemikiran sistem dengan tujuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan konsep yang dimilikinya serta penguasaan siswa terhadap materi yang akan dibelajarkan.
2. Melatih siswa untuk mampu berpikir secara cermat dalam menyelesaikan masalah.
3. Mengembangkan berpikir reflektif, kritis, logis, sistematis, dan kreatif.
4. Meningkatkan hasil belajar dengan kerja sama kelompok (Huda, 2013).

Penggunaan model MEA dapat lebih memotivasi siswa untuk saling bekerja sama, berpartisipasi aktif, dan menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga materi pelajaran yang dipelajari lebih mudah dipahami. Selain itu, dengan model diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, mampu berpikir kreatif dan cermat sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna (Shoimin, 2017).

#### **D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran MEA (*Means-Ends Analysis*)**

Adapun kelebihan dari model pembelajaran MEA (*Means-Ends Analysis*) yakni sebagai berikut:

1. Siswa dapat terbiasa memecahkan/menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah.
2. Siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan sering mengekspresikan idenya.

3. Siswa memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan.
4. Siswa dengan kemampuan rendah dapat merespons permasalahan dengan cara mereka sendiri.
5. Siswa memiliki pengalaman banyak untuk menemukan sesuatu dalam menjawab pertanyaan melalui diskusi kelompok (Shoimin, 2017).

Selanjutnya, kelemahan dari Model Pembelajaran MEA (*Means-Ends Analysis*) seperti berikut ini:

1. Tidaklah mudah membuat soal pemecahan masalah yang bermakna bagi siswa.
2. Banyak siswa yang mengalami kesulitan bagaimana merespons masalah yang diberikan karena mengemukakan masalah yang langsung dapat dipahami siswa sangat sulit.
3. Terkadang soal pemecahan masalah terutama soal yang terlalu sulit untuk dikerjakan, lebih dominan membuat siswa merasa jenuh.
4. Karena kesulitan yang mereka hadapi, sebagian siswa bisa merasa bahwa kegiatan belajar tidak menyenangkan (Shoimin, 2017).

#### **E. Sintaks Model MEA (*Means-Ends Analysis*) Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Model Pembelajaran MEA (*Means-Ends Analysis*) bisa diterapkan dalam pembelajaran matematika dengan langkah-langkah berikut:

1. Identifikasi Perbedaan Antara *Current State* dan *Goal State*.

Pada tahap ini siswa dituntut untuk memahami dan mengetahui konsep-konsep dasar matematika yang terkandung dalam permasalahan matematika yang diberikan. Bermodalkan pemahaman terhadap konsep, siswa dapat melihat sekecil apa pun perbedaan yang terdapat antara *Current State* dan *Goal State*.

2. Organisasi Sub *Goals*.

Pada tahap ini, siswa diharuskan untuk menyusun sub *goals* dalam menyelesaikan sebuah masalah. Penyusunan ini dimaksudkan agar siswa lebih fokus dalam memecahkan masalahnya secara bertahap dan terus berlanjut sampai akhirnya *goal state* dapat tercapai.

3. Pemilihan Operator atau Solusi.

Pada tahap ini, setelah sub *goals* terbentuk, siswa dituntut untuk memikirkan bagaimana konsep dan operator yang efektif dan efisien untuk memecahkan sub *goals* tersebut. Terpecahkannya sub *goals* akan menuntun pemecahan *goal state* yang sekaligus juga bisa menjadi solusi utama (Huda, 2014).

Kemudian langkah-langkah model pembelajaran MEA menurut Shoimin (2014) yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran dijelaskan kepada siswa.
2. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
3. Siswa dibantu mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, dan lain-lain).

4. Siswa dikelompokkan menjadi 5 atau 6 kelompok (kelompok yang dibentuk harus heterogen). Masing-masing kelompok diberi tugas atau soal pemecahan masalah.
5. Siswa dibimbing siswa untuk mengidentifikasi masalah, menyederhanakan masalah, hipotesis, mengumpulkan data, membutikan hipotesis, dan menarik kesimpulan.
6. Siswa dibantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka pada proses-proses yang mereka gunakan.
7. Siswa dibimbing untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan tahapan pembelajaran MEA di atas, sintaks model pembelajaran MEA sebagai berikut:

1. Guru menyajikan materi dengan pendekatan masalah berbasis heuristik.
2. Siswa dijelaskan tujuan pembelajaran. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
3. Siswa dibantu mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, dll).
4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (kelompok yang dibentuk harus heterogen), dan memberi tugas/soal penalaran matematis kepada setiap kelompok.
5. Siswa menyusun sub-sub masalah yang lebih sederhana sehingga terjadi konektivitas.
6. Siswa menganalisis (analyze) cara-cara (means) yang dibutuhkan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

7. Siswa memilih strategi solutif yang paling mungkin untuk memecahkan masalah.
8. Siswa dibantu guru untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.
9. Siswa dibimbing untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari (Huda, 2014).

Sedangkan sintaks model pembelajaran MEA menurut Ngalimun (2012) yaitu: 1) sajikan materi dengan pendekatan pemecahan masalah berbasis heuristik; 2) elaborasi menjadi sub-sub masalah yang lebih sederhana; 3) identifikasi perbedaan; 4) susun sub-sub masalah sehingga terjadi konektivitas, dan 5) pilih strategi solusi.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran MEA (*Means-Ends Analysis*) secara lebih rinci dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 1. Sintaks Model Pembelajaran MEA (*Means Ends Analysis*)  
Pada Pembelajaran Matematika**

<b>TAHAP</b>	<b>KEGIATAN GURU</b>	<b>KEGIATAN SISWA</b>
Tahap-1 Menyajikan tujuan dan memotivasi siswa.	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran matematika dan memotivasi siswa untuk belajar.	Siswa memperhatikan pemaparan dari guru dan menjawab pertanyaan dari guru.

Tahap-2 Menyajikan materi dengan pendekatan pemecahan masalah berbasis heuristic.	Guru membantu siswa untuk mengidentifikasi dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.	Siswa secara berkelompok memecahkan masalah berbasis heuristic dengan beberapa soal cerita yang melibatkan materi contoh: materi bangun datar.
Tahap-3 Membimbing kelompok belajar melakukan penyelidikan	Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen bersama kelompoknya untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.	Siswa secara berkelompok melakukan elaborasi terhadap soal cerita yang diberikan oleh guru menjadi sub-sub masalah yang lebih sederhana sehingga mempermudah dalam pemecahannya.
Tahap-4 Menyusun dan Memilih strategi pemecahan masalah	Guru membantu siswa dalam menyusun sub masalah sehingga menjadi konektivitas dan menyelesaikan masalah dengan solusi yang sesuai.	Siswa secara berkelompok menyusun sub-sub masalah sehingga menjadi konektivitas.

Tahap-5 mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.	Siswa secara berkelompok memilih strategi solusi atau jawaban akhir permasalahan tersebut
---	---	---

## PENUTUP

Model pembelajaran MEA (*Means-Ends Analysis*) efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa yang dapat menyelesaikan masalah matematika dengan baik sesuai dengan indikator pemecahan masalah yaitu dimulai dari memahami masalah, membuat rencana pemecahan masalah, melaksanakan rencana serta melihat kembali. Model pembelajaran MEA juga memberikan dampak kepada siswa untuk memiliki keyakinan yang tinggi dalam menyelesaikan masalah sehingga mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

Peran model pembelajaran MEA sebagai pedoman guru dalam perencanaan pembelajaran, alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satu cara agar pembelajaran berlangsung menyenangkan, dengan model MEA yang tepat materi pembelajaran dapat diterima oleh siswa dengan baik, dan sebagai bahan untuk menilai ketuntasan hasil belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhlis, I., & Dewi, N. R. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Science Berorientasi Cultural Deviance Solution Berbasis Inkuiri Menggunakan ICT untuk Mengembangkan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1), 86–94.
- Arthaningsih, N. K. J. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray melalui Lesson Study terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 2(4), 128–136.
- Asshofi, M. P. D., Damayani, A. T., & Rofian. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Persekutuan Besar dan Kelipatan Persekutuan Kecil Melalui Model NHT Berbantuan Papan Puzzle Berbintang. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 511–518. <https://dx.doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21881>.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bahr, C. M., & Rieth, H. J. (1989). The effects of Instructional Computer Games and Drill and Practice Software on Learning Disabled Students' Mathematics Achievement. *Computers in the Schools*, 6(4), 87–102.
- Citroremi Nindy, & Nurhayati. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Means-Ends Analysis Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 13–18.
- Hartini, T. I., & Lianti, M. (2015). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Means Ends Analysis ( MEA ) Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 1(1), 20–22.

- Harto, T. K., Agung, Gd, A. ., & Wibawa, C. W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Means-Ends Analysis (MEA) dengan Setting Belajar Kelompok Berbantuan LKS Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Desa Bebetin. *MIMBAR PGSDUniversitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 2. <https://doi.org/10.1021/la9005967>.
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Juanda, M., Johar, R., & Ikhsan, M. (2014). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematis Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran Means-Ends Analysis (MeA), *Jurnal Kreano*, 5(2), 109.
- Kamarullah. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21–32.
- Kusumayanti, A. N. P., Dantes, N., & Arcana, N. I. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Means-Ends Analysis (MEA) dengan Setting Belajar Kelompok Berbantuan LKS Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *E-Journal MIMBAR PGSDUniversitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 3.
- Magdalena, T., & Surya, E. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran MEANS-ENDS. E-Journal ANALYSIS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi SPLDV Pada Kelas X SMA*. 316.
- Narayani, N. P. U. D. (2019). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbasis Pemecahan Masalah Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 220. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17775>.

- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nugroho, J. S., Mahfud, H., & Karsono. (2017). Penerapan Model Means Ends Analysis (Mea) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*, 5(4).
- Palupi, H. (2016). Keefektifan Model Pembelajaran Means-Ends Analysis Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Materi Segiempat. *Unnes Journal of Mathematics Education.*, 5(2). <https://doi.org/10.15294/ujme.v5i2.11400>.
- Pingge, H. & Muhammad Nur Wangid (2016) Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka. *JPGSD*. Vol 2 (01). Diambil pada tanggal 9 September 2020. Dari [https://media.neliti.com/media/publications/71489-ID-faktor-yang-mempe ngaruhi- hasil-belajar-s.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/71489-ID-faktor-yang-mempe- ngaruhi- hasil-belajar-s.pdf).
- Pratiwi, A. D. (2016). Keefektifan Implementasi Model Pembelajaran Means-Ends Analysis Dengan Brainstorming Terhadap Hasil Belajar. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 5(3), 173–181. <https://doi.org/10.15294/ujme.v5i3.12553>.
- Saraswati, D. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Menggunakan Model Means Ends Analysis (MEA) Bagi Siswa Kelas 5 SD Sumogawe 02. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 7(April), 1–25.
- Sayogi, I. C., Hobri, & Setiawani, S. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika pada Model MEA ( Means-Ends Analysis ) berbasis Scientific Approach Pokok Bahasan Peluang

untuk Siswa SMA Kelas X The Development of Mathematics Learning Device on the MEA ( Means- Ends Analysis ) Model based. *Ilmiah Mahasiswa, 1*, 1–4.

Shoimin, A. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Shoimin, Aris. (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar- ruzz Media.

Sholeh, M., & Sari, A. F. (2018). Proses metakognisi tahap evaluation siswa dalam menyelesaikan soal PISA. *Jurnal Kasjian Pembelajaran Matematika, 2* (1): 26-30

Suwarno, W. (2016). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta: Ar Ruzz

Ulvah, S., & Afriansyah, E. A. (2016). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ditinjau melalui model pembelajaran savi dan konvensional. *Riset Pendidikan, 2*(2) :142-153.

Zulkarnain, I. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemampuan Komunikasi Matematika Peserta didik. *Jurnal Formatif, 5* (1): 42-54.



# XIV

---

## MODEL OSG PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

Fridolin Vs. Borolla, M.Pd

### PENDAHULUAN

**M**engharapkan masa depan cemerlang memerlukan energi yang positif untuk mewujudkannya. Awal keterbelakangan kehidupan adalah ketidaksiapan beradaptasi dengan tuntutan zaman. Namun ironinya, kemajuan pada zaman ini jika tidak disiasati secara arif dan bijak justru akan berdampak fatal bagi kehidupan. Sebaliknya pengetahuan yang dikuatkan dengan nilai—nilai karakter baik untuk dijadikan modalitas dalam berkarya dan berinovasi. Oleh karena itu, penanaman karakter yang baik menjadi kunci sukses setiap individu ditengah pesatnya arus globalisasi.

Pendidikan melalui sistem yang tertata dan terprogram memiliki peran yang strategis dalam menanamkan karakter terhadap anak bangsa. Proses penanaman karakter dilakukan secara terintegrasi pada setiap mata pelajaran. Penanaman nilai—nilai karakter tentunya memerlukan sebuah konsistensi dan terintegrasi antar komponen seperti sekolah, keluarga, dan masyarakat melalui suatu habituasi.

Kobandaha (2017) memulai pendidikan karakter dapat dilakukan melalui aktivitas pembiasaan agar mereduksi kebiasaan—kebiasaan buruk menjadi jauh lebih baik. Pembiasaan tentunya dilakukan tidak hanya di dalam kelas melainkan juga di lingkungan sekolah. Pembiasaan yang tidak terbatas pada ruangan kelas akan lebih optimal menetap menjadi karakter yang baru bagi siswa.

Keberhasilan penguatan pendidikan karakter terhadap peserta didik tidak hanya sebatas pada pendidikan yang diselenggarakan di sekolah. Seluruh komponen hendaknya saling bekerjasama secara komunikatif agar terjalin suatu kesepahaman pikir dan tindakan agar terciptanya suasana lingkungan yang kondusif bagi terlaksananya penanaman pendidikan karakter di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Wulandari & Kristiawan (2017) menjalin ikatan emosional orang tua dengan sekolah merupakan strategi yang tepat untuk memantau perkembangan siswa di lingkungan keluarga dan masyarakat. Dengan kata lain, peran orang tua perlu dioptimalkan agar dapat memantau dan mengarahkan perilaku siswa di lingkungan keluarga maupun masyarakat.

Pola penguatan pendidikan karakter perlu menjadi fokus pada pelaksanaannya di sekolah. Pengaktifan ketiga komponen yaitu sekolah, keluarga, dan masyarakat merupakan strategi yang tepat. Mengingat siswa tidak hanya beraktivitas di lingkungan sekolah saja melainkan pada lingkungan keluarga dan masyarakat. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran pada upaya penguatan pendidikan karakter hendaknya menciptakan sebuah siklus yang dapat mengaktifkan peran keluarga, sekolah, dan masyarakat.

#### **A. Pengertian Model OSG Pendidikan Karakter**

Model OSG adalah model pendidikan karakter yang terdiri dari tiga komponen utama yaitu orang tua, siswa, dan guru yang saling

berinteraksi secara periodik dalam memantau perkembangan karakter siswa di keluarga, sekolah, serta lingkungan masyarakat. Misdar (2015) berpendapat bahwa interaksi yang terbangun antara guru dan siswa mengandung unsur pedagogis. Artinya interaksi yang terjadi antara guru dan siswa bermuatan ilmu dan pengetahuan. Noor & Wangid (2019) menjelaskan interaksi antar guru dan siswa merupakan perwujudan kompetensi kolaborasi pada abad 21. Sedangkan interaksi antar orang tua dengan siswa merupakan interaksi yang sangat fundamental dalam membangun kepribadian siswa yang lebih baik. Rumbewas, dkk (2018) pembentukan kepribadian siswa dimulai dari keluarga. Berdasarkan pandangan interaksi antar guru, siswa, dan orang tua tersebut maka seyogyanya interaksi tersebut dipolakan agar lebih tersistem dan dapat dioptimalkan dalam pengembangan kapasitas kepribadian siswa terkait dengan karakter siswa itu sendiri.

## **B. Prinsip Model OSG Pendidikan Karakter**

Model OSG Pendidikan Karakter memiliki prinsip dalam penerapannya. Prinsip prinsip tersebut berlaku sama pada lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Berikut terdapat 3 prinsip Model OSG Pendidikan Karakter.

### **1. Awarness**

Kesadaran tentang pentingnya nilai—nilai karakter tidak sebatas pada pengetahuan melainkan sebuah kesadaran yang terwujud pada perilaku sehari—hari. Kesadaran membutuhkan sebuah pengenalan akan pentingnya nilai—nilai untuk dipraktikkan di dalam kehidupan. Untuk dapat meewujudkan itu maka model OSG Pendidikan Karakter tidak sekedar memberikan pengetahuan tentang nilai—nilai karkater melainkan mampu menciptakan sebuah siklus pembelajaran yang bertujuan untuk

membentuk karakter siswa melalui pembiasaan di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Hal itu dilakukan secara terintegrasi antara guru, orang tua, dan siswa. Guru, orang tua, dan siswa hendaknya memiliki kesamaan persepsi tentang pentingnya menjalin kerjasama yang komunikatif dalam rangka membangun kesadaran pentingnya nilai—nilai karakter dipraktekan dalam kehidupan sehari—hari.

## **2. Fleksibilitas**

Prinsip fleksibilitas pada model OSG Pendidikan Karakter menekankan pada pemerolehan nilai—nilai karakter dan pelaksanaannya yang tidak terbatas pada satu sumber dan satu lingkungan melainkan dapat diperoleh melalui beragam sumber belajar dan juga dapat diimplementasikan pada beragam situasi dan kondisi baik di sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Prinsip fleksibilitas juga dimaksudkan bahwa pada kegiatan pembelajaran guru ketika menggunakan model OSG Pendidikan Karakter dapat mengintegrasikan dengan mata pelajaran apapun. Artinya model OSG Pendidikan Karakter tidak terbatas pada satu mata pelajaran atau satu topik saja yang bermuatan pendidikan karakter melainkan terhadap semua mata pelajaran serta semua topik yang bermuatan nilai karakter.

## **3. Sustainability**

Penguatan pendidikan karakter tidak sekedar sekali dilaksanakan dan dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan melainkan merupakan sebuah proses panjang yang harus dilakukan setiap saat. Sekolah dalam melaksanakan penguatan pendidikan karakter dibasiskan pada ruangan kelas, lingkungan sekolah, dan masyarakat. Model OSG Pendidikan Karakter tidak sekedar

dilaksanakan di sekolah melainkan melalui kerjasama antara guru, siswa, dan orang tua agar penanaman nilai—nilai karakter dapat dilaksanakan di lingkungan keluarga dan masyarakat.

### **C. Karakteristik Model OSG Pendidikan Karakter**

Karakteristik Model OSG Pendidikan Karakter terdiri dari 3 karakteristik yaitu habituasi, bersiklus, dan integratif. Berikut penjelasan ketiga karakteristik tersebut.

#### **1. Habituasi**

Pembiasaan merupakan sebuah strategi dalam menanamkan nilai—nilai karakter terhadap siswa. Pembiasaan dilakukan oleh guru dan orang tua sebagai contoh bagi siswa. Pada upaya pembiasaan perilaku siswa mempraktekan nilai—nilai karakter di sekolah, keluarga dan masyarakat maka guru dan orang tua seyogyanya mengarahkan tanpa harus menekan siswa. Artinya pembiasaan itu terjadi secara terbimbing namun tanpa ada unsur paksaan.

#### **2. Bersiklus**

Model OSG Pendidikan Karakter dalam penerapannya bercorak siklus. Guru melaksanakan penguatan pendidikan karakter melibatkan orang tua dan siswa secara kooperatif dan kolaboratif. Ketiga komponen tersebut perlu diaktifkan sesuai peran dan fungsinya masing—masing. Guru tidak hanya melakukan pembelajaran di kelas melainkan melakukan komunikasi dengan orang tua agar siswa ketika berada di lingkungan keluarga dan masyarakat dapat dibimbing. Sedangkan siswa oleh guru dianggap telah memiliki pengetahuan awal sehingga siswa diarahkan untuk

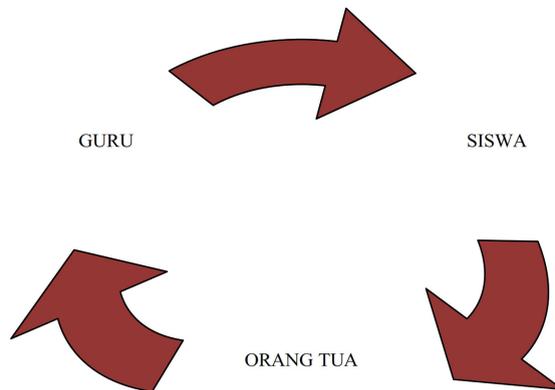
dapat mengeksplorasi pengetahuan serta dibimbing untuk dapat berekspresi sesuai nilai—nilai karakter. Di sisi lain orang tua memainkan peran membimbing dan mengarahkan perilaku siswa di lingkungan keluarga dan masyarakat dengan tetap melakukan komunikasi dengan guru.

### **3. Integratif**

Model OSG Pendidikan Karakter pada pelaksanaannya terintegrasi dengan beragam mata pelajaran dan materi pelajaran. Selain itu, model ini juga mengintegrasikan guru, siswa, dan orang tua dalam upaya penguatan pendidikan karakter. Upaya penanaman nilai—nilai karkater dilakukan di sekolah, keluarga, dan masyarakat sehingga peran guru dan orang tua diintegrasikan agar mampu membimbing siswa baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga dan masyarakat.

#### **D. Sintaks Model OSG Pendidikan Karkater**

Pelaksanaan Model OSG Pendidikan Karakter tidak hanya dilaksanakan di sekolah namun juga dilaksanakan di rumah dan lingkungan masyarakat sehingga adanya kerjasama secara komunikatif terintegratif antara orang tua, siswa, dan guru. Model OSG Pendidikan Karakter dapat digambar seperti Gambar 1.1 berikut ini



**Gambar 1.1 Model OSG Pendidikan Karakter**

Model OSG Pendidikan Karakter memiliki ciri yaitu terintegrasi/komunikatif antar komponen pada situasi yang berbeda. Orang tua berperan membimbing anak di rumah, selanjutnya siswa membawa pengetahuan sebelumnya ke sekolah untuk kemudian mengasosiasikan dengan pengetahuan baru yang diterima dari guru. Setelah siswa diharapkan mampu mengasosiasikan pengetahuan yang lama dengan pengetahuan yang baru. Selanjutnya siswa diarahkan untuk dapat mengimplementasikan nilai karakter peduli lingkungan di keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat dengan pantauan dari guru dan orang tua dengan menggunakan buku catatan aktivitas.

Adapun tahapan dalam pelaksanaan Model OSG Pendidikan Karakter yang terdiri dari tiga tahap seperti berikut.

### **1. Tahap 1: Guru**

1. Menganalisis nilai karakter yang relevan dengan materi pembelajaran.
2. Mencotuhkan perilaku yang sesuai dengan nilai karakter.

3. Mencatat perkembangan karakter siswa.
4. Memberikan buku jurnal catatan kegiatan siswa kepada orang tua.

## **2. Tahap 2: Orang Tua**

1. Membaca catatan perkembangan karakter siswa dari guru
2. Membimbing aktivitas siswa
3. Mengamati siswa pada aktivitas di rumah dan lingkungan sekitar
4. Melaporkan kembali catatan perkembangan karakter kepada guru

## **3. Tahap 3: Siswa**

1. Mencatat aktivitas sehari—hari melalui jurnal yang diberikan guru
2. Melaporkan setiap seminggu sekali jurnal siswa kepada guru
3. Mengungkapkan pengalaman sehari—hari di depan kelas.
4. Mempraktekan nilai—nilai karakter.

## **E. Sistem Sosial**

Kondisi lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat merupakan faktor penunjang sekaligus faktor penghambat. Sebagai faktor pendukung lingkungan seharusnya dapat menunjukkan situasi yang sesuai dengan nilai—nilai karakter seperti kebiasaan membuang

sampah pada tempatnya, kegiatan bakti lingkungan, dan kegiatan—kegiatan positif lainnya. Sedangkan sebaliknya, sebagai faktor penghambat jika situasi lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat tidak sesuai dengan nilai—nilai karakter.

#### **F. Prinsip—Prinsip Reaksi**

Dukungan guru, orang tua, dan masyarakat sangat urgen pada penerapan model ini. Bantuan guru, orang tua, dan masyarakat dalam memelihara situasi dan kondisi di setiap lingkungan yang berbeda hendaknya mengacu pada semangat pendidikan karakter. Orang tua mengarahkan siswa di lingkungan keluarga dan masyarakat sehingga terbentuk nilai—nilai karakter melalui perilaku melalui hasil pengamatan. Guru senantiasa membimbing siswa melalui kegiatan pembelajaran dan pembiasaan di sekolah. Sedangkan siswa sebagai target terbentuknya karakter sesuai dengan nilai—nilai karakter perlu diberikan kesempatan yang cukup secara terbimbing untuk dapat mengekspresikan dirinya sesuai apa yang dipikirkan.

#### **G. Sistem Pendukung**

Program penguatan pendidikan karakter merupakan program yang hendaknya diselenggarakan. Program penguatan pendidikan karakter dapat dijadikan sarana bagi setiap warga sekolah untuk dapat mengimplementasikan nilai—nilai karakter. Proses habituasi perlu di dukung oleh perilaku yang positif setiap warga sekolah. Proses habituasi sendiri dilakukan dengan pemodelan oleh semua guru agar dapat mempengaruhi siswa dalam berperilaku yang sesuai dengan nilai—nilai karakter.

## **H. Kelebihan dan Kekurangan**

Adapun kelebihan dan kekurangan penerapan model OSG Pendidikan Karakter sebagai berikut.

### **1. Kelebihan**

- a. Mengintegrasikan setiap komponen (guru, siswa, dan orang tua) menjadi sistem yang aktif.
- b. Setiap komponen memiliki kesepahaman tentang pendidikan karakter sehingga yang dipelajari siswa di sekolah sesuai dengan fenomena yang ada di lingkungan keluarga, dan masyarakat.
- c. Semua komponen bersama—sama menciptakan situasi dan kondisi yang kondusif dalam upaya penanaman nilai—nilai karakter.
- d. Setiap komponen memainkan peran pada lingkungan masing—masing.

### **2. Kekurangan**

- a. Melibatkan semua komponen pada lingkungan yang berbeda sehingga fungsi kontrol cenderung kurang efektif.
- b. Membutuhkan waktu yang relatif lama untuk menilai progres perkembangan karakter siswa.
- c. Berpeluang terjadi kepincangan sistem di antara guru, orang tua, dan siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Kobandaha F. (2017). Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Habitiasi. *Jurnal Irfani*, 13(1), 131–138. <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir>
- Misdar M. (2015). Revitalisasi Interaksi Pedagogik Guru dengan Siswa dalam Pembelajaran. *Tadrib*, 1(2), 1–15. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/Tadrib/article/view/1048>
- Noor F. A, W. N. M. (2019). Interaksi Energetik Guru dan Siswa pada Pembelajaran Abad 21. *Anterior Jurnal*, 18(2), 107 – 112. <https://doi.org/https://doi.org/10.33084/anterior.v18i2.456>
- Rumbewas S. S, Laka M. B, M. N. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi. *Jurnal EduMatSains*, 2(2), 201–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.33541/edumatsains.v2i2.607>
- Wulandari Y, K. M. (2017). Strategi Sekolah dalam Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa dengan Memaksimalkan Peran Orang Tua. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan*, 2(2), 290–303. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31851/jmksp.v2i2.1477>



**XV**

---

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *PROBLEM  
BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS  
SISWA SEKOLAH DASAR**

Zulhendri

**A. Pendahuluan**

**S**ecara umum pembelajaran matematika memiliki dua macam objek yang berkaitan dengan pembelajaran matematika yakni objek langsung (mencakup fakta, konsep, prinsip dan prosedur matematika) dan objek tidak langsung (berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, menyelidiki, kreatif, bersifat kritis, teliti dan pengembangan sikap positif lainnya terhadap pembelajaran matematika). Dari uraian diatas maka setelah dilaksanakan proses pembelajaran kepada siswa oleh guru diharapkan siswa dapat bersifat kritis (berpikir kritis) sehingga dapat penulis menggunakan kemampuan tersebut dalam menghadapi masalah matematis. Oleh karena itu, dapat

dikatakan bahwa berpikir kritis merupakan bagian kemampuan yang penting dalam belajar matematika.

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang penting dikembangkan dalam era globalisasi. Pentingnya kemampuan berpikir kritis untuk setiap siswa yaitu agar dapat memecahkan segala permasalahan yang ada di dalam dunia nyata (Saputro, dkk, 2019: 622). Menurut Stobaugh menanamkan kemampuan berpikir kritis dalam kurikulum membantu meningkatkan pendidikan, mempersiapkan siswa untuk belajar, meningkatkan karir untuk masa depan dan memecahkan permasalahan kehidupan (Astuti, 2016: 148). Selain itu, kemampuan berpikir kritis penting dikembangkan dalam pembelajaran matematika menurut Udi & Cheng bahwa berpikir kritis harus menjadi dasar yang meresap dari pengalaman pendidikan semua siswa mulai dari pra-sekolah hingga SMA dan perangkat pembelajaran yang terstruktur dalam berpikir kritis harus dimulai dengan mengenalkan karakter (disposisi) yang tepat dan beralih menuju pengembangan kemampuan berpikir kritis. Artinya, berbekal dengan kemampuan berpikir kritis, guru telah membantu mempersiapkan siswa

untuk masa depannya (Sulistiani dan Masrukan, 2016: 608). Dalam GBPP juga dinyatakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar adalah pengembangan pola pikir praktis, logis, kritis, dan jujur dengan berorientasi pada penerapan matematika dalam menyelesaikan masalah (Lambertus, 2009: 140). Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika harus dikembangkan mulai dari tingkat pendidikan dasar. Pengembangan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran

matematika sangat dimungkinkan, karena materi matematika dan kemampuan berpikir kritis matematis merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Materi matematika dipahami melalui berpikir kritis, dan berpikir kritis dilatih melalui belajar matematika.

Berdasarkan pemaparan di atas, disimpulkan bahwa masih rendahnya kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Hal ini dapat dilihat dari tidak terpenuhinya indikator kemampuan berpikir kritis matematis siswa pada soal yang diberikan peneliti. Selain, indikator yang diuji cobakan peneliti, ada indikator membuat induksi dan menilai induksi pada kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang juga tidak terpenuhi, dimana siswa tidak menuliskan kesimpulan sesuai fakta dari penyelesaian soal yang telah dilakukan.

Bertolak dari permasalahan di atas, mulai rendahnya kemampuan siswa tersebut dalam berpikir kritis matematis yang diindikasikan oleh tidak adanya LKPD yang memancing siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis matematis, hal ini perlu dicarikan solusi. Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 mengenai Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan bahwa untuk mencapai tujuan dari pembelajaran dan meningkatkan kemampuan peserta didik maka haruslah pendidik menyusun perangkat proses pembelajaran matematika, maka penting sekali dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap perangkat tersebut berupa LKPD. Salah satu cara yaitu dengan memperbaiki proses kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dalam mengembangkan salah satu sumber belajar seperti LKPD bagi guru yang mampu menunjang kemampuan siswa dalam berpikir kritis matematis.

PBL merupakan model pembelajaran yang ditandai dengan penyajian masalah diawal pembelajaran. PBL dapat membuat guru mendorong siswa untuk mengubah cara berpikirnya menjadi cara berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah-masalah yang diberikan kepada siswa. Pembimbingan pembelajaran berbasis masalah yang efektif menggunakan urutan yang luas dan teknik menjawab yang baik untuk siswa dalam menyelesaikan permasalahan (Rusman, 2011: 236). PBL juga dapat memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan matematisnya, untuk menggali, mencoba, mengadaptasi, dan merubah prosedur penyelesaian, termasuk memverifikasi solusi yang sesuai dengan situasi yang baru diperoleh (Noer, 2009: 475-476).

PBL merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar (Saefuddin, 2015: 53). Dalam arti lain, masalah adalah basis utama dalam model pembelajaran berbasis masalah. Masalah dimunculkan sedemikian hingga siswa perlu menginterpretasi masalah, mengumpulkan informasi yang diperlukan, mengevaluasi alternatif solusi, dan mempresentasikan solusinya (Noer, 2009: 475). PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif memecahkan masalah dan memberikan peluang lebih banyak pada siswa untuk berpikir kritis dan kreatif serta berkomunikasi matematis dengan teman sebayanya (Roh dalam Ibrahim, 2011: 110).

Masalah yang nyata dan kompleks dalam PBL dapat memotivasi siswa untuk mengidentifikasi dan meneliti konsep dan prinsip mereka perlu dalam rangka untuk berkembang melalui masalah tersebut (Widjajanti, 2009: 116). Pada saat diberikan masalah matematika siswa dituntut untuk dapat memahami,

bernalar dan kreatif dalam pemecahan masalah sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Selain ciri utama di atas, pembelajaran berbasis masalah merangsang siswa secara berkelompok aktif merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, mempelajari sendiri materi terkait dengan masalah dan melaporkan solusi dari masalah, sementara guru lebih banyak memfasilitasi (Fachrurazi, 2011: 78-79). Dengan demikian dalam PBL guru tidak menyajikan konsep matematika dalam bentuk yang sudah jadi, namun melalui kegiatan pemecahan masalah siswa digiring ke arah menemukan konsep sendiri, sehingga diharapkan upaya peningkatan dan pengembangan kemampuan berpikir kritis matematis siswa adalah dengan memberikan masalah di awal pembelajaran. Hal ini juga yang menjadi perbedaan mendasar antara pembelajaran berbasis masalah dengan pembelajaran konvensional.

## **B. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**

PBL pada dasarnya merupakan model pembelajaran yang mengarahkan pembelajar pada pemecahan masalah. Guru berperan untuk memfasilitasi dengan mengajukan permasalahan dan memotivasi pembelajar untuk melakukan penyelidikan dan penemuan/inkuiri. Para pakar (dalam Sumarmo, 2013: 385) mengemukakan pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang diawali dengan penyajian masalah kontekstual untuk mendorong siswa: memperoleh pengetahuan dan pemahaman konsep, mencapai berpikir kritis, memiliki kemandirian belajar, keterampilan berpartisipasi dalam kerja kelompok, dan kemampuan pemecahan masalah. Menurut Tan (dalam Rusman, 2011: 229) menyatakan bahwa PBL merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran berbasis masalah kemampuan berpikir siswa betul-betul

dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

Dengan pemberian masalah di awal pembelajaran siswa dapat mengkonstruksi kemampuan berpikir kritisnya dengan melibatkan diri dalam pemecahan masalah. Di samping itu, pemberian masalah pada awal pembelajaran ini yang mendorong siswa terlibat dalam bernalar secara teratur. Menurut Syarifuddin (2016: 1) siswa mengkonstruksi pengetahuan dalam pikirannya melalui pembelajaran yang dilakukan secara mandiri. Artinya, pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematis.

Menurut Barrow (dalam Husnidar, 2014: 72) pemberian masalah dalam PBL harus memperhatikan dan memahami jenis masalah yang diberikan. Ada dua jenis masalah secara umum yaitu masalah yang tidak terstruktur (*ill-structure*), kontekstual dan menarik (*contextual and engaging*). Pemilihan jenis masalah yang diberikan diharapkan dapat merangsang siswa untuk bertanya dari berbagai perspektif. Artinya jenis pemberian masalah akan mempengaruhi rangsangan yang diterima oleh siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tingginya termasuk kemampuan berpikir kritis matematis siswa.

a. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Arends (dalam Jumaisyaroh, 2004: 159) pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang mengacu pada langkah-langkah pembelajaran berikut : (1) orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisir siswa

untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Selain itu tahapan lebih rinci dari pembelajaran berbasis masalah menurut Saefuddin (2015: 55) sebagai berikut :

**Tabel 2.1. Tahapan Pembelajaran Berbasis Masalah**

No.	Tahapan	Aktivitas Guru dan Siswa
1	Mengorientasikan siswa terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana atau logistik yang dibutuhkan.  Guru memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih atau ditentukan.
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya.
3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

Menurut Saefuddin (2015: 120) pembelajaran berbasis masalah dapat dimulai dengan mengembangkan masalah yang 1) menangkap minat siswa dengan menghubungkannya dengan isu di dunia nyata, 2) menggambarkan atau mendatangkan pengalaman dan belajar siswa sebelumnya, 3) memadukan isi tujuan dengan keterampilan pemecahan masalah, 4) membutuhkan kerjasama, metode banyak tingkat (*multi-staged method*) untuk menyelesaikannya, 5) mengharuskan siswa melakukan beberapa penelitian *independent* untuk menghimpun atau memperoleh semua informasi yang relevan dengan masalah tersebut.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, ada 5 langkah atau tahapan pembelajaran berbasis masaah, yaitu:

1. Mengorientasikan siswa terhadap masalah
2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
- b. Prinsip Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

PBL menuntut perubahan peran guru dan siswa dari peran yang biasa dilakukan dalam pembelajaran konvensional. Guru dalam PBL memusatkan perhatiannya pada (Rusman, 2017: 338):

1. Memfasilitasi proses pembelajaran berbasis masalah, mengubah cara berpikir, mengembangkan keterampilan inkuiri, menggunakan pembelajaran kooperatif.
2. Melatih siswa tentang strategi pemecahan masalah, pemberian alasan yang mendalam, metakognisi, berpikir kritis, dan berpikir secara sistem.
3. Menjadi perantara proses penguasaan informasi, meneliti lingkungan informasi, mengakses sumber informasi yang beragam, dan mengadakan koneksi.

Disamping itu PBL merupakan pembelajaran yang menganut aliran filsafat konstruktivisme dengan pendekatan *student center*. Ollerton (dalam Ibrahim, 2012: 410-411) menyarankan enam hal yang harus biasa dilakukan siswa sedemikian hingga menjadi kebiasaan belajar matematika siswa. Keenam hal tersebut relevan dalam mendukung kelancaran penerapan pembelajaran berbasis masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Siswa mempelajari cara mengajukan pertanyaan mengenai suatu tugas atau soal.
2. Siswa memiliki kemauan merancang suatu tugas karena mereka berminat akan hal tersebut.
3. Siswa membuat keputusan mengenai cara pengerjaan terbaik terhadap suatu tugas.
4. Siswa mempelajari cara mengingat dan menggunakan prinsip-prinsip matematika yang telah dipelajari sebelumnya untuk menemukan solusi terhadap sebuah masalah matematis yang baru.
5. Siswa mengembangkan kesadaran mengenai kekuatan matematika.
6. Siswa memahami nilai-nilai yang didapat dari belajar matematika.

Menurut Roh (dalam Widjajanti, 2009: 116-117) menyatakan bahwa

PBL menggambarkan suatu suasana pembelajaran dimana masalah yang memandu, mengemudikan, menggerakkan atau mengarahkan pembelajaran. Yaitu pembelajaran dimulai dari suatu masalah yang harus diselesaikan, dan masalah tersebut diajukan dengan cara sedemikian hingga para siswa memerlukan tambahan pengetahuan baru sebelum mereka dapat menyelesaikan masalah tersebut. Tidak sekedar mencoba atau mencari jawaban tunggal yang benar,

para siswa akan menafsirkan masalah tersebut, mengumpulkan informasi yang diperlukan, mengenali penyelesaian yang mungkin, menilai beberapa pilihan, dan menampilkan kesimpulan.

Menurut Saefuddin (2015: 55) PBL memiliki kelebihan diantaranya:

1. Dengan PBL akan terjadi pembelajaran bermakna. Siswa yang belajar memecahkan suatu masalah, maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan.
2. Dalam situasi PBL, siswa/mahasiswa mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
3. PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa/mahasiswa dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Karakteristik PBL adalah sebagai berikut (Rusman, 2017: 336):

1. Permasalahan menjadi *startingpoint* dalam belajar.
2. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata tidak terstruktur.
3. Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang

kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.

4. Belajar pengarahannya menjadi hal yang utama.
5. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam pembelajaran berbasis masalah.
6. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
7. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
8. Keterbukaan proses dalam pembelajaran berbasis masalah meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
9. Pembelajaran berbasis masalah evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar.

### C. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis Matematis

Manusia diberi karunia yang luar biasa oleh Allah swt dengan adanya kemampuan untuk berpikir yang membedakannya dengan makhluk yang lain. Berpikir inilah yang menjadikan manusia sebagai makhluk yang dimuliakan. Menurut Sudarma (2013: 2) untuk memahami arti berpikir, dalam kamus *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, istilah *thinking*, salah satunya diartikan, "*ideas or opinions about something*". Dari uraian kamus tersebut, berpikir merupakan ide atau pendapat tentang sesuatu.

Menurut Gilmer (dalam Kuswana, 2011: 1) berpikir merupakan suatu pemecahan masalah dan proses penggunaan gagasan atau lambang-lambang pengganti suatu aktivitas yang tampak secara fisik. Selain itu, ia mendefinisikan bahwa berpikir merupakan suatu proses dari penyajian suatu masa depan yang satu sama lain saling berinteraksi. Selain itu, John Dewey (dalam Sudarma, 2013: 3) juga mengemukakan pendapatnya bahwa berpikir adalah : **pertama**, berpikir adalah “*stream of consciousness*”. **Kedua**, berpikir adalah imajinasi atau kesadaran. **Ketiga**, berpikir semakna dengan keyakinan (*believing*).

Dari pendapat John Dewey, diketahui bahwa berpikir adalah sesuatu yang mengalir tanpa kontrol atau imajinasi yang terjadi baik secara langsung ataupun tidak langsung dan merupakan bentuk keyakinan yang dimiliki seseorang. Suryadi (2012: 11) menyatakan bahwa Berpikir meliputi dua aspek utama yakni kritis dan kreatif. Berpikir terjadi dalam setiap aktivitas mental manusia yang berfungsi untuk memformulasikan atau menyelesaikan masalah, membuat keputusan, serta mencari pemahaman. Aktivitas utama dalam berpikir dilakukan dalam keadaan sadar, walaupun tidak tertutup kemungkinan berkaitan dengan sesuatu yang diperoleh secara sadar.

Maka dapat disimpulkan, berpikir menurut peneliti yaitu proses atau aktivitas yang melibatkan akal dalam melakukan tindakan dalam kehidupan sehari-hari.

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis Matematis

Kemampuan berpikir kritis dapat dikatakan sebagai kemampuan seseorang dalam menganalisis suatu gagasan dengan menggunakan penalaran yang logis. Hal ini senada dengan yang disampaikan Gotoh (2016: 353),

*“Critical thinking as the set of skills and dispositions which enable one to solve problems logically and to attempt to reflect autonomously by means of Metacognitive regulation on one’s own problem-solving processes”.* Artinya “seperangkat keterampilan dan disposisi yang memungkinkan seseorang untuk memecahkan masalah secara logis dan mencoba untuk mencerminkan mandiri dengan cara regulasi metakognitif pada proses pemecahan masalah sendiri”.

Fithriyah dkk (2016: 581) juga mendefinisikan kemampuan berpikir kritis matematis adalah kemampuan siswa dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi untuk memutuskan apakah informasi tersebut dapat dipercaya sehingga dapat digunakan untuk menarik kesimpulan yang valid. Senada dengan Fithriyah dkk, kemampuan berpikir kritis matematis yaitu kegiatan menganalisis ide atau gagasan ke arah yang lebih spesifik, membedakannya secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengkaji, dan mengembangkannya ke arah yang lebih sempurna (Nurhayati, 2014: 6). Sedangkan menurut Jumaisyroh (2004: 158), kemampuan berpikir kritis adalah suatu kecakapan berpikir secara efektif yang dapat membantu seseorang untuk membuat, Mengevaluasi, serta mengambil keputusan tentang apa yang diyakini atau dilakukan. Selanjutnya menurut Johnson, kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk mengevaluasi secara sistematis bobot pendapat pribadi dan pendapat orang lain. Dari uraian tersebut, peneliti merumuskan pengertian kemampuan berpikir kritis matematis siswa adalah kemampuan berpikir yang terarah dan jelas yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah,

menarik kesimpulan dari suatu masalah dan menganalisis pemecahan masalah yang dapat dilatih selama proses pembelajaran matematika berlangsung.

b. Dimensi Kemampuan Berpikir Kritis

Indikator kemampuan berpikir kritis matematis menurut Ennis (dalam Fatmawati, 2014: 913) ada lima, yaitu:

1. Mampu merumuskan pokok-pokok permasalahan.
2. Mampu mengungkap fakta yang dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu masalah.
3. Mampu memilih argumen logis, relevan dan akurat.
4. Mampu mendeteksi bisa berdasarkan sudut pandang yang berbeda.
5. Mampu menentukan akibat dari suatu pernyataan yang diambil sebagai suatu keputusan.

Dari sumber yang berbeda, dalam Rifqiyana (2015: 26-27) ada 12 indikator kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang dirinci menjadi sub indikator, yaitu:

1. Merumuskan pertanyaan

Sub indikator:

- a. Mengidentifikasi atau merumuskan masalah.
- b. Mengidentifikasi atau merumuskan kriteria untuk mempertimbangkan jawaban.
- c. Menjaga kontrol berpikir.

2. Menganalisis argumen

Sub indikator:

- a. Mengidentifikasi kesimpulan.
- b. Mengidentifikasi kalimat-kalimat pertanyaan.
- c. Mengidentifikasi kalimat-kalimat bukan pertanyaan.
- d. Mengidentifikasi dan menangani suatu ketidakpastian.
- e. Melihat struktur dari suatu argumen.
- f. Membuat ringkasan.

3. Menanyakan dan menjawab pertanyaan

Sub indikator:

- a. Menanyakan pertanyaan.
- b. Menjawab pertanyaan.
- c. Menentukan fakta yang ada.

4. Menilai kredibilitas sumber informasi

Sub indikator:

- a. Mempertimbangkan keahlian.
- b. Mempertimbangkan kemenarikan konflik.
- c. Mempertimbangkan kesesuaian sumber.
- d. Mempertimbangkan penggunaan prosedur yang tepat.
- e. Mempertimbangkan resiko untuk reputasi.
- f. Kemampuan memberikan alasan.

5. Melakukan observasi dan menilai laporan hasil observasi

Sub indikator:

- a. Melibatkan sedikit dugaan.
- b. Menggunakan waktu yang singkat antara observasi dan laporan.
- c. Melaporkan hasil observasi.
- d. Merekam hasil observasi.
- e. Menggunakan bukti-bukti yang benar.
- f. Menggunakan akses yang baik.
- g. Menggunakan teknologi.
- h. Mempertanggungjawabkan hasil observasi.

6. Membuat deduksi dan menilai deduksi

Sub indikator:

- a. Siklus logika Euler.
- b. Mengkondisikan logika.
- c. Menyatakan tafsiran.

7. Membuat induksi dan menilai induksi

Sub indikator:

- a. Mengemukakan hal yang umum
- b. Mengemukakan kesimpulan dan hipotesis.
- c. Mengemukakan hipotesis.
- d. Merancang eksperimen.
- e. Menarik kesimpulan sesuai fakta.
- f. Menarik kesimpulan dari hasil menyelidiki

## 8. Mengevaluasi

Sub indikator:

- a. Membuat dan menentukan hasil pertimbangan berdasarkan latar belakang fakta-fakta.
- b. Membuat dan menentukan hasil pertimbangan berdasarkan akibat.
- c. Membuat dan menentukan hasil pertimbangan berdasarkan fakta.
- d. Membuat dan menentukan hasil pertimbangan.

## 9. Mendefenisikan dan menilai definisi

Sub indikator:

- a. Membuat bentuk defenisi.
- b. Strategi membuat defenisi.
- c. Bertindak dengan memberikan penjelasan lanjut.
- d. Mengidentifikasi dan menangani ketidakbenaran yang disengaja.
- e. Membuat isi defenisi.

## 10. Mengidentifikasi asumsi

Sub indikator:

- a. Penjelasan bukan pertanyaan.
- b. Mengkonstruksi argumen.

## 11. Menduga

Sub indikator:

- a. Mempertimbangkan alasan dan asumsi lain.

## 12. Memadukan

Sub indikator:

- a. Memadukan kecenderungan dan kemampuan dalam membuat keputusan.

Jika diturunkan dari aktivitas, indikator kemampuan berpikir kritis matematis siswa menurut Ennis yaitu :

1. *Focus*, adalah mampu merumuskan pokok-pokok permasalahan.
- b. Mencari pertanyaan yang jelas dari setiap pertanyaan.
  2. *Clarity*, adalah mampu mengungkapkan fakta yang dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu masalah.
    - a. Berusaha mengetahui informasi dengan baik.
    - b. Memakai sumber yang memiliki kredibilitas dan menyebutkannya.
    - c. Mengingat kepentingan yang asli dan mendasar.
  3. *Reasons*, adalah mampu memilih argumen logis, relevan, dan akurat.
    - a. Mencari alasan
    - b. Berusaha tetap relevan dengan ide utama.
    - c. Bersikap sistematis dan teratur dengan bagian-bagian dan keseluruhan masalah.
  4. *Overview*, adalah mampu mendeteksi bisa berdasarkan pada sudut pandang yang berbeda.
    - a. Mencari alternatif

- b. Mengambil posisi ketika ada bukti yang cukup untuk melakukan sesuatu.
  - c. Mencari penjelasan sebanyak mungkin apabila memungkinkan.
5. *Inference*, adalah mampu menentukan akibat/simpulan dari suatu pernyataan yang diambil sebagai suatu keputusan (*inference*).
- a. Memperhatikan situasi dan kondisi secara keseluruhan.
  - b. Bersikap dan berpikir terbuka.

Selain itu menurut Watson dan Glaser (dalam Kowiyah, 2012: 177) menyatakan kecakapan-kecakapan berpikir kritis adalah :

1. *Inference*, yaitu kecakapan untuk membedakan antara tingkat-tingkat kebenaran dan kepalsuan. *Inference* merupakan kesimpulan yang dihasilkan oleh seseorang observasi sesuai fakta tertentu.
2. Pengenalan asumsi-asumsi, yaitu kecakapan untuk mengenal asumsi-asumsi. Asumsi merupakan sesuatu yang dianggap benar.
3. Deduksi, yaitu kecakapan untuk menentukan kesimpulan-kesimpulan tertentu perlu mengikuti informasi di dalam pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.
4. Interpretasi, yaitu kecakapan menimbang fakta-fakta dan menghasilkan kesimpulan-kesimpulan berdasarkan pada data yang diberikan.

5. Evaluasi, yaitu kecakapan membedakan antara argumen yang kuat dan relevan dan argumen yang lemah atau tidak relevan.

Facione (dalam Kowiyah, 2012: 178) juga membagi proses berpikir kritis menjadi enam kecakapan yaitu :

1. Interpretasi

Menginterpretasi adalah memahami dan mengekspresikan makna dari berbagai macam pengalaman, situasi, data, penilaian prosedur atau kriteria. Interpretasi mencakup sub kecakapan mengkategorikan, menyampaikan signifikansi dan mengklarifikasi makna.

2. Analisis

Menganalisis adalah mengidentifikasi hubungan inferensial dan aktual diantara pertanyaan-pertanyaan, konsep-konsep, deskripsi untuk mengekspresikan kepercayaan, penilaian dan pengalaman, alasan, informasi dan opini. Analisis meliputi pengujian data, pendeteksian argumen, menganalisis argumen sebagai sub kecakapan dari analisis.

3. Evaluasi, berarti menaksir kredibilitas pernyataan-pernyataan atau representasi yang merupakan laporan atau deskripsi dari persepsi, pengalaman dan menaksir kekuatan logis dari hubungan inferensial, deskripsi atau bentuk representasi lainnya.

4. *Inference*, berarti mengidentifikasi dan memperoleh unsur yang diperlukan untuk membuat kesimpulan-kesimpulan yang masuk akal, membuat dugaan dan hipotesis, mempertimbangkan informasi yang relevan dan menyimpulkan konsekuensi dari data.

5. Eksplanasi/Penjelasan, berarti mampu menyatakan hasil-hasil dari penalaran seseorang, menjustifikasi penalaran tersebut dari sisi konseptual, metodologis, dan kontekstual.
6. Regulasi diri, berarti secara sadar diri memantau kegiatan-kegiatan kognitif seseorang.

Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti hanya beberapa indikator. Indikator dibawah ini dipilih berdasarkan masalah yang ditemukan peneliti berhubungan dengan indikator tersebut. Berikut indikator yang akan diteliti:

**Tabel 2.2. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Matematis yang Akan Diteliti**

No	Indikator	Sub Indikator
1	Merumuskan pertanyaan	Mengidentifikasi atau merumuskan masalah
2	Menanyakan dan menjawab pertanyaan	Menentukan fakta yang ada
3	Melakukan observasi dan menilai laporan hasil observasi	Menggunakan bukti-bukti yang benar.
4	Membuat induksi dan menilai induksi	Menarik kesimpulan sesuai fakta
5	Mendefenisikan dan menilai defenisi	Bertindak dengan memberikan penjelasan lanjut

#### D. Karakteristik Siswa Kelas V SD

Masa usia sekolah dasar kelas V sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia sepuluh tahun

hingga kira-kira usia sebelas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama siswa sekolah dasar kelas V adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, di antaranya perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Selain karakteristik, yang perlu diperhatikan adalah kebutuhan siswa. Kebutuhan siswa tersebut adalah:

- a. Karakteristik anak sekolah dasar adalah senang bermain. Karakter ini menurut guru sekolah dasar untuk melaksanakan kegiatan pelajaran yang bermuatan model pembelajaran yang kemungkinan adanya unsur permainan di dalamnya. Guru hendaknya mengembangkan model pengajaran yang serius tapi santai.
- b. Karakteristik anak sekolah dasar adalah senang bergerak. Orang dewasa dapat duduk berjam-jam sedangkan anak sekolah dasar dapat duduk dengan tenang sekitar 30 menit. Oleh karena itu guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak.
- c. Karakteristik anak sekolah dasar adalah senang bekerja dalam kelompok. Dari pergaulannya dengan kelompok sebaya, anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar bertanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat. Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk belajar dan bekerja dalam kelompok.
- d. Karakteristik anak sekolah dasar adalah senang merasakan atau melakukan atau memperagakan secara langsung. Ditinjau dari

teori perkembangan kognitif anak sekolah dasar memasuki tahap operasional konkret.

“Pemahaman terhadap karakteristik siswa di atas, sangat diperlukan untuk merancang pembelajaran yang kondusif yang akan dilaksanakan. Rancangan yang kondusif akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mampu meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang diinginkan. LKPD yang akan dirancang juga disesuaikan dengan karakteristik siswa SD yaitu siswa kelas V SD membutuhkan objek dan aktivitas yang konkret untuk membantu pemahamannya dalam proses pembelajaran melalui LKPD yang menunjang siswa untuk memperoleh pengetahuan dan konsep pembelajaran yang konkret disesuaikan dengan model PBL dan kemampuan berpikir kritis matematis siswa.

#### **E. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Bahan ajar cetak yang terdiri dari lembaran kertas yang berisikan materi, ringkasan, petunjuk untuk pelaksanaan yang mengacu pada KD disebut LKPD (Prastowo, 2011: 204). Menurut Prajitno (2003: 7), LKPD adalah sarana yang berisikan petunjuk untuk peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Majid (2008: 176) menyatakan bahwa LKPD merupakan langkah-langkah yang terdapat dalam lembaran kertas yang digunakan saat pembelajaran oleh peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, ditarik sebuah kesimpulan bahwa LKPD adalah bahan ajar cetak yang berisi materi pembelajaran, latihan, serta petunjuk atau step-step penyelesaian suatu tugas dan mengacu pada KD, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut Depdiknas (2008: 138-139), penyusunan LKPD dilakukan sesuai langkah-langkah berikut:

1. Analisis Kurikulum

Menentukan materi yang memerlukan LKPD dilakukan dengan cara menganalisis materi pokok dan pengalaman dari materi yang diajarkan dan melihat KD yang harus dicapai.

2. Menyusun Peta Kebutuhan LKPD

Mengetahui urutan LKPD yang harus disusun.

3. Menentukan Judul-judul LKPD

Judul ditentukan atas Kompetensi Dasar (KD), materi pokok atau pengalaman belajar yang terdapat dari kurikulum.

4. Penulisan LKPD, yang meliputi:

- a. Perumusan KD yang harus dikuasai
- b. Menentukan alat penilaian
- c. Penyusunan materi dari berbagai sumber
- d. Memperhatikan struktur LKP

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsanti. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter Religius bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSILA*. Kredo.
- Astuti. 2016. *Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis dan Aktivitas Mahasiswa*. Jurnal Pendidikan Vol VII No.3 April 2016 ISSN 1693-7945.
- Astuti, Purwoko dan Indaryanti. 2017. *Pengembangan LKS untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis dalam Mata Pelajaran Matematika di Kelas VII SMP*. Jurnal Gantang, Vol II, No. 2, September 2017.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Fachrurazi. 2011. *Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar*. e-journal Edisi Khusus No. 1 Agustus 2011.
- Fatmawati, Herlinda, dkk. 2014. *Analisis Berpikir Kritis Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Polya pada Pokok Bahasan Persamaan Kuadrat*. Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika, Volume 2, No. 9, November 2014, ISSN: 2339-1685.

- Fithiyah, Inayatul, dkk. 2016. *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IX-D SMPN 17 Malang*. Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya (KNPMP) I Universitas Muhammadiyah Surakarta, 12 Maret 2016, ISSN: 2502-6526.
- Guna, Fransiska Antonia. 2016. *Pengembangan LKS Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Sutama Manusia dan Lingkungan Mengacu Kurikulum SD 2013 untuk Siswa Kelas Lima (V) Sekolah Dasar*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta 2016.
- Gotoh, Yasushi. 2016. "Development of Critical Thinking with Metacognitive Regulation". International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age (CELDA), ISBN: 978-989-8533-55-5.
- Haerani, Isna, dkk. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Kelas IV dalam Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Problem Based Learning*. Journal of Elementary Education: Creative of Learning Students Elementary Education Volume 02 Numer 01, January 2019.
- Hamzah, Abu. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hidayah, Ulfa, dkk. 2016. *Konsistensi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator pada Evaluasi Guru dalam Pembelajaran Eksposisi Berdasarkan Kurikulum 2013 Siswa*

*Kelas X MAN Patas*. E-Journal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol, 5, No. 3, Tahun 2016.

Husnidar, dkk. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Disposisi Matematis Siswa*. Jurnal Diklatik Matematika Universitas Syaiah Kuala Banda Aceh, volume 1 nomor, April 2014.

Ibrahim. 2011. *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah yang Menghadirkan Kecerdasan Emosional*. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY 3 Desember 2011, ISSN: 978-16353-6-3.

Ibrahim. 2012. *Kebiasaan Belajar Matematika Siswa dan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah*. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY 10 November 2012, ISSN: 978-163553-8-7.

Ilyas, Asnelly. 2006. *Evaluasi Pendidikan*. Batusangkar: STAIN Batusangkar-Press.

Jumaisyaroh, dkk. 2004. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. Jurnal Kreno Jurusan Mateamtika FMIPA UNNES, volume 5 nomor 2, Desember 2004.

- Kuswana, Wowo Sunaryo. 2011. *Taksonomi Berpikir*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lambertus. 2009. *Pentingnya Melatih Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika di SD*. Forum Kependidikan, Volume 28, Nomor 2, Maret 2009.
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munawaroh. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Noer, Sri Hastuti. 2009. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNILA, 5 Desember 2009.
- Noor, Moh. 2011. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Prawiroegoro, Pratiknyo. 1985. *Evaluasi Hasil Belajar Khusus Analisis Soal untuk Bidang Studi Matematika*. Jakarta: PPLPTK Depdikbud.
- Purnama, Sigit. 2010. *Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam*. Jurnal Al-Bidayah, Vol. 2, No. 1, Juni 2010.

Riduwan. 2007. *Belajar Mudah Penelitian*. Jakarta: Alfabeta.

Rifqiyana, Lilyan. 2015. *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Model 4K Materi Geometri Kelas VIII Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa*. Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika Univesitas Negeri Semarang.

Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.

Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Grup.

Saefuddin, Asis. 2015. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Safitri. 2018. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Collaborative Teamwork Learning pada Materi Fluida Dinamis*.

Setiyawati, Dewi. 2019. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Problem Based Learning Subtema Ayo Cintai Lingkungan*. Tesis: PGMI Program Pascasarjana IAIN Salatiga 2019.

Sudarma, Momon. 2013. *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan/ R&D*. Cet.3; Bandung: Alfabeta.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

- Sulistiani, Eny dan Masrukan . 2016. *Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika untuk Menghadapi Tantangan MEA*. Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang 2016.
- Sumarmo, Utari . 2013. Kumpulan makalah," *Berpikir dan Disposisi Matematik serta Pembelajarannya*.
- Suryadi, Didi. 2012. *Membangun Budaya Baru dalam Berpikir Matematika*. Bandung: Rizqi Press.
- Syarifuddin, Hendra. 2016. *Peningkatan Efektifitas Perkuliahan Aljabar Linear Elementer Melalui Penggunaan Peta Konsep*. Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia (KONASP) VIII Tahun 2016.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trimahesri, Inandhi dan Tyas Asri Hardini. 2019. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Realistic Mathematics Education*. TSCJ, Vol 2 No.2, Tahun 2019.
- Wandini, Rora Rizki dan Oda Kinata Banurea. 2019. *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Widjajanti, Djamilah Bondan. 2009. *Menumbuhkan Keceriaan dan Antusiasisme Siswa dalam Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. Prosiding Seminar Nasional Matematika Sekolah, Jurusan Pendidikan Matematika, FMIPA, UNY, 6 Desember 2009.



**XVI**

---

**MODEL PENGEMBANGAN PENDIDIKAN  
MULTIKULTURAL DI SEKOLAH DASAR  
DALAM PEMBELAJARAN PKN**

Maya Muizatil Lutfillah

**A. Pendidikan Multikultural**

**S**ekolah merupakan suatu lembaga yang mengelola dan menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran kepada peserta didik dalam usaha mencapai tujuan yang diharapkan serta merupakan tempat yang ampuh dalam membangun kecerdasan, sikap dan ketrampilan peserta didik dalam menghadapi realita kehidupannya (Mahfud, 2009). Maka dari itu, secara terus menerus perlu dibangun dan dikembangkan peran sekolah agar dapat menghasilkan generasi yang bertanggung jawab pada kemaslahatan dan kemajuan bangsa dan negara sesuai dengan sistem pendidikan nasional Indonesia. Peserta didik dalam mengadakan interaksi denganseluruhwarga sekolah yang memiliki latar belakang berbeda seperti: etnik, budaya, tingkat sosial ekonomi, adat istiadat, jenis kelamin, agama (Sukarma, 2010). Keragaman tersebut berimplikasi pada perlakuan dan kebijakan dari multikultural yang dihadapi sekolah kepada para peserta didik dan warga sekolah lainnya.

Selain itu, kehidupan masyarakat Indonesia penuh dengan keragaman suku bangsa, bahasa, budaya, ras, kepercayaan, dan agama. Indonesia merupakan negara yang majemuk (Baldah, 2016). Berbagai persoalan di masyarakat terkait dengan isu perbedaan, seperti prasangka antar kelompok, kekerasan antar kelompok, tawuran antar pelajar, bullying anak sekolah pada sesama teman, menunjukkan betapa rentannya rasa kebersamaan dalam keragaman yang telah dibangun oleh para pendahulu bangsa. Persoalan tersebut memunculkan adanya diskriminasi di antara sesama. Persoalan ini tidak bisa dibiarkan terjadi, apalagi di kalangan anak sekolah Dasar. Pendidikan merupakan media yang tepat untuk mengenalkan multikultural (Wahyudin, 2017).

Pendidikan multikultural menurut Zamroni (2011) suatu bentuk reformasi pendidikan yang bertujuan untuk memberikan kesempatan yang setara kepada siswa tanpa memandang latar belakangnya, sehingga semua siswa dapat meningkatkan kemampuan yang setara optimal sesuai dengan ketertarikan, minat dan bakat yang dimiliki. Hanum (2009) menyatakan tujuan utama pendidikan multikultural mengubah pendekatan pelajaran dan pembelajaran ke arah memberi peluang yang sama pada setiap anak, yakni: 1) tidak ada yang dikorbankan demi persatuan; 2) siswa ditanamkan pemikiran lateral, keanekaragaman; 3) keunikan itu dihargai. Hal ini berarti harus ada perubahan sikap, perilaku, dan nilai-nilai khususnya sivitas akademika sekolah. Penekanan pendidikan multikultural lebih difokuskan pada pendidikannya. Siswa seharusnya dilatih dan dibiasakan untuk memahami semua jenis pengetahuan, aktif mendiskusikan konstruksi pengetahuan dan interpretasi.

Lebih lanjut, kebersamaan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Karena dengan bersama dapat

mempermudah kita dalam segala hal. Kebersamaan tidak bisa dibangun secara instan atau cepat tetapi melalui didikan atau pembiasaan agar anak terbiasa untuk menerapkan nilai kebersamaan dalam kehidupannya. Pembentukan nilai kebersamaan secara tidak langsung akan dapat membentuk karakter anak. Untuk menerapkan nilai kebersamaan, khususnya di sekolah guru harus memiliki strategi-strategi tersendiri agar nilai kebersamaan dapat dipahami dan diterapkan oleh siswa (Syahrial *et al.*, 2019). Salah satu solusi yang perlu ditempuh untuk membangun karakter anak-anak bangsa adalah melalui pendidikan multikultural. Pengenalan ideologi multikulturalisme sejak dini pada anak diharapkan mampu membangun karakter anak bangsa yang mengerti, menerima dan menghargai orang lain yang berbeda suku, budaya dan nilai kepribadian. Lewat penanaman semangat multikulturalisme di sekolah-sekolah, akan menjadi medium pelatihan dan penyadaran bagi generasi muda untuk menerima perbedaan budaya, agama, ras, etnis dan kebutuhan di antara sesama dan mau hidup bersama secara damai. Dalam penerapan di sekolah pendidikan multikultural menggunakan empat pendekatan yaitu pendekatan kontribusi, pendekatan aditif, pendekatan transformative, dan pendekatan aksi sosial. Yang berpegang pada dimensi-dimensi pendidikan multikultural yaitu dimensi integrasi isi/materi, dimensi konstruksi pengetahuan, dimensi pendidikan yang sama/adil, dimensi pengurangan prasangka, dan dimensi pemberdayaan budaya sekolah dan stuktur sosial (Awaru, 2017).

Berdasarkan berbagai macam penjelasan tersebut, maka dapat dilihat bahwa pendidikan merupakan salah satu jalan yang dapat ditempuh untuk menumbuhkan semangat persatuan di balik keragaman Indonesia. Adanya pendidikan multikultural menjadi akses penting untuk mewujudkan hal ini. Secara harafiah, pendidikan multikultural adalah metode untuk menanamkan

keberagaman di dalam kelas secara komunal. Secara etimologi istilah pendidikan multikultural terdiri dari dua term, yaitu pendidikan dan multikultural. Pendidikan berarti proses pengembangan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan melalui pengajaran, pelatihan, proses dan cara mendidik. Sedangkan multikultural diartikan sebagai keragaman kebudayaan, aneka kesopanan. Sedangkan secara terminologi, pendidikan multikultural berarti proses pengembangan seluruh potensi manusia yang menghargai pluralitas dan heterogenitasnya sebagai konsekwensi keragaman budaya, etnis, suku dan aliran (agama). Pengertian seperti ini mempunyai implikasi yang sangat luas dalam pendidikan, karena pendidikan dipahami sebagai proses tanpa akhir atau proses sepanjang hayat. Dengan demikian, pendidikan multikultural menghendaki penghormatan dan penghargaan setinggi-tingginya terhadap harkat dan martabat manusia (Puspita, 2018).

## **B. Tujuan Pendidikan Multikultural**

Penanaman nilai-nilai multikultur dalam pembelajaran tidak terbatas pada pengenalan ragam budaya Indonesia dan dunia, tetapi juga berupaya membentuk sikap-sikap positif terhadap keragaman tersebut (Awaru, 2017). Penanaman nilai-nilai multikultur dapat dilakukan dalam setiap proses pembelajaran di kelas. Jika pengenalan keragaman budaya dilakukan dengan pendekatan kognitif, maka penanaman nilai-nilai multikultur lebih menyentuh aspek afeksi siswa. Nilai-nilai multikultur yang dimaksud meliputi: identitas diri, kesetaraan, obyektivitas, pemahaman akan perbedaan, toleransi, dan empati (Munadir, 2016). Nilai-nilai tersebut dapat ditanamkan melalui interaksi guru dan siswa di kelas. Penanaman ini tidak hanya menjadi tanggung jawab guru mata pelajaran tertentu, tetapi melibatkan seluruh

guru yang memiliki interaksi dengan siswa di kelas. Dengan demikian, suasana kelas harus dikondisikan sedemikian rupa, sehingga mengedepankan nilai-nilai multikulturalisme tersebut dengan tidak mengabaikan hak-hak individu yang ada di dalamnya. Internalisasi nilai-nilai multikultural dalam pembelajaran dilakukan melalui pemilihan metode dan strategi pembelajaran di kelas/di luar kelas. Metode yang digunakan hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip kesetaraan, objektivitas dan toleransi.

Prinsip kesetaraan berarti semua siswa memiliki hak dan peluang yang sama untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik perlu memastikan keterlibatan setiap individu siswa dalam proses tersebut dan jangan sampai terjadi dominasi oleh seseorang atau sekelompok orang atas yang lainnya. Perlu disadari bahwa dengan latar belakang dan sifat individu yang berbeda, masing-masing siswa punya preferensi tersendiri untuk melibatkan dirinya dalam kelompok sosial (Awaru, 2017). Ada yang cenderung aktif, agresif dan dominan. Ada juga yang cenderung pasif, mengalah, dan mengikuti. Di sinilah peran guru menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa masing-masing siswa sadar akan kesetaraan mereka sebagai peserta didik. Tidak jauh berbeda dengan prinsip kesetaraan, guru harus memperlakukan seluruh siswa secara objektif. Keberpihakan guru adalah pada pembentukan karakter positif dalam diri siswa, dengan menghindari perilaku yang menguntungkan seseorang atau sekelompok orang dan merugikan yang lain. Sikap objektif guru akan sangat berpengaruh pada diri siswa. Sikap guru yang objektif terhadap seluruh siswanya akan memberikan kesan pada siswa bahwa memperlakukan orang lain harus dengan adil dan bijak. Sehingga perlahan-lahan sikap tersebut akan terinternalisasi dalam diri siswa. Toleransi sebenarnya merupakan penyimpangan terhadap kesepakatan atau nilai-nilai yang dianut. Memberikan

toleransi berarti membiarkan orang lain untuk melanggar aturan yang telah ditetapkan.

Oleh karena itu, pendidikan multikultur dalam pembelajaran di sekolah dasar yang menekankan pada hidup dalam kebersamaan. Siswa menempuh pendidikan di sekolah tidak hanya berasal dari satu suku, agama, ras, dan budaya sehingga perlu untuk belajar hidup dalam perbedaan diantara siswa, membangun saling percaya dalam setiap interaksi, memupuk dan memelihara saling pengertian, serta menjunjung sikap saling menghargai diantara siswa. Dari uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan multikultur sangat penting dengan tujuan untuk membangun generasi yang dapat dalam perbedaan diantara siswa, membangun saling percaya dalam setiap interaksi, memupuk dan memelihara saling pengertian, serta menjunjung sikap saling menghargai diantara siswa. Pendidikan multikultural yang diberikan dalam pembelajaran di sekolah dasar merupakan pendidikan yang berlandaskan pada asas dan prinsip konsep multikulturalisme yakni konsep keberagaman yang mengakui dan menerima adanya perbedaan. Selain itu juga menegaskan adanya perbedaan dan persamaan manusia yang dikaitkan dengan suku, budaya, gender, ras, dan agama berdasarkan nilai dan paham demokratis yang membangun kebersamaan yang harmonis antara siswa di sekolah.

### **C. Urgensi Pendidikan Multikultural**

Pendidikan multikultural yang diajarkan dan dikembangkan di sekolah memiliki relevansi dalam konteks Indonesia yang memiliki semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” (Sukarma, 2010). Semboyan ini dapat mengakomodasi secara proporsional, normatif dan demokratis bagi bangsa Indonesia. Hal ini dapat menunjukkan bahwa Indonesia merupakan salah satu bangsa di dunia yang

terdiri dari beragam suku dan ras memiliki budaya lokal, bahasa dan agama yang berbeda-beda namun dalam bingkai kesatuan Indonesia. Pluralitas merupakan realitas yang lekat dalam kehidupan masyarakat sehari-hari (Sutarno, 2008).

Pluralitas lahir tanpa rekayasa, sebagai kehendak Tuhan yang tidak dapat ditolak. Dalam keragaman tersebut terkandung kekayaan yang membuat hidup semakin bermakna, namun dalam keragaman juga terbuka peluang saling bersinggungan dan terjadi konflik. Masyarakat multikultural harus memperoleh kesempatan yang baik untuk menjaga dan mengembangkan kearifan budaya lokal mereka ke arah kualitas dan pendayagunaan yang lebih baik. Unsurunsur budaya lokal dapat bermanfaat bagi individu bahkan perlu dikembangkan lebih lanjut agar menjadi kebudayaan bangsa, memperkaya khazanah kebudayaan nasional.

Misi pokok yang terkandung dalam pendidikan multikultural adalah mentransformasikan kenyataan multikultural sebagai aset dan sumber kekuatan bangsa menjadikannya sebagai sinergi nasional, memperkokoh aktivitas konvergensi keanekaragaman suatu bangsa. Membangun multikulturalisme pada prinsipnya adalah membangun dirinya, bangsa dan tanah air tanpa merasakan sebagai beban dan hambatan, namun didasarkan pada ikatan persatuan, kesatuan dan kebersamaan serta saling bekerja sama dalam membangun Indonesia yang maju, aman dan sejahtera. Selain itu, terdapat beberapa manfaat dari pendidikan multicultural diantaranya yaitu mencegah sikap radikalisme di era globalisasi (Latifah, 2018). Tujuan utama pendidikan multikultural dapat menjadikan generasi muda sebagai agen peredam konflik antar golongan (SARA) yang biasa melibatkan gerakan radikalisme yang kerap terjadi di Indonesia. Mampu menjadi teladan yang mampu menerima perbedaan dengan penuh toleransi menjadikan tugas

guru sebagai pendidik, hal tersebut harus diimbangi dengan pemahaman konsep multikultur secara komperhensif. Karena sudah dibekali sikap untuk saling toleran, menghormati, tulus terhadap keanekaragaman yang ada di masyarakat Indonesia. Sehingga, perbedaan suku, adat, ras, dan agama tidak menjadi celah untuk gerakan radikalisme

#### **D. Relevansi Pendidikan Multikultural dengan Pembelajaran PKN di sekolah Dasar**

Adha dan Yanzi (2013) mengatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan pemahaman kehidupan sosial memiliki posisi strategis untuk mengembangkan kondisi pendidikan yang mencerminkan situasi masyarakat Indonesia yang multikultural. Tetapi kenyataannya dalam pembelajaran PKN terkait nilai-nilai multikultural dalam kurikulum belum tampak atau dimunculkan. Artinya pendidikan kewarganegaraan sangat penting sekali karena selain membangun dan mencerdaskan kehidupan berbangsa juga merupakan bagian dari cita-cita serta tujuan nasional. Masyarakat Indonesia juga sangat menentukan keberhasilan proses pendidikan tersebut terutama penanaman nilai-nilai multikultural dalam pembelajaran PKN.

Selain itu, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan topik sentral yang memiliki peran strategis dalam pendidikan multikultural. Maka dari itu, modus dan isi pembelajaran PKN yang ada di sekolah adalah harus menghargai dan mengeksploitasi nilai-nilai multikultural. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pendidikan kewarganegaraan merupakan nama mata pelajaran wajib untuk kurikulum pendidikan dasar dan menengah dan mata kuliah wajib

untuk kurikulum pendidikan tinggi (Pasal 37). Ketentuan ini lebih jelas dan diperkuat lagi pada Pasal 37 bagian Penjelasan dari Undang-Undang tersebut bahwa “Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”. Dengan adanya ketentuan UU tersebut maka kedudukan pendidikan kewarganegaraan sebagai basis pengembangan masyarakat multikultural dalam sistem pendidikan di Indonesia semakin jelas dan mantap.

Terkait dengan pendidikan multikultural, Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peranan penting dalam rangka mempersiapkan peserta didik menjadi warganegara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan negara kesatuan Republik Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan multikultural di Indonesia sebagaimana dikemukakan oleh Tilaar (2004), yaitu membina pribadi-pribadi bangsa Indonesia yang mempunyai kebudayaan sukunya masing-masing, memelihara dan mengembangkannya, serta sekaligus membangun bangsa Indonesia dengan kebudayaan Indonesia sebagaimana yang diamanatkan di dalam UUD 1945.

Terdapat arti penting yang dimiliki Pendidikan Kewarganegaraan bagi pendidikan multikultural di Indonesia didasarkan atas lima dimensi pendidikan multikultural sebagaimana dikemukakan oleh Bank (dalam Tilaar, 2004), yaitu:

1. *Content integration*, mengintegrasikan berbagai budaya dan kelompok untuk mengilustrasikan konsep mendasar, generalisasi dan teori dalam mata pelajaran/ disiplin ilmu.

2. *The knowledge construction process*, membawa siswa untuk memahami implikasi budaya ke dalam sebuah mata pelajaran (disiplin)
3. *An equity paedagogy*, menyesuaikan metode pengajaran dengan cara belajar siswa dalam rangka memfasilitasi prestasi akademik siswa yang beragam baik dari segi ras, budaya ataupun sosial.
4. *Prejudice reduction*, mengidentifikasi karakteristik ras siswa dan menentukan metode pengajaran mereka.
5. *Empowering school culture*, melatih kelompok untuk berpartisipasi, berinteraksi dengan seluruh staf dan siswa yang berbeda etnis dan ras dalam upaya menciptakan budaya akademik.

#### **E. Desain metode dan media pendidikan multikultural di sekolah dasar**

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran berbasis multikultural adalah pendekatan kajian kelompok tunggal (*single group studies*) dan pendekatan perspektif ganda (*multiple perspectives approach*) (Zuriah, 2011). Pertama, pendekatan kajian kelompok tunggal adalah pendekatan yang dirancang untuk membantu siswa dalam mempelajari pandangan-pandangan kelompok tertentu secara lebih mendalam. Oleh karena itu, harus tersedia data-data tentang sejarah kelompok itu, kebiasaan, pakaian, rumah, makanan, agama yang dianut, tradisinya, dan kontribusi kelompok itu terhadap perkembangan musik, sastra, ilmu pengetahuan, politik dan lain-lain.

Kedua, pendekatan perspektif ganda (*multiple perspectives*) adalah pendekatan yang terfokus pada isu tunggal yang dibahas

dari berbagai perspektif kelompok-kelompok yang berbeda. Pada umumnya, guru-guru memiliki berbagai perspektif dalam pembelajarannya. Dalam kaitan ini, Bannet dan Spalding dalam Sumardi menyarankan agar pembelajaran menggunakan pendekatan perspektif ganda agar siswa menyadari bahwa suatu peristiwa umum sering diinterpretasikan secara berbeda oleh orang lain, dimana interpretasinya sering didasarkan atas nilai-nilai kelompok yang mereka ikuti. Solusi yang dianggap baik oleh suatu kelompok (karena solusi itu sesuai dengan nilai-nilainya), sering tidak dianggap baik oleh kelompok lainnya karena tidak cocok dengan nilai yang diikutinya (Zuriah, 2011).

Selanjutnya, penggunaan metode pembelajaran dalam pendidikan multikultural harus mematuhi prinsip-prinsip sebagai berikut: (Tilaar, 2004)

1. *Content Integration*, yaitu mengintegrasikan berbagai budaya dan kelompok untuk mengilustrasikan konsep dasar, generalisasi, dan teori dalam mata pelajaran/disiplin ilmu,
2. *The knowledge construction process*, yaitu membawa pelajar untuk memahami implikasi budaya ke dalam sebuah mata pelajaran,
3. *An equity paedagogy*, yaitu menyesuaikan metode pengajaran dengan cara belajar siswa dalam rangka memfasilitasi prestasi akademik yang beragam baik dari segi ras, budaya, ataupun sosial, dan *Prejudice reduction*, yaitu mengidentifikasi karakteristik ras siswa dan menentukan metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut.

Adapun di antara contoh metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pendidikan multikultural adalah: belajar bersama (*Cooperative Learning*), strategi pencapaian konsep (*Concept Attainment*), strategi analisis nilai (*Value Analysis*), strategi analisis sosial (*Social Investigation*), *Questioning Techniques*, *Role Playing*, *Group Discussions*, resolusi konflik, dan *Exposure to Different Languages Cultures and Active Involvement*. Dengan metode pembelajaran tersebut, siswa diarahkan untuk belajar menemukan siapa dirinya, identitas budaya yang dibawanya sejak lahir, serta memahami budaya di sekelilingnya (Kusmarni, 2010).

Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan dalam penerapan pendidikan multikultural adalah media yang mampu menghimpun pengalaman-pengalaman nyata dan berasal dari budaya yang berbeda-beda. Misalnya dengan membuat dan memutar video mengenai sejarah budaya tertentu dan kentalnya kegiatan gotong royong antar suku yang berbeda akan dapat memperkaya pengetahuan budaya peserta didik dan memberikan contoh sikap saling menghargai. Selain itu, guru juga dapat mengajak siswa untuk mengamati sebuah gambar atau mengamati langsung berbagai adat istiadat dan produk budaya yang ada di lingkungan rumahnya. Kemudian memberikan analisis terhadap sikap-sikap yang harus diperbuat siswa untuk menjaga kedamaian dan persatuan antar orang-orang yang memiliki budaya, bahasa dan golongan yang berbeda.

Dari contoh di atas diketahui bahwa salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis multikultural adalah untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan jarak. Artinya meskipun topik yang dipelajari berkaitan dengan budaya yang ada di luar pulau dan letaknya ribuan kilometer, namun guru tetap

dapat membelajarkan secara nyata dan memberikan kesamaan dengan objek yang sebenarnya.

Adapun beberapa prinsip yang harus digunakan oleh guru dalam membuat media pembelajaran berbasis pendidikan multikultural adalah sebagai berikut:

- a. Guru harus memperhatikan heterogenitas yang ada di dalam peserta didik, sehingga ketika akan membahas suatu topik harus dipertimbangkan agar tidak menimbulkan spekulasi negatif, karena perbedaan adalah masalah yang sensitif. Perlu diingat bahwa tujuan pendidikan multikultural salah satunya adalah untuk mengurangi prasangka dan diskriminasi di antara masyarakat yang plural
- b. Guru dan siswa membuat media pembelajaran yang memberikan kesan positif dari setiap topik yang dibahas. Misalnya, ketika ada suatu budaya yang tidak sepatutnya ditiru, maka guru memberikan pengertian kepada para peserta didik bahwa tidak semua budaya sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di lingkungan mereka
- c. Media pembelajaran multikultural harus memiliki unsur komitmen terhadap nilai yang tinggi di antara masyarakat yang majemuk
- d. Memperhatikan kreativitas dalam menyajikan dan mengemas media pembelajaran yang menumbuhkan rasa ketertarikan pada peserta didik.

Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multikultural, guru atau sekolah dapat mengacu pada dimensi-dimensi pendidikan multikultural berikut: (1) dimensi isi; (2) dimensi konstruksi pengetahuan; (3) dimensi pengurangan

prasangka; (4) dimensi pendidikan yang sama atau adil; dan (5) dimensi pemberdayaan budaya sekolah dan struktur sosial.

#### 1. Menyusunan Rancangan Pembelajaran berbasis Multikultural

Penyusunan rancangan pembelajaran yang bernuansa *multicultural* dapat dilakukan melalui lima tahapan utama, yaitu: (1) analisis isi (*content analysis*); (2) analisis latar kultural (*setting analysis*); (3) pemetaan materi (*mapping contents*); (4) pengorganisasian materi (*contents organizing*) pembelajaran; dan (5) menuangkan dalam format pembelajaran. Kelima tahapan proses dalam merumuskan rancangan pembelajaran tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Analisis isi, yaitu proses untuk melakukan identifikasi, seleksi, dan penetapan materi pembelajaran berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar.
- b. Analisis latar kultural dikembangkan dari pendekatan kultural dan siklus kehidupan (*life cycle*), yang di dalamnya mengandung dua konsep, yaitu konsep wilayah atau lingkungan (lokal, regional, nasional dan global); dan konsep manusia beserta aktivitasnya yang mencakup seluruh aspek kehidupan. Selain itu, analisis latar juga mempertimbangkan nilai-nilai kultural yang tumbuh dan berkembang serta dijunjung tinggi oleh suatu masyarakat serta kemungkinan kemanfaatannya bagi kehidupan siswa.
- c. Pemetaan materi pembelajaran yang berkaitan erat dengan prinsip yang harus dikembangkan dalam mengajarkan nilai dan moral, yaitu prinsip: dari yang mudah ke sukar; dari yang sederhana ke sulit; dari konkrit ke abstraks; dari lingkungan sempit/dekat menuju lingkungan yang meluas.

- d. Pengorganisasian materi berbasis *multicultural*, dengan memperhatikan dimensi isi/materi (*content integration*), dimensi konstruksi pengetahuan (*knowledge construction*), dimensi pengurangan prasangka (*prejudice reduction*); dimensi pendidikan yang sama/adil (*equitable pedagogy*), dan dimensi pemberdayaan budaya sekolah dan struktur sosial (*empowering school culture and social structure*).
- e. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berbasis *multicultural* yang berpusat kepada siswa. Menurut Atok, dkk. (2016), contoh tahapan kegiatan pembelajaran berbasis pendidikan multikultural adalah sebagai berikut:
  1. Studi eksplorasi diri dan lingkungan sosial budaya (lokal) siswa yang potensial dengan substansi *multicultural*. Pada tahapan ini siswa ditugaskan untuk melakukan eksplorasi lokal, yang meliputi diri sendiri dan lingkungan sosial-budaya bernuansa *multicultural* (daerah asal), dengan ketentuan: memilih masalah yang menarik bagi mereka, menggambarkan bagaimana ekspresi budaya tersebut, menggali nilai-nilai dan landasan filosofik yang digunakan oleh masyarakat asal siswa, dan memproyeksikan prospek nilai-nilai dan filosofi dari masalah terpilih dalam konteks kehidupan bermasyarakat dan berbangsa dan bernegara.
  2. Presentasi hasil eksplorasi. Pada tahapan ini siswa diminta untuk mempresentasikan hasil eksplorasi (bisa individual atau kelompok) terhadap masalah lokal yang menarik bagi dirinya, di hadapan teman atau kelompok lain.

3. *Peer group analysis*. Pada tahapan ini, siswa yang telah dibagi menjadi beberapa kelompok, dimohon untuk menganalisis dan memberi komentar terhadap presentasi hasil eksplorasi masalah terpilih.
4. *Expert opinion*. Pada tahapan ini, guru memberikan komentar mengenai hasil eksplorasi yang dipresentasikan dan beberapa komentar teman.
5. Refleksi, rekomendasi dan membangun komitmen. Pada tahapan ini, guru bersama siswa melakukan refleksi tampilan siswa dan rekomendasi terhadap keunggulan nilai-nilai budaya lokal yang diperkirakan memiliki potensi dan prospek dalam membangun komitmen nilai yang dapat digunakan sebagai perekat persatuan dan kesatuan baik dalam kehidupan lokal maupun kehidupan nasional.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adha, M, M. & Yanzi, H. (2013). Model pengembangan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis multikultur dalam rangka menanamkan nilai-nilai HAM dan demokrasi. *Media Komunikasi FIS*, 12(2). doi:<http://dx.doi.org/10.23887/mkfis.v12i2.1705>
- Atok, A. R., Al Hakim, S., Untari, S., & Margono, M. (2016). Model Pembelajaran Pendidikan Karakter dengan Pendekatan Multikultural dalam Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 28(1).
- Awaru, A. O. T. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Berbasis Multikultural Di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Himpunan Sarjana Ilmu-Ilmu Sosial*, 2, 221–230.
- Baldah, Wardatul. Sumarna, Cecep dan Yuniarto, Bambang. 2016. Pengaruh Penanaman Nilai-nilai multikultural Terhadap Pembentukan Sikap Pluralis Siswa di MTS Negeri Babakan Ciwaringin Kabupaten Cirebon. *Jurnal Edueksotis*, 1 (1).
- Hanum, Farida dan Rahmadonna, Sisca. 2010. Implementasi Model Pembelajaran Multikultural SD di DIY. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 3 (1): 89- 102.
- Kusmarni, Y. (2010). Pendidikan multikultural suatu kajian tentang pendidikan alternatif di Indonesia untuk merekatkan kembali nilai-nilai persatuan, kesatuan dan berbangsa di era global. *Kesatuan dan Berbangsa Di Era Global, dapat diakses secara On-line di internet*

- Latifah, N. (2018). Mengembangkan Kompetensi Pendidik dalam Menghadapi Era Disrupsi. Kerjasama PGSD - POR UMS.
- Mahfud, C. 2009. Pendidikan Multikultural. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munadlir, A. (2016). Strategi Sekolah Dalam Pendidikan Multikultural. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 2(2), 114–130.
- Puspita, Y. (2018). Pentingnya Pendidikan Multikultural. Seminar Nasional Pendidikan Universitas PGRI Palembang, 285–291.
- Sukarma, I.W. 2010." Multikulturalisme dan Kesatuan Indonesia", Dharmasmruti, *Jurnal Ilmu Agama dan Kebudayaan Hindu*, Vol.5-10-2011, Pascasarjana, UNHI Denpasar. p.112.
- Sutarno. 2008. Pendidikan Multikultural. Jakarta: Ditjen Dikti Depdiknas.
- Syahrial, S., Kurniawan, A. R., Alirmansyah, A., & Alazi, A. (2019). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Nilai Kebersamaan pada Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2), 232–244
- Tilaar, H.A.R. (2004). *Multikulturalisme: Tantangan Global Masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional*. Jakarta: Grasindo.
- Wahyudin, Apri dan Elhefni. 2017. Strategi Pengembangan Pendidikan Multikultural di Indonesia. *Jurnal Elementary*, 3
- Zamroni. 2011. Pendidikan Demokrasi pada Masyarakat Multikultural. Yogyakarta: Surya Sarana Grafika.

Zuriah, N. (2011). Model Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal dalam Fenomena Sosial Pasca Reformasi di Perguruan Tinggi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(2).



# XVII

---

## Model CIRC Pada Pembelajaran Matematika SD

Nora Surmilasari

### PENDAHULUAN

**M**embaca merupakan aktifitas otak yang memungkinkan terjadinya penyerapan informasi pengetahuan baru. Dari aktifitas membaca juga diyakini dapat meningkatkan kecerdasan seseorang. Menurut Ratih & Taufina (2019) Sebagian besar aktifitas belajar merupakan membaca. Kegiatan membaca diperlukan oleh setiap pelajar tidak terkecuali siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar perlu melakukan aktifitas membaca untuk meningkatkan kecerdasannya (Fitriani, 2022; Surtinah, 2019). Motivasi tertinggi dalam membaca adalah adanya rasa ingin tahu yang kuat dari dalam diri siswa. Ketika siswa memiliki motivasi dan alasan khusus untuk membaca, maka membaca akan menjadi kegiatan yang digemari oleh siswa.

Kemampuan membaca tidak hanya dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia saja. Untuk menguasai bidang studi

lain juga dibutuhkan kemampuan membaca. Jika pada tingkatan sekolah dasar siswa blum lancar membaca, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam belajar. Oleh karena itu, Lerner menyatakan bahwa anak sekolah dasar harus dapat membaca agar ia dapat membaca untuk belajar (Abdurrahman, 1999). Pentingnya pembelajaran pemahaman bacaan menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Somadayo, 2011) adalah untuk memahami isi, menyerap pikiran, dan perasaan orang lain melalui tulisan. Mercer (Abdurrahman, 1999) menambahkan bahwa membaca juga dapat memungkinkan seseorang meningkatkan keterampilan kerja dan penguasaan berbagai bidang akademik, memungkinkan berpartisipasi dalam kehidupan sosial budaya, politik dan memenuhi kebutuhan emosional. Secara khusus, pemahaman bacaan memiliki hubungan yang positif dengan prestasi yang dicapai siswa di sekolah (Durukan, 2011).

Semua mata pelajaran membutuhkan kemampuan membaca tidak terkecuali mata pelajaran matematika. Dalam penyelesaian soal matematika khususnya pada soal-soal cerita membutuhkan kemampuan literasi numerik yang baik. Dalam menyelesaikan soal cerita pada pembelajaran matematika siswa dituntut untuk dapat memahami soal, merencanakan penyelesaian dan membuat penyelesaian yang tepat. Dalam menyelesaikan soal cerita siswa bekerja mengikuti indikator kemampuan komunikasi matematis. Hal ini bertujuan agar ketika peserta didik menyelesaikan soal cerita penyelesaian dapat dibuat runut sehingga dapat dipahami orang lain.

Pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar dapat diajarkan dengan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar secara berkelompok. Menurut Slavin (2005, hlm. 4&8) pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan berbagai macam metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar

dalam kelompok kecil, saling bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran. Biasanya peserta didik akan dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang berjumlah empat hingga enam siswa untuk saling bekerja sama dan berdiskusi. Hal ini berarti *cooperative learning* dapat diartikan sebagai suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok.

Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah model pembelajaran kooperatif tipe CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*). Model pembelajaran CIRC dapat digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya dalam pembelajaran penyelesaian soal cerita yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman membaca soal matematika. Pada bab ini akan dibahas mengenai model pembelajaran CIRC dalam pembelajaran matematika khususnya pada tingkat sekolah dasar.

## KAJIAN TOPIK

### A. Pengertian Model Pembelajaran CIRC

Model pembelajaran kooperatif tipe CIRC dikembangkan oleh Stevans, Madden, Slavin, & Farnish (Awalani, Sutarno, & Ali, 2010). Dari segi bahasa Model CIRC dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan teks bacaan secara komprehensif yang kemudian mengkomposisikannya menjadi bagian-bagian yang penting (Awalani, Sutarno, & Ali, 2010). Tujuan utama dari metode pembelajaran CIRC adalah untuk membantu peserta didik memahami teks bacaan. Selain itu model CIRC juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan sekaligus membina kemampuan menulis reproduksi atas bahan bacaan yang dibacanya. Dalam Abidin, Y (2016, hlm. 92). Metode

pembelajaran ini dapat membantu siswa secara integratif, yakni siswa dapat memahami bacaan sekaligus dapat meningkatkan kemampuan menulis dalam pelaksanaan pembelajarannya.

Model CIRC banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa, tetapi model ini juga dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika khususnya terkait dengan soal cerita atau soal pemecahan masalah. Dalam pembelajaran matematika dengan model CIRC, dalam pembelajaran inti, guru memberikan teks soal matematika dalam bentuk cerita pada peserta didik. Peserta didik bekerja sama dalam menyelesaikan soal dengan saling bekerjasama membacakan teks, merencanakan penyelesaian dan membuat penyelesaian. Slavin (1996:98) menyatakan bahwa *“in addition to solving the problems of management and motivation in individualized programmed instruction, CIRC was created to take advantage of the considerable socialization potential of cooperative learning”*.

Tujuan dari penerapan model pembelajaran CIRC pada pembelajaran matematika antara lain sebagai berikut:

1. Melatih peserta didik untuk mampu menganalisis permasalahan matematis dalam bentuk teks.
2. siswa belajar menemukan ide komponen penting dalam teks dalam penyelesaian persoalan matematis
3. siswa belajar mempresentasikan hasil pemecahan masalah sebagai bentuk komunikasi matematis
4. Peserta didik dilatih untuk membuat kesimpulan dari suatu konsep atau permasalahan yang telah diselesaikan.

## B. Ciri Model Pembelajaran CIRC

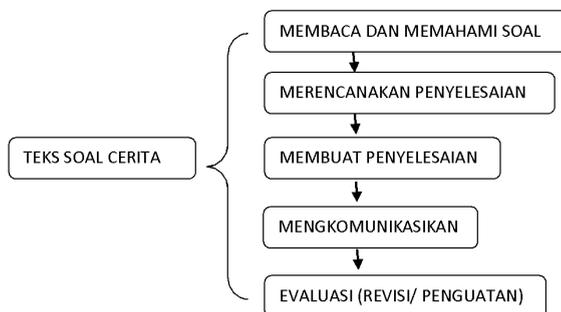
Delapan komponen model pembelajaran CIRC menurut Slavin (1996) yaitu:

1. *Teams*, yaitu pembentukan kelompok yang heterogen yang terdiri dari 4 atau 5 siswa.
2. *Placement Test*, misalkan diperoleh rata-rata ulangan sebelumnya atau berdasarkan nilai rapot agar guru mengetahui kelebihan dan kelemahan siswa pada bidang tertentu.
3. *Student Creative*, melaksanakan tugas dalam suatu kelompok dengan menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.
4. *Team Study*, tahapan tindakan belajar yang harus dilaksanakan oleh kelompok dan guru memberi bantuan kepada kelompok yang membutuhkan.
5. *Team Scorer and Team Recognition*, yaitu pemberian skor terhadap hasil kerja kelompok dan memberikan kriteria penghargaan terhadap kelompok yang berhasil secara cemerlang.
6. *Teaching Group*, yaitu memberi materi secara singkat dari guru menjelang pemberian tugas kelompok.
7. *Facts Test*, yaitu pelaksanaan tes atau ulangan berdasarkan fakta yang diperoleh.
8. *Whole Class Units*, yaitu pemberian rangkuman materi oleh guru di akhir waktu pembelajaran

Kegiatan pokok dalam CIRC untuk memecahkan soal cerita meliputi rangkaian kegiatan bersama yang spesifik, yakni:

1. Salah satu anggota kelompok membaca atau beberapa anggota saling membaca,
2. membuat prediksi atau menafsirkan atas isi soal cerita, termasuk menuliskan apa yang diketahui, apa yang ditanyakan, dan memisalkan yang ditanyakan dengan suatu variabel tertentu,
3. saling membuat ikhtisar atau rencana penyelesaian soal cerita, dan
4. menuliskan penyelesaian soal ceritanya secara urut (menuliskan urutan komposisi penyelesaiannya), dan
5. saling merevisi dan mengedit pekerjaan/penyelesaian (jika ada yang perlu direvisi).

#### BAGAN MODEL PEMBELAJARAN CIRC



### C. Langkah Pembelajaran CIRC

Dengan mengadopsi model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe CIRC untuk melatih siswa meningkatkan keterampilannya dalam menyelesaikan soal cerita, maka langkah yang ditempuh seorang guru mata pelajaran adalah sebagai berikut.

1. Membentuk kelompok yang anggotanya 4-5 orang yang secara heterogen
2. Guru memberikan wacana teks soal sesuai dengan topik pembelajaran.
3. Siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide menentukan hal penting sebagai data pendukung untuk menentukan penyelesaian
4. Mempresentasikan/membacakan hasil kelompok
5. Guru membuat kesimpulan bersama
6. Penutup

Langkah-langkah pembelajaran *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) berdasarkan aktivitas guru dan siswa yaitu pada tabel berikut.

**Tabel 1. Langkah-Langkah Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)**

NO	AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
1	Membagi peserta didik dalam kelompok kecil yang heterogen (1 kelompok terdiri atas 4-5 orang siswa)	Peserta didik duduk dalam kelompoknya masing-masing sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan

2	Menyajikan pelajaran secara garis besar dan menjelaskan konsep penting dalam materi yang akan dipelajari	Peserta didik memperhatikan guru saat menyajikan pelajaran secara garis besar dan memahami konsep penting dalam materi yang akan dipelajari
3	Masing-masing kelompok diberikan materi diskusi yang sama yaitu berupa permasalahan matematis yang dibuat dalam bentuk teks bacaan/ soal cerita	setiap kelompok menerima materi diskusi yang sama dan membaca teks soal cerita yang diberikan.
4	Pendidik mengarahkan tiap kelompok untuk berdiskusi menentukan inti permasalahan, menentukan hal penting, merencanakan dan membuat penyelesaian	Peserta didik melaksanakan arahan guru untuk berdiskusi menentukan inti permasalahan, menentukan hal penting dalam teks soal, merencanakan dan membuat penyelesaian
5	pendidik meminta Salah satu kelompok diskusi menampilkan hasil diskusinya.	Salah satu kelompok diskusi menampilkan hasil diskusinya dan mempresentasikan hasil jawaban kelompoknya
6	Pendidik memberikan pertanyaan individu pada seluruh peserta didik terkait hasil diskusi	Peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan guru dan mengomentari hasil presentasi kelompok
7	Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan tanggapan	Peserta didik menggunakan kesempatan untuk memberikan tanggapan atas jawaban temannya dan saling bertukar ide

8	Pendidik memberikan penguatan, mengevaluasi atau merevisi hasil diskusi dan bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran	Peserta didik menerima penguatan, mengevaluasi atau merevisi jika diperlukan dan menyimpulkan materi yang sudah dipelajari
---	---	--

#### **D. Kelebihan dan Kekurangan Model CIRC dalam Pembelajaran Matematika**

Keunggulan yang dimiliki model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* adalah sebagai berikut :

1. Menumbuhkembangkan interaksi sosial peserta didik seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan respek terhadap gagasan orang lain
2. Pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis (bermanfaat) sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui dalam lingkungan peserta didik
3. Permasalahan yang dipilih sesuai dengan keseharian peserta didik
4. Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik yang relevan dengan tingkat perkembangannya
5. Kegiatan belajar menjadi lebih bermakna bagi peserta didik sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajarnya
6. Pembelajaran CIRC dapat meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik

7. Pembelajaran CIRC dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa kearah belajar yang dinamis, optimal dan tepat guna
8. Membangkitkan motivasi belajar, memperluas wawasan dan memberikan aspirasi pendidik dalam mengajar.

Kelemahan yang terdapat dalam model pembelajaran CIRC ini yaitu sebagai berikut:

1. Pada sesi persentasi sering kali terjadi kecenderungan hanya siswa pintar yang secara aktif tampil menyampaikan gagasan. Peran pendidik dangat diperlukan pada tahap ini agar semua peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif.
2. Model pembelajaran ini lebih sulit diimplementasikan pada pembelajaran eksak karena diharuskan untuk menyajikan permasalahan dalam bentuk teks. Kreatifitas pendidik sangat diperlukan dalam merancang pembelajaran dan menyusun teks soal.

**E. Contoh teks soal cerita kontekstual untuk pembelajaran matematika SD dengan model CIRC**



Sumber: Republika.co.id

Pada hari Jumat pukul 10.00 pagi Adi, Dika dan Beni hendak pergi ke masjid Agung Palembang. Adi, Dika dan Beni sama-sama tinggal di Jakabaring. Mereka harus menyeberangi sungai Musi untuk sampai ke masjid Agung. Adi, Dika dan Beni pergi dengan transportasi yang berbeda. Adi menggunakan perahu getek yang kecepatannya 15km/jam tanpa hambatan. Dika menggunakan LRT dengan kecepatan 50km/jam tetapi Dika harus menunggu 10 menit sampai kereta tiba. Dan Beni menggendarai sepeda motor melalui jembatan Ampere dengan kecepatan 50 km/jam dengan hambatan macet di beberapa titik sehingga kecepatannya berkurang 20km/jam. Siapakah yang paling cepat dapat menyeberangi sungai dan tiba di masjid Agung?

## PENUTUP

Kemampuan membaca dan memahami teks bacaan adalah kompetensi yang harus dikuasai peserta didik pada tingkat sekolah dasar. Keterampilan ini tidak hanya diperlukan untuk mata pelajaran bahasa akan tetapi juga diperlukan untuk pembelajaran matematika. Dalam menyelesaikan soal cerita matematika kemampuan ini sangat diperlukan agar peserta didik dapat memahami soal dan dapat merencanakan penyelesaian yang tepat. Model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) tidak hanya merupakan pembelajaran menyenangkan akan tetapi model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Dengan penerapan model pembelajaran ini peserta didik dilatih untuk bekerja sama dalam memahami soal cerita matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (1999). Pendidikan Bagi anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Awalani, I, Sutarno, H., & Ali, E. N. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran TIK. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK), 3 (1). Diunduh pada 2 April 2022 dari [http://cs.upi.edu/uploads/paper\\_skrpsi\\_dik](http://cs.upi.edu/uploads/paper_skrpsi_dik).
- Durukan, E. (2011). Effects of cooperative integrated reading and composition (CIRC) technique on reading-writing skills. Educational Research and Reviews, 6, 102-109
- Fitriani, Gunayasa, I.B.K, Dewi, N.K. (2022) Hubungan Antara Kebiasaan Membaca Dengan Kecerdasan Linguistik Siswa. Journal of Classroom Action Research. JCAR 4(1), 78-82
- <https://www.republika.co.id/berita/qlqb1m330/polisi-waspadai-kerumunan-di-jembatan-ampera>. diakses pada 15 April 2022
- Kumalasari, Mutiara & Solfema, Solfema & Fauzan, Ahmad. (2021). Pengaruh kemampuan Membaca dan Motivasi Belajar terhadap Pemecahan Soal Matematika di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. 5. 997-1005. 10.31004/basicedu.v5i2.818.
- Slavin, R.E. (1996). Educational Psychology, Fifth Edition. US : Allyn & Bacon.
- Somadayo, S. (2011). Strategi dan teknik pembelajaran membaca. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Sutirnah. (2019) Pengaruh Kebiasaan Membaca dan Kecerdasan Interpersonal terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek. Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia. 1(1), 97-108
- Ratih, M., & Taufina. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Model Vark (Visual, Auditory, Read/Write and Kinesthetic) Di Kelas I Sekolah Dasar. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD), 7(2), 82–90. <https://doi.org/ISSN : 2527-303>



**XVIII**

---

**Pengembangan Model Non Directive untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dan Kepercayaan Diri Siswa**

Yoma Hatima

**PENDAHULUAN**

**B**ahasa adalah salah satu aspek utama pada hidup di masyarakat. Pemakaian bahasa dengan sesuai memperlihatkan jati diri penduduk yang baik. Supaya bisa memanfaatkan bahasa dengan baik pastinya perlu mempunyai kapabilitas bahasa yang juga baik. Kapabilitas bahasa tidak timbul sendiri, namun adalah suatu tahapan yang membuat individu sanggup serta mahir untuk memakai bahasa dengan sesuai. Kapabilitas bahasa dapat mempermudah semua individu dalam berinteraksi dengan individu lainnya sebab kapabilitas bahasa dikenal juga sebagai kapabilitas berinteraksi dimana ketika berinteraksi pastinya memakai bahasa menjadi media utama. Kapabilitas komunikasi tersebutlah yang lalu bertumbuh sejalan

dengan perubahan tiap individu supaya dapat menemukan jati dirinya.

Kapabilitas atau kemampuan komunikasi bisa digolongkan menurut unsur-unsur kapabilitas berbahasa yakni menulis, membaca, berbicara, serta menyimak. Urutan tersebut mengilustrasikan tahap perolehan bahasa yang mana tiap individu dapat fokus terdahulu terhadap bunyi maupun suara yang didengar lalu berusaha untuk meniru (bicara) kemudian sampai di tahapan menulis serta membaca. Kapabilitas menyimpan merupakan keterampilan bahasa yang seringkali dianggap gampang untuk diikuti dengan kapabilitas selanjutnya, yakni bicara. Brown (2007 hlm. 6) menjelaskan bahwasanya bahasa merupakan kemahiran spesifik yang rumit, tumbuh dari diri individu dengan spontanitas, tanpa upaya sadar maupun instruksi formal, serta digunakan tanpa paham akan logika yang menjadi landasannya. Di bagian lainnya Ron Scollon pada Brown (2007 hlm. 6) menjelaskan bahwasanya bahasa bukan merupakan hal yang muncul pada satuan-satuan yang terkemas rapi, melainkan suatu kejadian yang mengikutsertakan berbagai aspek, rumit serta tidak konstan

Contoh unsur yang merupakan tolak ukur kapabilitas bahasa yakni berbicara. Berbicara adalah contoh wujud interaksi dalam berbahasa dimana aktivitas ini tidak hanya dibutuhkan ketika menjalankan edukasi formal, lebih dari itu kemahiran bicara amat dibutuhkan dalam hidup di masyarakat. Maka dari itu, sekolah selalu instansi formal memerlukan pembelajaran yang memperhatikan unsur pengembangan bakat, kepercayaan diri, serta kreativitas murid dalam berbahasa. Kemahiran bahasa membutuhkan berbagai bakat dukungan di mana guna mewujudkannya, dibutuhkan konsisten dalam latihan serta belajar, keinginan yang kuat, serta

kesungguhan. Demi membangun budaya/iklim bicara yang baik maka dapat membuat individu lebih cerdas, aktif, serta kreatif. Hal tersebut dikarenakan guna menyiapkan suatu komunikasi yang baik, beberapa aspek wajib yang perlu dimiliki diantaranya kemampuan pemilihan kata serta merangkai kata ke dalam kalimat, hingga penguasaan konsep-konsep dalam diri tiap individu secara lisan

Peserta didik menilai kapabilitas bicara hanya sekedar dapat berkata-kata atau berbincang dengan suara yang dapat didengar oleh diri sendiri maupun individu lain sehingga menganggap tidak dibutuhkan pengetahuan mengenai teori-teori mendasar kapabilitas bicara itu secara pribadi. Berdasarkan perspektif tersebut maka timbul sikap menganggap remeh mata pelajaran Bahasa Indonesia. Di Sekolah Dasar (SD) apabila seorang peserta didik mampu menulis dengan rapi maupun membaca dengan lancar maka dinilai sudah menguasai pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut diperparah dengan pemikiran pendidik yang menilai bahwasanya di sekolah dasar, kemampuan baca tulis saja sudah cukup untuk mereka. Sehingga tidak heran apabila guru mulai mengubah esensi belajar bahasa Indonesia itu sendiri yang membuat murid cenderung tidak percaya diri dan kesulitan untuk mengikuti pelajaran. Tidak hanya itu, metode pengajaran yang itu-itu saja, motivasi serta stimulasi yang lemah dari guru, ditambah dengan keterbatasan sumber pembelajaran merupakan persoalan utama yang semakin memperparah upaya murid untuk menambah kapabilitas bicaranya.

Menurut penjabaran tersebut bisa ditarik simpulan mengenai adanya keterkaitan antara model pengembangan nondirective, kemampuan berbicara, dan kepercayaan diri siswa

## KAJIAN TOPIK

### A. Model Nondirective

#### 1. Definisi Model Pembelajaran Nondirective

Model pembelajaran *non directive* (tidak langsung) yakni metode belajar dengan tidak ‘menggurui’. Dimana hal ini berarti murid belajar berdasarkan tanggapan, pengalaman, pengertian, serta penyelesaian atas suatu masalah yang ditentukan secara pribadi.

Metode belajar tidak langsung ini dicetuskan pertama kali oleh Carl Roger dibantu dengan tokoh pengembang konseling *non directive*. Roger menerapkan strategi konseling tersebut pada pelajaran karena dirinya yakin bahwasanya relasi yang terjalin baik antar individu mampu mendorongnya untuk menjadi lebih baik. Maka dari itu, proses mengajar didasari oleh pemahaman materi pengajaran saja sebab hal tersebut merupakan unsur terpenting untuk kesuksesan suatu tahap edukasi yang diharapkan

Pengajar adalah unsur paling penting pada suatu sistem edukasi dimana dirinya adalah garda terdepan. Tahap pembelajaran peserta didik mendapat pengaruh dari cara murid memandang pengajar. Perilaku atau sikap pendidik yang suportif (memberikan dukungan), hangat, perhatian, serta baik dipercaya dapat memotivasi murid untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Empati yang sesuai dari pendidik untuk pelajar akan mendukung kemajuan pencapaian belajar dengan drastis. Guru selaku pendidik yang mengajar memfokuskan perhatian untuk pribadi pelajar terkhususnya berkaitan dengan semangat untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Model pengajaran tidak langsung adalah contoh permodelan dimana peserta didik melangsungkan pengamatan mandiri, sanggup menjalankan analisa serta proses berpikir kritis secara personal. Pada pengaplikasian di sekolah banyak diidentifikasi teknik maupun metode pengajaran. Salah satu permodelan tersebut dikembangkan guna membuat edukasi menjadi sebuah proses yang aktif dan tidak monoton.

Roestiyah menjelaskan bahwasanya permodelan tersebut dikembangkan guna membentuk pengajaran aktif. Metode pengajaran tersebut dilaksanakan supaya peserta didik dapat mengandalkan analisis pribadi serta memiliki pemikiran kritis. Peserta didik tidak hanya bermodalkan hafalan serta peniruan opini teman.

Selain itu pengembangan model ini juga memberikan stimulus kepada murid supaya berani serta sanggup mengemukakan pendapat dengan mandiri dan tidak bersikap apatis terhadap materi yang dijelaskan pendidik. Murid diperbolehkan untuk melakukan penelitian mandiri dari perpustakaan maupun kenyataan di lapangan. Guru hanya memberi pokok-pokok pembahasan yang sudah terancang sehingga melalui tugas itu siswa bisa melangsungkan:

- a. Pengamatan atas objek studi
- b. Analisa kenyataan yang diperoleh
- c. Penyimpulan hasil observasi secara mandiri
- d. Penjelasan atas hal yang didapatkan
- e. Perbandingan dengan hasil pengamatan lainnya

Probabilitas pendidik hanya memberi persoalan yang menstimulus tahapan berpikir siswa yang membuat objek pembelajaran tersebut berkembang seturut dengan ekspektasi. Maka dari itu, murid bisa mendapati sendiri ilmu yang digali, aktif berpikir serta membentuk pengertian yang sesuai

Pengajaran tidak langsung tersebut mempunyai asumsi bahwasanya pendidik sanggup mempertanggungjawabkan tahapan belajar serta kesuksesannya amat dipengaruhi oleh harapan murid maupun pendidik untuk bermacam kepentingan secara terbuka serta berinteraksi dengan objektif dengan individu lainnya

Permodelan tersebut mengilustrasikan konsep yang dijelaskan Carl Rogers untuk konseling non directive, dimana kapabilitas pengguna dalam melaksanakan hidupnya dengan konstruktif amat mementingkan kapabilitas murid untuk melakukan identifikasi permasalahan serta perumusan solusi. Metode pengajaran tidak langsung condong memiliki sifat yang terfokus untuk murid dimana pendidik selaku fasilitator berupaya untuk mengamati dunia dari sudut pandang murid. Hal tersebut dapat membangun kondisi komunikasi dengan empati dimana kontrol diri murid bisa ditanam serta dikembangkan.

Menurut penjelasan-penjelasan tersebut bisa ditarik simpulan bahwasanya model pengajaran tidak langsung adalah metode pengajaran yang memiliki tujuan utama pengembangan kontrol individu pelajar serta membangun kondisi interaksi positif diantara murid serta antara murid dengan pendidik

## 2. Tujuan Model Non Directive

Pembelajaran tidak langsung (Non Directive) mengedepankan usaha untuk memfasilitasi pembelajaran. Target utamanya yakni mendukung murid dalam pencapaian integrasi personal, keefektifan personal serta apresiasi atas diri dengan nyata. Peran pendidik yang terlampau besar dapat diubah melalui alokasi tanggung jawab pada kegiatan belajar murid. Edukasi yang sebelumnya lebih didasari untuk mengingat, sekarang dapat diganti dengan permodelan guna memaksimalkan kapabilitas murid pada percobaan, analisa, serta penjelasan.

Melalui metode belajar tidak langsung, murid cenderung memiliki efektivitas tinggi serta bisa menstimulasi emosi murid sebebaskan-bebasnya. Individu murid wajib mempunyai jiwa yang kritis serta berani, dimana hal tersebut tidak hanya membutuhkan kebebasan dari segi akademis tetapi termasuk sebuah kultur akademis yang bisa memberikan rangsangan untuk berpikir kritis serta mandiri.

Pola menghafal di luar kepala adalah pola kontra-produktif, yang akan memperlambat pengembangan inovasi serta kreativitas. Oleh sebab itu, metode belajar ini lebih mengedepankan keaktifan murid. Contohnya lewat diskusi dll. Dikarenakan hal tersebut menjadi tantangan untuk murid agar senantiasa memaksimalkan wawasannya.

Pada metode belajar ini yang paling penting yakni peranan guru untuk membagikan serta mencakokkan etos ilmiah, kedisiplinan, sikap, serta kesadaran murid. Maka dari itu, peranan pendidik selaku pembimbing serta partner murid dalam

mengelompokkan opsi-opsi dari fakta ilmiah. Oleh sebab itu hal utama lainnya yakni kapabilitas pendidik untuk memberikan stimulasi atas keingintahuan murid. Sebab tanpa adanya keingintahuan, seluruh upaya akan sia-sia.

### 3. Manfaat Non Directive

Masyarakat kita merupakan masyarakat yang memiliki permasalahan-permasalahan yang senantiasa berkembang sehingga membutuhkan solusi yang lebih menyeluruh. Penggunaan 1 disiplin ilmu saja tidak akan cukup karena perlu diatasi melalui pola lajur disiplin, selain membutuhkan verifikasi kemahiran di tiap-tiap cabang ilmu

Karna itu, siswa perlu diajak untuk berpikir luas. Hal tersebut contohnya bisa dilatih untuk siswa melalui pelatihan untuk membahas persoalan-persoalan yang dialami, kemudian dianalisa dan dicari penyelesaian masalahnya. Hal tersebut bisa dikoreksi, selain karena memberikan wawasan, kemahiran, serta keahlian yang bermanfaat yakni dengan:

- a. Melakukan pengembangan seluruh bak kepribadian murid
- b. Memberi dasar epistemology yang merupakan inti dari wawasan positif akhir-akhir ini
- c. Mendukung kapabilitas berpikir mandiri serta kritis untuk murid

Peranan guru pada metode belajar ini yakni selaku fasilitator. Maka dari itu, pendidik diharapkan untuk memiliki relasi personal yang baik dengan murid yakni; selaku pembimbing untuk pertumbuhan serta perkembangan. Pada pelaksanaan

peran tersebut, guru mendukung siswa dalam penggalian gagasan/ide secara personal mengenai hidupnya, lingkungan pendidikan, maupun relasi dengan individu lainnya. Pendidik memanfaatkan metode tersebut guna memberikan bimbingan bagi murid untuk menuntaskan karya serta menuntut murid untuk menemukan topik-topik pelajaran spesifik yang menarik untuknya. Tetapi , metode tersebut tidak hanyalah diperuntukkan untuk murid yang mempunyai persoalan dalam belajar atau berdaya tangkap lemah namun juga diperuntukkan bagi murid yang cerdas dan tidak memiliki permasalahan yang bermakna.

Singkatnya, model belajar tersebut bisa mendukung murid untuk mengukuhkan sudut pandang atas diri pribadi serta menilai perkembangan serta kemajuan diri sendiri. Pencapaian belajar yang didapatkan berwujud tanggapan-tanggapan yang menimbulkan perubahan pada diri individu (siswa) selaku hasil dari kegiatan belajar-mengajar.

## **B. Kemampuan Berbicara Anak Sekolah Dasar**

Bahasa adalah unsur terpenting dalam hidup masyarakat. Pemakaian bahasa yang sesuai memperlihatkan identitas individu dengan optimal. Supaya bisa memakai bahasa dengan baik pastinya perlu mempunyai keterampilan bahasa yang juga baik. Keterampilan bahasa tidak timbul secara otomatis namun adalah suatu tahapan agar nantinya tiap individu sanggup serta mahir menggunakan bahasa. Keterampilan bahasa akan mempermudah tiap individu dalam berinteraksi dengan individu lainnya sebab keterampilan berbahasa biasa dikenal sebagai kapabilitas komunikasi, serta pada komunikasi pastinya memakai bahasa menjadi sarana utama. Keterampilan komunikasi

tersebutlah yang akan bertumbuh sejalan dengan pertumbuhan tiap individu agar dapat menemukan identitas diri

Keterampilan komunikasi bisa digolongkan menurut unsur-unsur kapabilitas berbahasa antara menulis, membaca, berbicara, serta memperhatikan. Urutan tersebut mengilustrasikan tahap perolehan bahasa yang mana tiap individu akan mengamati sebelumnya bunyi maupun suara yang didengar untuk selanjutnya ditiru dalam proses bicara hingga akhirnya ditulis serta dibaca. Keterampilan menyimak merupakan kapabilitas bahasa yang cenderung paling gampang dilakukan dengan kapabilitas selanjutnya yakni bicara. Brown (2007 hlm. 6) menjelaskan bahwasanya bahasa merupakan keahlian spesifik yang rumit, tumbuh dari internal individu secara personal, tanpa arahan formal maupun upaya sadar, digunakan tanpa mengerti logika yang melandasinya. Di chapter lain Ron Scollon pada Brown (2007 hlm. 6) dijelaskan bahwasanya bahasa bukan sebuah hal yang timbul pada satuan-satuan yang disusun teratur, namun adalah suatu kejadian yang mengikutsertakan berbagai aspek yang rumit serta berubah-ubah.

Contoh unsur yang dijadikan acuan kapabilitas bahasa yakni berbicara dimana berbicara adalah contoh wujud komunikasi pada keterampilan bahasa dimana aktivitas tersebut tidak hanya dibutuhkan ketika melangsungkan edukasi formal, melainkan lebih dari itu kemampuan bicara amat diperlukan dalam hidup keseharian. Oleh sebab itu, di sekolah selaku instansi formal dibutuhkan pengajaran yang mementingkan unsur pertumbuhan kreativitas, potensi, serta kepercayaan diri peserta didik ketika bicara. Kemahiran bicara membutuhkan sejumlah bakat pendukung dimana guna meraihnya diperlukan keinginan kuat, kesungguhan, berlatih, serta belajar terus

menerus. Guna membentuk kebudayaan atau kondisi bicara yang baik maka dapat mendukung individu supaya lebih cerdas, aktif, serta kreatif. Hal tersebut terjadi sebab guna menyiapkan suatu perbincangan yang menarik, banyak komponen perlu dikuasai, dimulai dari unsur-unsur sederhana termasuk pemilihan kata, perangkaian kata menjadi suatu kalimat, hingga penuangan pikiran-pikiran pada diri individu secara lisan.

Peserta didik menilai kapabilitas bicara hanya sekedar dapat berkata-kata atau berbincang dengan suara yang dapat didengar oleh diri sendiri maupun individu lain sehingga menganggap tidak dibutuhkan pengetahuan mengenai teori-teori mendasar kapabilitas bicara itu secara pribadi. Berdasarkan perspektif tersebut maka timbul sikap menganggap remeh mata pelajaran Bahasa Indonesia. Di Sekolah Dasar (SD) apabila seorang peserta didik mampu menulis dengan rapi maupun membaca dengan lancar maka dinilai sudah menguasai pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut diperparah dengan pemikiran pendidik yang menilai bahwasanya di sekolah dasar, kemampuan baca tulis saja sudah cukup untuk mereka. Sehingga tidak heran apabila guru mulai mengubah esensi belajar bahasa Indonesia itu sendiri yang membuat murid cenderung tidak percaya diri dan kesulitan untuk mengikuti pelajaran. Tidak hanya itu, metode pengajaran yang itu-itu saja, motivasi serta stimulasi yang lemah dari guru, ditambah dengan keterbatasan sumber pembelajaran merupakan persoalan utama yang semakin memperparah upaya murid untuk menambah kapabilitas bicaranya

Contoh unsur yang merupakan tolak ukur kapabilitas bahasa yakni berbicara. Berbicara adalah contoh wujud interaksi dalam berbahasa dimana aktivitas ini tidak hanya dibutuhkan ketika menjalankan edukasi formal, lebih dari itu

kemahiran bicara amat dibutuhkan dalam hidup di masyarakat. Maka dari itu, sekolah selalu instansi formal memerlukan pembelajaran yang memperhatikan unsur pengembangan bakat, kepercayaan diri, serta kreativitas murid dalam berbahasa. Kemahiran bahasa membutuhkan berbagai bakat dukungan di mana guna mewujudkannya, dibutuhkan konsisten dalam latihan serta belajar, keinginan yang kuat, serta kesungguhan. Demi membangun budaya/iiklim bicara yang baik maka dapat membuat individu lebih cerdas, aktif, serta kreatif. Hal tersebut dikarenakan guna menyiapkan suatu komunikasi yang baik, beberapa aspek wajib yang perlu dimiliki diantaranya kemampuan pemilihan kata serta merangkai kata ke dalam kalimat, hingga penuangan konsep-konsep dalam diri tiap individu secara lisan

Peserta didik menilai kapabilitas bicara hanya sekedar dapat berkata-kata atau berbincang dengan suara yang dapat didengar oleh diri sendiri maupun individu lain sehingga menganggap tidak dibutuhkan pengetahuan mengenai teori-teori mendasar kapabilitas bicara itu secara pribadi. Berdasarkan perspektif tersebut maka timbul sikap menganggap remeh mata pelajaran Bahasa Indonesia. Di Sekolah Dasar (SD) apabila seorang peserta didik mampu menulis dengan rapi maupun membaca dengan lancar maka dinilai sudah menguasai pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut diperparah dengan pemikiran pendidik yang menilai bahwasanya di sekolah dasar, kemampuan baca tulis saja sudah cukup untuk mereka. Sehingga tidak heran apabila guru mulai mengubah esensi belajar bahasa Indonesia itu sendiri yang membuat murid cenderung tidak percaya diri dan kesulitan untuk mengikuti pelajaran. Tidak hanya itu, metode pengajaran yang itu-itu saja, motivasi serta stimulasi yang lemah

dari guru, ditambah dengan keterbatasan sumber pembelajaran merupakan persoalan utama yang semakin memperparah upaya murid untuk menambah kapabilitas bicaranya

Peserta didik memerlukan pendidikan yang relevan dengan kehidupan. Teks bacaan tidak selalu fiktif namun wajib mulai berorientasi pada kenyataan sesuai dengan kondisi yang dialami. Keadaan tersebut merupakan tantangan untuk penulis sebab pelajar sudah terlanjur dipengaruhi oleh kebiasaan belajar bahasa Indonesia yang monoton. Hal tersebut diperburuk oleh mekanisme yang dibentuk penyelenggara pendidikan pada aspek ini satuan pendidikan yang menilai bahwasanya pendidikan dilangsungkan demi keperluan instansi dan bukannya demi keperluan peserta didik sehingga nilai yang didapatkan tinggi dan menjadi tujuan utama selaku landasan kesuksesan terselenggaranya edukasi dimana mereka seakan lupa bahwa tujuan utama edukasi terdapat di proses dan bukan pencapaian/prestasi.

Pola berpikir guru yang mendidik dengan mengutamakan perpindahan isi (content transmission) membuat unsur afektif seringkali diabaikan, pendidik sulit untuk mengajar sebab perancangan yang kurang baik karena target utama pengajaran tidak jelas sehingga seringkali mengurangi teks sumber/ buku landasan yang ada dengan alasan takut salah dalam mengajar. Padahal buku acuan yang tersedia dari pemerintah merupakan standar paling dasar/minimal yang perlu dikuasai karena sisanya guru wajib dapat mengembangkan secara pribadi kemahirannya menggunakan buku maupun sumber literatur lainnya. Permasalahan yang lain yakni tidak tersedia media belajar untuk kemampuan dasar bicara serta buku sumber yang kurang guna mengoptimalkan kapabilitas bicara.

### C. Kepercayaan Diri Siswa Usia Sekolah Dasar

Keyakinan atau kepercayaan diri didefinisikan menjadi sebuah rasa percaya atas diri sendiri yang tiap orang miliki dalam hidupnya, serta cara seseorang itu melihat dirinya dengan utuh serta mengarah kepada konsep diri (Rakhmat, 2000). Lauster (Fasikhah, 1994), menjelaskan bahwasanya rasa percaya diri adalah sebuah perasaan atau sikap percaya atas kapabilitas diri yang membuat individu terkait tidak memiliki kecemasan berlebih atas perbuatannya, merasakan kebebasan dalam mengerjakan hal-hal yang diminati serta mempertanggungjawabkan tindakannya, sopan serta hangat ketika melakukan interaksi dengan individu lain serta menghargai dan menerima individu lain dan mempunyai motivasi agar berprestasi serta bisa mengenali kelebihan serta kekurangan masing-masing. Bandura (1994) menjelaskan, kepercayaan diri merupakan perasaan percaya atas kapabilitas diri untuk menggabungkan serta menjadi penggerak (pengertian Bandura: menggerakkan) motivasi serta seluruh aset yang diperlukan, serta menerapkannya pada perbuatan yang sejalan dengan hal yang perlu dikerjakan maupun sejalan dengan kewenangan yang diberi

Rasa percaya atas kapabilitas diri tersebut akan memberikan pengaruh terhadap tingkat kinerja maupun prestasi. Individu yang tidak memiliki rasa percaya diri yang utuh hanya akan menggapai hal yang kurang dari tanggung jawabnya. Oleh sebab itu, meskipun terdapat individu yang memiliki pengertian lengkap serta kapabilitas maksimal di sektor yang sedang dikerjakannya, apabila dirinya tidak percaya diri maka akan sulit mencapai keberhasilan dalam tugas yang dimiliki sebab kapabilitasnya dalam menggerakkan semangat serta seluruh sumber daya yang dimiliki (wawasan, pengaruh/kuasa untuk

meminta bantuan) tidak akan optimal. Meskipun paham akan hal yang perlu dilakukan, individu seperti ini umumnya tidak berani memulai atau ragu-ragu maupun cenderung melihat lingkungan sekitar sebelum bisa seutuhnya mengaplikasikan kapabilitasnya pada sebuah kondisi spesifik (Fasikhah, 1994)

Rasa percaya diri dapat menguatkan semangat dalam meraih kesuksesan, sebab tingginya rasa percaya diri atas kapabilitas personal akan menguatkan semangat dalam menuntaskan tanggung jawabnya. Keinginannya dalam meraih hal yang merupakan target/ tanggung jawab juga lebih besar. Hal tersebut menandakan bahwa dirinya memiliki kemauan yang teguh untuk melakukan pekerjaan dengan maksimal agar hasilnya optimal. Dibandingkan dengan individu lainnya, umumnya individu seperti ini membutuhkan waktu yang lebih singkat dalam bekerja serta terbuka atas opini yang berlawanan dengan yang ia percayai. Individu yang kerap memiliki kecurigaan serta tidak menghargai perbedaan opini umumnya takut jika opininya lebih buruk dibandingkan opini individu lainnya

Jika terdapat pepatah *winner are self- confident and never jealous of others, losers have inferiority complex and are always jealous of others* artinya individu yang memiliki rasa percaya diri cenderung memiliki probabilitas yang lebih besar daripada individu yang mudah khawatir, yang memiliki kecenderungan rendah diri. Individu yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi akan yakin dengan diri sendiri sebab ia yakni bahwa kapabilitasnya akan mendukung perkembangan diri sendiri. Sehingga ia mempercayai bahwa apapun yang dilakukannya akan senantiasa sukses

Ada 2 sumber kepercayaan diri yaitu internal dan eksternal. Sumber internal, artinya rasa percaya diri tersebut bersumber dari individu pribadi. Mereka meyakini bahwasanya dirinya memiliki landasan konsep yang baik atas sektor tertentu contohnya. Sumber internal seperti itu bisa mendapat pengaruh dari faktor eksternal juga. Individu yang belum memiliki rasa percaya diri yang kuat akan tergoyahkan dengan mudah dari faktor luar atas hal yang saat itu dikerjakannya. Individu dengan rasa rendah diri akan terlampau sensitif atas perbincangan mengenai pribadi maupun pencapaiannya dimana hal tersebut akan berdampak pada performa kerja miliknya. Jika terdapat individu yang bereaksi kurang baik atas dirinya, hal itu akan sangat berdampak.

Faktor eksternal yakni lingkungan, contohnya perilaku individu lain, kritik, pujian, atau sejenisnya. Seperti yang sudah dijelaskan, individu yang tidak memiliki rasa percaya diri yang baik akan mudah dipengaruhi oleh respons lingkungan atas hal yang dikerjakannya. Terlampaui peka atas respons seperti itu akan menurunkan performa kerja yang dimiliki. Hal ini menyebabkan energinya menjadi tidak terfokus terhadap hal yang sedang dilakukan namun terbagi diantara pengerjaan tugas dengan pikiran-pikiran mengenai respons eksternal atas dirinya

Individu dengan rasa percaya diri yang teguh akan memiliki keyakinan atas dirinya. Ia terkenal dengan kapasitas yang dimiliki dalam menangani persoalan diri atau yang bisa juga disebut sebagai pengendalian diri. Hal tersebut akan membuat individu lain di sekelilingnya akan tertarik dengan energi yang dipancarkan. Covey (1985) menjelaskan kapabilitas tersebut menjadi inside-out dimana kondisi internal seseorang akan

berdampak terhadap kondisi eksternal dirinya. Hal tersebut membuat terdapat tipe individu yang senantiasa sanggup diberi kewenangan untuk memimpin meskipun mereka tidak berambisi untuk mendapatkan posisi tersebut. Kebanyakan dari mereka malah “dikejar” sebab lingkungan telah terpesona dengan hal yang memancar dari dalam diri yakni kapasitas sebagai pemimpin.

Individu yang memiliki kepercayaan diri juga akan mendengarkan orang lain sebab ia meyakini bahwasanya individu lain juga memiliki kapabilitas seperti halnya mereka. Mereka cenderung tidak mudah melimpahkan kesalahan pada individu lain sebab mereka mempercayai bahwasanya tiap individu memiliki nilai positif yang bisa diasah. Selain itu individu ini juga dapat dengan mudah membangun relasi serta senantiasa mempercayai bahwa individu lainnya bisa bekerja sama demi pengembangan diri. Fukuyama (Fasikhah, 2004) menjelaskan setidaknya terdapat 4 metode guna memunculkan rasa percaya diri. Pertama yakni dengan mengerti dengan kelas hal yang perlu dilaksanakan maupun beradaptasi untuk senantiasa menuntaskan pekerjaan dengan maksimal (*mastery learn to do the task well*). Kedua, melalui pencontohan dari individu lain serta observasi metode kerja yang dimiliki (*modeling and observing others*). Ketiga, melalui pencarian *support* atau dukungan dari lingkungan maupun individu lainnya. Keempat, melalui pelaksanaan interpretasi ulang akan stress, sebab bagaimanapun individu dengan rasa percaya diri yang tinggi juga pasti pernah gagal, namun sukses untuk mengendalikan rasa stress yang dialami akibat kegagalan tersebut.

Berdasarkan 4 aspek tersebut, jelas bahwasanya sumber internal ataupun eksternal memiliki urgensi yangimbang. Kapabilitas ke-4 pasti tidak mudah didapatkan sesudah berkali-

kali gagal. Dukungan dari lingkungan juga perlu diperhitungkan sebab biar bagaimana juga, manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan dukungan. Erikson pada (Fasikhah, 2004) mengenalkan sebutan *basic trust*, serta menjelaskan urgensi *social trust*. Rasa percaya seperti itu wajib dimiliki sebagai sarana perasaan sekuritas untuk tiap individu yang mendukung kemunculan serta berfungsinya kepercayaan diri yang sewajarnya dan tidak mudah goyah walau terdapat tantangan atau kegagalan yang menimbulkan stress berat, serta tidak mudah meningkat terlampau tinggi/ tidak wajar. Kepercayaan diri yang baik akan menimbulkan perasaan percaya diantara anggota masyarakat serta mempermudah kehidupan setiap individu di dalamnya.

Dari segi psikologis, selalu terdapat relasi yang baik diantara rasa percaya diri, penerimaan diri, relaisasi/aktualisasi diri, analisa diri, konsep diri, serta kesadaran diri (Fasikhah, 1994). Hal ini berarti individu yang memiliki kepercayaan diri yang kuat akan dengan mudah menerima dirinya dengan segala kelebihan maupun kekurangan yang dimiliki serta dapat dengan mudah menggapai pencapaian yang baik (realisasi/aktualisasi diri). Mereka juga dengan mudah menganalisa diri sendiri sebab telah menerima diri seutuhnya sehingga mereka memiliki kesadaran diri yang kuat dan memahami kelebihan yang bisa ditingkatkan maupun kelemahan yang perlu dihilangkan. Mereka juga tidak mudah dipengaruhi unsur-unsur negative sebab memiliki pendirian kuat. Selain itu tidak mudah tersinggung saat menerima kritik karena tau kelemahannya selain tidak bangga berlebihan (bisa membuatnya menjadi arogan/sombong) ketika diberikan pujian

Lauster pada (Fasikhah, 1994), menjelaskan bahwa ada berbagai kriteria dalam penilaian rasa percaya diri seseorang,

yakni; (a) mempercayai kapabilitasnya pribadi yakni sebuah kepercayaan terhadap diri sendiri atas seluruh peristiwa yang dialami dan berkaitan dengan kapabilitas seseorang dalam menilai serta mengatasi peristiwa yang dialami, (b) Berlaku mandiri saat pengambilan keputusan yakni bisa memutuskan sesuatu tanpa campur tangan atau bantuan pihak manapun. Selain itu memiliki kapabilitas untuk mempercayai keputusan yang telah dibuat, (c) mempunyai konsep diri yang baik yakni terdapat tanggapan yang positif dari internal diri, baik dari segi perspektif hingga perbuatan yang dilaksanakan yang menghasilkan perasaan positif atas diri sendiri, (d) memiliki keberanian dalam pengungkapan opini yakni keberadaan sebuah sikap yang sanggup menyampaikan suatu hal dalam diri yang hendak disampaikan untuk individu lainnya tanpa ada desakan maupun hal lainnya yang bisa menghambat penyampaian perasaan itu.

Persepsi kepercayaan diri dapat dibentuk dengan menginterpretasi informasi dari empat sumber (Bandura, 1997):

1. Pengalaman otentik (*authentic mastery experiences*), yang adalah faktor paling berpengaruh, sebab pengalaman keberhasilan maupun kegagalan di masa lampau dapat menaikkan maupun mengurangi *self-efficacy* seseorang atas kejadian yang mirip di waktu mendatang. Terkhususnya kegagalan yang dialami di permulaan tindakan tidak bisa dihubungkan dengan usaha yang kurang maupun efek lingkungan eksternal.
2. Pengalaman orang lain (*vicarious experience*), yang dengan memperhatikan keberhasilan/kegagalan orang lain, seseorang dapat mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk membuat pertimbangan tentang

kemampuan dirinya sendiri. Model pengalaman orang lain ini sangat berpengaruh apabila ia mendapat situasi yang serupa dan miskin pengalaman dalam pengalaman tersebut.

3. Pendekatan sosial atau verbal, yaitu pendekatan yang dilakukan dengan meyakini seseorang bahwa ia memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu. Perlu diperhatikan, bahwa pernyataan negatif tentang kompetensi seseorang dalam area tertentu sangat berakibat buruk terhadap mereka yang sudah kehilangan kepercayaan diri, misalnya pernyataan bahwa kaum perempuan tidak sesuai untuk belajar matematika, akan mengakibatkan kaum perempuan akan percaya bahwa mereka tidak kompeten dalam matematika.
4. Indeks psikologis, di mana status fisik dan emosi akan mempengaruhi kemampuan seseorang. Emosi yang tinggi, seperti kecemasan akan matematika akan merubah kepercayaan diri seseorang tentang kemampuannya. Seseorang dalam keadaan stress, depresi, atau tegang dapat menjadi indikator kecenderungan akan terjadinya kegagalan.

Kepercayaan diri merupakan sebuah sebutan non-deskriptif (Bandura, 1997), yang mengarah terhadap kekuatan kepercayaan, contohnya individu dapat memiliki kepercayaan diri yang tinggi namun kemudian gagal. Rasa percaya diri diartikan menjadi pertimbangan individu mengenai kapabilitas diri dalam meraih performa kerja yang ditentukan maupun diharapkan yang bisa memberi pengaruh untuk tingkah laku berikutnya (Bandura, 1994).

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, rasa percaya diri memiliki peran pada tingkat prestasi yang mungkin didapatkan, dimana Pajares dalam (Dewanto, 2007) menjelaskan bahwasanya rasa percaya diri mencakup nyaris seluruh unsur hidup individu termasuk berpikris kritis secara optimis maupun pesimis, cara mereka untuk menyemangati diri, kerentanan akan depresi maupun stress, serta pilihan yang diambil.

## **PENUTUP**

Pendidikan bukan hanya proses transformasi ilmu pengetahuan dari kepala ke kepala, namun lebih luas lagi mengandung definisi yang lebih utama yaitu sebuah aktivitas yang tersistem dengan pola teretntu seperti mengubah atau membentuk karakter dan watak seseorang agar menjadi lebih baik dan memiliki kemampuan, baik kemampuan berintelengensi maupun keterampilan beradaptasi dan berinteraksi dengan social khususnya kemampuan keterampilan berbicara yang membutuhkan kemampuan tingkat kepercayaan diri yang tinggi, kemampuan tersebut tentu tidak mudah begitu saja diperoleh oleh seorang anak, perlu waktu dan latihan yang terus menerus dilakuakn hingga menjadi sebuah kebiasaan. Dengan demikina kemampuan berbicara di sekolah harus harus mamapu meningkatkan kapasitas diriinga agar bisa diadaptasi dengan baik oleh peserta didik, mengubah citra dari pembelajaran yang kaku menjadi humanistik yang menyenangkan. Pembelajaran yang dulunya non ekspresi kreativitas peserta diidk menjadi terbuka akan pengembangan kreativitas interaksi berbahasa.

Pembelajaran yang dulu berfokus pada aspek mengobrol menjadi yang berfokus pada semua aspek keterampilan berbahasa dan berkomunikasi. Model nondirective hadir dengan penyesuaian dirinya terhadap peningkatan kemampuan berbicara dan membangun kepercayaan diri siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar Sa'dun (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Braddell, Alexander. (2017). *Citizens Curriculum Guide to Non-directive Coaching*. London: Learning and Work Institute.
- Brown, H.Douglas. (2007). *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*, Edisi Kelima. Jakarta: Kedutaan Besar Amerika Serikat di Jakarta.
- Dasna, (2015), *Pembelajaran Dengan Model Siklus Belajar (Learning Cycle)*, Malang, Jurusan Kimia FMIPA UM.<http://massofa.wordpress.com/2008/01/06/pembelajaran-dengan-modelsiklus-belajar-learning-cycle/> Tanggal akses 28 Februari 2015
- Hurlock, B.E. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Ed. 5. Jakarta: Erlangga; 1999
- Joyce, Bruce, dkk. (2009). *Models of Teaching*. London: Allyn and Bacon. (Indonesia version) Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Papalia, Olds dan Feldman. (20015). *Human Development. Perkembangan manusia. Buku 1 Edisi 10*. Jakarta: Salemba Humanika
- Tenenbaum, Samuel. (1959). *Carl R. Rogers and Non-Directive Teaching*. Journal: Educational Leadership.



# XIX

---

## **Model Pembelajaran AKI (Aktif, Kolaboratif, Integratif) Berbasis Merdeka Belajar di Sekolah Dasar.**

Fara Diba Catur Putri

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

**K**urikulum 2013 merupakan kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan di Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap yang wajib diterapkan oleh sekolah-sekolah yang ada di Indonesia sebagai pengganti Kurikulum 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Penerapan kurikulum 2013 juga tentu saja wajib diterapkan pada jenjang pendidikan dasar, dalam hal ini Sekolah Dasar (SD). Pada pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 yang sekarang diselenggarakan di beberapa SD, pembelajaran menekankan pada proses pembelajaran yang berbasis pada pengembangan aktivitas kognitif siswa yang

kreatif dan produktif. Pelaksanaan kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Khusus pada aspek keterampilan, terdapat empat keterampilan berpikir siswa yang harus dikembangkan. Keterampilan-keterampilan tersebut yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), dan *creative thinking* (berpikir kreatif). Salah satu keterampilan berpikir yang harus ditingkatkan dalam pembelajaran pada kurikulum 2013 di SD keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu tahap keterampilan berpikir yang menyesuaikan suatu jawaban yang baik dan benar untuk membantu siswa memiliki kemampuan melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak gagasan. Proses berpikir melibatkan beberapa tahap dan dalam pola yang saling berganti atau saling melengkapi. Adapun metode pembelajaran AKI sudah digunakan selama ini untuk mewujudkan merdeka belajar, menggunakan metode serta model yang menarik untuk siswa sehingga siswa masih cenderung pasif dan tingkat kreatif mereka masih rendah. Tujuan merdeka belajar mewujudkan tingkat pemahaman siswa memperoleh pengetahuan melalui beberapa metode pembelajaran yang telah diterapkan. Tidak hanya itu saja, model pembelajaran ini sudah diterapkan sejak lama dan telah disederhanakan menjadi modul AKI untuk lebih mudah dipahami bagi guru dan siswa.

## KAJIAN TEORI

### A. Model Pembelajaran AKI

Model pembelajaran AKI adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan integratif yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Fokus perhatian dalam pembelajaran tematik terletak pada proses yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya.

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar, kreatifitas pengajar dan metode pembelajaran yang digunakan sesuai berdasarkan konteksnya. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut, juga dengan metode yang relevan akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar.

Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Mengingat pentingnya relevansi suatu metode dalam kegiatan belajar mengajar, dan demi menjaga keberlangsungan interaksi antara pengajar dan peserta didik, dalam makalah ini penulis mencoba untuk menguraikan metode tematik dalam mengajar agar bisa diaplikasikan dalam praktek sesuai dengan konteks, sehingga setidaknya bisa mengetahui metode tematik dalam pembelajaran, dapat menentukan tema belajar yang signifikan untuk metode tematik yang berorientasi pada karakteristik peserta didik, agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara interaktif dan optimal.

Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce bahwa "Each model guides us as we design instruction to help student achieve various objectives". Bahwa setiap model mengarahkan kita dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. (Trianto: 2011: 51-11) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistem dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian

aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar. (Trianto: 2010: 22) Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat juga dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model sesuai dengan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. (Rusman: 2011: 133) Hendro Darmawan dkk, integratif diartikan sebagai “mengenai tema; yang pokok; mengenai lagu pokok” (Hendro Darmawan dkk: 2011: 710) Sedangkan terpadu berarti “sudah padu (disatukan, dilebur menjadi satu, dan sebagainya).”

AKI dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan. Sutirjo dan Sri Istuti Mamik menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Dari pernyataan tersebut dapat ditegaskan bahwa pembelajaran dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum. Disamping itu pembelajaran tematik akan memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan pada partisipasi/keterlibatan siswa dalam belajar. Keterpaduan dalam pembelajaran ini

dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar (Sutirjo dan Sri Istuti Mamik: 2005: 6.)

Oleh karena itu dalam konteks implementasi kurikulum dapat dipahami bahwa pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated learning*) pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran integratif adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Menurut Rusman, dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya: (Rusman: 2011: 254-255) Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar matapelajaran dalam tema yang sama; pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;

Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa; siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas;

Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari matapelajaran lain; guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau

tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan. Jadi, dalam menerapkan model pembelajaran tematik terpadu ini, kita haruslah melakukannya dengan cara yang bersahabat, menyenangkan, dan bermakna bagi anak. Sedangkan dalam menanamkan konsep atau pengetahuan dan keterampilan, anak tidak harus di-*drill*, tetapi ia belajar melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahami. Bentuk pembelajaran ini dikenal dengan pembelajaran terpadu, dan pembelajarannya sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Model AKI, pada prinsipnya mengupayakan dengan sengaja adanya keterhubungan konsep, keterampilan, topik, ide, kegiatan dalam satu bidang studi. Pada model ini, siswa tidak terlatih untuk melihat suatu fakta dari berbagai sudut pandang, karena pada model ini keterkaitan materi hanya terbatas pada satu bidang studi saja. Model dengan menggunakan pendekatan integratif. Karena karakteristik dari model ini adalah menggunakan pendekatan tema maka dalam model ini, tema dijadikan sebagai pemersatu dari beberapa mata pelajaran. Setelah tema ditemukan. Baru dikembangkan sub-sub temanya dengan memperhatikan kaitannya dengan mata pebelajaran yang dipadukan.

Sedangkan kolaborasi merupakan pendekatan antar bidang studi. Diupayakan penggabungan bidang studi dengan cara menetapkan prioritas kurikuler dan menemukan keterampilan, konsep dan sikap yang tumpang tindih di dalam beberapa bidang studi. Model ini sulit di laksanakan sepenuhnya mengingat sulitnya menemukan materi dari setiap bidang studi yang benar-benar tumpang tindih dalam

satu semester, dan sangat membutuhkan keterampilan guru yang cukup tinggi dalam perencanaan dan pelaksanaannya. (Isniatun Munawaroh: 20 Desember 2018)

Secara spesifik Teori-teori Belajar yang Mendukung Pembelajaran AKI adalah;

#### 1. Teori belajar Konstruktivisme

Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (direct experiences) sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini, pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan obyek, fenomena, pengalaman, dan lingkungannya. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing siswa. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Keaktifan siswa yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya.

#### 2. Teori belajar Piaget

Menurut Ratna Dahar, Piaget menyatakan bahwa, setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya (teori perkembangan kognitif). Menurutnya, setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata* yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya. Pemahaman tentang objek tersebut

berlangsung melalui proses asimilasi (menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran) dan akomodasi (proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek). Kedua proses tersebut jika berlangsung terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang. Dengan cara seperti itu secara bertahap anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut, maka perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dari dalam dirinya dan lingkungannya. Kedua hal tersebut tidak mungkin dipisahkan karena memang proses belajar terjadi dalam konteks interaksi diri anak dengan lingkungannya. (Ratna Dahar: 1989: 152)

Piaget juga menyatakan, usia sekolah dasar berada pada tahapan operasi konkret. Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut;

- a. Mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak.
- b. Mulai berpikir secara operasional,
- c. Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda,
- d. Membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat, dan
- e. Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat. ( Ratna Dahar, 153.)

## **B. Merdeka Belajar**

Kondisi pendidikan kita saat ini dapat digambarkan sebagai kelas tanpa guru. Anak-anak belajar ketika ada guru. Tapi langsung riuh ramai ketika guru meninggalkan kelas. Bukan salah anak-anak yang memang tidak dibiasakan merencanakan sendiri proses belajarnya. Belajar yang semula aktivitas alami anak dirampas menjadi agenda orang dewasa yang dipaksakan pada anak. Pendidik mendikte dimana dan kapan waktu belajar, tanpa peduli apapun yang sedang dialami anak. Pendidik mendikte tujuan dan materi yang harus dipelajari anak, meski tidak relevan dalam kehidupan anak.

Bila ada anak yang membandel, orang dewasa berusaha mengendalikannya dengan ganjaran dan hukuman. Diiming-iming ganjaran bila anak kembali belajar. Diberi ancaman hukuman mulai hukuman fisik hingga tidak lulus ujian atau tidak naik kelas. Tidak heran bila ujian masih dijadikan monster untuk menakut-nakuti anak agar belajar.

Pertanyaannya adalah : apakah anak harus dipaksa belajar?

Anak kecil adalah ahli yang jenius. Mereka mengajukan banyak pertanyaan dan berani mencoba. Tanpa takut keliru, semuanya dicoba. Setelah mencoba, anak mengambil kesimpulan dari percobaannya. Pandangan normatif tersebut dibuktikan secara empiris oleh Sugata Mitra, inovator dan profesor pendidikan dari India. Ia melakukan sejumlah eksperimen, yang salah satunya dilakukan pada desa terpencil yang anak-anaknya tidak bisa berbahasa Inggris. Anak-anak desa tersebut menjadi kelompok eksperimen, kelompok kontrolnya adalah sebuah kelas

di sekolah kaya di kota besar. Kedua kelompok tersebut mendapat intervensi yang berbeda untuk mencapai sasaran yang sama, penguasaan materi bioteknologi. Anak-anak di kota besar mendapat intervensi berupa pengajaran konvensional dengan fasilitas lengkap dan dipandu guru profesional.

Sementara anak-anak di desa mendapat intervensi “Lubang dalam Tembok”, sebuah komputer di masukkan dalam tembok yang dapat diakses anak-anak. Komputer yang digunakan bersama itu berisi materi bioteknologi berbahasa Inggris. Sugata Mitra menyiapkan seorang gadis desa untuk memberi semangat pada anak-anak. Setelah waktu eksperimen selesai, kedua kelompok tersebut diuji. Kesimpulannya mengesankan. Tidak ada perbedaan signifikan rata-rata nilai kedua kelompok anak tersebut. Padahal kelompok anak desa menghadapi tantangan belajar berganda. Mereka tidak bisa bahasa Inggris dan tidak dipandu guru profesional. Eksperimen Lubang dalam Tembok membuktikan bahwa anak-anak adalah jagonya belajar. Agenda pendidikan kita bukan membuat anak belajar, tapi membolehkan anak belajar. Ketika dibolehkan, anak akan belajar dengan kecepatan yang menakjubkan.

Ki Hajar Dewantara menekankan berulang kali tentang kemerdekaan belajar.

“...kemerdekaan hendaknya dikenakan terhadap caranya anak-anak berpikir, yaitu jangan selalu “dipelopori”, atau disuruh mengakui buah pikiran orang lain, akan tetap biasakanlah anak-anak mencari sendiri segala pengetahuan dengan menggunakan pikirannya sendiri...”. Ki Hadjar

Dewantara (buku Peringatan Taman-Siswa 30 Tahun, 1922-1952). Anak pada dasarnya mampu berpikir untuk “menemukan” suatu pengetahuan. Apa arti kemerdekaan dalam pernyataan beliau tersebut? Dalam sebuah tulisan di buku Pendidikan, beliau menyatakan “Dalam pendidikan harus senantiasa diingat bahwa kemerdekaan itu bersifat tiga macam: berdiri sendiri, tidak tergantung pada orang lain, dan dapat mengatur diri sendiri”. Berdiri sendiri berarti kemerdekaan belajar mengakui anak sebagai pemilik belajar. Anak mempunyai kewenangan dan inisiatif untuk belajar. Anak belajar tidak harus berhimpun dalam suatu kesatuan seperti kelas atau rombongan belajar. Tidak tergantung pada orang lain berarti anak belajar tanpa tergantung pada hadir atau tidak hadirnya orang dewasa. Dengan atau tanpa kehadiran guru di kelas atau dengan atau tanpa kehadiran orang tua di rumah, anak-anak tetap belajar. Dapat mengatur diri sendiri berarti anak mempunyai kemampuan untuk mengelola diri dan kebutuhan belajarnya. Ia dapat memilih cara dan media belajar yang sesuai dengan diri dan kondisi di sekitarnya. Ia dapat mengatur jadwal aktivitasnya untuk mencapai tujuan belajar.

Merdeka belajar adalah bentuk kebijakan baru di Indonesia saat ini. Kebijakan merdeka belajar ini memberikan kemerdekaan bagi peserta didik, guru dan sekolah dalam menciptakan pendidikan yang berinovasi. Konsep ini menyesuaikan kondisi dimana proses PBM berjalan, baik dari sisi kearifan lokal, budaya, sosio-ekonomi maupun infrastruktur.

“Merdeka belajar merupakan kebijakan yang dibuat untuk memberikan kebebasan bernalar. Pentingnya kebebasan

dalam bernalar seyogyanya dimiliki pendidik dulu. Jika belum terealisasi pada pendidik, tentu tiada teraplikasi pada peserta didik.” (Iwinsah, 2020). Apabila kemerdekaan belajar itu terpenuhi dengan baik, maka akan menciptakan kegiatan “belajar yang merdeka” dan sekolah disebut juga dengan sekolah yang merdeka. Diharapkan kemerdekaan belajar yang diberikan ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Pembuatan program merdeka belajar ini dibuat karena melihat hasil penelitian *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2019 lalu. Dari penelitian tersebut terlihat bahwa hasil penilaian peserta didik Indonesia berada pada posisi yang rendah. Melihat dari fakta itulah Nadiem Makarim menciptakan kebijakan merdeka belajar.

Kemerdekaan belajar adalah perkara substansial, menjadi prasyarat terpenuhinya capaian-capaian belajar yang lain. Tanpa kemerdekaan belajar, anak tidak bisa belajar gemar belajar. Tanpa kemerdekaan belajar, pendidikan budi pekerti tidak akan mencapai tujuannya karena semua perilaku bukan dilandasi kesadaran. Kemerdekaan belajar dahulu, gemar belajar kemudian. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menetapkan empat program pokok kebijakan pendidikan “Merdeka Belajar”. Program tersebut meliputi perubahan pada Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN), Ujian Nasional (UN), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Peraturan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Zonasi. Empat program pokok kebijakan pendidikan tersebut akan menjadi arah pembelajaran ke depan yang fokus pada arahan presiden dan wakil presiden dalam meningkatkan

kualitas sumber daya manusia. Untuk penyelenggaraan USBN pada 2020 akan diterapkan dengan ujian yang diselenggarakan hanya oleh sekolah. Ujian tersebut dilakukan untuk menilai kompetensi siswa yang dapat dilakukan dalam bentuk tes tertulis atau bentuk penilaian lainnya yang lebih komprehensif, seperti portofolio dan penugasan (tugas kelompok, karya tulis, dan sebagainya).

Melalui hal di atas, guru dan sekolah lebih merdeka dalam penilaian hasil belajar siswa. Untuk anggaran USBN sendiri dapat dialihkan untuk mengembangkan kapasitas guru dan sekolah, guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk UN, Nadiem menegaskan bahwa tahun 2020 merupakan pelaksanaan UN untuk terakhir kalinya. "Penyelenggaraan UN tahun 2021, akan diubah menjadi Asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Karakter, yang terdiri dari kemampuan bernalar menggunakan bahasa (literasi), kemampuan bernalar menggunakan matematika (numerasi), dan penguatan pendidikan karakter," jelas Mendikbud. Pelaksanaan ujian tersebut akan dilakukan oleh siswa yang berada di tengah jenjang sekolah (misalnya kelas 4, 8, 11), sehingga dapat mendorong guru dan sekolah untuk memperbaiki mutu pembelajaran. Hasil ujian ini tidak digunakan untuk basis seleksi siswa ke jenjang selanjutnya. "Arah kebijakan ini juga mengacu pada praktik baik pada level internasional seperti PISA dan TIMSS," kata dia. Sedangkan untuk penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam kebijakan baru tersebut, guru secara bebas dapat memilih, membuat, menggunakan, dan mengembangkan format RPP. Tiga komponen inti RPP terdiri dari tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran,

dan asesmen.”Penulisan RPP dilakukan dengan efisien dan efektif sehingga guru memiliki lebih banyak waktu untuk mempersiapkan dan mengevaluasi proses pembelajaran itu sendiri. Satu halaman saja cukup,” tambahnya. Dalam penerimaan peserta didik baru (PPDB), Kemendikbud tetap menggunakan sistem zonasi dengan kebijakan yang lebih fleksibel untuk mengakomodasi ketimpangan akses dan kualitas di berbagai daerah. Komposisi PPDB jalur zonasi dapat menerima siswa minimal 50 persen, jalur afirmasi minimal 15 persen, dan jalur perpindahan maksimal 5 persen.

Sedangkan untuk jalur prestasi ditingkatkan menjadi 30 persen lainnya disesuaikan dengan kondisi daerah. “Daerah berwenang menentukan proporsi final dan menetapkan wilayah zonasi,” ujar Mendikbud. Mendikbud berharap pemerintah daerah dan pusat dapat bergerak bersama dalam pemerataan akses dan kualitas pendidikan.

### **C. PROGRAM IMPLEMENTASI MOEL PEMBELAJARAN AKI DALAM MERDEKA BELAJAR**

Modul AKI diinisiasi Dinas Pendidikan Kota Bandung yang berkolaborasi dengan guru-guru bagi peserta didik yang sulit mengakses internet. Program ‘Aki Bagi’ itu modul yang disiasati oleh dinas pendidikan. Karena diketahui siswa itu tidak semuanya bisa melakukan daring. Modul ini disusun oleh guru-guru dengan tema 1-4 plus PAI dan PJOK. Kumpulan semuanya adalah kompetensi dasar yang esensial mulai materi sampai evaluasinya.

Pada awal unit kegiatan tersedia keterangan Kompetensi Dasar yang akan dicapai, aktivitas belajar dan evaluasi. Pada akhir modul, disediakan kunci jawaban untuk memudahkan bapak/ibu mengukur ketercapaian kompetensi anak. Modul Pembelajaran AKI BAGI Kelas (Aktif Kolaboratif Integratif Berkarakter Bandung Masagi) ini, disusun sebagai upaya pelayanan pendidikan untuk peserta didik yang timbul akibat Pandemi wabah virus Covid-19, sehingga dalam kondisi wabah seperti ini, mengharuskan pembelajaran peserta didik di dalam rumah baik secara daring maupun luring. Adanya modul Pembelajaran AKI BAGI Kelas ini disusun secara linier dengan buku pembelajaran BSE kurikulum 2013 yang mengacu pada kompetensi dasar sesuai amanat kurikulum 2013. Alasan kuat yang mendasari hal tersebut adalah bahwa seorang peserta didik, meskipun dalam keterbatasannya, tetap berhak mendapatkan pembelajarannya yang mendukungnya mencapai kompetensi sesuai dengan yang diharapkan. Dalam Modul Pembelajaran AKI bagi Kelas ini, dirumuskan kompetensi sikap, spiritual, pengetahuan, dan ketrampilan, yang harus dikuasai peserta didik. Proses Pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan seorang peserta didik mampu belajar dan menyelesaikan pembelajarannya secara mudah dan mandiri yang diarahkan oleh orang tuanya.

Model pembelajaran AKI lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman

belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu siswa, karena sesuai dengan tahap perkembangannya siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik).

Untuk meningkatkan mutu SDM di Indonesia, kementerian pendidikan dan kebudayaan telah membuat kebijakan baru yang dinamakan kebijakan “Merdeka Belajar”. Kebijakan ini dibuat guna untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia yang masih dikatakan rendah. Peningkatan mutu pendidikan ini dilakukan agar warga negara Indonesia dapat mengikuti perkembangan globalisasi dan juga dapat bersaing dengan beberapa negara maju. Jika peningkatan mutu pendidikan ini tidak dilakukan, maka negara Indonesia akan terus tertinggal dari negara lain. Mengingat hal ini tidak boleh terjadi, maka pemerintah Indonesia berusaha membuat beberapa kebijakan yang dapat meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu kebijakan terbaru di Indonesia saat ini yaitu, kebijakan merdeka belajar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Dahar,Ratna. Teori-teori Belajar. Jakarta: Erlangga, 1989.
- Darmawan, Hendro, dkk. Kamus Ilmiah Populer Lengkap dengan EYD dan Pembentukan Istilah serta Akronim Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2011.
- Iwinsah, R. (2020). Menakar Konsep Kemerdekaan Belajar. Media Jualan Kito: Intens
- News Pelembang. Didownload tgl 20 Januari 2020.
- Kunandar, Guru Profesional: Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru. Jakarta: Rajawali Pers, 2007.
- Munawaroh, Isniatun. Pembelajaran Integratif Dan Aplikasinya Di Sekolah Dasar, makalah disampaikan dalam forum ilmiah guru SD, diakses dalam, <http://staff.uny.ac.id/>. diakses tanggal 22 Desember 2018.
- Pendidikan, M. (2019). Merdeka Belajar. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- PISA. (2016). PISA 2015 Results in Focus. In OECD.
- Prastowo, Andi. Pengembangan Bahan Ajar AKI Panduan Lengkap Aplikatif. Yogyakarta: DIVA Press, 2013.
- Rohman, Ahmad Fawzan Model Pembelajaran AKI, dalam <http://fauzan-zifa.blogspot.com>, diakses tanggal 22 Desember 2018.

Rusman, Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.

\_\_\_\_\_, Model-Model Pembelajaran, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.

Tim Penyusun Pusat Bahasa Depdiknas, Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.

Trianto, Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Awal SD/MI. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.

Trianto, Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Uukurniawati, Konsep Dasar Pembelajaran Integratif, dalam <http://uukurniawati.wordpress.com>, diakses tanggal 20 Desember 2018.

Wahidin, Teori Pembelajaran, dalam <http://wahidin.staff.stainsalatiga.ac.id>, diakses tanggal 20 Desember 2018.

Syafri, dkk. 2017. Dasar-dasar Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: Prenada.



XX

---

## **Pendidikan Karakter Berbasis Etnopedagogi di Sekolah Dasar**

Tunjungsari Sekaringtyas

### **A. Latar Belakang**

**P**endidikan merupakan hal penting dalam mewujudkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan suatu investasi yang paling berharga dalam bentuk peningkatan kualitas sumber daya insani untuk pembangunan suatu bangsa. Sering kali kemajuan suatu bangsa diukur sejauhmana masyarakatnya mengenyam pendidikan. Semakin tinggi pendidikan yang dimiliki suatu masyarakat, maka semakin majulah bangsa tersebut. Sehingga tercapai masyarakat berpendidikan dan berkhilakul karimah yang dapat membawa kemajuan dalam berbagai bidang. Karena itulah, dengan adanya pendidikan, dapat meningkatkan kualitas moral, pengetahuan dan teknologi. Maka dari itu, sangat diperlukan adanya kesinergian antara pendidikan dan sumber daya manusia.

Negara Indonesia memerlukan sumber daya manusia dalam jumlah dan mutu yang memadai sebagai pendukung utama dalam

pembangunan. Untuk memenuhi sumber daya manusia tersebut, pendidikan memiliki peran yang sangat penting. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan nasional difungsikan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. (Suratno, n.d.)

Karakter adalah suatu pembawaan individu berupa sifat, kepribadian, watak serta tingkah laku yang diekspresikan dalam kehidupan sehari-hari. Mengembangkan potensi dasar seorang anak agar berhati baik, berperilaku baik, serta berpikiran yang baik, berakhlak mulia, bermoral, bertoleransi, bekerja sama atau bergotong-royong. Penguatan pendidikan karakter dicanangkan oleh pemerintah sebagai upaya mewujudkan generasi emas 2045 yang berakal cerdas, berkarakter, berdaya saing, serta berjiwa Pancasila, UUD 1945, NKRI, dan Bhinneka Tunggal Ika.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan yang Maha Esa, diri sendiri, sesama lingkungan, maupun kebangsaan. Pengembangan karakter bangsa dapat dilakukan melalui perkembangan karakter individu seseorang.

Pendidikan karakter yang berkualitas perlu diajarkan sejak anak usia dini, khususnya anak usia Sekolah Dasar (SD). Pendidikan karakter di nilai sangat penting untuk ditanamkan pada anak-anak usia SD karena pendidikan karakter adalah proses pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan nilai, sikap, dan perilaku yang memancarkan akhlak mulia atau budi pekerti luhur. Nilai-nilai positif dan yang seharusnya dimiliki seseorang menurut ajaran budi pekerti yang luhur adalah amal saleh, amanah, antisipatif, baik sangka, bekerja keras, beradab, berani berbuat benar, berani memikul resiko, berdisiplin, berhati lapang,

berhati lembut, beriman dan bertaqwa, berinisiatif, berkemauan keras, berkepribadian, berpikiran jauh ke depan, bersahaja, bersemangat, bersifat konstruktif, bersyukur, bertanggung jawab, bertenggang rasa, bijaksana, cerdas, cermat, demokratis, dinamis, efisien, empati, gigih, hemat, ikhlas, jujur, kesatria, komitmen, kooperatif, kosmopolitan (mendunia), kreatif, kukuh hati, lugas, mandiri, manusiawi.

Pendidikan karakter pada dasarnya adalah suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk membangun karakter dari anak didik. Seperti yang kita ketahui bahwa pendidikan dilakukan tidak hanya untuk memberikan anak ilmu pengetahuan tetapi juga untuk menanamkan dan mensosialisasikan nilai-nilai dan norma-norma yang ada dalam masyarakat agar ia bisa tumbuh dengan memahami nilai dan norma tersebut. Pendidikan karakter menjadi isu strategis dalam konteks pendidikan di Indonesia, hal ini berkaitan dengan krisis moral yang terjadi belakangan ini. Di mana, hampir semua kasus yang terjadi berkaitan dengan degradasi moral ditengarai akibat kegagalan pendidikan karakter yang diberikan oleh lembaga-lembaga pendidikan.

Sekolah adalah tempat yang strategis untuk pendidikan karakter karena anak-anak dari semua lapisan akan mengenyam pendidikan di sekolah. Selain itu anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya di sekolah, sehingga apa yang didapatkannya di sekolah akan mempengaruhi pembentukan karakternya. Pengajaran karakter di sekolah seperti, sebagai seorang guru harus berperan baik dalam bersikap di depan anak didiknya, guru tidak boleh bersikap jelek karena anak akan menirukan apa yang dilakukan oleh guru tersebut. Guru juga perlu mengajarkan nilai-nilai agama agar anak mengerti bahwa di dalam agamapun tidak boleh melakukan hal-hal negatif, jika dilanggar maka akan mendapat dosa. Pembentukan karakter siswa SD harus dilakukan secara bersama-sama oleh semua pihak. Pembentukan karakter dapat dilakukan dengan berbasis budaya (etnopedagogi)

yang menitik beratkan pembentukan karakter setiap peserta didik di Sekolah Dasar dengan berlatar belakang budayanya.

Etnopedagogi adalah praktik pendidikan berbasis kearifan lokal dalam berbagai domain dan menekankan kearifan atau kearifan lokal sebagai sumber inovasi dan keterampilan yang dapat diberdayakan untuk kesejahteraan masyarakat. (Rahayu et al., 2021). Pada Peraturan Menteri nomor 69 tahun 2013 menyatakan bahwa landasan filosofis pengembangan kurikulum 2013 salah satunya yaitu pendidikan berakar pada budaya bangsa saat ini dan masa depan. Mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pentingnya menyelami pendidikan melalui “etnopedagogi”. Hal tersebut dikarenakan pendidikan bukan lagi penuangan pengetahuan belaka (*pouring*) seperti halnya pada pendidikan di masa lalu, melainkan lebih daripada itu karena merupakan transformasi seseorang selain pintar secara nalar juga tidak nihil dari pengembangan sikap dan kepribadian, cerdas otak, sekaligus cerdas watak. (*MODEL HABITUASI PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS ETNOPELAGOGIK - UPI Repository, n.d.*)

Etnopedagogi sebagai jalan bijak menuju revitalisasi pendidikan di mana lembaga pendidikan bukan hanya sebagai pusat pembelajaran, tetapi juga sebagai pusat penghayatan dan pengembangan budaya baik budaya lokal, nasional, maupun budaya global. Maka dari itu, pengembangan budaya lokal kepada peserta didik sangat diperlukan sehingga mereka dapat menghayati budayanya dan dirinya sendiri. Dalam hal ini, sekolah sebagai lembaga pendidikan sangat strategis dijadikan sebagai pusat budaya yang menjadi wahana pusat budaya, sebagai agen pembaharu (*agent of change*) untuk memproduksi nilai-nilai budaya kearifan lokal sebagai modal sosial (*social capital*) masyarakat Indonesia yang dinamis. (*MODEL HABITUASI PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS ETNOPELAGOGIK - UPI Repository, n.d.*)

Melalui etnopedagogi, Pendidikan karakter dapat tercapai dengan mudah dan holistik karena peserta didik sudah memiliki bekal untuk mengenali dirinya lebih jauh, menerapkan apa yang sudah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari akan jauh lebih terarah dan sesuai dengan norma yang berlaku.

### **Rumusan Masalah**

1. Apakah yang dimaksud dengan Pendidikan karakter?
2. Apakah yang dimaksud dengan etnopedagogi?
3. Bagaimana Pendidikan karakter diterapkan di Sekolah Dasar?
4. Apakah etnopedagogi dapat dijadikan cara untuk membentuk karakter peserta didik?

### **Tujuan**

1. Untuk mengetahui bagaimana Pendidikan karakter diterapkan di Sekolah Dasar
2. Untuk menanamkan nilai budaya kearifan lokal melalui etnopedagogi
3. Untuk membantu menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik Sekolah Dasar melalui etnopedagogi

## **KAJIAN TOPIK**

### **A. Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter sebagai tujuan dari pendidikan nasional tertuang dalam UU nomor 20 Tahun 2003 pada bab 1 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa :”pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Ki Hadjar Dewantara dalam Kongres Taman Siswa (1930) mengatakan bahwa pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan tubuh anak. Pendidikan adalah usaha sadar dalam proses pembelajaran baik dari segi akademik maupun non-akademik dengan tujuan para peserta didik mampu mengembangkan ilmu pengetahuan, sikap dan perilaku menjadi lebih baik.(Annisa et al., 2020)

Pendidikan karakter bertujuan untuk mengukir akhlak melalui proses *knowing the good and acting the good*, yaitu proses pendidikan yang melibatkan aspek kognisi, emosi, dan fisik, sehingga akhlak mulia menjadi *habit of the mind, heart, and hands*. Oleh sebab itu, tepat kiranya jika Lickona menekankan pentingnya tiga komponen karakter yang baik (*components of good character*), yaitu *moral knowing, moral feeling, dan moral action* (Sukanta, dkk. 2011: 22). Hal ini diperlukan agar bangsa Indonesia (anak-anak, pelajar, mahasiswa, pemuda) bisa dididik untuk memahami, merasakan, dan sekaligus mengerjakan nilai-nilai kebajikan.(Koswara, 2016)

Pembangunan karakter dan Pendidikan karakter menjadi suatu keharusan, karena Pendidikan tidak hanya menjadikan peserta didik menjadi cerdas, juga mempunyai budi pekerti dan sopan santun, sehingga keberadaannya sebagai anggota masyarakat menjadi bermakna, baik bagi dirinya maupun orang lain. Pembinaan karakter yang termudah dilakukan adalah ketika anak-anak masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD). Itulah sebabnya pemerintah memprioritaskan Pendidikan karakter di SD. Bukan berarti pada jenjang lain tidak mendapat perhatian, namun porsi saja yang berbeda. (Judiani, 2010)

Dalam rancangan pembangunan karakter yang dicanangkan pemerintah, sekolah sebagai satuan pendidikan perlu diberdayakan sebagai sebuah strategi. Pendidikan karakter di sekolah termasuk dalam konteks mikro pendidikan karakter, bagian yang termasuk di dalamnya meliputi; (1) pembelajaran di kelas, (2) kegiatan sehari-hari di sekolah (kultur sekolah), (3) kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler. Dalam Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter dijelaskan, proses pendidikan karakter didasarkan pada totalitas psikologis yang mencakup seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, psikomotorik) dan fungsi totalitas sosiokultural dalam konteks interaksi dalam keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat. (Darmayanti et al., 2014)

Lickona dalam Easterbrooks & Scheets menyatakan, *“Character education is the deliberate effort to develop virtues that are good for the individual and good for society”*. Artinya, pendidikan karakter adalah sebuah upaya yang disengaja atau direncanakan dalam mengembangkan kebajikan yang baik bagi individu dan lingkungan sosial. Dijelaskan juga bahwa proses itu tidak secara otomatis didapat namun dengan usaha terus menerus. Sedangkan pengertian pendidikan karakter yang dijelaskan oleh Tim Pendidikan Karakter Kemdiknas dalam Triatmanto pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, perasaan, sikap, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Lickona (2001, p.241) menjelaskan mengenai tahapan pendidikan karakter dalam sebuah model yang dikenal dengan *“components of good character”*, meliputi; (1) *moral knowing* atau pengetahuan moral, yaitu bagaimana seseorang dapat mengetahui

mana yang baik dan buruk. Dimensi yang termasuk dalam *moral knowing* termasuk dalam ranah kognitif, di antaranya: kesadaran moral, pengetahuan tentang nilai-nilai moral, penentuan sudut pandang, logika moral, keberanian mengambil sikap, dan pengenalan diri; (2) *moral feeling*, merupakan penguatan aspek emosi untuk menjadi manusia berkarakter, termasuk di dalamnya, antara lain: kesadaran akan jati diri, percaya diri, kepekaan terhadap derita orang lain, cinta kebenaran, pengendalian diri, dan kerendahan hati; (3) *moral Action* merupakan tindakan moral yang merupakan hasil dari dua komponen moral yang telah dijelaskan. Untuk dapat terdorong untuk berbuat baik (*act morally*), maka harus memenuhi tiga aspek karakter, yaitu: kompetensi, keinginan, dan kebiasaan. Ketiga komponen tersebut sangat penting untuk mengarahkan seseorang ke kehidupan yang bermoral, karena ketiganya membentuk apa yang dikatakan dengan kematangan moral. Konsep ini serupa dengan yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara. Menurutnya, proses internalisasi nilai pada diri peserta didik, perlu menerapkan prinsip “ngerti, ngroso, lan nglakoni”, yang artinya mengerti, merasakan, dan melakukan. (Darmayanti et al., 2014)

#### a. Prinsip Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan karakter. Berikut ini prinsip-prinsip yang digunakan dalam pengembangan pendidikan nilai atau karakter bangsa yaitu:

1. Nilai dapat diajarkan atau memperkuat nilai-nilai luhur budaya bangsa melalui olah pikir, olah rasa, olah karsa, olah qalbu, dan olah raga dihubungkan dengan objek yang dipelajari yang terintegrasi dengan materi pelajaran.

2. Proses perkembangan nilai-nilai/karakter bangsa dilakukan melalui setiap mata pelajaran dan dalam setiap kegiatan pembelajaran.
3. Proses pengembangan nilai-nilai karakter bangsa merupakan proses yang berkelanjutan sejak peserta didik masuk dalam satuan pendidikan
4. Diskusi tentang berbagai perumpamaan objek yang dipelajari untuk melakukan olah pikir, olah rasa, olah qolbu, dan olah raga untuk memenuhi tuntutan dan munculnya kesadaran diri sebagai hamba Allah, anggota masyarakat dan bangsa maupun warga negara, dan sebagai bagian dari lingkungan tempat hidupnya.
5. Program perkembangan dirinya melalui kegiatan-kegiatan rutin budaya sekolah, keteladanan, kegiatan spontan pada saat kejadian, pengkondisian dan pengintegrasian pendidikan nilai karakter dengan materi pelajaran, serta merujuk kepada pengembangan kompetensi dasar setiap mata pelajaran.

Pendidikan karakter pada tingkatan institusi mengarah pada pembentukan budaya sekolah, yaitu nilai-nilai yang melandasi perilaku, tradisi, kebiasaan keseharian, dan simbol-simbol yang dipraktikkan oleh semua warga sekolah dan masyarakat sekitar sekolah. Budaya sekolah merupakan ciri khas, karakter atau watak, dan citra sekolah tersebut di mata masyarakat luas.(Putri, 2018)

#### **b. Fungsi Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter berfungsi sebagai:

- a. Wahana pengembangan, yakni: pengembangan potensi peserta didik untuk menjadi berperilaku yang baik bagi peserta didik yang

- telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan karakter
- b. Wahana perbaikan, yakni: memperkuat kiprah pendidikan nasional untuk lebih bertanggungjawab dalam pengembangan potensi peserta didik yang lebih bermartabat
  - c. Wahana penyaring, yakni: untuk menyaring budaya-budaya bangsa sendiri dan budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai karakter.(Kurniawan et al., 2018)

c. **Nilai-nilai Pendidikan Karakter**

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter diidentifikasi dari sumber-sumber sebagai berikut:

a. Agama

Masyarakat Indonesia adalah masyarakat beragama. Oleh karena itu kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama dan kepercayaannya. Secara politis kehidupan kenegaraan pun didasari oleh nilai-nilai yang berasal dari agama. Atas dasar pertimbangan itu, maka nilai-nilai pendidikan karakter harus didasarkan pada nilai-nilai dan kaidah yang berasal dari agama

b. Pancasila

Negara Kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut Pancasila. Pancasila terdapat pada Pembukaan UUD 1945 dan dijabarkan lebih lanjut dalam pasal-pasal yang terdapat dalam UUD 1945 tersebut. Artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi nilai-nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan seni yang diatur dalam pasal-pasal UUD 1945. Pendidikan karakter bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi warga

negara yang lebih baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan, kemauan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya sebagai warga negara.

**C. Budaya**

Adalah suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari oleh nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat tersebut. Nilai-nilai budaya tersebut dijadikan dasar dalam memberi makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antaranggota masyarakat tersebut. Posisi budaya yang demikian penting dalam kehidupan masyarakat mengharuskan budaya menjadi sumber nilai-nilai dari pendidikan karakter.

- d. Tujuan Pendidikan Nasional** Tujuan pendidikan nasional mencerminkan kualitas yang harus dimiliki setiap warga negara Indonesia, dikembangkan oleh berbagai satuan pendidikan di berbagai jenjang dan jalur. Dalam tujuan pendidikan nasional terdapat berbagai nilai kemanusiaan yang harus dimiliki seorang warga negara Indonesia. Oleh karena itu, tujuan Pendidikan nasional adalah sumber yang paling operasional dalam pengembangan pendidikan karakter dibandingkan ketiga sumber yang disebutkan di atas. (Murniyetti et al., 2016)

## **B. Etnopedagogi**

Etnopedagogi adalah sebuah pendekatan dalam pendidikan yang menawarkan sebuah konsep berbasis budaya, atau persisnya kearifan lokal. Berkaitan dengan hal ini, Alwasilah et al. (2009) menyatakan bahwa kearifan lokal adalah potensi yang mesti diberi tafsir baru agar fleksibel untuk menghadapi tantangan zaman. Ia memiliki ciri-ciri: (1) berdasarkan pengalaman; (2) teruji secara empiris

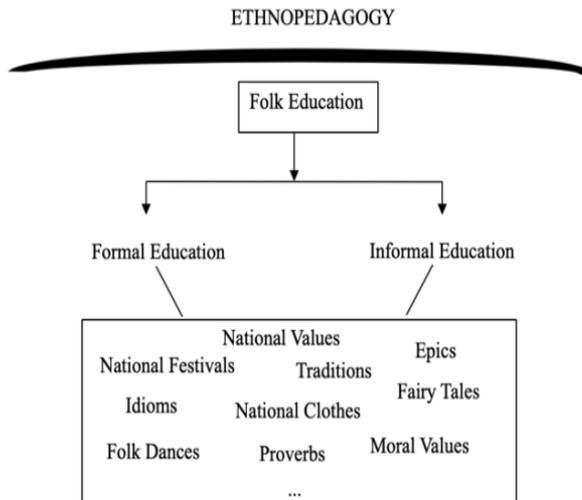
selama bertahun-tahun; (3) dapat diadaptasi oleh budaya modern; (4) melekat dalam kehidupan pribadi dan institusi; (5) lazim dilakukan oleh individu dan kelompok; (6) bersifat dinamis; dan (7) terkait dengan sistem kepercayaan.

Konsep etnopedagogi layak untuk dipertimbangkan dalam upaya reorientasi pada praksis pendidikan di Indonesia. Salah satunya adalah karena karakteristik kebhinekaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia dengan keberagaman suku, bahasa, seni, budaya, dan adat istiadat merupakan potensi luar biasa yang dapat dijadikan daya dukung bagi keberhasilan proses pendidikan secara keseluruhan. Namun demikian, berdasarkan ciri dan potensi kearifan (budaya) lokal tersebut, penerapan etnopedagogi dalam pendidikan tidak dapat berdiri sendiri dan steril dari pengaruh budaya kontemporer. Bagaimanapun, antara budaya lokal yang bersifat tradisional dan budaya global yang bersifat kontemporer selalu bersentuhan, terkait, dan berbaur tanpa dapat dihindari. Oleh karena itu, penerapan etnopedagogi dalam pendidikan yang kental dengan kearifan lokal harus senantiasa mempertimbangkan kehadiran budaya global agar proses pendidikan dapat terlaksana secara komprehensif sehingga hasil pendidikan dapat tercapai secara optimal. (Pendidikan et al., n.d.)

Etnopedagogi atau pendidikan berbasis kearifan lokal merupakan pendidikan yang memanfaatkan keunggulan lokal atau daerah serta global dalam bidang ekonomi, seni budaya, SDM, bahasa, teknologi informasi dan komunikasi dan lain-lain ke dalam kurikulum sekolah yang diharapkan bermanfaat bagi pengembangan kompetensi peserta didik dan dapat dimanfaatkan sebagai bekal untuk persaingan global. Ada beberapa ciri kearifan lokal yaitu: (1) berdasarkan pengalaman, (2) teruji setelah digunakan berabad-abad, (3) dapat diadaptasi dengan kultur kini, (4) padu dalam praktek keseharian masyarakat dan lembaga, (5) lazim dilakukan oleh individu

atau masyarakat dalam keseluruhan, (6) bersifat dinamis serta terus berubah, dan (7) sangat berkaitan dengan sistem kepercayaan. (Surya, n.d.)

Selain itu etnopedagogi memandang kearifan lokal sebagai sumber pemulihan dan perkembangan masyarakat dimana ciri-ciri kearifan lokal dilihat dari sudut pandang etnopedagogi yaitu diperoleh melalui pengalaman, diuji selama berabad-abad, beradaptasi dengan budaya kontemporer, dikombinasikan dengan praktik sehari-hari dan kehidupan sosial, umumnya diterapkan oleh individu atau komunitas, selalu hidup dan berubah-ubah, hal ini sebagian besar terkait dengan sistem kepercayaan. Pada pendidikan saat ini etnopedagogi dan folk education beradaptasi dalam sistem pendidikan dan perannya dalam sistem pendidikan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Etnopedagogi dan *folk education* dalam sistem Pendidikan

Berdasarkan gambar tersebut, etnopedagogi dapat dilaksanakan pada pendidikan formal dan noformal melalui pembelajaran yang

dintegrasikan dengan nilai-nilai tradisonal, kearifan lokal, tradisi, tarian tradisional, upacara adat, cerita rakyat, dan lainnya dan informal melalui komunikasi dengan keluarga. Implementasi etnopedagogi dalam pembelajaran yaitu memasukkan unsur-unsur cerita lisan ke dalam kerangka pendidikan institusional, penerapan metode-metode transmisi pengetahuan secara sadar dan terencana dalam pengajaran dan pendidikan, dan mempertimbangkan perbedaan terikat budaya antara siswa dari etnis yang berbeda, sehingga memastikan pendidikan yang lebih efektif dan lebih sukses (Rahayu et al., 2021)

### C. Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar

Karakteristik peserta didik sangat penting untuk diketahui oleh pendidik, karena ini sangat penting untuk dijadikan acuan dalam merumuskan strategi pengajaran. Strategi pengajaran terdiri atas metode dan teknik atau prosedur yang menjamin siswa mencapai tujuan. (Astuti, n.d.)

Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas-kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima, dan enam (Supandi, 1992: 44). Di Indonesia, rentang usia siswa SD, yaitu antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Usia siswa pada kelompok kelas rendah, yaitu 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun. Siswa yang berada pada kelompok ini termasuk dalam rentangan anak usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Pertumbuhan fisik sebagai salah satu karakteristik perkembangan siswa usia sekolah dasar biasanya telah mencapai kematangan.

Anak telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Untuk perkembangan emosi, anak usia sekolah dasar tahun biasanya telah dapat mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, mengontrol emosi, mau dan mampu berpisah dengan orang tua, serta mulai belajar tentang benar dan salah. Perkembangan kecerdasan siswa kelas rendah ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan obyek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu.

Anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret. Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut: (1) Mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, (2) Mulai berpikir secara operasional, (3) Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, (4) Membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat, dan (5) Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat. (Sekar et al., n.d.)

#### **D. Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Etnopedagogi di Sekolah Dasar**

Berdasarkan sejumlah temuan penelitian di lapangan, pengembangan model pendidikan karakter berbasis etnopedagogik di sekolah yaitu dengan mengembangkan nilai-nilai tradisi lisan sebagai kearifan lokal yang dijadikan dasar oleh para orang tua untuk mendidik anak-anaknya, di antaranya nilai-nilai budi pekerti luhur yang diambil dari daerah setempat sebagai unsur kearifan local. Nilai- nilai tersebut

dapat diintegrasikan di persekolahan melalui 3 (tiga) strategi dalam mengembangkan karakter siswa yaitu kegiatan pembelajaran, habituasi dan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran model pendidikan karakter berbasis etnopedagogik terintegrasikan dalam keseluruhan komponen pembelajaran meliputi perencanaan, implementasi dan evaluasi yang dirancang sesuai target model. (*MODEL HABITUASI PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS ETNOPELAGOGIK - UPI Repository*, n.d.)

Etnopedagogi memiliki peran yang sangat berarto dalam membangun karakter peserta didik, karena diharapkan peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran. Etnopedagogi dapat mendorong peserta didik yang memiliki potensi khususnya kecerdasan kultural, untuk mencapai tujuan belajarnya.

Pendidikan merupakan proses enkulturasi berfungsi memberikan warisan nilai dan prestasi masa lalu ke generasi mendatang. Selain mewariskan, pendidikan juga memiliki fungsi untuk mengembangkan nilai- nilai budaya dan prestasi masa lalu itu menjadi nilai-nilai budaya bangsa yang sesuai dengan kehidupan masa kini dan masa yang akan datang, serta mengembangkan prestasi baru yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa sehingga menjadi karakter baru bangsa.<sup>11</sup> Pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah merupakan salah satu bentuk untuk mengembalikan karakter siswa yang ada agar tertanam dengan jiwa budaya yang dimiliki oleh setiap daerah. (*Pendidikan Karakter Berbasis Etnopedagogi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kabupaten Sambas Kalimantan Barat - IDR UIN Antasari Banjarmasin*, n.d.)

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). PENTINGNYA PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI ZAMAN SERBA DIGITAL. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 35–48. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Astuti, S. D. (n.d.). *PENTINGNYA MEMAHAMI KARAKTERISTIK SISWA SEKOLAH DASAR SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN OLEH GURU*.
- Darmayanti, S. E., & Wibowo, U. B. (2014). Evaluasi Program Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Kabupaten Kulon Progo. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 223. doi: 10.21831/jpe.v2i2.2721
- Judiani, S. (Sri). (2010). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16(9), 280–289. doi: 10.24832/JPNK.V16I9.519
- Koswara, D. (2016). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bangsa Dalam Carita Pantun Mundinglaya Di Kusumah: Kajian Struktural-Semiotik Dan Etnopedagogi (the Values of Nation Character Education in Pantun Mundinglaya Di Kusumah: an Analysis of Structure-Semiotics and Ethnopedagogy. *METASASTRA: Jurnal Penelitian Sastra*, 6(2), 33. doi: 10.26610/metasastra.2013.v6i2.33-48
- Kurniawan, I. S., & Survani, R. (2018). Integrasi Etnopedagogi dalam Mengembangkan Model Pembelajaran Biologi. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(1), 15. doi: 10.29210/119200
- MODEL HABITUASI PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS ETNOPELAGOGIK - UPI Repository*. (n.d.). Retrieved from <http://repository.upi.edu/22335/>

- Murniyetti, M., Engkizar, E., & Anwar, F. (2016). Pola Pelaksanaan Pendidikan Karakter Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 156–166. doi: 10.21831/jpk.v6i2.12045
- Pendidikan Karakter Berbasis Etnopedagogi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kabupaten Sambas Kalimantan Barat - IDR UIN Antasari Banjarmasin.* (n.d.). Retrieved from <http://idr.uin-antasari.ac.id/11242/>
- Pendidikan, P., Dan, B., & Furqon, M. (n.d.). *ETNOPEDAGOGI*.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37. doi: 10.29240/jpd.v2i1.439
- Rahayu, G. D. S., Rahman, R., Karlina, D. A., Anggraini, G. F., & Ratumanan, S. D. (2021). ETNOPEDAGOGI: PERSEPSI DAN IMPLEMENTASINYA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 8(2), 136–141. doi: 10.22460/P2M.V8I2P136-141.2963
- Sekar, O. :, & Kawuryan, P. (n.d.). *KARAKTERISTIK SISWA SD KELAS RENDAH DAN PEMBELAJARANNYA*.
- Suratno, T. (n.d.). *MEMAKNAI ETNOPEDAGOGI SEBAGAI LANDASAN PENDIDIKAN GURU DI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA*.
- Surya, P. (n.d.). *KEPEMIMPINAN ETNOPEDAGOGI DI SEKOLAH 1*.

# MODEL-MODEL PEMBELAJARAN KREATIF DAN BERPICIR KRITIS DI SEKOLAH DASAR

Buku Model Pembelajaran Kreatif dan Berpikir Kritis ini berisi rangkaian dari model-model pembelajaran yang berisi tentang bagaimana model tersebut harus kreatif dan mampu membuat siswa dapat berpikir kritis, terutama siswa sekolah dasar. Buku ini terdiri dari 19 model atau pendekatan yang sangat inovatif karena pengembangannya didasari oleh studi pendahuluan yang sangat kreatif dan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa di sekolah dasar.

Model pembelajaran dalam buku ini dimulai dengan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, tujuan, ruang lingkup isi buku dan manfaat. Semoga buku ini dapat menjadi panduan dan acuan serta literatur bagi guru terutama guru di sekolah dasar agar bisa menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan berpikir kritis agar dapat menghasilkan pendidik yang kreatif serta peserta didik yang berpikir kritis.



## Penerbit UNJ Press

Gd. Rektorat, Lt. 1, Kampus A  
Universitas Negeri Jakarta  
Jl. Rawamangun Muka, Rt. 11/ RW. 14  
Rawamangun, Pulo Gadung, Jakarta Timur 13220  
Email: [edura.unj@unj.ac.id](mailto:edura.unj@unj.ac.id) atau [unj.press@unj.ac.id](mailto:unj.press@unj.ac.id)  
CP: 081296964182

ISBN 978-623-5327-17-4



9 786235 327174