



# Education and Human Development Journal

Analisis Peningkatan Partisipasi Aktif Mahasiswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Kancing Warna pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar  
**Nur Lina Safitri**

Pengembangan Strategi Movie Learning pada Pendidikan Karakter Sekolah Dasar Kelas 2 di SD Silaturahmi Islamic School Bekasi Dan SDIT Al Fikri Bekasi  
**Munif Chatib**

Penangkapan Ide Bacaan Siswa SMPLabschool Unesa Ketintang Surabaya Pasca Gerakan Literasi  
**Muhammad Thamrin Hidayat, Suharmono Kasiyun**

Proses Sosialisasi dan Internalisasi Nilai-Nilai Ke-Islaman pada Kelas Menengah Muslim di Surabaya  
**Syukron Djazilan**

Penggunaan Media Bahan Daur Ulang Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa S1 PG-Paud di Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya  
**Berda Asmara**

Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Al-Islah Surabaya  
**Nurul Khikmawati, Thamrin Hidayat**

Analisis Kemampuan Awal Literasi Sains pada Mahasiswa Tingkat Pertama Terhadap Konsep Biologi Dasar  
**Agung Wibowo**

Manipulative Discourse In George Orwell's Animal Farm  
**Edi Pujo Basuki, Nailul Authar**

Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Ajar Biologi Umum Materi Bioteknologi Berbasis Penelitian Untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Biologi Institut Teknologi Dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan  
**Rizka Elan Fadilah**

Pengaruh Perilaku Agresif pada Anak Usia Dini Terhadap Kecemasan dan Empati  
**Fifi Khoirul Fitriyah**

EHDJ	VOL. 4	NO. 1	PAGES 1-102	APRIL 2019
------	--------	-------	-------------	------------

Website: [journal2.unusa.ac.id](http://journal2.unusa.ac.id), Email: [ehdj@unusa.ac.id](mailto:ehdj@unusa.ac.id)

# EDITORIAL TEAM

## Editor In Chief

**Mustofa**, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (Unusa)

## Associate Editors

1. **Mohamad Taufiq**, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (Unusa)
2. **Nafiah**, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (Unusa)
3. **Fifi Khoirul Fitriyah**, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (Unusa)
4. **Edi Pujo Basuki**, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (Unusa)
5. **Pance Mariati**, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (Unusa)

## Reviewers

1. **Muchlas Samani**, Universitas Negeri Surabaya (Unesa)
2. **Mohamad Amin**, Universitas Negeri Malang (UM)
3. **Obing Katubi**, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)
4. **Luthfiah Nurlaela**, Universitas Negeri Surabaya (Unesa)
5. **Irsad Rosidi**, Universitas Trunojoyo Madura (UTM)
6. **Nasution**, Universitas Negeri Surabaya (Unesa)
7. **Agus Suprijono**, Universitas Negeri Surabaya (Unesa)
8. **Erik Valentino**, STKIP Bina Insan Mandiri

### *Secretariat:*

Abdul Haris Dwi Prasetyo  
Brian Purli Abrianto

### *Editor Office:*

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya  
Jalan Jemursari No. 51-57 Surabaya. Telp. (085646127625)  
Website: [journal2.unusa.ac.id](http://journal2.unusa.ac.id) email: [ehdj@unusa.ac.id](mailto:ehdj@unusa.ac.id)

## *Content*

<b>1-10</b>	Analisis Peningkatan Partisipasi Aktif Mahasiswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Kancing Warna pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar	<b>Nur Lina Safitri</b> Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan
<b>11-24</b>	Pengembangan Strategi Movie Learning pada Pendidikan Karakter Sekolah Dasar Kelas 2 di SD Silaturahmi Islamic School Bekasi Dan SDIT Al Fikri Bekasi	<b>Munif Chatib</b> Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya
<b>25-33</b>	Penangkapan Ide Bacaan Siswa SMPLabschool Unesa Ketintang Surabaya Pasca Gerakan Literasi	<b>Muhammad Thamrin Hidayat, Suharmono Kasiyun</b> Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya
<b>34-49</b>	Proses Sosialisasi dan Internalisasi Nilai-Nilai Ke-Islaman pada Kelas Menengah Muslim di Surabaya	<b>Syukron Djazilan</b> Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya
<b>50-62</b>	Penggunaan Media Bahan Daur Ulang Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa S1 PG-Paud di Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya	<b>Berda Asmara</b> Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya
<b>63-71</b>	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Terhadap Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Al-Islah Surabaya	<b>Nurul Khikmawati, Thamrin Hidayat</b> Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya
<b>72-79</b>	Analisis Kemampuan Awal Literasi Sains pada Mahasiswa Tingkat Pertama Terhadap Konsep Biologi Dasar	<b>Agung Wibowo</b> Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan (ITSNU)
<b>80-88</b>	Manipulative Discourse In George Orwel's Animal Farm	<b>Edi Pujo Basuki, Nailul Authar</b> Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya
<b>89-95</b>	Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Ajar Biologi Umum Materi Bioteknologi Berbasis Penelitian Untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Biologi Institut Teknologi Dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan	<b>Rizka Elan Fadilah</b> Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan
<b>95-102</b>	Pengaruh Perilaku Agresif pada Anak Usia Dini Terhadap Kecemasan dan Empati	<b>Fifi Khoiril Fitriyah</b> Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

# ANALISIS PENINGKATAN PARTISIPASI AKTIF MAHASISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN METODE KANCING WARNA PADA MATA KULIAH STRATEGI BELAJAR MENGAJAR

**Nur Lina Safitri**

Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan

e-mail: nurlinasafitri.nls@gmail.com

**Abstrak:** Peran serta mahasiswa dianggap penting dalam pembelajaran. Namun saat ini mahasiswa di Institut Teknologi Nahdlatul Ulama Pasuruan belum dapat dikategorikan sebagai mahasiswa yang aktif. Kondisi saat ini mahasiswa belum memiliki kesadaran pentingnya kemauan untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Mahasiswa cenderung menunggu informasi dari dosen tanpa memiliki keinginan untuk mencari sumber informasi sendiri. Saat pembelajaran dimulai, akibatnya mereka seperti belum siap terlihat dari penjelasan yang harus diulang berkali kali dalam setiap materi. Tujuan dari penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode kancing warna adalah sebagai salah satu bentuk upaya dalam meningkatkan partisipasi keaktifan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi keaktifan mahasiswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Penelitian ini dilakukan melalui 3 siklus. Pada masing-masing siklus, kegiatan yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi serta refleksi. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi mahasiswa dan dosen, angket respon mahasiswa, dokumentasi, wawancara serta studi literatur. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi sebanyak 21 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peningkatan partisipasi keaktifan mahasiswa terlihat dari jumlah mahasiswa yang berpartisipasi aktif dalam bentuk kegiatan mengajukan pertanyaan dalam diskusi, mengutarakan pendapat sebagai upaya untuk membantu kelompok presenter dalam menjawab serta beberapa sanggahan terhadap jawaban presenter yang mereka anggap kurang tepat. Pada pertemuan pertama sebanyak 7 mahasiswa, pertemuan kedua sebanyak 15 mahasiswa dan pertemuan ketiga sebanyak 21 mahasiswa. Hasil tersebut berbanding lurus dengan banyaknya frekuensi partisipasi dosen dalam setiap pembelajaran dimana mengalami penurunan dari pertemuan pertama sebanyak 11 kali, 7 kali dan 2 kali dilihat dalam satu pertemuan.

**Kata Kunci :** Keaktifan Mahasiswa, Strategi Belajar Mengajar, Pembelajaran Kooperatif.

*Abstract: Student participation is considered important in learning. But currently students at the Nahdlatul Ulama Institute of Technology in Pasuruan have not yet been categorized as active students. The purpose of the application of cooperative learning models with the color button method is as a form of effort in increasing the participation of student activeness in teaching and learning activities. This research is a classroom action research (PTK) which aims to increase the participation of student activeness when teaching and learning activities take place. This research*

*was conducted through 3 cycles. In each cycle, the activities carried out include planning, action, observation, evaluation and reflection. Data retrieval in this study uses student and lecturer observation sheets, student response questionnaires, documentation, interviews and literature studies. The subjects of this study were 21 Biology Education Study Program students. The results showed that the increase in student activeness participation was seen from the number of students who actively participated in the form of activities asking questions in the discussion, expressing opinions as an effort to help the presenter group in answering and some objections to the presenter's answers that they considered inappropriate. At the first meeting there were 7 students, the second meeting was 15 students and the third meeting was 21 students. These results are directly proportional to the number of frequency of lecturer participation in each learning experience which has decreased from the first meeting 11 times, 7 times and 2 times in one meeting.*

**Keywords:** *Student Activity, Teaching and Learning Strategies, Kooperatif Learning*

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh pendidik (Dosen) untuk mengarahkan mahasiswa dalam belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dalam kegiatan pembelajaran saat ini, dituntut untuk mengganti pola pikir pembelajaran dari *Teacher centered* menjadi *Student Centered* (Dani, *et al.*, 2016). Pembelajaran *Student Centered* merupakan pembelajaran dimana peserta didik (Mahasiswa) bebas mencari informasi mengenai materi dalam pembelajaran seluas-luasnya (Suprijono, 2012). Kebebasan tersebut bertujuan agar mahasiswa dapat memperoleh beragam informasi sehingga dapat memicu keaktifan mahasiswa di dalam kelas saat pembelajaran. Mahasiswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran akan memperoleh lebih banyak pengalaman karena mereka tidak hanya mendengar sehingga memori yang berkaitan dengan pembelajaran akan tersimpan lebih lama (Untarti & Kusuma, 2018).

Namun, pada penerapannya tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Pembelajaran di dalam kelas cenderung di dominasi oleh beberapa mahasiswa saja, buktinya hanya terdapat 27,5% mahasiswa yang menganggap pentingnya partisipasi dalam pembelajaran. Akibatnya, keaktifan dalam pembelajaran tidak merata pada semua mahasiswa (Untarti & Kusuma, 2018). Hal tersebut disebabkan karena tidak semua mahasiswa merasa perlu untuk mencari beragam informasi mengenai materi dalam perkuliahan khususnya pada mata kuliah strategi belajar mengajar sehingga mereka tidak memiliki bahan informasi yang digunakan saat pembelajaran (Amelia, *et al.*, 2014).

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan metode kancing warna. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan situasi pengelompokan mahasiswa yang dilakukan secara acak sehingga kemampuan kognitif mahasiswa beragam (Afianti, *et al.*, 2017). Model

pembelajaran kooperatif ini mengedepankan model pembelajaran diskusi kelompok sehingga semua mahasiswa yang tergabung dalam beberapa kelompok memiliki keharusan untuk mengungkapkan pendapatnya (Amelia, *et al.*, 2014). Perpaduan antara model pembelajaran kooperatif dengan metode kancing warna diharapkan dapat meningkatkan peran serta aktif mahasiswa dalam pembelajaran.

Metode kancing warna dinilai dapat menyamaratakan keaktifan mahasiswa. Sebanyak 21 mahasiswa dari 30 mahasiswa mengalami peningkatan kemampuan bertanya dalam kelas. Kemampuan lain juga dijelaskan bahwa penggunaan kancing warna dapat meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa karena mereka merasa dihargai dalam pembelajaran. (Karyana, 2013). Hal tersebut dapat terlihat dari penggunaan metode kancing warna dimana semua mahasiswa menerima kancing warna dan memiliki kesempatan yang sama untuk mengutarakan pendapatnya (Afianti, *et al.*, 2017). Hal tersebut dapat diartikan bahwa semua anggota kelompok memiliki tujuan yang sama dan kepentingan yang sama sehingga dapat tercipta hubungan timbal balik (Kagan, 1998). Tujuan dari penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan metode kancing warna adalah untuk meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa sehingga keseluruhan mahasiswa di dalam kelas (21 mahasiswa) mampu mengutarakan pendapatnya pada setiap diskusi yang dilaksanakan. Pendapat yang diutarakan mahasiswa dapat berupa pertanyaan, kalimat yang bersifat bantuan jawaban

dan kalimat sanggahan terhadap jawaban dari pertanyaan. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam tiga siklus.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Strategi belajar mengajar merupakan salah satu mata kuliah yang di program oleh mahasiswa prodi Pendidikan Biologi Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama pada semester genap. Mata kuliah ini berkaitan dengan hal-hal yang harus dipelajari mahasiswa sebagai calon pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Dalam mata kuliah strategi belajar mengajar, topik yang dipelajari berkaitan dengan konsep belajar.

Belajar merupakan keadaan dimana seseorang yang berawal dari tidak tahu menjadi tahu. Maksudnya adalah seseorang dikatakan belajar jika terjadi perubahan baik sikap, pengetahuan maupun tingkah laku. Belajar juga dapat dikatakan sebagai akibat dari pengalaman siswa dan interaksi dengan lingkungannya (Hamdani, 2011). Setelah belajar, konsep yang diajarkan yaitu mengajar. Mengajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk melatih atau memberikan informasi yang berkaitan dengan topik tertentu pada siswa sebagai peserta didik. Hal tersebut terkait dengan konsep pembelajaran dimana dapat diartikan sebagai proses interaksi yang terjadi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan.

Strategi belajar mengajar berkaitan dengan metode dan model pembelajaran. Metode dalam pembelajaran cukup beragam, diantaranya pembelajaran dengan metode ceramah, pembelajaran

interaktif, pembelajaran dengan metode demonstrasi, pembelajaran dengan metode diskusi, metode ceramah, metode simulasi, dll (Huda, 2011). Dalam berbagai metode tersebut, terdapat pula berbagai model pembelajaran yang biasa diaplikasikan, diantaranya model pembelajaran kooperatif dengan berbagai tipe yaitu STAD, Jigsaw, *Number Head Together*, *Think Pair Share*, dll (Sharan, 2012). Model pembelajaran tersebut dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif.

Pentingnya keaktifan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar membuat dosen harus memberikan perhatian ekstra. Mahasiswa yang aktif dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan daya pikir sehingga kemampuan mahasiswa dalam menalar dan memecahkan masalah terasah. Peningkatan keaktifan mahasiswa dalam situasi belajar mengajar dapat merubah perilaku mahasiswa yang awalnya pasif menjadi mahasiswa aktif. Semakin tinggi peningkatan keaktifan mahasiswa, maka kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih hidup. Hal tersebut terjadi karena siswa telah mampu menghilangkan rasa takut mereka baik dalam berpendapat maupun mencari solusi atas suatu topik dalam diskusi.

Salah satu penyebab yang mengakibatkan mahasiswa pasif adalah masih adanya sikap dominan pada guru, sehingga dalam pembelajaran terlihat guru merupakan satu-satunya sumber informasi bagi mahasiswa (Dani, *et al.*, 2016). Permasalahan tersebut terjawab dengan adanya model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif

merupakan pembelajaran yang membebaskan mahasiswa atau peserta didik dalam memadukan pikiran dan ide masing-masing anggota kelompok sehingga terbentuk suatu kesepakatan yang selanjutnya diungkapkan dalam forum diskusi kelas. Tugas dosen sebagai pendidik agar pembelajaran kooperatif ini berjalan sesuai dengan sintaksnya adalah sebagai fasilitator, buka lagi sebagai sumber informasi utama.

Pembelajaran kooperatif melibatkan seluruh siswa yang turut serta dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran kooperatif dianggap belum tuntas jika terdapat beberapa mahasiswa yang belum memahami topik materi pada hari itu (Afianti, *et al.*, 2017). Ciri dari diaplikasikannya pembelajaran kooperatif adalah terlibatnya setiap anggota dalam diskusi, adanya interaksi baik dalam satu kelompok, maupun dengan kelompok lain, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama atas kelompoknya, dan interaksi dosen sebagai pendidik dengan mahasiswa hanya terjadi seperlunya bukan disepanjang kegiatan belajar mengajar (Slavin, 2010).

Tujuan dari model pembelajaran kooperatif adalah melatih kemampuan mahasiswa untuk menerima perbedaan baik kemampuan maupun ketidakmampuan orang lain (Isjoni, 2012)&(Huda, 2011). Hal tersebut akan memunculkan sikap toleransi pada mahasiswa. Peluang besar yang didapat oleh mahasiswa saat menerapkan model pembelajaran kooperatif adalah akan munculnya perasaan saling menghargai dan saling bergantung demi tercapainya tujuan yang sama yaitu keberhasilan

kelompok (Huda, 2011). Tujuan lain yang dapat mengembangkan ketrampilan sosial adalah membiasakan mahasiswa untuk terampil dalam melakukan kerjasama, kolaborasi, menghargai pendapat orang lain serta sikap rendah hati dalam menerima keputusan Bersama meskipun keputusan tersebut bertentangan dengan pendapatnya (Sharan, 2012).

Langkah-langkah yang diterapkan oleh dosen saat akan melakukan pembelajaran kooperatif diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pada mahasiswa. Tujuannya adalah agar mahasiswa mengetahui manfaat yang dapat diperoleh setelah mengikuti pembelajaran dengan topik yang telah ditentukan oleh dosen. Selanjutnya dosen perlu menyajikan beberapa informasi yang terkait dengan topik pembelajaran sehingga siswa mendapatkan informasi awal mengenai topik yang akan dipelajari. Kemudian dosen melakukan pembagian kelompok yang beranggotakan 3-4 orang dalam satu kelompok. Pembagian kelompok bertujuan agar setiap anggota kelompok mendapatkan tugasnya masing-masing, sehingga informasi mengenai topik yang akan dibahas lengkap karena adanya sumbangsih pemikiran dari beberapa orang. Langkah selanjutnya adalah dosen membimbing kelompok mahasiswa dalam belajar. Tugas dosen pada langkah ini hanya membimbing, yang artinya hanya memberikan beberapa petunjuk yang dirasa perlu sehingga diskusi mahasiswa tetap berada pada jalur yang semestinya. Setelah itu, dosen melakukan kegiatan evaluasi yang berkaitan dengan materi yang dipelajari hari itu. Evaluasi

tidak hanya dilakukan dalam bentuk tes, tetapi dapat pula dilakukan dalam bentuk presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok. Tahap terakhir dalam pembelajaran kooperatif adalah dosen memberikan penghargaan kepada kelompok mahasiswa yang dirasa memiliki penampilan paling baik diantara kelompok lain. Tujuan dari pemberian penghargaan adalah supaya kelompok mahasiswa lain akan memperbaiki kinerja mereka sehingga muncul motivasi dalam diri masing-masing mahasiswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi maupun mencari informasi.

Upaya yang dilakukan dosen dalam merubah kemampuan mahasiswa dalam berkelompok dan berdiskusi sebagai upaya meningkatkan keaktifan mahasiswa beragam, salah satunya memadukan dengan metode kancing warna. Penerapan metode kancing warna ini dapat memberikan kesempatan yang sama kepada semua mahasiswa untuk berpendapat (Afianti, *et al.*, 2017). Secara tidak langsung, metode ini memaksa mahasiswa untuk berperan aktif dalam proses berjalannya diskusi. Langkah yang dilakukan dosen saat melakukan metode kancing warna ini diawali dengan dosen menyediakan wadah yang berisi beberapa kancing yang memiliki warna berbeda. Sebelum diskusi dimulai, setiap ketua kelompok mengambil salah satu kancing warna dimana masing-masing warna kancing memiliki tugas yang berbeda. Selanjutnya setiap anggota kelompok harus mengungkapkan pendapatnya sesuai dengan tugas (tergantung warna kancing). Setiap anggota kelompok harus mengungkapkan pendapatnya secara bergiliran.

Keunggulan dari pembelajaran yang menggunakan metode kancing warna adalah menjadikan suasana kelas menjadi lebih meriah sehingga semua siswa antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (Amelia, *et al.*, 2014)&(Karyana, 2013). Namun, kelemahan yang muncul dari metode kancing warna ini adalah kegiatan belajar mengajar memerlukan waktu yang lebih lama karena beberapa siswa yang belum siap berpendapat cenderung mengakibatkan terjadinya perpanjangan waktu (Karyana, 2013).

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama (ITSNU) Pasuruan Jl. Raya Warung Dowo Komplek Perkantoran PCNU Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur yang dilaksanakan pada 3 (tiga) kali pertemuan di semester genap. Objek penelitian adalah seluruh mahasiswa program studi Pendidikan Biologi angkatan pertama yang memprogram mata kuliah Strategi Belajar Mengajar di semester genap (2) tahun akademik 2019/2020 sebanyak 21 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari pengisian lembar observasi dosen dan mahasiswa, wawancara dengan mahasiswa serta lembar partisipasi mahasiswa.

Jenis penelitian yang dipilih adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari PTK adalah mencari solusi atau perbaikan atas suatu permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran (Asmani, 2011). PTK merupakan jenis penelitian tindakan berbentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif,

kolaboratif dan spiral dimana memiliki tujuan sebagai perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi, kompetensi dan situasi. Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari tiga siklus, antara lain (a) tahap perencanaan yang terdiri dari perencanaan RPS serta persiapan lembar observasi baik untuk pendidik dan untuk siswa; dan tahapan kedua yaitu (b) pelaksanaan (Kusnandar, 2012).

Teknik pengumpulan data diperoleh dari lembar hasil observasi dosen dan mahasiswa, dokumentasi dan studi literatur. Teknik pengolahan data dan analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dimana analisis ini dilakukan pada keadaan dan gejala yang dijabarkan sesuai dengan kenyataan pada waktu penelitian tindakan ini dilakukan sampai pada berakhirnya penelitian.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan metode kancing warna mendapatkan hasil peningkatan keaktifan mahasiswa yang signifikan. Peningkatan keaktifan mahasiswa dapat diketahui pada diagram dan tabel berikut:

Tabel 1. Daftar Pertanyaan dan Persentase Angket Respon Mahasiswa

No	Pertanyaan	PI	PII	PIII
1	Saya memberikan pendapat setiap diskusi pada kelompok saya	30%	66%	90%
2	Menyelsaikan tugas yang sudah diberikan sangat	30%	67%	85%

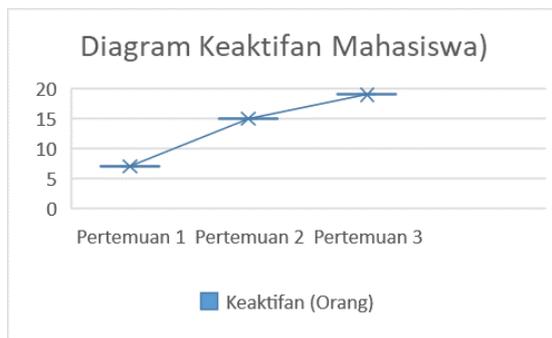
No	Pertanyaan	P I	P II	P III
	mendorong saya supaya aktif dalam diskusi kelompok			
3	Pendapat dari teman sekelompok selalu dijadikan bahan diskusi	45%	79%	87%
4	Menghargai pendapat orang lain	50%	93%	95%
5	Saya menyelesaikan tugas dengan cara diskusi kelompok	45%	79%	80%
6	Saya membantu teman mencari jawaban yang benar	35%	74%	85%
7	Saya merasa senang bekerja dalam kelompok	45%	75%	89%
8	Saya merasa berpartisipasi dalam diskusi kelompok merupakan hal yang membosankan	79%	50%	44%
9	Saya merasa kurang percaya diri terhadap pertanyaan yang saya lontarkan	85%	56%	20%
10	Saya merasa kurang percaya diri terhadap kalimat sanggahan yang saya utarakan	90%	50%	23%
11	Saya merasa tidak terlalu dibutuhkan dalam diskusi kelompok	85%	45%	20%

Ket: PI: Pertemuan 1, PII: Pertemuan 2, PIII: Pertemuan 3

Berdasarkan Tabel 1, dapat dijelaskan bahwa pengisian angket respon mahasiswa dilakukan pada pertemuan I, II dan III dimana terdapat 11 pertanyaan.. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar mendapat data mengenai peningkatan respon keaktifan atau partisipasi mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar. Pada tabel diketahui bahwa jawaban dari pertanyaan 1 sampai 11 mengalami perubahan respon dari mahasiswa. Persentase jawaban mahasiswa pada pertemuan pertama hingga ketiga selalu mengalami perubahan. Beberapa contoh pertanyaan yang menunjukkan peningkatan keaktifan mahasiswa antara lain pertanyaan nomor 1 yaitu “Saya memberikan pendapat setiap diskusi pada kelompok saya” dimana pada setiap pertemuan berdasarkan angket respon mahasiswa diketahui jawaban mahasiswa sebesar 30% (Tidak Setuju) pada pertemuan I, 66% (Setuju) pertemuan II dan 90% (Sangat Setuju) pada pertemuan ketiga. Selain itu, pada pertanyaan nomor 6 “Saya membantu teman mencari jawaban yang benar”, persentase jawaban mahasiswa yaitu 35% (Tidak Setuju) pada pertemuan I, 74% (Setuju) pada pertemuan II, dan 85% (Sangat Setuju) pada pertemuan III.

Hasil persentase jawaban mahasiswa melalui angket yang diberikan oleh dosen pada pertemuan I, II dan III memberikan bukti bahwa proses yang dilakukan mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung menuju pada arah positif, dimana mahasiswa menilai diri mereka berubah menjadi mahasiswa yang aktif dan memiliki peningkatan keberanian

dalam menjalankan diskusi. Hal tersebut dapat diartikan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat membawa dampak yang sesuai dengan tujuannya yaitu meningkatkan keaktifan mahasiswa sehingga mereka menjadi individu yang memiliki sikap toleransi dan mau mendengar pendapat orang lain (Huda, 2011).



Gambar 1. Persentase Peningkatan Keaktifan Mahasiswa

Berdasarkan Gambar1, dapat diketahui bahwa keaktifan mahasiswa Pendidikan Biologi pada mata kuliah Strategi Belajar Mengajar mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dibuktikan dari jumlah mahasiswa yang berpartisipasi aktif pada setiap pertemuan berdasarkan observasi yang dilaksanakan oleh observer dimana pada pertemuan pertama jumlah siswa yang aktif berjumlah 7 orang dimana terdapat 2 orang yang mengajukan pertanyaan, 3 orang membantu menjawab dan 2 orang menyanggah jawaban yang sudah diutarakan; pada pertemuan kedua bertambah menjadi 15 orang ada 8 mahasiswa mengajukan pertanyaan, 4 orang membantu presenter dalam menjawab pertanyaan dan 3 orang berani menyanggah jawaban; pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 19 orang

dimana ada 11 mahasiswa bertanya, 5 mahasiswa memberanikan diri untuk membantu menjawab dan 3 orang berani menyanggah jawaban. Keadaan yang muncul selama proses belajar mengajar berlangsung sesuai dengan kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran kooperatif yaitu keadaan kelas menjadi meriah dan menyenangkan sehingga membuat mahasiswa semakin tertarik dan tidak ragu untuk aktif berpendapat dalam diskusi (Amelia, *et al.*, 2014)&(Karyana, 2013).

Tabel 2. Observasi Dosen

PERTEMUAN KE-	JUMLAH PARTISIPASI DOSEN DALAM SATU PERTEMUAN
<b>I</b>	11 kali
<b>II</b>	7 kali
<b>III</b>	2 kali

Berdasarkan pada tabel 1, dapat dijelaskan bahwa jumlah partisipasi dosen sebagai pendidik dalam satu kali pertemuan menurun. Hal tersebut dapat dilihat pada angka jumlah partisipasi dosen yang semakin kecil dimana pada pertemuan pertama dosen memancing mahasiswa agar dapat aktif dalam kegiatan belajar mengajar sebanyak 11 kali, pertemuan kedua aktivitas tersebut menurun menjadi 7 kali dan pada pertemuan ketiga kembali mengalami penurunan yaitu 2 kali. Menurunnya jumlah partisipasi dosen dalam upaya memancing keaktifan atau partisipasi mahasiswa ini dapat diartikan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan keaktifan pada setiap pertemuan. Cara yang dilakukan dosen dalam memancing keaktifan mahasiswa antara lain berupa pertanyaan yang berisi petunjuk yang

mengarah pada materi yang sedang dipelajari. Selain itu, perlakuan yang diberikan antara pertemuan 1,2 dan 3 berbeda. Perbedaan tersebut diartikan bahwa setiap selesai satu pertemuan, dosen dan observer melakukan evaluasi sehingga adanya perbaikan terhadap pemberian petunjuk pada pertemuan selanjutnya. Evaluasi yang dilakukan observer sejalan dengan perubahan pandangan cara mengajar dimana saat ini dtuntut untuk lebih melibatkan mahasiswa dalam pembelajaran (*Student Centered*) daripada dominasi guru dalam kegiatan belajar mengajar (Dani, *et al.*, 2016).

Peningkatan keaktifan mahasiswa yang dilihat berdasarkan hasil angket selama tiga (3) pertemuan, observasi terhadap dosen dan mahasiswa terjadi dikarenakan meningkatnya rasa percaya diri pada mahasiswa, munculnya perasaan dihargai setiap mengutarakan pendapat, meningkatkannya kemampuan dalam berbicara di depan kelas dalam rangka penyampaian pertanyaan maupun kemampuan dalam memberikan bantuan jawaban terhadap presenter dalam diskusi (Afianti *et al.*, 2017). Keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran dapat memicu peran serta aktif mahasiswa pada setiap pertemuan. Keaktifan tersebut dapat membuat suasana pembelajaran menjadi semakin menyenangkan. Keunggulan lain yang muncul dari keaktifan mahasiswa adalah mereka dapat mengingat konsep suatu materi dalam perkuliahan lebih lama (*long term memory*) selain itu juga dapat meningkatkan aspek kemampuan berpikir tingkat tinggi.

## 5. SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat peningkatan partisipasi keaktifan mahasiswa Pendidikan Biologi pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar yang diketahui dari jawaban angket respon mahasiswa pada pertemuan I, II dan III dimana persentase pada beberapa pernyataan menjelaskan bahwa mahasiswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode kancing warna.
2. Peningkatan partisipasi keaktifan mahasiswa terlihat dari jumlah mahasiswa yang berpartisipasi aktif dalam bentuk kegiatan mengajukan pertanyaan dalam diskusi, mengutarakan pendapat sebagai upaya untuk membantu kelompok presenter dalam menjawab serta beberapa sanggahan terhadap jawaban presenter yang mereka anggap kurang tepat. Pada pertemuan pertama mahasiswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi berjumlah 7 orang, pertemuan kedua sejumlah 15 orang dan pertemuan ketiga berjumlah 19 orang.
3. Peran dosen sebagai tenaga pendidik dalam upaya peningkatan mahasiswa semakin sedikit pada setiap pertemuan, hal tersebut merupakan salah satu bukti bahwa peningkatan partisipasi aktif mahasiswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif menggunakan metode kancing warna dapat membantu upaya tersebut.

Hasil penelitian ini kemudian akan dijadikan bahan dalam peningkatan partisipasi keaktifan mahasiswa pada mata kuliah lain.

## 6. SARAN

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas, sebaiknya melibatkan lebih dari satu observer, hal tersebut bertujuan agar partisipasi aktif siswa dapat terekam selengkapnyanya. Artinya, semakin banyak observer maka partisipasi siswa yang terjadi bersamaan dapat teramati sehingga data yang diperoleh lebih lengkap.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, N.W., Sulastry, T., Alimin. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MIA 3 SMAN 1 Bontomarannu*. Jurnal Nalar Pendidikan, 5 (2): 544.
- Amelia, F dan Eva, M, G. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Kancing Gemerincing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Zat dan Wujudnya*. (Online), 2(4):19-23, (<http://digilid.unimed.ac.id>., diakses 6Maret 2019).
- Dani, Y.M., Maridi., Sugiharto, B. 2016. *Peningkatan Keaktifan dan Motivasi Belajar Biologi melalui Discovery Learning pada Siswa Kelas XI IPA ICT 2 SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015*. BIO-PEDAGOGI: 5 (1): 1-5.
- Isjoni. 2012. *Cooperative Learning, Mempraktekkan Kooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Asmani, J.M. 2011. *Tips Pintar PTK: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Laksana.
- Kagan, Spencer. 1998. *Professional Development for Cooperative Learning: Issues and Approaches*. Albany: State University of New York Press.
- Karyana, E. 2013. *Penerapan Model Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Menulis Cerita Rampang*.(Online), 1(3):1-10, (<http://repository.upi.edu>., diakses 6Maret 2019).
- Kusnandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Grafindo
- Hamdani, I. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, M. 2011. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktural, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Robert. E Slavin. 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sharan, S. 2012. *The Handbook of Cooperative Learning*. Yogyakarta: Familia.
- Suprijono, A. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Untarti, R & Kusuma, A. B. 2018. *Meningkatkan Partisipasi Aktif Mahasiswa melalui Lesson Study pada Mata Kuliah Geometri Uang*. Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA. 9(1)

# PENGEMBANGAN STRATEGI MOVIE LEARNING PADA PENDIDIKAN KARAKTER SEKOLAH DASAR KELAS 2 DI SD SILATURAHIM ISLAMIC SCHOOL BEKASI DAN SDIT AL FIKRI BEKASI

**Munif Chatib**

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya  
e-mail: [munifchatib@unusa.ac.id](mailto:munifchatib@unusa.ac.id)

**Abstrak:** Keberhasilan pendidikan sebuah negara tercermin dari kualitas karakter pemimpin dan masyarakat negara tersebut. Pendidikan karakter sudah tidak bisa lagi dianak tirikan, dipandang sebelah mata atau hanya sebagai jargon-jargon kebaikan tanpa jelas aplikasinya di sekolah. Dalam system pendidikan di Indonesia pendidikan karakter sebenarnya sudah mendapat tempat, namun sayangnya, banyak tenaga pendidik yang masih kebingungan cara penerapannya kepada peserta didik, baik secara konten maupun dalam hal metode penyampaianya. Akhirnya, banyak tenaga pendidik mengajarkan tema karakter terjebak dalam metode ceramah, satu arah, tidak menyenangkan peserta didiknya. Ketika hal tersebut terjadi bertahun-tahun, hasilnya adalah peserta didik belum mampu memunculkan karakter positifnya dalam pergaulannya sehari-hari. Berdasarkan kondisi di atas, penelitian ini berusaha memberikan solusi dari rumusan masalah belum populernya strategi movie learning dalam pembelajaran yang bertemakan karakter, dengan mengangkat judul *Pengembangan Strategi Movie Learning Pada Pendidikan Karakter Sekolah Dasar Kelas 2 di SD Silaturahmi Islamic School Bekasi dan SDIT Al Fikri Bekasi*. Model pengembangan yang digunakan adalah model rancangan *Dick & Carey* dengan 9 tahap dan menggunakan model uji coba *triangulasi*. Subyek penelitian ini adalah para peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar, dengan ditambah data dari 2 (dua) pihak yang terkait, yaitu pihak ahli media dan pihak tenaga pengajar. Dari hasil uji coba di lapangan (di kelas), diperoleh temuan yang cukup menggembirakan bahwa strategi *movie learning* sangat efektif untuk mengajar tema karakter. Produk ini jika dikembangkan lebih luas akan menjadi revolusi pembelajaran karakter. Pemahaman peserta didik tentang tema karakter yang diajarkan sangat maksimal.

**Kata kunci :** Pendidikan Karakter, Strategi Mengajar, Movie Learning.

**Abstract:** *The Education success of a nation is reflected in the leader characters and society in it. Education character cannot be considered as a non important one, not put into consideration or it is just a goodness saying without putting it into a real application in class. In Indonesian education system, the character education has already been given a place. Unfortunately, there are so many teachers having difficulty in applying it to students in class, whether it is the content or how to deliver it in class. Therefore, many teachers teach character value theme they get stucked in explaining method, done in one way, and students don't enjoy it. As it has happened many years, the result showed that the students couldn't reflect the positive character taught in daily life. Based on the above condition, this research tries to give a solution out of the outlined matters that the movie learning strategy*

*is not too popular in teaching character in class. It is the background of the study entitled Developing Movie Learning Strategy in character learning for grade 2 elementary school student at SD Silaturahmi Islamic School Bekasi and SDIT Al Fikri Bekasi. The models used and applied in this development are one designed by Dick & Carey with the 9 steps and triangulation test model. The Subject of this development research are grade 2 elementary school students grade 1, plus 2 other people, the media expert and the teachers. After the class trial and test, it results that it is quite pleasing that movie learning strategy is effective for teaching characters. This product if widely developed is becoming a revolution in classroom teaching character. The students understanding towards character theme taught is very well or it may be said it reach maximum level.*

**Keyword :** Character Education, Teaching Strategi, Movie Learning.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional mempunyai tujuan luhur yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu menurut Undang-Undang No. 20/2003 pasal 3 dan 4 dinyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut Faisal Amir, delapan puluh delapan persen tujuan pendidikan kita adalah membangun karakter (Amir dan Zulfanah: 2012, 64).

Meskipun pembentukan karakter bangsa dengan pembentukan karakter peserta didik sudah dinyatakan secara resmi oleh pemerintah, namun hasilnya masih belum signifikan terlihat. Analisa keberhasilan atau kegagalan pendidikan karakter dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu:

Pertama, bagaimana fakta karakter yang dapat terlihat dari fakta-fakta yang terjadi terhadap pelajar dan pimpinan. Pelajar adalah peserta didik yang masih terwadahi oleh institusi pendidikan. Pengamatan terhadap karakter pelajar yang sedang menempuh jenjang pendidikan di sebuah sekolah dapat menjadi acuan keberhasilan pendidikan karakter. Sedangkan pemimpin adalah orang-orang yang telah menyelesaikan jenjang pendidikan dan berkiprah dalam masyarakat dan menjadi pimpinan pada berbagai institusi. Pemimpin melambungkan hasil pendidikan panjang sebuah bangsa.

Kedua, kegagalan atau keberhasilan pendidikan karakter dapat dilihat dari angka tindak pidana korupsi yang dilakukan oleh para pemimpin. Korupsi yang terjadi level manapun merupakan hal yang dapat menghancurkan nilai-nilai etika serta norma sosial dan nilai agama.

Menurut Dr. Uhar Suharsaputra, M. Pd dalam artikel berjudul Budaya Korupsi dan Korupsi Budaya, Tantangan bagi Dunia Pendidikan menguraikan cukup detail bahwa tindak pidana

korupsi sangat tepat untuk mengukur tingkat keberhasilan pendidikan karakter sebuah bangsa

Dengan demikian Secara umum akibat korupsi adalah merugikan negara dan merusak sendi-sendi kebersamaan serta memperlambat tercapainya tujuan nasional seperti yang tercantum dalam Pembukaan Undang-undang Dasar 1945.

Fenomena karakter pada pelajar remaja dapat tergambar pada penelitian yang dilakukan oleh *Center for Research and Development of Health Ecology*, NIHRD di propinsi Jawa Barat dan Bali, tentang kenakalan remaja yang meliputi sifat dan perilaku remaja dalam mengendarai kendaraan bermotor dengan kecepatan tinggi (ngebut), keterlibatan perkelahian antar pelajar, termasuk keinginan untuk tidak mengikuti pelajaran di sekolah (membolos), meninggalkan rumah tanpa seizin orang tua, dan melakukan coret-coret di dinding, tindakan kriminal termasuk pemerasan, pencurian serta perusakan gedung.

Responden adalah remaja berumur 13-19 tahun yang masih sekolah atau sudah putus sekolah, belum menikah dan berada di wilayah puskesmas terpilih. Jumlah responden 1.110 remaja di Jawa Barat (Bandung dan Cianjur) dan 877 remaja di propinsi Bali (Denpasar dan Gianyar). Pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan kuesioner, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui diskusi kelompok terarah (DKT).

Sebagai hasil penelitian dapat dikemukakan disini bahwa remaja yang pernah mengendarai kendaraan bermotor dengan kecepatan tinggi di Jawa Barat-

urban 22,4%, sementara di rural 10,6%. Sebaliknya di Bali di urban hanya 18,4%, sedangkan di rural 22,4%. Pengalaman pernah absen tidak mengikuti pelajaran di sekolah tanpa izin guru (nenbolos) di Jawa Barat-urban 51,9%, rural 33,7% sebaliknya di Bali-urban 30,1%, rural 37,1% dan meninggalkan rumah tanpa izin orang tua, secara berturut-turut dapat dikemukakan sebagai berikut : di Jawa Barat-urban 54,4%, rural 42,3% sementara di Bali-urban 58,4%, rural 52,7%.

Kenakalan remaja berupa coret-coret dinding baik di propinsi Jawa Barat maupun Bali cukup tinggi juga. Di propinsi Jawa Barat hampir seimbang yaitu untuk urban 26,3%, sedangkan di rural 23,6%. Sebaliknya di Bali-urban 31,7% lebih tinggi daripada di rural 19,6%. Bentuk kenakalan remaja yang lain kearah kriminalitas, meliputi pemerasan dan pencurian hanya sekitar 2,2%. Nampaknya di rural agak meningkat yaitu 5,0%. Sementara di propinsi Bali-urban sekitar 7,2%; keadaan ini hampir sama dengan di rural yaitu 5,8%. Pencurian yang dilakukan oleh remaja juga dapat dikemukakan di sini, 6,3% remaja di Jawa Barat-urban pernah melakukannya, sedangkan di rural sedikit meningkat 8,2%. Lain halnya di Bali, di urban 8,9% lebih rendah daripada di rural 17,7%. Beberapa gedung menjadi sasaran para remaja untuk melampiaskan kenakalannya, nampak bahwa di Jawa Barat-urban 12,5% remaja melakukan perusakan gedung, di rural Jawa Barat 5,7%, sedangkan di Bali-urban 36,9% menyusul di rural 2,2%.

Dari data tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa umur rata-rata remaja yang mulai melakukan kenakalan tersebut antara 15--19 tahun. Sedangkan remaja yang mulai melakukan coretan di dinding pada umur kurang dari lima belas tahun. Beberapa faktor yang melatar belakangi kenakalan remaja antara lain adalah disharmoni keluarga, gangguan fungsi sekolah, sakit hati, pelampiasan kekesalan, solidaritas kawan dan ketidakpuasan remaja.

Sedangkan pada level negara yang dikaitkan dengan tindak pidana korupsi menurut Menurut perusahaan konsultan *Political & Economic Risk Consultancy* yang berbasis di Hong Kong, menempatkan Indonesia sebagai juara pertama korupsi.

Tingginya angka korupsi terjadi pada tiga badan kenegaraan yang utama. Pada badan eksekutif atau pemerintah, data yang terkumpul sebagai berikut:

Kepala Pusat Penerangan (Kapuspen) Kemendagri, Reydonnyzar Moenoek mengatakan sekitar 70 persen dari 281 kepala daerah terjerat pidana korupsi. (INILAH.COM, 2012).

Korupsi sebagai ciri dekadensi karakter juga terjadi di Pulau Sumatera. Data yang ada menunjukkan 8 dari 10 gubernur di Pulau Sumatera tersangkut kasus korupsi (kompasiana.com, 2010).

Catatan korupsi yang terjadi pada badan Legislatif juga cukup tinggi. Sebanyak 2.976 anggota legislatif DPRD di Indonesia telah diberi izin untuk diperiksa antara tahun 2004-2012. DPRD kabupaten/kota sebanyak 2.545 anggota. Sedangkan DPRD propinsi sebanyak 431 anggota.

Bidang yudikatif jumlah hakim 'nakal' yang diadukan masyarakat kepada Komisi Yudisial (KY) cenderung meningkat dengan jumlah laporan antara 1.400-1.500 pada priode Desember 2010 –Mei 2011. Kejaksaan Agung menerima 1.500 laporan mengenai jaksa nakal sepanjang tahun 2011. Sampai September 2011 yang terbukti melakukan pelanggaran 196 jaksa.

Pengamatan karakter pemimpin sebuah bangsa adalah salah satu ukuran yang cukup faktual untuk menyimpulkan berhasil atau tidaknya pendidikan karakter sebuah bangsa. Dari data-data di atas, jelas terlihat bahwa pendidikan katakter bangsa ini masih jauh dari harapan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional.

Akhirnya pertanyaan besar adalah mengapa pendidikan karakter bangsa ini gagal? Ketika pendidikan karakter menjadi tujuan keberhasilan pendidikan, maka sangat terkait dengan pemahaman pendidikan karakter itu sendiri dan bagaimana pendidikan karakter ini diajarkan oleh guru di sekolah-sekolah.

Seseorang dianggap memiliki karakter mulia apabila ia mempunyai pengetahuan yang mendalam tentang potensi dirinya serta mampu mewujudkan potensi itu dalam sikap dan tingkah lakunya. Adapun ciri yang dapat dicermati pada seseorang yang mampu memanfaatkan potensi dirinya adalah terpupuknya sikap-sikap terpuji, seperti penuh reflektif, percaya diri, rasional, logis, kritis, analitis, kreatif-inovatif, mandiri, hidup sehat, bertanggung jawab, cinta ilmu, sabar, berhati-hati, rela berkorban, berani, dapat dipercaya, jujur, menepati janji, adil, rendah hati,

malu berbuat salah, pemaaf, berhati lembut, setia, bekerja keras, tekun, ulet, gigih, teliti, berinisiatif, berpikir positif, disiplin, antisipatif, inisiatif, visioner, bersahaja, bersemangat, dinamis, hemat, efisien, menghargai waktu, penuh pengabdian, dedikatif, mampu mengendalikan diri, produktif, ramah, cinta keindahan, sportif, tabah, terbuka, dan tertib.

Kesimpulannya pendidikan karakter sangatlah luas dan harus dimulai sejak usia dini. Oleh karena itu strategi dalam mengajarkan pendidikan karakter menjadi sangat penting. Kegagalan pendidikan karakter di sekolah disebabkan gagalnya pemahaman peserta didik terhadap nilai karakter yang diajarkan. Terbukti nilai karakter yang mulai tersebut belum mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Strategi pembelajaran *movie learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan media film diharapkan menjadi solusi berhasilnya pendidikan karakter. Seperti diketahui *movie* atau film sangat minati oleh anak-anak. dan pada film mempunyai pengaruh emosional yang kuat bagi penontonnya.

Pengembangan strategi *movie learning* dengan media film-film karakter untuk anak-anak diharapkan memaksimalkan pemahaman siswa akan materi karakter. Ini akan berdampak luar biasa dalam pemahaman siswa karena transfer pengetahuan melibatkan semua modalitas dalam belajar, yaitu modalitas suara, audio dan visual. DePorter dan Hernacki (2002) Dan inipun didukung dalam teori Edgar Dale (dalam Latuheru,

1988:16) yang terkenal dengan Kerucut Pengalaman (*Cone of experience*) bahwa pengalaman belajar seseorang, 75% diperoleh melalui indera lihat (mata), 13% melalui indera dengar (telinga), dan selebihnya melalui indera lain.

Dengan berdasarkan pada tinjauan diatas maka perlu untuk dilakukannya pengembangan strategi *movie learning* dalam memberi pemahaman yang mendalam secara emosional terhadap karakter-karakter positif anak. Strategi pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam keberhasilan pembelajaran karakter. Namun faktanya strategi pembelajaran pendidikan karakter masih konvensional sebab belum adanya strategi pembelajaran dengan menggunakan media film-film karakter yang diminati anak-anak dan masuk dalam memori jangka panjang.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dikembangkan dan dirancang sebuah produk berupa strategi pembelajaran *movie learning* berupa potongan film-film karakter yang dikemas dalam *Microsoft Office Power Point*, Sehingga materi pendidikan karakter tersampaikan secara mudah, efektif, efisien dan menarik.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan dari pengembangan strategi *movie learning* adalah dihasilkannya produk berupa paket potongan film-film karakter yang disesuaikan dengan tema karakter yang ingin diajarkan.

## 2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan

pendekatan yang menggunakan instrument-instrumen formal, standar, dan bersifat mengukur. Model yang akan digunakan dalam pengembangan strategi pembelajaran *movie learning* pada pendidikan karakter ini adalah model rancangan pembelajaran Dick & Carey.

Model pembelajaran Dick and Carey terdiri dari sepuluh langkah. Setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya sehingga bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lain. Kesepuluh langkah pada model Dick and Carey menunjukkan hubungan yang sangat jelas, dan tidak terputus antara langkah yang satu dengan yang lainnya. Dengan kata lain, sistem yang terdapat pada Dick and Carey sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya (Dick, 1990).

Uji coba produk menggunakan model *triangulasi*. *Triangulasi* ini pada umumnya dimaksudkan untuk meningkatkan validitas hasil penelitian. *Triangulasi* adalah proses untuk mendapatkan data valid melalui penggunaan variasi instrumen. Ide tentang *triangulasi* bersumber dari ide tentang "*multiple operational*" yang mengesankan bahwa kesahihan temuan-temuan dan tingkat konfidensinya akan dipertinggi oleh pemakaian lebih dari satu pendekatan untuk pengumpulan data (misalnya, Webb dkk. 1966).

Metode *triangulasi* ini merupakan cara pengkombinasian antara penelitian kuantitatif dan kualitatif yaitu dengan cara mengecek antara satu tipe hasil penelitian (kuantitatif misalnya) dapat dicek dengan hasil penelitian yang

diperoleh dari tipe penelitian yang lain (kualitatif).

Hasil produk pengembangan strategi *movie learning* dengan menggunakan *software video cutter dan power point 2012* ini akan terbagi menjadi beberapa konten, yaitu pembelajaran karakter untuk motivasi siswa dan memahami makna karakter baik dan membiasakan dalam keseharian.

Hasil produk pengembangan strategi *movie learning* dengan menggunakan *software video cutter dan power point 2012* akan diuji oleh rekan guru pendidikan karakter sejawat. Adapun nama rekan guru yang mendukung adalah Uruk Komarullah S.S. dari SD Silaturahmi Islamic School Bekasi dan Vony Kusumawati S. Pd. dari SDIT Al Fikri Bekasi.

Hasil produk pengembangan strategi *movie learning* dengan menggunakan *software video cutter dan power point 2012* akan diuji oleh siswa-siswa kelas 2 Sekolah Dasar di SD Silaturahmi Islamic School Bekasi dan SDIT Al Fikri Bekasi.

Hasil produk pengembangan strategi *movie learning* dengan menggunakan *software video cutter dan power point 2012* akan diuji oleh para dosen ahli dari Universitas Adi Buana, Surabaya, yaitu Prof. Dr. Iskandar Wiryokusumo, M.Sc., Drs. H. Djoko Adi Walujo, S.T., M.M., DBA. dan Dr. Achmad Noor Fatirul, M.Pd.

Jenis data yang ditampilkan adalah satu paket pembelajaran karakter dengan strategi *movie learning*. Instrumentasi dalam pengembangan ini adalah kuesioner yang diberikan kepada :1) Sepuluh siswa SD kelas 2 dari dua

sekolah yang menggunakan bahan pengembangan strategi *movie learning* dengan menggunakan *software video cutter dan power point 2012* terkait dengan pemahaman dan aplikasi materi karakter. 2) Dua tenaga pendidik atau guru SD kelas 2 dari dua sekolah yang menggunakan bahan pengembangan strategi *movie learning* dengan menggunakan *software video cutter dan power point 2012* terkait efektivitas dan kemasan produk.

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. kuantitatif deskriptif merupakan pendekatan yang menggunakan instrument-instrumen formal, standar, dan bersifat mengukur. Pendekatan itu digunakan untuk mengukur tingkat keterlaksanaan proses pengembangan strategi mengajar yang mencakup: tingkat penyerapan materi ajar dan motivasi belajar yang dikembangkan berupa angka atau prosentase hasil penelitian. Beberapa deskripsi digunakan untuk mengarah pada penyimpulan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian adalah strategi pembelajaran *movie learning* berupa presentasi ajar dalam bentuk program aplikasi *Microsoft Power Point (soft file)*. Produk pembelajaran ini mempunyai ada tiga sumber media pokok yaitu: Pertama, film animasi yang berjudul *Valiant*. Film ini dipilih sebab mempunyai kandungan pembelajaran beberapa karakter. Kedua, Program aplikasi *Microsoft PowerPoint* sebagai program yang memuat potongan-potongan film tersebut. Ketiga, Program aplikasi *VCD Cutter*, yaitu

program aplikasi untuk cutting atau memotong film menjadi potongan film-film pendek.

Film ini mengisahkan seekor burung merpati kecil bernama *Valiant*, yang bertekad untuk masuk dalam pasukan merpati pengantar pesan. Dia akhirnya berhasil lolos seleksi masuk pasukan yang dikenal di kalangan merpati sebagai pasukan elit yang sangat dikagumi. Setelah mendapat beberapa pelatihan, akhirnya tiba saatnya untuk *Valiant* melakukan sebuah tugas penting, mengantar sebuah pesan yang tidak disebutkan apa isinya. Dalam perjalanan mengantar gulungan pesan tersebut, dia beserta teman-temannya menemui bahaya besar. Mereka harus menghadapi *The Falcons (Para Elang)*. *The Falcons* sendiri adalah sepasukan elang yang tugasnya merebut pesan-pesan yang dibawa para merpati, dan kemudian membunuh para merpati pengantar pesan. Sulit dibayangkan memang, merpati ... melawan elang! Secara fisik dan kecepatan terbang, para merpati itu memang kalah kelas dibandingkan dengan para elang, tapi bukan berarti mereka kalah cerdas. Berkat kerjasama tim yang baik yang dibarengi dengan kecerdikan, *Valiant* dan rombongannya berhasil mengantar gulungan pesan itu selamat sampai tujuan. Mereka pun akhirnya mendapatkan medali kehormatan.

*Microsoft PowerPoint* atau *Microsoft Office PowerPoint* atau *PowerPoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi *Microsoft Office*, selain *Microsoft Word*, *Excel*, *Access* dan

beberapa program lainnya. *PowerPoint* berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi *Microsoft Windows* dan juga *Apple Macintosh* yang menggunakan sistem operasi *Apple Mac OS*.

Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan *trainer*. Dimulai pada versi *Microsoft Office System 2003*, *Microsoft* mengganti nama dari sebelumnya *Microsoft PowerPoint* saja menjadi *Microsoft Office PowerPoint*. Lalu, pada *Office 2013*, namanya cukup disingkat *PowerPoint*. Versi terbaru dari *PowerPoint* adalah versi 15 (*Microsoft Office PowerPoint 2013*), yang tergabung ke dalam paket *Microsoft Office 2013*.

*VCD Cutter* adalah program aplikasi yang dapat digunakan untuk memotong video Anda dalam format *VCD (\*.dat)*, hasil pemotongan video tanpa mengurangi kualitas dari video tersebut. Program ini juga dapat digunakan untuk memisahkan antara video dan audio, sehingga dapat menghasilkan atau membuat *mp3* dari *vcd*.

Dalam program strategi *movie learning* ini mempunyai empat komponen, yaitu (1) Judul Produk, (2) Penjelasan potongan film, (3) Potongan film, (4) Soal, (5) Proyek.

Judul produk adalah judul strategi *movie learning* yang terdapat pada slide pertama aplikasi *Microsoft Office PowerPoint*. Judul produk terdiri dari judul utama yang harus menarik dan berkaitan dengan tema karakter yang disajikan. Judul utama adalah “Ayo

Menjadi *Valiant*”. Judul produk seperti di bawah ini:

Potongan film pendek adalah potongan film lengkap *Valiant* yang dipotong dengan program *VCD Cutter*. Potongan film ini dipilih pada adegan yang berhubungan pendidikan karakter yang ingin ditargetkan. Jumlah potongan film pendek ini sebanyak 6 (enam) film.

Potongan film pendek 1 (satu) menggambarkan adegan betapa hebatnya kemampuan burung pasukan penerbang yang dianggap perkasa oleh masyarakat burung merpati. *Valiant* memperhatikan kemampuan terbang pasukan dengan harapan ingin sekali menjadi pasukan penerbang. Potongan film pendek 2 (dua) menggambarkan adegan ibunda *Valiant* keberatan jika anaknya pergi ke kota London untuk mendaftar menjadi pasukan penerbang yang bertugas membawa pesan rahasia. Ibunda *Valiant* masih menganggap *Valiant* masih kecil.

*Kedua*, ahli media dan pendidik karakter menyarankan agar pengembang menampilkan slide sinopsis film *Valiant*, lengkap dengan sutradara, pemain dan keterangan pendukung. Hal ini penting, agar keterangan dan sumber tentang film *Valiant* menjadi jelas. Meskipun peserta didik tidak mempunyai beban harus menghafal, hanya cukup sebagai pengetahuan saja. Hasil revisi penambahan slide sinopsis sebagai berikut.

*Ketiga*, ahli media dan pendidik karakter menyarankan agar pengembang mengganti redaksional proyek menjadi unjuk kerja. Aktivitas berdiskusi atau melakukan presentasi peserta didik lebih tepat diistilahkan unjuk kerja dari pada proyek. Hasil revisi redaksional tersebut

akan disajikan bersama hasil revisi tampilan atau kemasan produk.

*Keempat*, ahli media dan pendidik karakter menyarankan agar pengembang memunculkan slide penutup pada akhir materi. Slide penutup ini berupa kesimpulan tentang jenis-karakter yang sudah dipelajari. Tujuannya agar peserta didik mendapatkan konfirmasi akhir pada tentang relevansi potongan film dengan jenis karakter yang ingin dicapai.

Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki tampilan produk agar lebih menarik. Revisi ini mengacu dari saran ahli media pembelajaran dan ahli pendidik karakter. Berdasarkan angket yang telah diujicobakan, revisi produk yang dilakukan sebagai berikut.

*Pertama*, Ahli media dan pendidik karakter menyarankan, yaitu tampilan slide penjelasan potongan film, soal dan unjuk kerja diberikan gambar *Valiant* agar merangsang peserta didik untuk memperhatikan setiap slide yang ditampilkan. Keberadaan gambar akan merangsang cara kerja otak untuk lebih aktif menangkap informasi dan berpikir. *Kedua*, Ahli media dan pendidik karakter menyarankan, untuk diubahnya warna dasar dari slide penjelasan potongan film dari warna hitam menjadi berwarna; warni setiap slidanya.

Produk ini pengembangan ini memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan tersebut diuraikan sebagai berikut. *Pertama*, terjadi proses pembelajaran yang menarik peserta didik. Ketertarikan dalam proses belajar akan memunculkan selera belajar.

*Kedua*, terjadi dialog antara pendidik dan peserta didik terhadap materi ajar. Dialog ini merupakan hal

positif dalam proses pembelajaran. Terjadi pembelajaran dua arah antara peserta didik dan pendidik. *Ketiga*, pemahaman makna karakter yang ingin dicapai dapat maksimal dengan kekuatan media film. *Keempat*, pendidik tidak perlu susah untuk membuat film sendiri, sebab tidak ada waktu dan kompetensi. Dengan memotong dari adegan-adegan penting sebuah film, sudah cukup menjadi sebuah media pembelajaran yang baik.

Selain memiliki keunggulan, produk ini juga memiliki kelemahan. Kelemahan produk ini diuraikan sebagai berikut. *Pertama*, pendidik harus mempunyai kemampuan mengoperasikan power point. *Kedua*, pendidik harus menyiapkan sarana teknologi berupa laptop dan infocus. Tanpa saran ini produk ini susah untuk diaplikasikan.

Diseminasi dalam hal ini adalah penyebarluasan produk yang telah dikembangkan pada sasaran yang tepat. Produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini telah dikaji. Berdasarkan hasil kajian produk, produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut. Pengembangan itu dapat merujuk kepada tiga aspek, yaitu (1) konten materi, (2) tampilan produk, (3) antusias peserta didik, dan (4) ketuntasan belajar peserta didik. Berikut akan diulas lebih mendalam terkait dengan lima aspek tersebut.

*Pertama*, konten materi. Pengembangan lebih lanjut dapat menciptakan sebuah tahapan baru dari setiap film-film baik yang berkarakter dengan persetujuan produser film yang

resmi. Tahapan baru tersebut adalah setiap penayangan film-film baik berkarakter, produser film melanjutkan dengan memberikesempatan kepada pendidik karakter di seluruh dunia untuk mengembangkan film tersebut menjadi produk strategi *movie learning* untuk pembelajaran karakter. Apabila tahapan baru ini terwujud nyata, maka akan tercipta *listing* materi-materi karakter berdasarkan film-film yang diproduksi setiap saat.

*Kedua*, pada aspek tampilan produk dapat dikembangkan dengan menggunakan program-program aplikasi yang modern. Tampilan mampu menciptakan hubungan emosional dengan peserta didiknya. Program aplikasi yang dimaksud misalnya dengan menambahkan rekaman video peserta didik pada saat melakukan unjuk kerja, dan lain-lain.

*Ketiga*, antusias peserta didik dapat dikembangkan dengan menambahkan keterlibatan peserta didik pada setiap potongan film. Keterlibatan peserta didik yang dimaksud adalah dengan memberi tantangan peserta didik untuk membuat karya pada tema materi karakter yang disajikan. Selain karya, juga peserta didik melakukan proyek berupa riset-riset sederhana tentang implementasi pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari.

*Keempat*, ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dikembangkan dengan menambahkan jenis soal pengetahuan. Misalnya dengan jenis soal menjodohkan sampai esay.

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari produk ini adalah sebagai berikut:

- a. Strategi *movie learning* pada pendidikan karakter yang bertemakan keberanian, tolong menolong dan tanggungjawab dari aspek konten dan tampilan produk sangat menarik bagi subyek uji, yaitu para siswa atau peserta didik dan pendidik karakter. Artinya strategi *movie learning* pada tema karakter dapat diterima baik oleh pendidik maupun oleh peserta didik. Dari hasil uji coba yang diamati oleh ahli media, pada aspek konten materi mendapatkan 92% dan dari pendidik karakter mendapatkan 96%. Artinya dari aspek konten materi dapat dinyatakan baik dalam hal efektifitas dan efesiennya.
- b. Strategi *movie learning* ternyata sangat membuat peserta didik antusias mengikuti pembelajaran sampai selesai. Hal ini membuktikan bahwa media film sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran karakter. Terbukti media film sangat disukai oleh cara kerja otak peserta didik, dengan suara, gerakan, adegan dan imajinasi yang terpantik menjadikan materi ajar sajian yang menarik dan disukai otak, sehingga antusias dan perhatian peserta didik tetap terjaga. Dari hasil uji coba yang diamati oleh ahli media, pada aspek antusias peserta didik mendapatkan 81% dan dari pendidik karakter mendapatkan 94%. Artinya dari aspek antusias peserta didik dapat dinyatakan sangat baik dalam hal daya tarik.

c. Strategi *movie learning* mampu mempermudah peserta didik memahami konsep karakter yang diajarkan. Hal ini terbukti dengan ketuntasan belajar yang tinggi. Dari hasil uji coba yang diamati oleh ahli media, pada aspek ketuntasan peserta didik mendapatkan 94%. Artinya dari aspek ketuntasan peserta didik dapat dinyatakan sangat baik dalam hal efektifitas dan efesiensi dalam pemahaman konsep materi. Tingkat pemahaman tentang materi karakter sangat berpengaruh pada kontinuitas karakter baik selalu dilakukan. Hal ini sama dengan teori Erick Jensen dan penelitian dari Eskeles Gottfried (1985), seorang psikolog dari *California State University, Northridge*, yang menjelaskan bahwa semakin siswa menikmati mater-materi akademik, semakin tinggi hasil skor tes standar mereka dan nilai mereka dalam membaca, studi sosial, dan ilmu pengetahuan (Jensen, 2008, 60).

## 5. SARAN

Pemanfaatan dalam hal ini adalah penggunaan produk hasil pengembangan adalah sebagai berikut.

*Pertama*, dapat menjadi media resmi pendidikan karakter pada sekolah-sekolah mulai dari sekolah dasar sampai menengah. Diharapkan pemahaman materi karakter dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari dapat tercapai. Penyebab utamanya adalah dengan film, pembelajaran karakter menjadi materi yang sangat disukai peserta didik.

*Kedua*, memanfaatkan film-film karakter yang *uptodate* dan banyak disukai masyarakat menjadi jembatan pemahaman karakter yang terdapat dalam film tersebut. Saat ini banyak sekal film-film karakter yang layak ditonton. Sangat disayangkan apabila film-film baik itu hilang setelah masa putar di gedung bioskop sudah selesai. Dengan strategi *movie learning*, film-film karakter tersebut akan hisup sepanjang masa dalam kelas-kelas pembelajaran.

*Ketiga*, dapat menjadi tantangan setiap pendidik untuk membuat strategi *movie learning* dalam setiap tema pembelajarannya. Tidak hanya dalam materi karakter, namun mata pelajaran yang lain dapat menerapkan strategi *movie learning* dalam proses pembelajarannya.

Peneliti memberi saran pada praktisi pendidikan untuk menggunakan produk *movie learning* ini tidak hanya di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya tetapi juga pada jurusan lain atau bahkan universitas lain dengan adaptasi sesuai dengan karakter mahasiswa yang menempuh perkuliahan tersebut. Penyebaran produk juga dapat dilakukan pada pelatihan pendidikan karakter kepada para pendidik di sekolah.

Diseminasi produk hasil penelitian pengembangan ini disarankan untuk memerhatikan tiga hal. Hal tersebut, yaitu (1) memerhatikan tahap desiminasi, (2) melakukan survei pendahuluan, dan (3) memerhatikan komitmen dan kerjasama pengajar di universitas. Dengan memerhatikan tiga hal tersebut, diharapkan diseminasi dapat

dilaksanakan sesuai sasaran. Berikut akan diulas lebih rinci mengenai tiga saran diseminasi tersebut.

*Pertama*, tahapan diseminasi. Diseminasi produk ini sebaiknya dilakukan secara bertahap. Diseminasi dimulai dengan dari kelompok terbatas dan berangsur-angsur menjangkau kelompok yang lebih luas, baik di universitas lain atau wilayah lain. Tahapan tersebut dapat diawali dengan satu atau dua kelas dilanjutkan dengan penyebaran pada semua kelas, semua program studi Teknologi Pendidikan ke universitas lain, dapat diawali dengan penggunaan pada salah satu universitas dan secara berangsur-angsur disebarkan pada universitas lain.

*Kedua*, perlunya survei pendahuluan. Survei pendahuluan di suatu kelas atau universitas lain perlu dilakukan untuk mengetahui motivasi, keterampilan, gaya belajar, dan ketersediaan sarana pembelajaran.

*Ketiga*, perlunya komitmen yang kuat dan kerjasama dengan pendidik. Komitmen dan kerjasama antara pengembang dan pendidik karakter sangat diperlukan. Wujud komitmen tersebut antara lain semua pendidik karakter merasa wajib mendesiminasikan produk yang telah dikembangkan oleh pengembang.

#### DAFTAR RUJUKAN

Al Haydari, Kamal, 2004. *Manajemen Ruh*. Bogor: Penerbit Cahaya.  
Anderson, Ronald H., 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.

Arsyad, Azhar, 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.  
Asnawir dan Usman, Basyirudin, 2002. *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.  
Briggs, F. And Potter, G. K., 1990. *Teaching Children in the First Three Years of school*. Hongkong: Longman Cheshire.  
Brown, H. D., 1987. *Principles of Language Learning and Teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.  
Chatib, Munif, 2009. *Sekolahnya Manusia, Sekolah berbasis multiple intelligences di Indonesia*. Bandung: Kaifa PT. Mizan Pustaka.  
Chatib, Munif, 2011. *Gurunya Manusia, Menjadikan semua anak istimewa dan cerdas*. Bandung: Kaifa PT. Mizan Pustaka.  
Chatib, Munif, 2013. *Kelasnya Manusia, memaksimalkan Fungsi otak Belajar dengan Manajemen Display Kelas*. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka.  
Damayanti, Deni, 2014. *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Yogyakarta: Araska.  
De Porter, Bobbi & Hernacki, Mark, 2002. *Quantum Learning*, Jakarta. Bandung: Kaifa PT. Mizan Pustaka.  
Dick, W., & Carey L. 1990. *The Systematic Design of Instruction*. USA: Harper Collins Publisher.  
Dimiyati dan Mudjiono, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.  
Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan, 2006. *Strategi Belajar*

- Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Faisal, Amir dan Zulfanah, 2012. *Pendidikan Karakter 88%*. Solo: Duta Publishing Indonesia.
- Fajerin, Muh. Alfi, 2012. *Movie Sebagai Media Pembelajaran*. Diakses tanggal 20 April 2016.
- Fathuddin, TM. Natsir, 2008. *Kuliah Akhlak, Kajian Sistematis Mengenai Akhlak terhadap Allah dan rasulullah Saw*. Bogor: Pesantren Baitussalam.
- Fielding, Betty, 1999. *The Memory Manual*, Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Ginnis, Paul, 2008. *Trik & Taktik Mengajar, Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Goldberg, M., 1997. *Arts and Learning: An Integrated Approach to Teaching and Learning in Multicultural and Multilingual Setting*. New York: Longman Ltd.
- Gopnik, Alidan and Meltzoff Andrew, 2007. *Keajaiban Otak Anak: Rahasia Cara Anak Balita Mempelajari Benda, Bahasa dan Manusia*. Bandung: Kaifa PT. Mizan Pustaka.
- Gunawan, Djohan, 2011. *Kedahsyatan dan Kekuatan Gelombang Otak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hergenbahn, BR, and Olson, Matthew, 2008. *Theories Of Learning*. Jakarta: Kencana.
- Holt, John, 2010. *Mengapa Siswa Gagal*. Jakarta: Erlangga.
- Hook, Peter and Vass, Andy, 2011. *Strategi Manajemen Perilaku*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Ibnu Buchori, Ihsan Baihaqi, 2010. *Yuk, Jadi Orangtua Shalih, Sebelum Meminta Anak Shalih*. Bandung: Mizania PT. Mizan Pustaka.
- Jensen, Erick and Nickelsen, LeAnn, 2008. *Deeper Learning, 7 Strategi Luar Biasa untuk Pembelajaran yang Mendalam dan Tak Terlupakan*. Jakarta: PT Indeks.
- Joyce, Bruce, and Weil, Marsha, 2009. *Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Laporan Center for Research and Development of Health Ecology, NIHRD, 2015. *Tentang kenakalan remaja di Jawa Barat*.
- Lickona, Thomas, 2012. *Character Matters, How to Help Our Children Develop Good Judgment, Integrity, and Other Essential Virtues*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mayer, Richard E., 2009. *Multi Media Learning, Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Qaimi, Ali, 2004. *Keluarga dan Anak Bermasalah*. Bogor: Cahaya.
- Sadiman, Arief S, 2009. *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Sentanu, Erbe, 2007. *Quantum Ikhlas, Teknologi Aktivasi Kekuatan Hati*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

- Slameto, 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, Sharon E., and Lowther, Deborah, 2011. *Instructional Technology & Media For Learning, Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Suharsaputra, Uhar, 2012. *Budaya Korupsi dan Korupsi Budaya, Tantangan bagi Dunia Pendidikan*. Diakses tanggal 20 April 2016
- Sulhan, Najib, 2011. *Pendidikan Berbasis Karakter*. Surabaya: PT. Jepe Press Media Utama.
- Watson, Roy and Davis, 2011. *Strategi Pengajaran Kreatif*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Zuhdi, Dimiyati, 2008. *Humanisasi Pendidikan: Menemukan Kembali Pendidikan yang Manusiawi*, Jakarta, Bumi Aksara.

# PENANGKAPAN IDE BACAAN SISWA SMP LABSCHOOL UNESA KETINTANG SURABAYA PASCA GERAKAN LITERASI

**Muhammad Thamrin Hidayat, Suharmono Kasiyun**

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya  
e-mail: pmksthmrin@gmail.com

**Abstrak:** Penganjangan Surabaya Kota Literasi telah dilakukan Walikota Surabaya pada 2 Mei 2014. Penganjangan Kota Literasi berlanjut pada setiap sekolah-sekolah yang ada di Surabaya. Pengejawatahannya kegiatan literasi dilakukan limabelas menit setiap pagi sebelum pelajaran dimulai. Untuk mengetahui adakah dampak dari pelaksanaan literasi terhadap penangkapan ide bacaan siswa dan bagaimanakah tanggapan siswa terhadap pelaksanaan literasi tersebut, diadakan penelitian untuk melihat tingkat penangkapan ide bacaan dengan menggunakan metode bacaan rumpang, sedangkan tanggapan siswa terhadap pelaksanaan dengan menggunakan wawancara maupun angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan literasi menghasilkan tingkat ide bacaan para siswa sangat baik dan tanggapan siswa tentang pelaksanaan literasi sangat positif. Kekurangan adalah bahan bacaan yang kurang bervariasi.

**Kata Kunci:** Literasi, penangkapan ide bacaan

*Abstract: The launching of the Surabaya City of Literacy was carried out by the Mayor of Surabaya on May 2, 2014. The launching of the City of Literacy continued in every school in Surabaya. Management of literacy activities is carried out fifteen minutes every morning before the lesson begins. To find out whether there is an impact of literacy on the capture of student reading ideas and how students respond to literacy implementation, a study was conducted to look at the level of capture of reading ideas by using the hitching reading method, while student responses to the implementation using interviews and questionnaires. The results of this study indicate that the implementation of literacy produced a very good level of students' reading ideas and student responses to literacy implementation were very positive. Disadvantages are less varied reading material,*

*Keyword: Literacy, Arrest Reading Ideas*

## 1. PENDAHULUAN

Di dunia pendidikan dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari buku. Di dalam buku terdapat beberapa tulisan yang berguna untuk menyampaikan hal yang berhubungan berita, cerita sejarah, ungkapan dari seseorang dalam bentuk tulisan. Untuk mengetahui apa isi dari

bacaan yang tertulis di dalam buku tersebut seseorang harus membacanya.

Pengertian membaca sebagai sebuah istilah sangat beraneka ragam. Membaca dalam arti yang sederhana adalah menyuarakan huruf atau deretan huruf yang berupa kata atau kalimat. Tetapi membaca tidak harus menyuarakan apa

yang dibaca, tetapi cukup memperhatikan bacaan dan paham serta memaknai bacaan dalam hati, itu sudah dikatakan membaca. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis (Tarigan, 1990: 7). Adapun hakikat membaca adalah melihat tulisan dan menyuarakan atau tidak bersuara (dalam hati) serta mengerti isi tulisannya (Zainuddin, 1992: 72). Membaca adalah usaha untuk mendapatkan sesuatu yang ingin diketahui, mempelajari sesuatu yang ingin dikerjakan, atau mendapat kesenangan dan pengetahuan dari suatu tulisan (Semi, 1993: 100).

Membaca dimaksudkan untuk melafalkan bunyi yang tertulis kemudian menangkap gagasan yang terkandung dalam rangkaian bunyi (Pranowo, 1996: 88). Membaca berarti melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya di dalam hati); mengeja atau melafalkan apa yang tertulis. Membaca bukanlah suatu proses ekafaktor, melainkan keterampilan dan kemampuan yang interaktif dan terpadu (Harjasujana, 1986: 9). Dalam komunikasi lisan, seperti yang telah dikatakan, lambang-lambang bunyi bahasa diubah menjadi lambanglambang tulisan atau huruf, dalam hal ini huruf-huruf menjadi alfabet lain (Tampubolon, 1987: 5). Membaca pada dasarnya adalah proses kognitif. Walaupun pada taraf-taraf penerimaan lambang-lambang tertulis diperlukan kemampuan kemampuan motoris berupa gerakan-gerakan mata, kebanyakan dari kegiatankegiatan membaca sebagai

proses kognitif adalah kegiatan-kegiatan pikiran atau penalaran termasuk ingatan (Tampubolon, 1990: 6).

Membaca merupakan perbuatan yang dilakukan berdasarkan kerja sama dari berbagai keterampilan, yaitu mengamati, memahami, dan memikirkan (Burhan, 1991: 91). Di dalam konteks pembelajaran, membaca dipandang sebagai suatu proses menuju pemahaman sebagai produk yang diukur. Pada proses itu terjadi peralihan informasi yang dikandung oleh lambang grafis yang mewakili kata (Semi, 1993: 99).

Tujuan membaca menurut Tarigan (1986: 9-10) adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami isi bacaan. Makna, arti erat sekali berhubungan dengan maksud, tujuan, atau intensif kita dalam membaca. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Labschool Unesa Ketintang Surabaya telah melakukan kegiatan literasi sejak i tahun 2016 hingga sekarang, hal ini sesuai penancangan Kota Surabaya sebagai kota literasi pada Tanggal 2 Mei 2015. Kota Surabaya Literasi (SKL) digalakkan semua sekolah harus melaksanakannya. Sesuai instruksi tersebut SMP Labschool Unesa Ketintang Surabaya setiap pagi mengadakan baca buku selama 15 menit sebelum pelajaran berlangsung. Sudah hampir 3 tahun lebih sekolah sudah melaksanakan, tetapi belum ada evaluasi hasil kegiatan literasi tersebut. Berdasarkan masalah di atas sekolah mencoba untuk membuat penelitian *expofacto* dengan judul : “Penangkapan Ide Bacaan Siswa SMP Labschool Unesa Ketintang Surabaya Pasca Gerakan Literasi ”

#### **a. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian dalam penelitian ini menyangkut beberapa hal:

- 1) Pencanaan *Surabaya Kota Literasi* telah dilakukan Walikota Surabaya pada 2 Mei 2014. Pada 2 s.d. 5 Maret 2015 program *Tantangan Membaca Surabaya 2015*.
- 2) Kegiatan membaca buku setiap selama lima belas menit sebelum pembelajaran dimulai.
- 3) Pengungkapan penangkapan ide bacaan dengan menggunakan 'cloze procedure' (bacaan rumpang)
- 4) 'Cloze procedure' Bacaan yang digunakan adalah cerita rakyat judul Bawang putih dan Bawang merah.

#### **b. Rumusan Masalah**

Adapun masalah penelitian ini dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah aktivitas siswa saat melakukan kegiatan literasi ?
- 2) Bagaimanakah respon siswa saat melakukan kegiatan literasi ?
- 3) Bagaimanakah hasil penangkapan ide bacaan siswa setelah melakukan kegiatan literasi ?

#### **c. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini untuk mendapatkan gambaran yang jelas pengaruh pelaksanaan literasi terhadap penangkapan ide bacaan siswa.

#### **d. Hasil yang Diharapkan**

Hasil yang diharapkan adalah mendapatkan gambaran yang jelas tingkat kemampuan penangkapan ide bacaan setelah diberi kegiatan literasi siswa SMP Labschool Unesa Ketintang

Surabaya selama lima belas menit tiap hari sebelum jam belajar.

#### **e. Manfaat Penelitian**

Dapat digunakan untuk mendukung kegiatan yang lebih luas tentang manfaat literasi. Kemampuan wacana merupakan kemampuan untuk mengetahui dan mengerti isi bacaan secara tepat dan cepat dengan cara melihat hubungan makna yang terdapat dalam bacaan. Seseorang dikatakan mampu memahami wacana apabila ia mengerti tentang kata-kata, kalimat, paragraf, dan ide-ide atau pesan yang ingin disampaikan melalui tulisannya. Konsep tingkat kemampuan ini mengacu pada konsep Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang diungkapkan oleh Nurgiyantoro (1988: 363), yaitu penentuan batas minimal kelulusan dan pemberian nilai tertentu dapat dilakukan dengan perhitungan persentase. Tingkatan kemampuan memahami wacana adalah sebagai berikut.

- 1) 85%—100% termasuk tingkatan kemampuan baik sekali;
  - 2) 75%—84% termasuk tingkat kemampuan baik;
  - 3) 60%—74% termasuk tingkat kemampuan cukup;
  - 4) 40%—59% termasuk tingkat kemampuan kurang;
  - 5) 0%—39% termasuk tingkat kemampuan sangat kurang.
- (Nurgiyantoro, 1988: 363)

Dalam kajian ini akan dijelaskan hal-hal yang berkaitan dengan teknik uji rumpang, yaitu pengertian uji rumpang, fungsi uji rumpang, kegunaan uji rumpang, kriteria pembuatan uji rumpang, serta keunggulan dan kelemahan uji rumpang.

Diungkapkan oleh Hardjsudjana (1996: 115) bahwa teknik uji rumpang mula-mula diperkenalkan oleh Wilson Taylor (1953) dengan nama '*cloze procedure*'. Teknik ini diilhami oleh suatu konsep dalam ilmu jiwa Gestal, yang dikenal dengan istilah '*clozure*'. Konsep ini menjelaskan tentang kecenderungan manusia untuk menyempurnakan suatu pola yang tidak lengkap secara mental menjadi satu kesatuan yang utuh; kecenderungan untuk mengisi atau melengkapi sesuatu yang sesungguhnya ada, tampak dalam keadaan yang tidak utuh; melihat bagian-bagian sebagai suatu keseluruhan. Seperti dijelaskan oleh Sadtono (1982: 2) istilah '*clozure*' mengandung makna sebagai persepsi (penglihatan dan pengertian) yang penuh atau komplit dari gambar atau keadaan yang sebenarnya tidak sempurna. Persepsi keadaan yang sempurna itu diperoleh dengan cara tidak menghiraukan bagian yang hilang atau bagian yang tidak sempurna itu; atau dengan cara mengisi sendiri bagian yang hilang atau kurang sempurna tadi berdasarkan pengalaman yang telah lampau. Berdasarkan konsep tersebut Taylor mengembangkannya menjadi sebuah alat ukur keterbacaan wacana yang diberinya nama '*cloze procedure*'. Istilah itu selanjutnya disebut sebagai 'prosedur/teknik uji rumpang', definisi yang dibuat langsung oleh Taylor (1953) selaku pencipta teknik ini.

## **2. METODE PENELITIAN**

### **a. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian *ex post facto*, Penelitian *ex post facto* merupakan penelitian yang bertujuan

menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variable bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi. Penelitian *ex post facto* secara metodologis merupakan penelitian eksperimen yang juga menguji hipotesis tetapi tidak memberikan perlakuan-perlakuan tertentu karena sesuatu sebab kurang etis untuk memberikan perlakuan atau memberikan manipulasi. Biasanya karena alasan etika manusiawi, atau gejala/peristiwa tersebut sudah terjadi dan ingin menelusuri faktor-faktor penyebabnya atau hal-hal yang mempengaruhinya. Selain penelitian *ex post facto* penelitian ini diskripsi kualitatif untuk menunjang hasil dari penelitian *ex post facto* agar penelitian ini lebih jelas di dalam simpulan.

Dengan demikian kegiatan literasi yang dilakukan oleh SMP Labschool Unesa Ketintang selama lima belas menit setiap pagi sebelum pembelajaran dimulai apakah memiliki dampak pada peningkatan penangkapan ide bacaan siswa. Untuk mendapatkan gambaran penangkapan ide bacaan menggunakan teknik uji rumpang yang pernah dikembangkan oleh Taylor (1953) dengan nama '*cloze procedure*'.

Subyek penelitian adalah siswa SMP Labschool Unesa Ketintang Surabaya kelas VII, VIII sebanyak 108 siswa. Lokasi penelitian di SMP Labschool Unesa Ketintang Surabaya di Kampus Unesa Ketintang Surabaya. Waktu penelitian Bulan Nopember 2018. Variable bebas adalah membaca buku selama lima belas menit sebelum

pelajaran dimulai. Variabel terikat Penangkapan ide bacaan siswa. Variabel kontrol : bacaan berupa buku cerita

#### b. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian menganut prosedur penelitian *ex post facto* yakni yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan penangkapan ide bacaan karena adanya perlakuan siswa setiap pagi selama lima belas menit diharuskan membaca buku bacaan berupa bacaan cerita. Kemudian setelah itu berselang beberapa bulan diadakan tes menggunakan teknik uji rumpang. Hasilnya dirata-rata dan tingkat kemampuan ini mengacu pada konsep Penilaian Acuan Patokan (PAP). Tingkatan kemampuan memahami wacana adalah sebagai berikut.

- 1) 85%—100% termasuk tingkatan kemampuan baik sekali;
- 2) 75%—84% termasuk tingkat kemampuan baik;
- 3) 60%—74% termasuk tingkat kemampuan cukup;
- 4) 40%—59% termasuk tingkat kemampuan kurang;
- 5) 0%—39% termasuk tingkat kemampuan sangat kurang.

Bila digambarkan dalam diagram seperti pada Diagram 1 di bawah ini:



Diagram 1: Alir Penelitian

### 3. HASIL PENELITIAN

#### a. Gambaran Pelaksanaan Literasi

Pelaksanaan literasi ini dilakukan sudah berjalan kurang lebih 2,5 tahun. Pelaksanaannya semula dilakukan di dalam kelas masing-masing, namun pelaksanaan kurang kondusif, hal ini disebabkan pengawas siswa yang membaca di dalam kelas kadangkala guru terlambat datang atau tidak masuk ke dalam kelas. Hasilnya siswa banyak yang hanya bergurau, bercerita bahkan tidak membaca buku sama sekali. Untuk menghilangkan permasalahan tersebut, dilakukan perubahan. Membaca buku bacaan harus diluar kelas, yaitu dilakukan di selasar depan kelas masing-masing. Membaca di selasar berjalan dalam beberapa bulan dirasa juga kurang efektif. Diputuskan semua siswa membaca di halaman sekolah, ber deret deret sesuai kelas masing-masing agar siswa dapat dipantau secara langsung oleh semua guru yang hadir pagi itu.

Hasilnya dengan membaca di halaman sekolah berdampak sangat efisien dan efektif di dalam pelaksanaan literasi. Namun kendala masih selalu ada yaitu apabila hujan turun atau setelah hujan, pelaksanaan di halaman tidak terlaksana dan dipindahkan ke dalam kelas masing-masing.

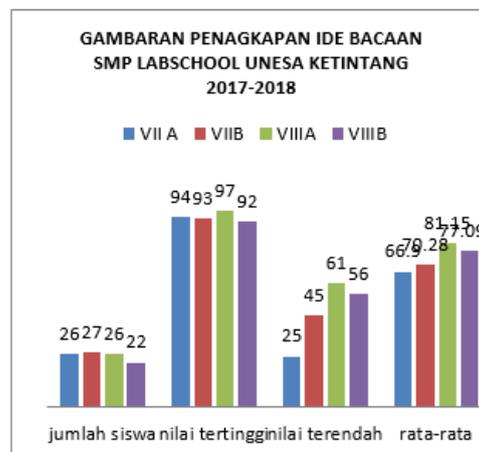
Bagi siswa yang datang terlambat, siswa dihukum untuk membersihkan halaman dari sampah-sampah daun dari pohon. Hukuman tidak selalu membersihkan halaman tetapi mereka diberitugas untuk menyusun ringkasan dari bacaan yang mereka baca. Hasil ringkasan dianalisis tentang : kebahasaan terdiri: rumusan judul, penggunaan ejaan, penggunaan tanda baca, pilihan kata, struktur kalimat, paragraf. Sedangkan tentang isi yang dinilai yaitu: kelengkapan,keruntunan, dan keterpaduan (ini menjadi laporan tersendiri). Dari pengelolaan tersebut sekarang sudah berjalan dengan baik tanpa hambatan yang berarti, dan nampaknya siswa sudah mulai menyadari kegiatan literasi yang dilakukan oleh sekolah.

**b. Hasil Penangkapan Ide Bacaan**

adalah Tingkatan kemampuan siswa memahami wacana dengan menggunakan tes bacaan dengan menggunakan 'cloze procedure' seperti Tabel 1 sebagai berikut:

No	Kelas	Jumlah siswa	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata-rata	Ket.
1	VII A	26	94	25	66,9	Cukup
2	VII B	27	93	45	70,28	Cukup
3	VIII A	26	97	61	81,15	Baik
4	VIII B	22	92	56	77,09	Baik

Tabel 1 : Gambaran Penangkapan Ide Bacaan siswa



Gambar 2 : Grafik Penangkapan Ide Bacaan

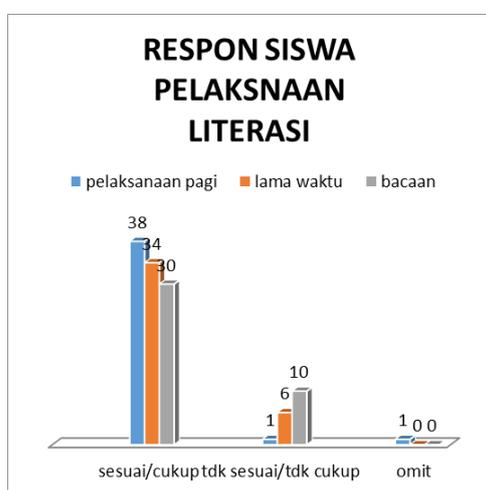
**c. Aktivitas siswa**

Aktivitas siswa di dalam penelitian ini yang dimaksud adalah bagaimana siswa mempersiapkan bacaan sebelum mereka membaca bersama-sama di halaman sekolah dengan tenang (membaca dalam hati). Pada umumnya siswa membaca dengan sungguh-sungguh, namun tidak semua yang membaca sungguh-sungguh ada pula yang masih melamun dan juga berbicara dengan teman berdekatan. Pada hari-hari tertentu pelaksanaan literasi pada hari senin minggu ke dua digunakan untuk menyimak cerita yang dibacakan oleh guru atau siswa. Apabila siswa yang mendapat tugas membacakan sebuah cerita pendek, kebanyakan siswa kurang percaya diri dan memiliki perasaan malu atau waswas, hal ini dapat dilihat dari cara membaca yang kurang lancar dan beberapa kata ada yang salah membacanya. Semula sering beralasan lupa untuk membawa buku bacaan, tidak punya buku bacaan, ada pula yang membaca buku pelajaran, namun pada minggu minggu berikutnya siswa semua sudah membawa buku bacaan terutama buku cerita.

#### d. Respon siswa

Untuk mendapatkan respon siswa, sekolah menyebarkan kuisener untuk mendapatkan gambaran sejauh mana respon siswa terhadap pelaksanaan literasi lima belas menit sebelum pelajaran dimulai. Kuisener yang disebarkan tidak seluruh siswa mendapatkan kuisener hanya diambil sampel sekitar 50% dari jumlah semua siswa yang mendapatkan uji rumpang.

Gambaran dari respon siswa seperti pada Gambar 3.2 di bawah ini.



Gambar 2 : Grafik Respon Siswa

Jawaban tidak sesuai pelaksanaan pagi hari, karena terlalu pagi sehingga sering terlambat, apabila terlambat dikenakan sanksi/hukuman. Harapan dari pelaksanaan literasi ini, kami harapkan yang rajin mendapatkan hadiah sebagai usaha untuk menambah ilmu, di samping itu bisa menulis sebuah cerita atau puisi walaupun sangat sederhana. Usulan dan harapan siswa dalam pelaksanaan literasi sebaiknya membacanya di dalam kelas, dan enam orang menganggap sebaiknya waktu ditambah lima belas menit sehingga total membaca selama 30 menit

dan suasana yang tenang. Selain itu buku bacaan novel sebaiknya dari sekolah. Apa bila waktu membaca di halaman sebaiknya alas duduk disediakan untuk seluruh siswa. Dampak dari pelaksanaan literasi beberapa yang merasa didapatkan oleh siswa adalah:

- 1) termotivasi untuk membaca,
- 2) memupuk kebiasaan membaca,
- 3) mendapatkan perbendaharaan kata-kata yang baru,
- 4) wawasan bertambah
- 5) lebih dapat memahami suatu bacaan
- 6) menjadikan contoh untuk adik-adik kelas

#### 4. DISKUSI HASIL PENELITIAN

##### a. Gambaran Pelaksanaan Literasi

Menurut Noor Alfu Laila dan Yati dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah di Banjarmasin menyimpulkan bahwa siswa dalam pembelajaran menggunakan media buku cerita hasil belajarnya lebih tinggi dari pada siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan media buku cerita. Hal ini mendukung penelitian dampak literasi, dengan demikian siswa akan mudah memahami ide bacaan yang dibaca dan dengan demikian dapat memecahkan masalah yang ada di dalam bacaan. Di samping itu pembelajaran membaca anak didik melalui pembelajaran membaca dapat dikembangkan nilai-nilai moral, kemampuan bernalar dan kreativitasnya (Akhadiyah, 1992).

##### b. Hasil Penangkapan Ide Bacaan

Bila dilihat hasilnya bahwa penangkapan ide bacaan siswa cukup baik

dan baik. Berarti siswa telah dapat memahami ide bacaan yang dibacanya, hal ini sesuai pendapat Akhadiah (1992) bahwa dengan membaca siswa memiliki kemampuan bernalar dan memiliki kreativitas yang tinggi. Menurut hasil penelitian Mimi Sri Irfadila (2016) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara strategi membaca dengan kemampuan memahami teks bacaan bahasa Indonesia pada mahasiswa prodi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan strategi dengan kemampuan membaca pemahaman. Apabila strategi membaca pemahaman tinggi, kemampuan membaca pemahaman juga tinggi. Sejalan dengan pelaksanaan literasi setiap pagi merupakan strategi untuk siswa mau membaca bacaan yang mereka senang. Dengan demikian hasilnya penangkapan ide bacaan dapat mencapai nilai cukup dan baik, hanya beberapa siswa yang mendapat dibawah rata-rata.

#### **c. Aktivitas siswa**

Pada awalnya siswa merasa enggan untuk membawa buku, namun dengan adanya peraturan dari sekolah siswa akhirnya semuanya menyiapkan buku bacaan yang akan di baca setiap pagi. Hal ini sesuai teori *Conditioning* adalah suatu bentuk belajar yang memungkinkan organisme memberikan respon terhadap suatu rangsang yang sebelumnya tidak menimbulkan respon itu, atau suatu proses untuk mengintroduksi berbagai reflek menjadi sebuah tingkah laku. Jadi classical conditioning sebagai pembentuk tingkah laku melalui proses persyaratan (*conditioning process*). Dan Pavlov beranggapan bahwa tingkah laku

organisme dapat dibentuk melalui pengaturan dan manipulasi lingkungan (dalam Titin Nurhidayati,2012). Dengan adanya kondisi yang dibuat maka siswa dengan sendirinya membawa buku-buku yang dibutuhkan untuk kepentingan literasi.

#### **4. Respon siswa**

Pelaksanaan literasi yang dilakukan setiap pagi berdampak sangat positif hampir sampel yang diambil secara acak pelaksanaan literasi sangat sesuai untuk pertumbuhan kognitif dan afeksi siswa. Karena berbagai jawaban mengatakan mereka termotivasi untuk lebih maju dengan bacaan yang mereka baca. Di samping itu mereka mengatakan mendapatkan wawasan yang lebih dari pada sebelumnya, hal ini sesuai penelitian Arfiyani ARP tentang manfaat membaca. Selain dampak literasi mereka memiliki afeksi lebih dari itu untuk memberikan contoh ke pada adik-adik kelasnya.

#### **5. SIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian ini dengan judul “Gambaran Pelaksanaan Literasi dan Penangkapan Ide Bacaan SMP Labschool Unesa Ketintang Surabaya” dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan literasi pengaruhnya aktivitas sangat positif, respon sangat baik dan penangkapan ide bacaannya baik.

Sebaiknya waktu membaca duduk di paving yang mereka rasakan kurang nyaman berarti perlunya tempat duduk yang sesuai keadaan mereka. Sekolah menyediakan bacaan yang beraneka ragam agar siswa tidak jenuh bacaan itu-itu saja

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiyah, S., (1992). *Bahasa Indonesia III*. Jakarta: Departemen P&R
- Atar, Semi N, 1989, *Rancangan Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, Angkasa Bandung
- Anonim. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbicara*.  
<http://www.keterampilanberbicara.com>. (diakses pada tanggal 20 November 2012 jam 13.25).
- Arfyani Rani Anggun P.N., Minat, Motif, Tujuan, Manfaat Membaca *Teenlit*, dan Peran Perpustakaan, Studi Kasus Mahasiswa Jurusan Sastra Indonesia Pengguna Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang
- Burhan, Nurgiyantoro, 2004, *Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi*, FBS Universitas Negeri Yogyakarta
- Harjasujana, A.S. (1996). *Membaca 2*. Jakarta: Depdikbud.
- Harjasujana, A.S. dan Mulyati Y. 1997. *Bahan Ajar Membaca dan Keterbacaan” dalam Membaca 2*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen.
- Muslich, Masnur dan Oka, I Gusti Ngurah. 2010. *Perencanaan Bahasa pada Era Globalisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mimi, Sri Irfadila, 2012, *Hubungan Strategi Membaca Dengan Kemampuan Memahami Teks Bacaan Bahasa Indonesia Mahasiswa*, Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UMSB Padang Panjang, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP UMSB
- Pranowo. 1996. *Analisis Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Semi, Atar. 1993. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Tampubolon. 1999., *Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: CV Angkasa.
- Kridalaksana, Harimurti. 1984. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia
- Lubis, A Hamid Hasan, 1991, *Analisis Wacana Pragmatik*, Bandung, Penerbit Angkasa.
- Sadtono (1982: 2), *Antologi Pengajaran Bahasa Asing Khususnya Bahasa Inggris*, Jakarta Depdikbud
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa* Bandung: angkasa.
- Tarigan, Dj. (1995). *Metodik Khusus Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: Theme 76.
- Tarigan, Henry Guntur. 1987. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung :Angkasa.
- Titin Nurhidayati, 2012, *Implementasi Teori Belajar Ivan Petrovich Pavlov (Classical Conditioning) Dalam Pendidikan*, Jurnal Falasifa. Vol. 3, No. 1 Maret 2012
- Taylor, Wilson. (1953). *Cloze procedure: A New Tool for Measuring Readability*. *Journalism Quarterly*, Canada, 30, 415-433.
- Widyamartaya, A. (1992). *Seni Menuangkan Gagasan*. Cetakan Kedua. Yogyakarta: Kanisius.
- Zainudin. 1992. *Materi Pokok Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.

# PROSES SOSIALISASI DAN INTERNALISASI NILAI-NILAI KE-ISLAMAN PADA KELAS MENENGAH MUSLIM DI SURABAYA

**Syukron Djazilan**

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Syukrondjazilan@unusa.ac.id

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses sosialisasi dan internalisasi nilai-nilai Ke-Islaman pada kelas menengah muslim di Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Kota Surabaya tepatnya adalah Masjid Al Akbar dan Masiid Al Falah. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, dan pengamatan. Teknik analisis data menggunakan tiga tahap yaitu tahap orientasi data yang didapat dilapangan, tahap reduksi data dan tahap seleksi. Uji keabsahan data pada penelitian ini menggunakan uji kredibilitas, uji dependabilitas, uji konfirmabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1)Proses terjadinya sosialisasi dan internalisasi nilai keislaman berlangsung panjang, dari bangku sekolah hingga dewasa. Pada usia dewasa mereka mendapatkan bimbingan melalui forum-forum dakwah oleh ustad/muballigh. Inilah yang disebut dengan belajar sepanjang hayat (*life long education*). (2) Proses internalisasi dan sosialisasi terkait pelibatan individu yang siap menerima dan mendukung guna menjadikan pendidikan informal semakin meningkatkan taraf kehidupan kelas menengah muslim Surabaya. Saran yang direkomendasikan pada penelitian ini adalah: Peran keluarga dalam membentuk manusia ideal berawal dari keluarga, oleh karenanya perlu usaha antar lembaga masyarakat yang mendukung agar pendidikan informal yang dijalankan di dalam keluarga bisa dan mampu berjalan dan mengahdirkan insan paripurna.

**Kata Kunci :** *sosialisasi, internalisasi, nilai keislaman dan kelas menengah*

**Abstrac:** *The purpose of this study was to describe the process of socialization and internalization of Islamic values in the Muslim middle class in Surabaya. This research method uses descriptive qualitative. This research was carried out in the city of Surabaya precisely mosque Al Akbar and mosque Al Falah. Source collection techniques in the form of interviews, and observations. Source analysis techniques use three stages, namely the orientation phase of the data obtained in the field, the source reduction stage and the selection stage. The validity of the source in this study uses credibility test, dependability test, confirmability test and dependability test. The results showed that: (1) The process of the occurrence of socialization and internalization of Islamic values lasted long, from school to adult. In adulthood they get guidance through da'wah forums by clerics / preachers. This is called life long education. (2) The process of internalization and socialization related to the involvement of individuals who are ready to accept and support in order to make informal education increasingly improve the standard of living of the Surabaya Muslim middle class. Suggestions recommended in this study are: The role of the family in forming an ideal human being starts from the family, therefore it needs an effort among community institutions that support so that informal education that is run in the family can and is able to walk and devote complete people.*

**Keywords:** *socialization, internalization, Islamic values and middle class*

## 1. PENDAHULUAN

Beberapa tahun ke depan, Indonesia diperkirakan memperoleh bonus demografi berupa besarnya populasi yang komposisinya didominasi kaum muda, relatif sejahtera, dan berdaya beli tinggi. Dalam diskursus sosiologis, mereka biasa disebut kelas menengah. Pada tahun 2020, diestimasikan kelas menengah di Indonesia menembus 140 juta orang. Perkiraan itu disampaikan *Boston Consulting Group (BCG)* Singapura dalam laporan yang berjudul *Asia's Next Big Opportunity: Winning Over Indonesia's Middle Class and Affluent Consumers* tahun 2012<sup>1</sup>.

Menurut BCG, pada tahun 2012 jumlah kelas menengah di Indonesia sekitar 74 juta orang. Namun dalam beberapa tahun ke depan, jumlahnya akan melesat hingga dua kali lipat. Asumsinya, setiap penduduk dengan penghasilan Rp 2 juta- Rp 7,5 juta per bulan masuk kualifikasi kelas menengah. Pemicunya, selain stabilitas ekonomi yang bisa mendorong pertumbuhan, juga postur demografis Indonesia di masa depan yang dikuasai kalangan usia produktif. Kalkulasinya didasarkan pada perhitungan statistik bahwa pada tahun 2012, sebanyak 62 persen penduduk Indonesia berada di usia produktif, antara 20-65 tahun. Sedangkan 27 persen lainnya berusia di bawah 15 tahun.

Persentase 27 persen itulah di kemudian hari yang akan tumbuh menjadi penopang kelas menengah Indonesia<sup>2</sup>.

Poin paling penting dari laporan BCG itu adalah munculnya potensi penyebaran kelas menengah di Indonesia. Pertumbuhan kelas menengah yang selama ini didominasi oleh kawasan Jakarta, Bogor, Tangerang, Depok, Bekasi (Jabodetabek) akan menyebar (terdesentralisasi) ke kota-kota lain. Selain kota-kota besar seperti Surabaya, Medan, Bandung, dan Makassar, kelas menengah di kota-kota lain juga diproyeksikan akan tumbuh pesat. BCG memperkirakan, jika saat ini baru ada 12 kota besar di Indonesia yang memiliki lebih dari 1 juta kelas menengah, maka pada tahun 2020 jumlahnya akan melonjak hingga 22 kota<sup>3</sup>.

Desentralisasi kelas menengah sebagaimana diprediksi BCG di atas tentu akan membawa dampak terhadap kota-kota yang mengalami perubahan postur demografi terkait dengan penyebaran kelas menengah tersebut. Sebagaimana hasil riset Taufik<sup>4</sup> di sepuluh kota besar di Indonesia maupun hasil riset Klinken, dkk<sup>5</sup> di kota-kota menengah di Indonesia yang menunjukkan bahwa perilaku kelas menengah di kota-kota di luar Jakarta tidak hanya terkait dengan sikap politik sebagaimana pernah dibahas Tanter dan Young<sup>6</sup> dan Bahrudin<sup>7</sup> atau tindakan

---

<sup>1</sup>Taufik, *Rising Middle Class InIndonesia: Peluang Bagi Marketer dan Implikasi BagiPolicy Maker* (Jakarta: Kompas Gramedia, 2012), 32.

<sup>2</sup> Mohammad Afifuddin, "Kelas Menengah Terdesentralisasi", *Jawa Pos*, (03 April 2014), 4.

<sup>3</sup><http://www.bcgsea.com>. Diakses pada tanggal 24 Oktober 2016.

<sup>4</sup> Taufik, *Rising Middle Class...*, 40.

<sup>5</sup> Gerry Van Klinken dan Ward Berenschot (ed)., *In Search of Middle Indonesia: Kelas Menengah*

*di Kota-Kota Menengah* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2016), 73.

<sup>6</sup>Richard Tanter dan Kenneth Young, *Politik Kelas Menengah Indonesia* (Jakarta: LP3ES, 1993), 56.

<sup>7</sup> Muh. Bahrudin, "Mitos Kelas Menengah ke Atas dalam Desain Iklan Politik Risma Bambang", *Nirmana*, Vol. 14, No. 1 (2012), 1.

konsumtif dari kelas menengah sebagaimana dikaji Taufik, Pambudy, Jati, dan Arizal dalam Raharjo.<sup>8</sup> Perilaku-perilaku khas kelas menengah di kota-kota besar di Indonesia juga terkait dengan preferensi kultural, keagamaan dan juga pendidikan Rahardjo<sup>9</sup>; Hasan<sup>10</sup>.

Kelas menengah sebagai sebuah kategori diferentiatif dan stratifikatif yang memiliki distingsi sosial terhadap kategori kelas sosial lainnya ternyata bukan entitas sosial yang tunggal. Di dalam diri kategori kelas menengah tersebut banyak difersifikasi yang merujuk pada kecenderungan perilaku tertentu. Hady dan Gani dalam risetnya mengemukakan ada delapan segmen bagi kelas menengah, yakni *expert, climber, aspirator, performer, trendsetter, follower, settler dan flower*<sup>11</sup>. Secara umum golongan kelas menengah dicirikan dengan lapis sosial tertentu yang memiliki ciri hidup nyaman, hidup seperti kalangan atas, lebih meningkatkan karir di korporasi, gampang berteman dengan siapa saja sehingga memiliki banyak komunitas sosial. Akan tetapi secara khusus, beberapa perilaku kelas menengah bersifat *segmented* sebagaimana diuraikan oleh Hady dan Gani di atas.

Richardson, dkk dalam buku *Principles and Practice of Informal Education* menguraikan bahwa kelas menengah memiliki hubungan kerja, komunitas kerja, komunitas sosial, maupun komunitas dalam pendidikan dewasa yang memiliki koneksi satu dengan yang lain.<sup>12</sup> Hal tersebut kompatibel dengan apa yang dikemukakan Akram Fouad Khater bahwa kelas menengah yang menempati ruang sosial tertentu, seperti halnya komunitas sosial dalam sebuah komunitas urban yang tinggal di kota, cenderung memiliki hubungan kuat satu dengan yang lain.<sup>13</sup>

Di antara banyak analisis dan klasifikasi mengenai perilaku dan kecenderungan kelas menengah di berbagai wilayah perkotaan Indonesia, salah satu kajian yang menarik adalah mengenai preferensi sosial kelas menengah di sektor pendidikan. Pendidikan, dalam berbagai literatur disebutkan terbagi dalam berbagai klasifikasi, yakni pendidikan formal, pendidikan non-formal, dan pendidikan informal. Merujuk pada Pasal 1 Ayat 13 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional tertulis bahwa jalur pendidikan ada tiga,

---

<sup>8</sup> Wasisto Raharjo Jati, "Less Cash Society: Menakar Mode Konsumerisme Baru Kelas Menengah Indonesia", *Sosioteknologi*, Vol. 14, No.2 (2015), 2.

<sup>9</sup> M. Dawam Rahardjo, *Masyarakat Madani: Agama, Kelas Menengah dan Perubahan Sosial* (Jakarta: LP3ES dan LSAF, 1999), 268.

<sup>10</sup> Noorhaidi Hasan, *Islam di Kota-Kota Menengah Indonesia: Kelas Menengah Gaya Hidup, dan Demokrasi* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2016), 21.

<sup>11</sup> Yuswo Hady dan Kemal E Gani, *8 Wajah Kelas Menengah* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2015), xii.

<sup>12</sup> Linda Deer Richardson, dkk., *Principles and Practice of Informal Education: Learning Mary Wolfe* (London and New York: Routledge Falmer, 2001), xi.

<sup>13</sup> Akram Fouad Khater, *Inventing Home: Emigration, Gender and The Middle Class In Libanon 1870-1720 Epiloge: The Making of a Middle Class* (London: University California Press, 2001), 179.

yaitu pendidikan formal, pendidikan nonformal dan pendidikan informal<sup>14</sup>.

Terkait preferensi kelas menengah dalam memilih institusi pendidikan formal, Taufik memaparkan hasil riset yang dilakukan *MarkPlus Incorporation* di sepuluh kota besar di Indonesia, yakni Bandung, Banjarmasin, Denpasar, Medan, Manado, Makassar, Palembang, Pekanbaru, Semarang, dan Surabaya. Hasil survei *MarkPlus Incorporation* tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan belanja pendidikan formal kelas menengah di berbagai kota tersebut setara dan sama pentingnya dengan belanja kebutuhan kesehatan, belanja di klinik kecantikan untuk perempuan dan mengkonsumsi produk perawatan tubuh bagi pria, belanja di pusat perbelanjaan modern (*mall*), makan dan minum di kedai makanan maupun minuman *franchise* yang tersebar di cafe-cafe berkelas, maupun aktualisasi hobi dengan komunitas sosialnya.

Kebutuhan pendidikan informal bagi masyarakat kelas menengah juga didasari oleh motif individual, di mana masing-masing individu diasumsikan memiliki hasrat tinggi terhadap ilmu agama dan ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui jalur pendidikan informal di dalam keluarga yang berlangsung dari masa

kanak-kanak hingga dewasa<sup>15</sup>. Termasuk ketika kelas menengah muslim tersebut mengikuti kegiatan keagamaan yang ada di lingkungan sekitar. Seperti kegiatan dakwah atau pengajian, pendidikan TPQ/TPA, majelis taklim dan pusat belajar agama yang berkembang di lingkungan masyarakat masing-masing.

Terkait hal tersebut, salah satu bentuk pendidikan informal yang dipilih kelas menengah adalah mengikuti kajian/pengajian agama di Masjid/Musholla atau yang akrab dikenal sebagai majlis taklim. Bentuk dan ragam majlis taklim di Surabaya sangatlah beragam. Salah satu contoh, jamaah pengajian "*Murobhatotul Ittihadiyah*" pendirinya *Al-Maghfurlah* KH. Abdul Wahid Hudzaifah QS, yang kemudian dilanjutkan oleh putranya, KH. Syafi'uddin Abd. Wahid. QS. (Pengasuh PP. Darul Ulum Al-Wahidiyah Gersempal)<sup>16</sup>. Begitu juga kegiatan Jama'ah Al-Khidmah (Majlis Dzikir & Maulidurrasul SAW) yang di dalamnya juga diisi dengan acara majlis taklim yang didirikan oleh KH. Achmad Asrori bin Utsman al-Ishaqi, pengasuh pondok pesantren Al-Fihrah Kedinding Surabaya. Beliau dan ayahnya juga merupakan mursyid tarekat Qodiriyah Naqsyabandiyah<sup>17</sup>.

<sup>14</sup> Dokumen File pdf tentang Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2.

<sup>15</sup> Yukiko Inoue (Ed), *Online education for Lifelong Learning* (London: Information Science Publishing, 2007), 122, ini berangkat dari pengertian konsep *Cropley Long Life Education* yang menyebutkan bahwa manusia memiliki kewajiban belajar sepanjang hayat 1) sadar bahwa dirinya harus belajar sepanjang hayat, 2). Memiliki pandangan bahwa belajar hal yang baru merupakan cara logis untuk mengatasi masalah, 3). Bersemangat tinggi untuk belajar pada semua

level, 4) menyambut baik perubahan (*open minded*), 5) percaya bahwa tantangan sepanjang hidup adalah peluang untuk belajar.

<sup>16</sup><http://www.naqsyabandiyah-gersempal.org> dikases 24 Oktober 2016. Kegiatan jamaah tarikat naqsyabandiyah Gersempal ini dilaksanakan setiap bulannya sesuai jadwal, isi acara berupa kegiatan pengajian, dilanjutkan dengan ceramah agama.

<sup>17</sup><http://alkhidmahrobayan.co.id> dikases 24 Oktober 2016. Kegiatan ini menyebar hingga seluruh propinsi di Indonesia, hingga mancanegara sampai Singapura dan Filipina.

Beberapa tempat juga menyelenggarakan pendidikan informal bagi masyarakat luas seperti Masjid Nasional Al Akbar Surabaya, yang pelaksanaannya setiap hari dengan berbagai variasi kajian; mulai dari kajian fikih Islam dengan narasumber Prof. Dr. KH. Faisol Haq, M.Ag, hingga ilmu kesehatan yang diasuh oleh Dr. H. Ahmad Sungkar, Sp.Kj-(TEAM)<sup>18</sup>. Dengan demikian, masjid-masjid besar seperti Masjid Al-Akbar Surabaya yang lokasinya juga berada di pemukiman urban metropolitan menjadi lokasi strategis untuk menemukan aktivitas kelas menengah muslim dalam mengakses pendidikan informal.

Bertolak dari penjelasan dan deskripsi di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana proses sosialisasi dan internalisasi nilai-nilai ke-Islaman pada kelas menengah muslim di Surabaya?”

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif-kualitatif dengan maksud mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat suatu fenomena yang terjadi. Penelitian ini dilakukan di Kota Surabaya tepatnya adalah Masjid Al Akbar dan Masiid Al Falah.

Peneliti melakukan analisis dan menafsirkan suatu fakta, gejala atau peristiwa yang terjadi pada objek yang diteliti yaitu kelas menengah muslim Surabaya, dalam konteks ruang dan waktu serta situasi lingkungan yang

terjadi secara alami, melalui interpretasi dari pengamatan yang dilakukan.

Adapun pengumpulan datanya yaitu dengan hasil wawancara, pengamatan, hasil pemotretan (manakala dibutuhkan), analisis dokumen kepustakaan terkait kajian kelas menengah muslim Surabaya, catatan lapangan yang telah disediakan peneliti saat dilapangan, yang telah terlampir, hal ini sebagai penguat data sebagai informasi atau sumber terhadap penelitian ini. Proses mencari hubungan, membanding, menemukan pola atas data yang didapatkan untuk dipaparkan dalam bentuk naratif-deskriptif, guna menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian.

Dalam mengumpulkan data, analisis data dalam penelitian kualitatif memiliki beberapa tahapan diantaranya<sup>19</sup>:

- a. Tahap deskripsi atau tahap orientasi data yang didapat di lapangan. Tahap ini peneliti mendeskripsikan segala yang dilihat, didengar, dirasakan, maupun yang dicatat dalam wujud visual maupun audio visual terkait dengan informan di lapangan tentang kelas menengah muslim Surabaya.
- b. Tahap reduksi atau pemilahan terkait data yang didapat dalam wawancara, observasi, tanya jawab yang dilakukan terhadap informan (kelas menengah). Dalam hal ini pertanyaan telah dipersiapkan oleh peneliti.
- c. Tahap seleksi, pada tahapan ini peneliti menguraikan, mengidentifikasi, menganalisis segala informasi yang didapat dari sumber atau informan dilakukan guna

<sup>18</sup><http://www.masjidalakbar.com/linkmenu.php?namafile=kajianrutin> diakses 24 Oktober 2016.

<sup>19</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2007), 80.

ditetapkan mana saja data yang relevan terkait penelitian kelas menengah muslim Surabaya.

Pada bagian pengecekan keabsahan ini bertujuan memastikan bahwa data yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan dari sumber yang diteliti serta informasi yang didapatkan sesuai rencana dan relevan sebagai sumber data di lapangan, guna memperkuat hasil penelitian. Uji keabsahan data pada penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reabilitas) dan *confirmability* (objektifitas).

### 3. KAJIAN TEORI

Dalam mempelajari interaksi sosial khususnya internalisasi nilai keislaman terhadap masyarakat kalangan menengah di Surabaya ini biasa menggunakan pendekatan tertentu, yang dikenal dengan nama *interaksionist prespektive*. Di antara berbagai pendekatan yang digunakan untuk mempelajari interaksi sosial, dijumpai pendekatan yang dikenal dengan nama konstruksi sosial yang bersumber dari pemikiran Peter L. Berger dan Thomas Luckman.

Teori konstruksi sosial menyatakan bahwa setiap fakta yang hadir di tengah-tengah masyarakat (realitas sosial)

merupakan hasil proses dialektika. Peter L. Berger dan Thomas Luckman menyatakan terdapat dialektika antara individu menciptakan masyarakat dan masyarakat menciptakan individu. Kedua unsur ini saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya.<sup>20</sup>

Proses dialektika tersebut setidaknya melalui tiga tahap yang oleh kedua tokoh itu disebut sebagai momen atau peristiwa. *Pertama*, eksternalisasi, yaitu usaha pencurahan atau ekspresi diri manusia ke dalam dunia, baik dalam kegiatan mental maupun fisik. *Kedua*, objektivasi, yaitu disandangnya produk-produk aktivitas tersebut baik bentuk fisik maupun mental. *Ketiga*, internalisasi. Proses internalisasi lebih merupakan penyerapan kembali dunia objektif ke dalam kesadaran sedemikian rupa sehingga subjektif individu dipengaruhi oleh struktur dunia sosial.<sup>21</sup>

### 4. TEMUAN PENELITIAN

Murdiono (46) menggambarkan bahwa pengetahuan keilmuaan telah diperolehnya sejak taman Kanak-Kanak. Dia masih ingat bahwa Rukun Islam merupakan pokok bahasan yang diberikan pada saat itu. Tidak banyak yang diingat oleh Murdiono tentang nilai Islam yang diperolehnya dari bangku pendidikan formal. Menurutnya kewajiban untuk menghafal tanpa diikuti dengan praktik membuatnya mudah melupakan materi yang diajarkan di sekolah<sup>22</sup>. Apalagi tanpa

---

<sup>20</sup> Peter L Berger dan Thomas Luckman, *Tafsir Sosial Atas Kenyataan: Risalah Tentang Sosiologi Pengetahuan*, (Jakarta: LP3ES, 1990), 23.

<sup>21</sup>Peter L. Berger, *Langit Suci, Agama Sebagai Realita Sosial*, (Jakarta:LPES,1994), 4-5.

<sup>22</sup> Secara khusus pendidikan dilakukan oleh pelaksana pendidikan yaitu pendidik (guru, pamong belajar, tutor, pelatih, instruktur,

wiydiaswara) terhadap peserta didik supaya lebih mampu berperan dalam melaksanakan tugas, pekerjaan dan kehidupannya dimasa depan. dibaca: Soedijarto, dkk, *Ilmu & Aplikasi Pendidikan: Bagian 4 Pendidikan Lintas Bidang* (Bandung: PT. Imperial Bakti Utama,2007), 464.

dibarengi dengan pembiasaan praktek pengucapan rukun islam yaitu dua kalimat syahadat yang tidak hanya di ucapkan dengan lisan tetapi pengakuan dalam hati yang di implementasikan dengan tindakan, dengan menunaikan sholat lima waktu dalam sehari semalam ia lakukan sejak kecil dengan bimbingan orang tuanya.

Mengeluarkan zakat saat bulan suci ramadhan satu tahun sekali merupakan praktik langsung, berpuasa pada bulan ramadhan dengan latihan bersama bimbingan orang tua, ia dibelajarkan untuk tahu bagaimana pentingnya menahan lapar dan dahaga bagi orang haus, lapar yang menimpa orang tidak mampu serta pembelajaran terhadap melaksanakan haji bagi mereka yang mampu menunaikan, inilah hasil didikan orang tua, guru Murdiono (46) selalu mengumandangkan di telinga saat pembelajaran di lembaga TPQ/MI begitu pula ketika di rumah. Sebagaimana ingatan nyanyian Murdiono (46) saat di wawancara peneliti yang bisa dinarasikan disaat kecil mengaji di lembaga TPQ/MI seperti "*rukun islam yang lima, syahadat, sholat, zakat, puasa pada ramadhan, haji bagi yang mampu*". *Siapa belum sholat dor...dor...dor... siapa belum zakat, nanti di akhirat Allah pasti melaknat*. Bahkan dia ucapkan dengan berulang-ulang atas perintah panduan guru yang diikuti oleh Murdiono (46) serta teman-temannya, kendatipun di saat masuk pendidikan SMP/MTs hal serupa tidak terulang, karena tingkat pendidikan dalam pembelajarannya berbeda lebih tinggi lagi tidak harus menghafal maupun mempraktikkan nyanyian dengan bahasa arab seperti dibawah ini yang ia ucapkan:

أركان الإسلام خمسة : شهادة أن  
لا إله إلا الله وأن محمد رسول الله وإقام

الصلاة، وإيتاء الزكاة، و صوم رمضان،  
وحج البيت من استطاع إليه سبيلا.

Demikian juga pengenalan terhadap rukun iman yang enam juga ia ingat lewat nyanyian sebagaimana berikut: "Rukun iman yang enam, beriman pada Allah, beriman pada malaikat-malaikat Allah, beriman pada kitab-kitab Allah, beriman pada rasul Allah, beriman pada hari akhir dan beriman pada khodo' kodhar Allah". Dilanjutkan juga dengan bahasa arab sebagai berikut dengan panduan guru dulu yang nyanyikan:

أركان الإيمان ستة: أن تؤمن بالله،  
وملائكته، وكتبه، وباليوم الآخر،  
وبالقدر خيره وشره من الله تعالى

Nyanyian seperti inilah yang didengungkan Murdiono (46) saat sekolah di TPQ/MI, pembiasaan pada Murdiono (46) inilah menjadikan ingatan seumur hidup, tidak hanya itu saja praktek keagamaan yang dijalankan setiap hari saat di rumah melalui ibadah sholat lima waktu dhuhur, ashar, magrib, isya' dan subuh menjadi rutinitas kesehariannya, ditambah lagi saat bulan suci ramadhan dengan adanya pondok ramadhan yang diselenggarakan pihak sekolah menambah rutinitas kegiatan agama semakin banyak yang dilaksanakan beberapa minggu menjadikan Murdiono (46) semakin mantap dan praktek yang dilakukannya serta ketika mengaji di lembaga TPA/TPQ, tidak kalah penting sejak masih di bangku sekolah dasar orang tua Murdiono (46) memperhatikan betul apa saja yang dikerjakan, ketika saat bermain, sehabis sekolah bahkan ketika setelah selesai mengaji<sup>23</sup>.

<sup>23</sup> Melatih anak perlu adanya pembiasaan yang dilakukan orang tua untuk mengarahkan segala

langkah demi masa depan anak. Baca: Gunawan Ardianto. *A To Z Cara Mendidik Anak Aturan dan*

Proses sosialisasi nilai keislaman oleh ulama/kyai, ustad/ustdza, da'i dan mubaligh kepada masyarakat kelas menengah muslim Surabaya merupakan bagian integrasi yang dibangun antara jama'ah pendakwah melalui pesan perintah maupun larangan yang berlandaskan perintah Allah SWT dan rasulnya. Proses sosialisasi sangat penting bagi masyarakat muslim Surabaya guna menambah wawasan dan pengetahuan terhadap agama Islam.

Masjid, musholah (langgar), dan tempat ibadah orang Islam sebagai bagian rutinitas dan aktivitas menjalankan perintah agama setiap hari dalam menjalankan ibadah sholat lima waktu dhuhur, ashar, magrib, isya' dan subuh, dan dilanjutkan dengan khultum saat pagi sehabis sholat sunnah dhuha, tempat kegiatan agama bagi orang NU ialah adanya Jama'ah istighotsahan, tahlilan, *yasinan*, *maniqiban*, *diba'an* dan seni hadrah dan dakwah-dakwah pengajian agama yang dipandu oleh seorang kyai/tokoh sesepuh panutan keagamaan masyarakat sekitar.

Kegiatan tersebut sangat positif dalam membangun nilai-nilai keislaman sebagai wujud sosialisasi penyampaian pesan-pesan nilai keislaman bagi penyebarannya seperti halnya sejarah walisango hadir di nusantara dan perjuangan penyebarannya. Aktifitas semacam itu hingga hari ini masih terasa kental dalam mewarnai unsur kebudayaan mempraktikkan atribut keagamaan dan simbol bagi agama sebagai kesatuan yang tak terpisahkan, sehingga mampu diterima dimasyarakat. Kegiatan pengajian/ta'lim agama sangat membantu masyarakat kelas menengah dalam mendalami nilai-nilai keislaman pada prakteknya, peneliti ketahui dan pahami bahwa mereka membaur langsung dengan jamaah yang lain asalnya belum kenal dan ketemu akhirnya kenal satu sama lain sehingga membentuk sebuah

komunitas/kumpulan, hingga adanya kegiatan pengajian/majelis taklim menjadi sarana pengukuh ukhuwa islamiyah bagi umat islam.

Kegiatan rutin agama bagi sebagian masyarakat kelas menengah muslim Surabaya menjadi bagian mereka untuk mengekspresikan diri dalam menyakini paham agama. Seperti yang dilakukan anggota jama'ah bapak Budiono, Murdiono dan Sholikin masyarakat asli kota Surabaya mengikuti pengajian rutin yang di adakan di masjid Al-Akbar Surabaya tiap minggu malam senin dan minggu pagi, berbagai tema menarik yang dikaji dan diulas dalam kaitan masalah sosial keagamaan.

Para jama'ah yang hadir tidak hanya dari kalangan akademisi, politisi bahkan pemerintahan disana hadir dari kalangan atas para pengusaha, pembisnis, pedagang, dari kalangan menengah, para pegawai, dokter, insinur, TNI, Polri, dan dari kalangan bawah ada petani, nelayan dan masyarakat biasa yang hidup di kota dan masyarakat sekitar yang menyempatkan waktunya untuk ikut hadir.

Para ustad/dai yang memberikan ceramah memahami bahwa kalangan yang hadir bermacam-macam sehingga apa yang disampaikan bisa diterima, dan diamalkan dalam kehidupan sehar-hari, pesan seperti selalu terucap saat acara majelis taklim mau diakhiri, bagi masyarakat Surabaya hal ini penting dalam menambah nilai-nilai keislaman guna menambah wawasan keilmuan mereka di bidang agama. Kadang proses seperti ini tidak dipahami yang merupakan bagian dari sosialisasi nilai-nilai keislaman dalam prakteknya di kehidupan nyata. Pemahaman tersebut tidak hanya berhenti di situ, mereka ada yang mengikuti pelatihan mengaji Alquran dan tafsirnya bagi yang tingkatan tinggi, ada yang juga ikut

tilawatil qur'an dan metode-metode mengaji Al-qur'an bagi pemula dan pengajian kitab kuning serta cara berdakwah. Mereka memiliki keyakinan bahwa apa yang dilaksanakan dan dilakukan sangat memberi manfaat bagi mereka khusus di dunia dan akhirat. Bahkan diantara jamaah ada yang rela mendonaturkan sebagian rezekinya untuk kegiatan keagamaan guna mendukung kelancaran dan kepentingan kegiatan agama yang memberikan kepuasan sendiri bagi mereka.

Hasil temuan terhadap masyarakat muslim Surabaya, bahwa mereka sebagaimana banyak mengaplikasikan dan mempraktikkan nilai-nilai keislaman melalui tindakan berupa perilaku hidup bersih, disiplin ibadah, positif berpikir dengan menunjukkan sikap toleran baik pada orang lain, maupun penganut agama lain, religius, jujur, kerja keras, kreatif dengan berjualan saat ada acara bazar maupun kegiatan, mandiri tidak mudah bergantung pada orang lain, demokratis dalam berpikir, bersikap, bertindak menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain, rasa ingin tahu dibuktikan dengan selalu mengikuti kegiatan dakwah, majelis dan pengajian bagi masyarakat kelas menengah muslim Surabaya, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi diri, bersahabat komunikatif, cinta damai, gemar membaca dan peduli lingkungan, peduli sosial tanggung jawab. Itulah sikap, sifat yang dimiliki yang bisa peneliti amati untuk disimpulkan<sup>24</sup>.

Sebagai gambaran proses internalisasi, maka ditemukan dengan jelas bahwa terjadinya sosialisasi nilai-nilai keislaman yaitu melalui kegiatan adanya pengajian yang disampaikan oleh pak ustad kepada para jama'ah agar menjalankan nilai-nilai ajaran agama Islam seperti iman, Islam, ihsan,

sabar, jujur dapat dipercaya dengan menjalankan segala perintahnya dan menjauhi segala larangan.<sup>25</sup>

Murdiono (46), salah satu masyarakat Surabaya mendapatkan kesempatan untuk di wawancarai peneliti mulai awal penelitian, dengan gaya tampilan agamis, memakai kopyah atau peci dilepas dengan celana dasar warna krem ia bersama keluarga menyempatkan diri berdiam sesaat selesai sholat isya' dan dilanjutkan dengan sholat sunnah, sesudah itu keluar ke serambi masjid duduk-duduk bersama istri, keluarga di masjid al-Akbar Surabaya. Sehabis menunaikan kewajiban, sambil menikmati hidangan yang telah dipersiapkan dari rumah terlebih dahulu untuk bekal makan sehabis sholat, kemudian membuka dan menyiapkan makanan yang di bawah sebagai bekal makan bersama keluarga saat berada di masjid.

Analisis bahasan masjid yang dapat diberikan peneliti, bahwa masjid tidak hanya sebagai tempat ibadah khusus untuk menjalani sholat maupun kegiatan keagamaan saja, akan tetapi tempat merepresentasikan hubungan antara tuhan dengan manusia, hubungan manusia dengan manusia<sup>26</sup> yang merupakan ruang dakwah serta sarana aktivitas muslim di dalam mengaktualisasikan diri untuk dekat dengan wilayah-wilayah keagamaan.

Pemeroleh pengetahuan agama tentang nilai-nilai keislaman yang telah didapat, mereka aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, umpamanya saat ada tetangga mempunyai hajatan, maka para jamaah, maupun tetangga sekitar saling membantu dan ikut bergotong royong menyiapkan segala keperluan yang dibutuhkan baik secara materi maupun tenaga, juga pikiran inilah bentuk internalisasi nilai-nilai keislaman yang diimplementasikan dalam kehidupan

<sup>24</sup>Obserasi, pada tanggal 2 Nopember 2014.

<sup>25</sup>Ibid.

<sup>26</sup>Kuntowijoyo. *Muslim Tanpa Masjid: Esai-Esai Agama, Budaya, dan Politik Dalam Bingkai*

*Strukturalisme Transendental* (Bandung: Mizan. 2001), 1-8.

real, contoh lain ialah menjaga kebersihan, banyak dari para jamaah kelas menengah muslim Surabaya yang mempraktikkan apa yang ia dapat saat mengikuti majelis taklim/dakwah keagamaan antara lain menjaga kebersihan dalam rumah utamanya toilet, maupun dapur yang terlihat bersih sebagaimana peneliti ketahui dan membuang sampah pada tempatnya, serta gotong royong setiap minggu membersihkan lingkungan sekitar bersama warga.

Pengetahuan agama islam yang di dapat tidak semata-mata dikarenakan hasil dari pendidikan sekolah, maupun masyarakat, akan tetapi hasil pembiasaan diri anggota keluarga. Melalui peran ibu dan bapak yang mengajarkan anaknya, begitupun orang tua yang selalu mawas diri tidak hanya menuntut balik. Pembiasaan diri mandiri ini memunculkan sikap, tanggung Jawab pada aplikasi perilaku pencerminan akhlak mulia, menghormati orang tua baik secara perbuatan maupun lisan, tata krama, sopan santun dan bentuk kasih dan sayang yang selalu terlihat dalam kebersamaan keluarga bercengkerama dan senyum ceria. Inilah hasil pendidikan informal yang mampu digali peneliti dari kalangan masyarakat kelas menengah muslim Surabaya.

## 5. PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan temuan, dimana para kelas menengah muslim Kota Surabaya memperoleh ajaran atau sosialisasi dan internalisasi nilai keislaman sejak Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar (SD), Sekolah menengah bahkan perguruan Tinggi. Dilanjutkan hingga usia dewasa yang tidak berhenti belajar agama, menunjukkan bahwa mereka sejatinya telah mengejawantahkan konsep pendidikan sepanjang hayat (*life long education*).

Kini interaksi yang dilakukan lebih dilakukan bersama ustadz atau *muballigh* dalam forum dakwah keagamaan saat memberikan ceramah pada hari besar Islam seperti isra' miraj, maulid nabi Muhammad SAW, kemudian saat hari raya idul fitri maupun hari raya besar idul adha bahkan kegiatan-kegiatan keagamaan yang diadakan jamaah memberikan imunitas secara tranformatif pendidikan informal terhadap pemahaman masyarakat kelas menengah muslim mengenai pengetahuan bahkan ilmu pendidikan yang ia terima di luar sekolah. Dakwah yang dilakukan oleh ustad pada saat memberikan pengajian merupakan tata cara terbaik untuk menyampaikan materi agama guna tersampainya amar ma'ruf nahi mungkar.

Pada kegiatan hari besar Islam kebersamaan akan peran masing-masing kelas menengah muslim bisa dilihat dalam bentuk antusias dalam kebersamaan untuk hadir dirangkaian acara yang diselenggarakan pada kegiatan pengajian merupakan bagian dari aktivitas masyarakat kelas menengah ketika ada hari besar Islam, mereka bersama-sama saling bahu-membahu untuk bisa bersilaturahmi. Pada prosesnya sosialisasi mengalami sebuah pengaruh dari dalam maupun individu muslim kelas menengah Surabaya: a) biologis yang meliputi bentuk tubuh (gen), golongan darah, wajah dan alat indera yang memberikan pengaruh, b). Tingkat kecerdasan atau Intelegensi Question (IQ), c). Tingkat emotional atau emotional question (EQ) dan, d). Potensi, bakat serta ketetrampilan, e) Pembentukan kepribadian.

Dakwah sebagai media yang menjembatani antara masyarakat muslim dengan ustadz untuk mentransformasi nilai-nilai keislaman dikehidupan sehari-hari mereka sebagai akibat penerimaan yang akan dijalankan. Sosialisasi tidak hanya saat-saat acara kegiatan agama. Hasil analisis peneliti di lapangan yang disajikan dalam paparan data bahwa individu sendiri sangat menentukan proses terjadinya internalisasi untuk menerima nilai-nilai keislaman, kemudian diwujudkan dalam implementasi.

Sosialisasi merupakan sebuah penanaman, transfer kebiasaan dari nilai-nilai, aturan dari satu generasi ke generasi, dari masa sebelumnya ke masa selanjutnya dalam sebuah kelompok masyarakat kelas menengah muslim Surabaya yang dilakukan oleh mubaligh/tokoh-tokoh islam baik ulama, kyai, ustd, ustdza dan da'i untuk menyampaikan dan mengajak, menuju terhadap keridhoan tuhan mengenai nilai-nilai yang diberikan kepada para jamaah untuk menerima, kemudian menjalankan/melaksanakan tanpa ada paksaan bagi mereka dalam menjalaninya.

Tujuan utama dari proses sosialisasi nilai-nilai keislaman ialah agar objek/masyarakat mampu memiliki, memahami, menjalankan segala aturan,

larangan syar'i/aturan, syariah, qanun yang ada baik berdasar aturan pemerintahan maupun utamanya Alquran dan Alhadis serta sunnahnya.<sup>27</sup> Ulama, kya, ustad, ustdza, da'i dan mubaligh lainnya merupakan figur central di kalangan masyarakat, kepercayaan terhadap mereka merupakan bisa berdampak terhadap stratifikasi maupun mobilitas sosial dikarenakan memiliki pengaruh terhadap lingkungan keluarga, masyarakat, kampung, kota, hingga lingkungan negara bahkan dunia.

Setiap individu akan mengalami akulturasi(pembudayaan), mengenai agama manakala mereka menerima proses pembelajaran dari sosialisasi dalam mengahayati (*internalize*) yaitu individu mempelajari, memahami, menyesuaikan, mengenal, alam pikiran sikap, dengan adat, istiadat, sistem norma, peraturan berlaku dalam kebudayaan masyarakat di Surabaya, guna mendukung keberlangsungan hidupnya.<sup>28</sup> Metode yang digunakan para ulama/kyai ustd, ustdza, da'i merupakan cara terbaik dari sebuah proses sosialisasi nilai-nilai keislaman pada kelas menengah muslim Surabaya, untuk mengajak, menerima ajaran islam melalui kegiatan penagajian, baik dengan kegiatan rutinitas warga nahdhlathu ulama (NU) seperti saat kegiatan yasinan, tahlilan, istighosahan, bahkan pengajian

---

<sup>27</sup> Lebih Lanjut Lihat Rujukan: Muhammad Faruq Nabhan, *Al-Madkhal li al-Tasyri' al-Islam, Dar al-Shadir* (Beirut, tt, Jilid VIII), 10, Manna' al-Qathan, *al-Tasyri' wa al-Fiqh al-Islam* (Muassasah al-Risalah, tt),14, Muhammad Abu Zahroh, *Ushul al-Fiqh* (Dar al-Fikr al-Arabi, 1958), .56. Muhammad Khalid Mas'ud. *Filsafat Hukum Islam dan Perubahan Sosial*, Penyadur Yudian W. Asmin (Al-Ikhlash Surabaya, 1977),

.125. dan Abi al-Husain Ahmad bin Faris bin Zakariya, *Mu'jam Maqayis al-Lughah* (Bairut; Dar al-Fikr li al Thaba'ah wal Nasyr, 1979, Juz 1), 486.

<sup>28</sup> Supardi. *Dasar-Dasar Ilmu Sosial* (Yogyakarta, Ombak, 2011), 83-92, dan M. Munandar Soelaeman. *Ilmu Sosial Dasar* (Bandung: PT.Grafika Aditama), 166-170. Abuddin Nata. *Metodologi Studi Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 407-418

akbar, sholawatan serta acara-acara besar peringatan hari besar islam.

Tata cara/metode yang dilakukan ulama/kyai ustd, ustza, da'i atau mubaligh dengan cara berceramah di atas depan panggung kemudian para jamaah mendengarkan dari apa yang disampaikan hingga beberapa jam kemudian, tidak hanya itu dalam acara tersebut biasa tersugukan hidangan makanan bagi jamaah sehabis acara dengan makan bersama para ulama/kyai ustd, ustza, da'i atau mubaligh, baik makanan, buah-buahan dan jajanan, tidak hanya itu sehabis acara mereka bersalaman, kadang ngobrol satu dengan yang lain menanyakan kabar dan keadaan meskipun satu wilayah desa/kelurahan yang jarang ketemu. Banyak diantara jamaah mengobrol yang langsung didengarkan oleh peneliti, bahwa mereka senang dengan acara-acara kumpul bareng jamaah pengajian, dzikir, istighosahan bahkan sholawatan yang dipimpin tokoh-tokoh masyarakatnya.

Keberadaan kiai dalam lingkungan pesantren merupakan elemen yang cukup esensial laksana jantung bagi kehidupan manusia, Begitu urgen penting adanya kedudukan kiai di lembaga maupun dilingkup masyarakat, karena pemikiran serta dialah yang merintis, mendirikan, mengelola, mengasuh, memimpin dan terkadang pula sebagai pemilik tunggal dari dua pesantren. Oleh karena itu kiai sangat berperan dalam perubahan serta pertumbuhan suatu lembaga informal yang namanya pesantren sangat tergantung kemampuan pribadi kiainya.

Adapun faktor dari luar individu yang dapat mempengaruhi yang bisa dijawab ialah: a). Lingkungan keluarga

yang sangat mendominasi, b). Lingkungan masyarakat setempat, c). Lingkungan bermain atau bergaul, d). Lingkungan pendidikan, e). Lingkungan pekerjaan. Menyampaikan dakwah adalah wajib bagi seluruh umat Islam, seperti perintah dalam al-qur'an proses sosialisasi antara para jamaah dengan ustadz yang dilakukan melalui proses dakwah terus-menerus yang dilaksanakan tanpa ada hentinya yang disebut *consolidated* yang artinya seseorang atau kelompok orang berasal dari kelompok sosial mempunyai kecendrungan untuk berbaur dengan kelompok yang sama sejak semula mengalami proses sosialisasi. Perkembangan pendidikan informal semakin bertambah dengan meningkatnya kegiatan-kegiatan keagamaan yang dilakukan masyarakat dan para ustad.

Dengan demikian bisa dikatakan agama mengandung konotasi kebiasaan, adat dan kemampuan yang dimiliki manusia untuk sepenuhnya menyerah pada kudrat dan iradat atau hukum Allah SWT (hukum syariah, hukum alam dan hukum sejarah), pemahaman konseptual seperti ini dapat ditarik melalui pemahaman tentang agama diantaranya adalah bahwa ajaran agama Islam yang terbalut dalam nilai-nilai pendidikan merupakan satu kesatuan yang bisa menjadi tolok ukur kontrol sosial diri kelas menengah dalam membangun dialektika di masyarakat, menurut Islam agama akan melahirkan kultur Islami hal ini dapat dihubungkan dengan konsep Iman Islam, dan Ihsan atau aqidah, ibadah dan akhlak. Makna yang terkandung di dalamnya meliputi atribut, substansi, dan perilaku hingga beribadah yang identik

dengan takwa yang hakikanya tidak hanya meliputi ibadah *mahdhah*, tapi juga ibadah *muamalah*. Inilah yang tercermin melaluinya proses sosialisasi yang berproses dari adanya interaksi yang membentuk akhlak: bersikap, perilaku interaktif dan komunikatif (*behavioral*) saat mereka melakukan interaksi. Interaksi sosial yang pada akhirnya melahirkan sistem sosial. Sistem Sosial (*Social System*), yang terdiri atas pola-pola aktivitas tingkah laku atau tindakan berinteraksi dengan kehidupan masyarakat lingkungan lain. Tindakan ini dapat diobservasi, sehingga sifatnya lebih konkret dalam aktifitas-aktifitas yang ada.

Pembinaan diri selalu ditampilkan dalam bentuk pembinaan berkelanjutan oleh keluarga mulai bayi, kanak-kanak, remaja hingga dewasa. Seperti yang telah diutarakan oleh Murdiono (46), Budiono (39), Sholikin (34) dari kecil hingga dewasa hidup sebagai masyarakat Surabaya. Ia mengatakan bahwa keluarga peletak dasar pondasi pendidikan aqidah, syariat dan akhlak<sup>29</sup> serta pandangan hidup terhadap pengetahuan agama Islam terhadap *thaharah* (bersuci), wudhu, bertayamum, bagi perempuan tentang (haid dan nifas dari *istihadhah*), bimbingan sholat (baik wajib dan sunnah) dan azan maupun iqomah yang ia ketahui. Kemudian pemahaman tentang tempat masjid dan tempat yang dilarang untuk sholat, serta menghadap sholat. Pemahaman-pemahaman seperti ini ia

dapat melalui proses sendirinya terhadap nilai-nilai agama yang pernah diperoleh, begitu juga terhadap menunaikan sholat jumat, khotbah jumat, sholat hari raya Idul Fitri, kemudian zakat dan tempat penyaluran zakat. Proses yang berkembang secara mandiri itu tidak terlepas dari *personality system*. Sistem Personalitas (*Personality System*), bersangkutan dengan psikologis atau watak pribadi seseorang yang berinteraksi dengan masyarakatnya.

Adapun nilai-nilai keislaman atau ajaran Islam lainnya ialah kajian terhadap zakat fitrah, shodaqah sunnah, puasa ramadhan dan ulasan kajian terkait puasa. Lailatul qadar, itikaf, adab menjenguk orang sakit, memandikan jenazah dan ulasan mendalamnya dan doa-doa tiap hari yang diajarkan sebagai sebuah pengamalan, kemudian kajian haji dan bahasan nikah beserta ulasannya, bahasan tentang *talak*, *khulu'*, *zhihar*, *li'an*, *iddah*, *hadhanah*, hukum (hudud), *khamar*, hukum zina, *had qadzaf*, *riddah*, *hirabah*, *had* mencuri, *diyath*, *al-qasamah* (sumpah), *hukum ta'zir*, *jihad* dan ulasannya, perjanjian, sumpah (*aymaan*), *kafarat* (denda) sumpah, *nazar*, jual beli, *qiradh*, gadai, *muzara'ah*, membuka lahan (*ihya' mauit*), ijarah (sewa barang dan kompensasi jasa), pekerja kontrak (*ajjir*), *mudharabah*, pengalihan utang (*hiwalah*), *syuf'ah*, *wakalah*, pinjaman (*ariyah*), titipan (*wadi'ah*), barang rampasan (*ghasab*), anak temuan (*laqith*), barang temuan (*luqathah*), makanan

<sup>29</sup> Kebanyakan masyarakat kelas menengah muslim surabaya mempelajari nilai-nilai keislaman/ajaran-ajaran Islam tidak hanya mendengarkan ceramah para kyai, ustadz, ustadza bahkan mereka lebih serius dengan mengkaji kitab-kitab agama berupa kita usul fiqh, *fiqh*

*sunnah fat-hal-bari* maupun kitab-kitab shahih bukhari muslim terkait dasar hadits shahih atau buku yang berkaitan dengan perintah syariat dalam praktek pelaksanaan peribadatan setiap hari, pernyataan diperkuat oleh beberapa sumber dari Murdiono (46), Budiono (39), Sholikin (34).

*ath'imah*, sembelihan yang disyariatkan, perburuan, hewan kurban (*al-udhhiyah*), aqiqah, kafalah, musaqah, ji'alah, ash-shulhu, peradilan, dakwaan dan bukti, ikrar, syahadah (kesaksiaan), sumpah (*al-yamin*), pertentangan, penjara (tahanan), paksaan (*al-ikhrah*), pakaian, cicilan emas, perak, gambar (*at-tashwir*), musabaqah (perlombaan), wakaf, hibah, *ruqba*, nafkah, *al-hajru*, *wasiat*, *faraid*, harta warisan/peneinggalan (*tirkah*), penerimaan warisan yang berhak. Inilah bahasan yang diberikan saat proses ceramah oleh kyai, ustadz, ustdzah, kemudian pemahaman yang diterima oleh kelas menengah muslim mengalami perkembangan dari pemahaman<sup>30</sup>.

Proses itulah yang merupakan gambaran internalisasi nilai keislaman pada masyarakat kelas menengah muslim di Surabaya. Secara etimologis, internalisasi menunjukkan suatu proses. Di dalam kaidah bahasa Indonesia kata yang berakhiran-isasi mempunyai definisi sebuah proses. Sehingga internalisasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses. Dalam kamus besar bahasa Indonesia internalisasi diartikan sebagai penghayatan, pendalaman, penguasaan secara mendalam yang berlangsung melalui binaan, bimbingan dan sebagainya bagi individu kelas menengah muslim Surabaya dalam menjalankannya. Pola yang berjalan secara melembaga merupakan wujud dari Sistem Organik (*Organic System*), yang berfungsi sebagai sumber energi dalam keseluruhan sistem organik makhluk atau individu. Proses

penanaman nilai keislaman yang terjadi pada Murdiono, Sholikin dan Budiono sejak di bangku sekolah hingga dewasa itulah yang merupakan bentuk pendidikan sepanjang hayat (*life long education*).

Paling tidak ada empat indikator antara sebagai penguat lain; (1) pendidikan sepanjang hayat menghilangkan tembok pemisah antara sekolah dan lingkungan kehidupan nyata di luar sekolah. Proses sosialisasi dan internalisasi nilai agama sejak tingkat dasar hingga Perguruan Tinggi yang didapatkan di luar sekolah dan PT seperti keluarga dan lingkungan masyarakat, forum dakwah dan teman sejawat.

Kedua. Pendidikan sepanjang hayat menempatkan kegiatan belajar sebagai bagian integral dari proses hidup yang berkesinambungan. Hal ini dibuktikan dengan fakta adanya kesinambungan pemerolehan ajaran agama sejak sekolah dasar hingga, PT dan dewasa. Ketiga, pendidikan sepanjang hayat lebih mengutamakan pembekalan sikap dan metode daripada isi pendidikan karena isi pendidikan bersifat statis dan senantiasa berubah. Pembentukan sikap beragama seperti berpakaian, ketaatan beribadah, kepedulian dan kesetiakawanan sosial merupakan fakta yang tidak terbantahkan.

Keempat, pendidikan sepanjang hayat menempatkan peserta didik sebagai individu yang menjadi pelaku utama di dalam proses pendidikan yang mengarah kepada pendidikan diri

<sup>30</sup> Ajaran nilai agama yang disampaikan kebanyakan mengkaji nilai-nilai fiqh yang berkembang dimasyarakat dengan berbagai persoalan yang saat ini menjadi persoalan bagi

umat yang perlu diselesaikan. Seperti penuturan yang disampaikan Murdiono (46), Budiono (39), Sholikin (34).

sendiri (*self education*) dan sejalan dengan penciptaan masyarakat gemar belajar (*learning society*). Hal ini bisa ditemukan dari fenomena belajar agama yang dilakukan kepada usdtadz dalam forum dakwah tanpa aturan formal, membaca referensi dari buku bacaan dan tayangan televisi.

### Simpulan dan Saran

Kajian penelitian ini berupaya untuk mendeskripsikan secara etnografis pola pendidikan Islam informal masyarakat muslim surabaya bahwa pola pendidikan Islam muslim surabaya berproses di dalam kehidupan yang diperankan setiap diri individu dalam wujud hubungan vertikal dan horizontal masyarakat kelas muslim Surabaya antara lain: (1) Proses terjadinya sosialisasi dan internalisasi nilai keislaman berlangsung panjang, dari bangku sekolah hingga dewasa. Pada usia dewasa mereka mendapatkan bimbingan melalui forum-forum dakwah oleh ustad/muballigh. Inilah yang disebut dengan belajar sepanjang hayat (*life long education*). (2) Proses internalisasi dan sosialisasi terkait pelibatan individu yang siap menerima dan mendukung guna menjadikan pendidikan informal semakin meningkatkan taraf kehidupan kelas menengah muslim Surabaya.

Saran yang direkomendasikan pada penelitian ini adalah: (1) Bagi masyarakat kelas menengah muslim Surabaya perlu adanya kerjasama antar lembaga formal, nonformal dalam meningkatkan pendidikan informal di dalam keluarga guna antara pendidikan yang diselenggarakan pemerintah wajib belajar Sembilan tahun bisa terlaksana dan berhasil dan menjadikan kelas menengah muslim Surabaya menjadi lebih baik dan maju. (2) Peran keluarga dalam membentuk manusia ideal berawal dari keluarga, oleh karenanya perlu usaha antar lembaga masyarakat yang mendukung agar

pendidikan informal yang dijalankan di dalam keluarga bisa dan mampu berjalan dan mengahdirkan insan paripurna.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin, Mohammad, 03 April 2014. *Kelas Menengah Terdesentralisasi, Jawa Pos*.
- Ahmad, Abi al-Husain bin Faris bin Zakariya, 1979. *Mu'jam Maqayis al-Lughah*. Bairut: Dar al-Fikr li al Thaba'ah wal Nasyr, Juz 1.
- Al-Qathan, Manna', tt. *al-Tasyri' wa al-Fiqh al-Islam*. Muassasah al-Risalah.
- Ardianto, Gunawan, 2010. *A To Z Cara Mendidik Anak Aturan dan Ajaran Bicara Benar Campur Tangan Pihak Lain*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Bahrudin, Muh, 2012. *Mitos Kelas Menengah ke Atas dalam Desain Iklan Politik Risma Bambang*. *Nirmana*, Vol. 14.
- Berger, Peter L. dan Thomas Luckman, 1990. *Tafsir Sosial Atas Kenyataan: Risalah Tentang Sosiologi Pengetahuan*. Jakarta: LP3ES.
- Berger, Peter L. *Langit Suci*, 1994. *Agama Sebagai Realita Sosial*. Jakarta: LPES.
- Dokumen File pdf tentang Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Hady, Yuswo dan Kemal E Gani, 2015. *8 Wajah Kelas Menengah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hasan, Noorhaidi, 2016. *Islam di Kota-Kota Menengah Indonesia: Kelas Menengah Gaya Hidup, dan Demokrasi*. Jakarta:

- Yayasan Pustaka Obor Indonesia.  
<http://alkhidmahrobayan..co.id>. dikases 24 Oktober 2016.  
<http://www.bcgsea.com>. Diakses pada tanggal 24 Oktober 2016.  
<http://www.masjidalakbar.com/linkmenu.php?namafile=kajianrutin>. diakses 24 Oktober 2016.  
<http://www.naqsyabandiyah-gersempal.org>. dikases 24 Oktober 2016.
- Inoue, Yukiko (Ed), 2007. *Online education for Lifelong Learning*. London: Information Science Publishing.
- Jati, Wasisto Raharjo, 2015. *Less Cash Society: Menakar Mode Konsumerisme Baru Kelas Menengah Indonesia*. *Sosioteknologi*, Vol. 14.
- Khater, Akram Fouad, 2001. *Inventing Home: Emigration, Gender and The Middle Class In Libanon 1870-1720 Epiloge: The Making of a Middle Class*. London: University California Press.
- Klinken, Gerry Van dan Ward Berenschot (ed)., 2016. *In Search of Middle Indonesia: Kelas Menengah di Kota-Kota Menengah*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Kuntowijoyo, 2001. *Muslim Tanpa Masjid: Esai-Esai Agama, Budaya, dan Politik Dalam Bingkai Strukturalisme Transendental*. Bandung: Mizan.
- Mas'ud, Muhammad Khalid, 1977. *Filsafat Hukum Islam dan Perubahan Sosial*. Surabaya: Al-Ikhlash.
- Nabhan, Muhammad Faruq, tt. *Al-Madkhal li al-Tasyri' al-Islam, Dar al-Shadir*. Beirut Jilid VIII.
- Nata, Abuddin, 2012. *Metodologi Studi Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahardjo, M. Dawam, 1999. *Masyarakat Madani: Agama, Kelas Menengah dan Perubahan Sosial*. Jakarta: LP3ES dan LSAF.
- Richardson, Linda Deer, dkk., 2001. *Principles and Practice of Informal Education: Learning Mary Wolfe*. London and New York: Routledge Falmer.
- Soedijarto, dkk, 2007. *Ilmu & Aplikasi Pendidikan: Bagian 4 Pendidikan Lintas Bidang*. Bandung: PT. Imperial Bakti Utama.
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, 2011. *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Tanter, Richard dan Kenneth Young, 1993. *Politik Kelas Menengah Indonesia*. Jakarta: LP3ES.
- Taufik, 2012. *Rising Middle Class In Indonesia: Peluang Bagi Marketer dan Implikasi Bagi Policy Maker*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Zahroh, Muhammad Abu, 1958. *Ushul al-Fiqh*. Bairut: Dar al-Fikr al-Arabi.

# PENGGUNAAN MEDIA BAHAN DAUR ULANG UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA S1 PG-PAUD DI UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SURABAYA

**Berda Asmara**

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Email: asmaraberda@unusa.ac.id

**Abstrak:** Peneliti menggunakan media bahan daur ulang (bahan bekas) yang masih bisa terpakai untuk dijadikan APE (Alat Permainan Edukatif) atau bisa dijadikan hasil karya anak usia dini, sebagai strategi untuk meningkatkan kreativitas terhadap mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA. yang harus dilakukan oleh mahasiswa sebagai calon pendidik PAUD dengan membuat media pembelajaran yang cocok untuk anak usia dini melalui media bahan daur ulang (bahan bekas). Contoh bahan daur ulang yang bisa dimanfaatkan menjadi APE (Alat Permainan Edukatif) dan hasil karya untuk anak usia dini: botol plastik, gelas plastik, kardus bekas susu formula, kulit jagung, kain perca, baju daur ulang, dan lain sebagainya. Sementara kreativitas merupakan hal yang terpenting khususnya bagi mahasiswa S1 PG-PAUD yang akan menjadi calon guru / pendidik di PAUD. Tujuan dari kreativitas untuk mengembangkan anak dalam hal kemampuan berfikir, berapresiasi, bereksplorasi dan berkreasi. Dalam memanfaatkan bahan daur ulang, mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA belajar mengolah perasaan, kepekaan, intuisi dan imajinasinya. Dengan demikian kreativitas di PAUD menjadi strategis dalam pengembangan kreativitas sebagai calon guru / pendidik dan anak di PAUD. Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, sangat diperlukan penelitian yang ditujukan dalam memanfaatkan media bahan daur ulang untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), karena penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA. Adanya peningkatan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA dari tiap tingkatan siklus, Hal ini dibuktikan bahwa dengan memanfaatkan media bahan daur ulang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa, dalam pengambilan data. pada siklus I ketuntasan meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA sebesar 68% meningkat di siklus II menjadi 78%

**Kata kunci:** media bahan daur ulang, kreativitas, Mahasiswa S1 PG-PAUD

**Abstract:** Researchers use recycled materials media (used materials) that can still be used to be used as an APE (Educational Game Equipment) or can be used as work of early child, as a strategy to increase the creativity of PG-PAUD undergraduate students at UNUSA. which should be done by students as PAUD educator candidates by making learning media suitable for early childhood through recycled material media (used materials). Examples of recycled materials that can be used as APE (Educational Game Players) and work for early childhood: plastic bottles, plastic cups, ex-formula milk cartons, corn husks, patchwork, recycled clothes, and so on. While creativity is paramount especially for PG-PAUD S1 students who will become prospective teachers / educators in PAUD. The purpose of creativity to develop children in terms of ability to think, appreciate, explore and be creative. In utilizing recycled materials, undergraduate students of PG-PAUD UNUSA learn to cultivate feelings, sensitivity, intuition and imagination. Thus,

*creativity in early childhood becomes strategic in the development of creativity as a teacher / educator and child in PAUD. Based on this framework, it is necessary research aimed at utilizing recycled materials media to improve the creativity of PG-PAUD undergraduate students at UNUSA. This research is a class action research (PTK), because this research is intended to improve the creativity of PG-PAUD undergraduate students at UNUSA. There is increasing creativity of PG-PAUD UNESA SI students from each cycle level, it is proven that by utilizing recycled material media can improve student creativity. in the data retrieval. in the cycle I mastery increases the creativity of undergraduate students PG-PAUD UNUSA by 68% increase in cycle II to 78%*

**Keyword:** media recycling materials, creativity, Student SI PG-PAUD

## 1. PENDAHULUAN

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada anak sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak (Arsyad, 2013).

Azhar Arsyad (2009:67) berpendapat bahwa Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan antara lain (a) ia merasa sudah akrab dengan media yang diterimanya, (b) ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri, (c) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi.

Dampak perkembangan Ipteks pada proses pembelajaran antara lain banyaknya sumber dan media belajar

seperti buku teks, modul, lembar kegiatan, film, video, televisi, radio dan lain sebagainya. Pendidik yang profesional di tuntut mampu memilih dan menggunakan berbagai media yang dapat menunjang pembelajarannya. Karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, maka peran media pembelajaran sangat penting sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (anak). Seorang anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit dari pada abstrak (Arsyad, 2013)

Pendidikan dapat terjadi di mana saja, seperti di rumah, di sekolah dan juga di lingkungan masyarakat. Masing-masing tempat memiliki pengaruh yang besar terhadap pendidikan terlebih pada tumbuh kembang anak usia dini. Seperti halnya pendidikan di sekolah formal yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencetak dan memberikan ilmu adalah guru (pendidik). Kemampuan intelektual dan kreativitas guru sangat berpengaruh terhadap pendidikan yang diterima anak selama di sekolah

Alasan peneliti menggunakan media bahan daur ulang (bahan bekas) yang

masih bisa terpakai untuk dijadikan APE (Alat Permainan Edukatif) atau bisa dijadikan hasil karya anak usia dini, sebagai strategi untuk meningkatkan kreativitas terhadap mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA. Yang harus dilakukan oleh calon pendidik PAUD di Kota Surabaya dengan membuat media pembelajaran yang cocok untuk anak usia dini melalui media bahan daur ulang (bahan bekas). Contoh bahan daur ulang yang bisa dimanfaatkan menjadi APE (Alat Permainan Edukatif) dan hasil karya untuk anak usia dini: botol plastik, gelas plastik, kardus bekas susu formula, kulit jagung, kain perca, baju daur ulang, dan lain sebagainya.

Permasalahan inilah yang akan diungkap secara penuh khususnya untuk mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA yang nantinya akan menjadi calon guru/pendidik PAUD. Sebagai bukti masih banyak memandang sebelah mata tentang kreativitas, terutama untuk guru PAUD diutamakan adalah guru yang kreatif, inovatif, dan terampil dalam pembelajaran terutama dalam memilih dan memberikan media pembelajaran yang cocok untuk anak usia dini dengan memanfaatkan media dari bahan daur ulang sehingga tidak perlu membeli APE

Kreativitas melalui media bahan daur ulang merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA beserta dengan anak didiknya. Dalam pelaksanaannya adalah pendidik / mahasiswa PAUD membuat media pembelajaran yang cocok dengan anak usia dini dengan memanfaatkan media bahan daur ulang (bahan bekas), sampai sejauh ini kreativitas yang ditunjukkan mahasiswa

S1 PG-PAUD di UNUSA pada mata kuliah media pembelajaran AUD belum semua menunjukkan kreativitasnya hanya 20% saja yang sudah terlihat kreativitasnya terlebih dengan memanfaatkan bahan daur ulang (bahan bekas). Memanfaatkan bahan daur ulang oleh mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA masih terasa jauh dari keterjangkauan.

#### **a. Rumusan Masalah**

Memperhatikan latar belakang tersebut maka penelitian ini dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut : “Apakah Penggunaan Media Bahan Daur Ulang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA?”

#### **b. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan : “Untuk mengetahui apakah penggunaan media bahan daur ulang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD

#### **c. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini sangat penting untuk mahasiswa, dosen maupun Universitas yang lain. Adapun manfaat yang bisa diambil dalam penelitian ini adalah:

##### **1) Untuk Anak**

Meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam memanfaatkan media bahan daur ulang untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dapat tercapai. Selain itu, mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi seorang pendidik/guru terutama pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dimana pada prinsip PAUD

yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

## 2) Untuk Dosen

Menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD yaitu dengan memanfaatkan media bahan daur ulang sehingga bisa dijadikan Alat Permainan Edukatif yang cocok untuk AUD sesuai dengan usia anak serta meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih baik.

## 3) Untuk Universitas

Sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui media bahan daur ulang. Selain itu, membantu mengatasi permasalahan yang terdapat di Universitas agar lebih baik.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### a. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Arsyad (2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan Proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi atau ajaran yang dikembangkan dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Proses ini disebut *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh anak disebut *decoding*.

Pembelajaran dengan menggunakan media akan memberikan gairah dalam belajar, anak berkembang menurut minat dan kecepatannya, interaksi langsung dengan lingkungan, memberikan rangsangan dan pengalaman yang menimbulkan persepsi akan sebuah konsep yang sama (Trianto, 2009:235) Teknologi pembelajaran secara konseptual didefinisikan sebagai sebuah teori dan praktek dalam mendesain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses, serta sumber belajar (Richey, 1994). Dari definisi tersebut mengandung empat komponen, yaitu: (1) teori dan praktek, (2) desain, (3) proses dan sumber, (4) sebagai keperluan belajar Pembelajaran melalui audio visual perkembangan keras selama proses pembelajaran, seperti proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual lebar. Pengajaran dengan audio visual adalah produksi dan penggunaan materi penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol yang serupa. Adapun prinsip pemilihan media (Aryad, 2013) antara lain:

#### 1) Motivasi

Harus ada kebutuhan, minat atau keinginan untuk belajar dari pihak anak sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan.

#### 2) Perbedaan Individual

Anak belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda.

#### 3) Tujuan Pembelajaran

Jika anak diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan

untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar.

- 4) **Organisasi Isi**  
Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan kedalam urutan-urutan yang bermakna.
- 5) **Persiapan Sebelum Belajar**  
Anak sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media yang sukses.
- 6) **Emosi**  
Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan.
- 7) **Partisipasi**  
Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus menginternalisasi informasi, tidak sekadar diberitahukan kepadanya.
- 8) **Umpan Balik**  
Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala anak diinformasikan kemajuan belajarnya.
- 9) **Penguatan (Reinforcement)**  
Apabila siswa berhasil belajar, ia didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.
- 10) **Latihan dan Pengulangan**  
Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan.

#### 11) Penerapan

Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru

### **b. Kreativitas**

Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes (dalam Nursito: 2000) sebagai berikut:

- 1) *Fluency* (Kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan masalah.
- 2) *Flexibility* (Keluwes), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- 3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa
- 4) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- 5) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

### **c. Hubungan Kreativitas dan Kecerdasan Manusia**

Kreativitas merupakan salah satu ciri perilaku yang menunjukkan perilaku *intelligent* (cerdas), namun kreativitas dan inteligensi tidak selalu menunjukkan korelasi yang memuaskan. Sebab IQ (*Intelligence Quotient*) yang rendah

memang selalu diikuti oleh tingkat kreativitas yang rendah pula, namun skor IQ yang tinggi ternyata tidak selalu dibarengi oleh tingkat kreativitas yang tinggi pula. Kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi. Seseorang yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban, dengan kata lain mereka senang memecahkan masalah

### **3. METODE PENELITIAN**

#### **a. Pendekatan Penelitian**

Langkah-langkah setiap siklus dalam penelitian ini, dapat dibagi menjadi empat tahap, yaitu :

##### **Siklus I**

#### **1) Rancangan/rencana awal**

Implementasi siklus pada perencanaan adalah mempersiapkan materi yang sesuai dengan RPS dan RPP, dan mempersiapkan kegiatan pemanfaatan media bahan daur ulang dan alat-alat yang diperlukan lainnya.

#### **2) Pelaksanaan**

Sebagaimana dikemukakan (dalam Suharjono, 2008: 39). Pada tahap Implementasi dilakukan penggelaran skenario kerja tindakan perbaikan dan prosedur tindakan yang diterapkan.

#### **3) Pengamatan**

Data yang dikumpulkan selama tindakan berlangsung kemudian dianalisis. Berdasarkan hasil analisis ini peneliti melakukan pengamatan, yaitu dicoba merenungkan atau mengingat dan menghubungkan-hubungkan kejadian dalam interaksi kelas, mengapa terjadi, dan bagaimana hasilnya. Hasil

pengamatan akan terlihat tingkat keberhasilan dan kegagalan yang dicapai dalam tindakan perbaikan.

#### **4) Refleksi**

Hasil refleksi ini merupakan masukan peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan tindakan perbaikan berikutnya. Refleksi dapat dilakukan peneliti bersama teman sejawat, bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dengan jalan mengidentifikasi baik kemajuan-kemajuan yang telah diperoleh maupun kekurangan-kekurangan atau hambatan-hambatan yang masih dihadapi, kemudian, setelah mendapat persetujuan dari kedua belah pihak refleksi tersebut digunakan untuk memperbaiki rencana tindakan pada siklus selanjutnya. Penelitian awal dilakukan untuk menganalisis kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD dalam pada mata kuliah media pembelajaran AUD di Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (UNUSA). Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan kreativitas Mahasiswa S1 PG-PAUD yang kurang maksimal. Oleh karena itu, akan dilakukan pemanfaatan media bahan daur ulang untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PAUD pada mata kuliah media pembelajaran AUD.

#### **b. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan 1 Bulan. Adapun rincian

kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD dengan menggunakan media bahan daur ulang.
- 2) Observasi terhadap kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD dalam membuat media pembelajaran dari bahan daur ulang yang cocok untuk anak usia dini, meliputi: kurikulum, materi ajar, pendekatan, durasi waktu kegiatan, setting pengorganisasian anak didik dikelas, sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran, aktifitas anak didik di kelas dan strategi serta pendekatan yang digunakan dalam memanfaatkan media bahan daur ulang.
- 3) Mengidentifikasi persepsi mahasiswa S1 PG-PAUD terhadap kreativitas dalam menggunakan media bahan daur ulang pada mata kuliah media pembelajaran AUD.
- 4) Analisis temu sebagai dasar dan bahan pertimbangan dalam memanfaatkan media bahan daur ulang untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD pada mata kuliah media pembelajaran AUD.
- 5) Memanfaatkan media pembelajaran dari bahan daur ulang untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA.
- 6) Memilih dan menetapkan ruang lingkup materi, tingkatan kompleksitas materi, pendekatan aspek kreativitas yang dikembangkan dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA.

Pembuatan media bahan daur ulang untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA

### **c. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan dokumentasi. Pedoman ini untuk mengetahui kebutuhan pengguna. observasi dilakukan di dalam kelas (ruangan) dalam bentuk pemberian tugas-tugas kepada mahasiswa S1 PG-PAUD. Sedangkan, dokumentasi dilakukan Mahasiswa S1 PG-PAUD semester III kelas A (Anak Reguler) yang ada di UNUSA. Mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA terbagi menjadi dua yaitu: Mahasiswa Reguler dan Mahasiswa Bunda PAUD. Mahasiswa Reguler merupakan mahasiswa *fresh graduate* dimana semua mahasiswa lulusan SMA dan belum bekerja atau belum menjadi guru / pendidik PAUD sedangkan Mahasiswa Bunda PAUD adalah mahasiswa yang sudah bekerja menjadi guru / pendidik di Lembaga PAUD (PPT, TPA, dan TK/RA)

### **d. Teknik Pengumpulan Data**

Analisa data ini merupakan lanjutan dari kegiatan pengumpulan data. Untuk itu, seorang peneliti perlu memahami teknik analisis data yang tepat agar manfaat penelitiannya memiliki nilai yang tinggi. Beberapa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil observasi aktivitas mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA pada mata kuliah media pembelajaran AUD dengan memanfaatkan media bahan daur ulang. Data yang sudah terkumpul kemudian

dianalisis. Untuk mengetahui data hasil observasi dan data hasil tes, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

A = Kemampuan yang dicapai

N = Jumlah Kemampuan Maksimal

Sudijono (dalam Wahyuningtyas, 2012:41)

#### e. Standart Keberhasilan

Data yang diperoleh di analisis menggunakan patokan standar keberhasilan. Mahasiswa dikatakan berhasil apabila telah mencapai standar prosentase  $\geq 75\%$  dari jumlah mahasiswa keseluruhan dan mampu meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan media bahan daur ulang pada mata kuliah metode pengembangan kognitif dan kreativitas AUD

## 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), karena penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA, dimana peneliti terlibat langsung dalam proses pemanfaatan media bahan daur ulang yang dijadikan media pembelajaran untuk anak usia dini (anak didi). Dalam penelitian ini, peneliti meneliti tentang penggunaan media bahan daur ulang untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD di

UNUSA. Dari penelitian ini dapat dideskripsikan secara rinci hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut

#### a. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA melalui pemanfaatan media bahan daur ulang untuk dijadikan media pembelajaran berupa APE (Alat Permainan Edukatif) yang cocok untuk anak usia dini. Pertemuan pada siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada tanggal 03 Mei 2018 dan pertemuan kedua pada tanggal 10 Mei 2018 antara pukul 07.00-09.30 WIB. Sedangkan pengamatan dalam pengisian lembar observasi hanya dilakukan pada pertemuan kedua yaitu tanggal 10 Mei 2018. Peningkatan kreativitas diikuti sebanyak 27 mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA. Pada proses kali ini yang dilakukan terlebih dahulu adalah memilih dan menentukan jenis bahan daur ulang apa yang akan digunakan dalam pembuatan APE yang cocok untuk anak usia dini.

##### a. Perencanaan

##### 1). Siklus I Pertemuan Pertama

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- b) Menyusun jenis APE yang akan dibuat dari bahan daur ulang.
- c) Menyusun jenis bahan daur ulang yang akan di kelola.

##### 2) Siklus I Pertemuan Kedua

Pada tahap ini, peneliti memberikan pemecahan terhadap kendala-kendala yang ditemukan peneliti pada waktu proses pembuatan media bahan daur

ulang pada pertemuan pertama. Dari hasil pengamatan yang ada pada pertemuan pertamam selanjutnya peneliti melakukan perencanaan tindakan selanjutnya dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b) Menentukan jenis APE yang akan dibuat dari bahan daur ulang.
- c) Menentukan jenis bahan daur ulang yang akan di kelola.

#### b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I ini mengacu pada langkah-langkah pembelajaran yang tertulis dalam RPP dan akan dilaksanakan oleh mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA untuk meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan bahan daur ulang yang akan dijadikan media pembelajaran berupa APE.

Adapun pelaksanaan kedua pertemuan adalah sebagai berikut:

- 1). Pertemuan Pertama
  - a) Peneliti membahas tentang materi hari ini sesuai dengan RPP
  - b) Peneliti mengajak mahasiswa berdiskusi dan tanya jawab tentang materi yang sudah disampaikan
- 2). Pertemuan Kedua
  - a) Setelah mahasiswa mengetahui materi yang sudah dijelaskan oleh peneliti (dosen), guru akan mengenalkan media pembelajaran (APE) yang sudah dibuat dari bahan daur ulang
  - b) Peneliti memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menggunakan media bahan daur ulang tersebut yang sesuai dengan tema dan RPP.

- c) Hasil Pengamatan atau Observasi Hasil Peningkatan Kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA, Proses pembuatan media pembelajaran dari bahan daur ulang diawali dengan peneliti mengajak mahasiswa untuk berdiskusi tentang APE yang disukai oleh anak usia dini (anak didik) yang cocok dengan usianya. Dari hasil analisis pada tahap siklus I, diperoleh data yang menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA dalam memanfaatkan media bahan daur ulang dijadikan media pembelajaran yang berupa APE (Alat Permainan Edukatif) yang cocok untuk anak usia dini di pada mata kuliah metode pengembangan kognitif dan kreativitas mencapai 68%. Namun hasil ini belum mencapai standar persentasi minimal yaitu  $\geq 75\%$  dari jumlah mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA.

#### d) Refleksi

Pada siklus I telah menunjukkan adanya suatu peningkatan dibandingkan pada waktu pra siklus. Namun hasil pada siklus I masih belum memuaskan dan belum sesuai dengan harapan peneliti. Hal ini karena standar persentase yang masih  $\geq 75\%$  yaitu persentase ketuntasan yang diraih oleh mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA adalah sebesar 68%.

- e) Berikut kendala yang muncul pada siklus I antara lain:
  - a. Beberapa mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA belum mampu memanfaatkan bahan daur ulang untuk media pembelajaran anak usia dini,

bahan yang diperoleh hasil dari bahan layak pakai atau membeli di toko.

2. Kreativitas beberapa mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA yang lainnya dalam memanfaatkan media bahan daur ulang dirasa sudah bagus namun kurang menarik bagi anak didik untuk dijadikan media pembelajaran yang cocok untuk anak usia dini, sehingga perlu peningkatan lagi, seperti diberi warna yang menarik, penggunaannya mudah agar anak usia dini lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari yang disesuaikan tema di PAUD. Dengan dua kendala tersebut diatas maka sebagai peneliti berupaya memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I tersebut dan terus berupaya untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA.
3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II  
Pelaksanaan tindakan siklus II ini dimaksudkan untuk mengatasi dua kendala yang muncul pada siklus I dan memperbaiki masalah yang terdapat dalam siklus I dapat teratasi. Pertemuan pada siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada tanggal 17 Mei 2018 dan pertemuan kedua pada tanggal 24 Mei 2018 antara pukul 07.00-09.30 WIB. Sedangkan pengamatan dalam pengisian lembar observasi hanya dilakukan pada pertemuan kedua yaitu tanggal 24 Mei 2018.

Adapun pelaksanaan siklus II dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

1). Siklus I Pertemuan Pertama

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- b) Menetapkan jenis APE yang sudah dibuat dari bahan daur ulang
- c) Menetapkan jenis bahan daur ulang yang akan di kelola.

2) Siklus II Pertemuan Kedua

Pada tahap ini, peneliti memberikan pemecahan terhadap dua kendala yang ditemukan peneliti pada waktu proses pembuatan media bahan daur ulang pada pertemuan pertama. Dari hasil pengamatan yang ada pada pertemuan pertama selanjutnya peneliti melakukan perencanaan tindakan selanjutnya dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b) Mendemonstrasikan APE yang sudah dibuat dari bahan daur ulang

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I ini mengacu pada langkah-langkah pembelajaran yang tertulis dalam RPP dan akan dilaksanakan oleh mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA untuk meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan bahan daur ulang yang akan dijadikan media pembelajaran berupa APE.

Adapun pelaksanaan kedua pertemuan adalah sebagai berikut:

1). Pertemuan Pertama

- a).Peneliti memberikan materi hari ini sesuai dengan RPP

b).Peneliti mengajak mahasiswa berdiskusi dan tanya jawab tentang materi yang sudah dijelaskan.

## 2). Pertemuan Kedua

a) Setelah mahasiswa mengetahui tema yang sudah dijelaskan peneliti (dosen), peneliti akan mengenalkan media pembelajaran (APE) yang sudah dibuat dari bahan daur ulang

b) Peneliti memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menggunakan media bahan daur ulang tersebut yang sesuai dengan materi dan berwarna-warni yang menarik untuk anak usia dini dan sesuai dengan RPP.

c) Hasil Pengamatan atau Observasi Hasil Peningkatan Kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA. Proses pembuatan media pembelajaran dari bahan daur ulang diawali dengan peneliti mengajak mahasiswa untuk berdiskusi tentang APE yang sudah dibuat oleh mahasiswa S1 PG-PAUD di UNUSA dengan sedemikian menarik, dengan warna-warni dan cocok di aplikasikan pada anak usia dini sesuai dengan materi dan RPP.

Dari hasil analisis pada tahap siklus II, diperoleh data yang menunjukkan bahwa mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA dalam memanfaatkan bahan daur ulang dijadikan media pembelajaran yang berupa APE (Alat Permainan Edukatif) yang cocok untuk anak usia dini pada mata kuliah metode pengembangan kognitif dan kreativitas mencapai 78% dari semula yang hanya 65% dari hasil siklus I. Hasil tersebut sudah mencapai standar

persentase  $\geq 75\%$  dari jumlah mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA.

d) Refleksi

e) Berdasarkan hasil observasi terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA selama pelaksanaan pada siklus II menunjukkan bahwa adanya suatu peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase ketuntasan pada siklus II mencapai 78%. Dari uraian tersebut, maka proses peningkatan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA dalam siklus II termasuk dalam kriteria standar persentase. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus II sudah bisa dikatakan berhasil dan dirasa cukup mewakili dari tujuan yang telah direncanakan yaitu untuk mengetahui apakah pemanfaatan media bahan daur ulang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA. Dengan demikian penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dapat dilakukan sampai pada siklus II.

## 5. PEMBAHASAN

Dari hasil siklus I dan siklus II terjadi peningkatan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA yang signifikan. Selain itu dilihat dari hasil peningkatan kreativitas dengan menggunakan media bahan daur ulang yang dibuat oleh mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA, ternyata banyak anak yang senang dalam menggunakannya, hal ini dapat dilihat dari hasil peningkatan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA selama pembuatan dan mengaplikasikan terhadap anak didik yang meningkat dari

68% pada siklus I menjadi 78% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa pemanfaatan media bahan daur ulang telah mampu membawa perubahan pada mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA dalam meningkatkan kreativitasnya, meskipun masih terdapat kekurangan/kelemahan dalam pembuatan dan penerapannya. Kreativitas dan inovasi guru sangat dibutuhkan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi, baik yang dialami mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA. Perbaikan langkah-langkah tindakan peningkatan kreativitas yang dilakukan oleh mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA, berpengaruh sangat signifikan pada kinerja anak usia dini.

Proses pembuatan media pembelajaran dari bahan daur ulang dirasa berhasil dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA. Pada siklus I ketuntasan meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA sebesar 68% meningkat di siklus II menjadi 78%. Adanya peningkatan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA dari tiap tingkatan siklus, hal ini karena dengan memanfaatkan media bahan daur ulang dijadikan media pembelajaran berupa APE yang cocok untuk anak usia dini dan mahasiswa sangat senang dalam mengimplementasikan media pembelajaran dari bahan daur ulang tersebut, terutama dalam memanfaatkan media bahan daur ulang

## 6. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya yaitu bab V yang menunjukkan adanya peningkatan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hal ini dapat dipaparkan oleh peneliti yakni melalui media bahan daur ulang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA. Hal ini dapat ditunjukkan dengan pencapaian pada siklus I sebesar 68% dan meningkat pada siklus II sebesar 78%,

Dari uraian tersebut diatas menunjukkan bahwa hasil peningkatan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA sudah mencapai standar persentase  $\geq 75\%$  dari keseluruhan mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA. Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa melalui penggunaan media bahan daur ulang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA

## 7. SARAN

### a. Bagi Universitas

- 1) Untuk Lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat menggunakan media bahan daur ulang yang berupa APE untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA.
- 2) mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA dapat meningkatkan kreativitasnya berupa APE yang sangat menarik dan cocok digunakan pada anak usia dini sehari-hari di Lembaga PAUD dalam menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan media bahan daur ulang.

### **b. Bagi Peneliti Lain**

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti berikutnya khususnya pada peningkatan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA dalam memanfaatkan media bahan daur ulang menjadi alat permainan edukatif (APE) untuk anak usia dini yang menarik.
- 2) Fokus pada subyek penelitian mahasiswa S1 PG-PAUD UNUSA diharapkan dapat diperluas dengan subyek yang lebih besar lagi dan latar belakang serta permasalahan yang berbeda.

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.

Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian – Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sujiono, Nurani, Yuliani & Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbaris Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.

Susanto, Ahmad. 2011. *Pekembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Group.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Yrama Widya.

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Pedoman Pembelajaran Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Manajemen Dikdasmen, Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Depdiknas. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.

Lowenfeld, V. dan Brittain, W.L. 1982. *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan Publishing Co.

Sudjana, A. R. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP BERPIKIR KREATIF DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD AL-ISLAH SURABAYA

**Nurul Khikmawati, Thamrin Hidayat**

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Ee-mail: nrlkhikmawati04@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA melalui penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa kelas V-A SD Al-Islah Surabaya. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Untuk desain penelitiannya yaitu *One Group Pretest-Posttest*. Di dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan waktu 4x35 menit. Teknik pengumpulan data menggunakan *pretest* dan *posttest*. Untuk menentukan perangkat pembelajaran layak digunakan atau tidak, maka perangkat pembelajaran dilakukan validasi oleh pakar kemudian didapatkan hasil yang akan dihitung menggunakan *percentage of aggrement*. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah Uji t-test yang digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap berpikir kreatif siswa diperoleh nilai *correlation* (nilai korelasi) sebesar 0.659 artinya memiliki hubungan kuat dan positif atau sangat berpengaruh terhadap berpikir kreatif siswa. Sedangkan untuk nilai *correlation* (nilai korelasi) hasil belajar (kognitif) siswa sebesar 0.756, artinya model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki hubungan kuat dan positif atau sangat berpengaruh terhadap hasil belajar (kognitif) siswa. Sehingga dari penelitian ini dapat di ambil simpulan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat mempengaruhi berpikir kreatif dan hasil belajar (kognitif) siswa.

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran *Team Games Tournament*, Berpikir Kreatif, Hasil Belajar

**Abstract:** This study aims to improve students' creative thinking in science subjects through the use of *Team Games Tournament* learning models in V-A grade students at Al-Islah Elementary School Surabaya. This study included quantitative descriptive research using the experimental method. For the design of the study, the *One Group Pretest-Posttest*. In this study the learning was conducted in one meeting with 4x35 minutes. Data collection techniques using *pretest* and *posttest*. To determine whether the learning device is worth using or not, then the learning device is validated by experts and the results are calculated which will be calculated using a percentage of aggregation. The data analysis technique used is the t-test test which is used to see how much influence the *Team Games Tournament* learning model has on creative thinking and student learning outcomes. The results of this study indicate that the *Team Games Tournament* learning model of students' creative thinking is obtained correlation value (correlation value) of 0.659 meaning having a strong and

*positive relationship or very influential on students' creative thinking. While for the correlation value (correlation value) of student learning outcomes (cognitive) of 0.756, it means that the Team Games Tournament learning model has a strong and positive relationship or is very influential on student (cognitive) learning outcomes. So that this research can be concluded that the Team Games Tournament learning model can influence creative thinking and student (cognitive) learning outcomes.*

**Keyword:** *Model of Team Games Tournament Learning, Creative Thinking, Learning Outcomes*

## 1. PENDAHULUAN

Menurut (Priansa, 2017:310) model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang mengandung unsur formasi, instruksi dan lembar tugas. Adapun sintaks dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (Trianto,2007) adalah guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan dan kegiatan apa saja yang akan dilakukan atau bisa di sebut dengan (*class presentation*), belajar kelompok atau disebut dengan *teams* dimana dalam belajar kelompok anggota kelompok satu dengan yang lainnya saling berdiskusi tentang materi yang di pelajari, setelah itu dilanjutkan dengan permainan atau *game*. Dalam *game* ini guru bisa mengkonsep materi menjadi suatu permainan sehingga siswa bisa merasakan belajar sambil bermain. Dilanjutkan dengan pertandingan (*tournaments*) yang akan di adakan agar antar kelompok bisa bertanding secara sehat dan anggota kelompok juga pastinya akan besaingan juga untuk mendapatkan skor maksimal. Di akhir pembelajaran akan ada pemberian penghargaan kepada kelompok (*team recognition*) terbaik.

Jadi *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan di kelas tingkatan tinggi termasuk kelas 5 karena akan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa membedakan suku, ras dan agama. Model pembelajaran TGT ini bisa juga dikatakan sebagai model pembelajaran yang dapat dilakukan siswa belajar sambil bermain. Karena mereka juga dilatih untuk bersaing secara sehat di dalam kompetisi. Sehingga model ini sangat tepat digunakan karena terjadi diskusi kelas yang optimal dan bermakna. Dengan penerapan model pembelajaran ini, kemampuan mereka dalam mengkonstruksi serta kemampuan berpikir kreatif akan muncul dengan adanya penerapan melalui model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang di pelajari.

Berbicara tentang kreatif pastinya kata kreatif tidak asing di dalam dunia Pendidikan dn pastinya ada kaitannya dengan berpikir kreatif seorang siswa. Hoerce B.Dan Ave dalam jurnal (Rahayu, 2018) menjelaskan bahwa kreativitas adalah suatu hal untuk menciptakan ide baru, gagasan baru, model atau bentuk baru yang di dalamnya terdapat unsur keindahan. Menurut Carin dan Sund

(dalam Susanto, 2013:106) semua orang yang memiliki kekreatifan pasti mereka memiliki karakteristik yang unik. Seperti mereka memiliki rasa ingin tahu yang sangat luar biasa dengan banyak bertanya, mempunyai banyak ide baru, dengan ide barunya ia memiliki keinginan yang luar biasa untuk mencari tau dan menciptakan hal yang baru, dan pastinya orang yang kreatif mereka akan memilih pekerjaan yang justru mereka anggap sulit karena itu akan menjadi sebuah tantangan dan mempunyai pengetahuan luas.

Menurut Susanto, (2013:114) ada empat alasan pentingnya belajar kreatif diantaranya adalah, 1) belajar kreatif dapat membantu anak untuk menghasilkan sesuatu yang berguna dan mereka tidak bergantung pada orang lain, 2) belajar kreatif dapat membantu kita untuk mencari solusi terkait dengan masalah yang kita hadapi di masa sekarang atau masa yang akan datang, 3) belajar kreatif memberikan manfaat yang luar biasa di dalam kehidupan kita dan bisa jadi dapat mengubah karier kita jauh lebih baik dengan adanya kreatifitas yang kita miliki sehingga bisa menunjang kehidupan kita.

Berdasarkan uraian di atas terkait dengan pentingnya berpikir kreatif, dari hasil observasi menunjukkan bahwa masih kurangnya guru menerapkan model pembelajaran TGT dan berujung kurangnya memahami sintaks dari model pembelajaran termasuk model pembelajaran *Team Games Tournament*. Masih banyak ditemukan model pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Dengan adanya permasalahan tersebut mengakibatkan

hasil berpikir kreatif dan hasil belajar (kognitif) siswa masih kurang memuaskan. Karena di dalam proses pembelajaran yang berperan adalah guru dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian dan beberapa permasalahan telah dikemukakan, maka peneliti mengajukan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap berpikir kreatif dan hasil belajar (kognitif) siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Al-Islah Surabaya”

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Menurut (Ngalimun, 2016:234) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada dasarnya dirancang agar peserta didik mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan kompetisi secara sehat, bertanggung jawab serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Ketika menerapkan model pembelajaran ini siswa di bagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang, masing-masing kelompok bisa diberikan tugas yang sama atau berbeda. Setelah masing-masing kelompok sudah terbentuk dan diberi tugas oleh gurunya mereka mempunyai tanggung jawab untuk mendiskusikan tugas tersebut dan di usahakan antar anggota satu dengan lainnya yang ada di dalam kelompok tersebut saling memberikan pemahaman materi terkait tugas yang belum dimengerti oleh salah satu anggota kelompok. Dengan adanya kelompok-

kelompok yang telah di bentuk guru berharap agar masing-masing anggota memiliki rasa kompetisi yang luar biasa sehingga diskusi antar kelompok juga berjalan dengan baik dan kompak. Apabila salah satu anggota kelompok yang kurang memahami materi tugasnya siswa yang lainnya dengan bantuan guru akan memberikan pemahaman dengan penyampaian yang ramah, terbuka sehingga siswa pun juga merasa senang selama diskusi. Setelah kerja kelompok selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil dari diskusi kelompok yang akan diwakili oleh masing-masing kelompok dan membuka sesi tanya jawab. Dari situlah terjadi diskusi kelas. Jika ada waktu lebih setelah UAS *Team Games Tournament* bisa dilaksanakan dalam beberapa pertemuan agar waktu tersebut bisa bermanfaat.

Dalam pembelajaran TGT ini siswa dilatih untuk mengkonstruksi sendiri dari materi yang mereka dapatkan selama pembelajaran. Sehingga dengan kemampuan mengkonstruksi, berpikir kreatif siswa akan muncul. Salah satunya pada materi rantai makanan yang akan digunakan sebagai salah satu materi penelitian. Dalam proses pembelajaran ini siswa di biasakan untuk dapat berpikir kreatif. Karena berpikir kreatif bisa dikatakan memiliki nilai lebih dibandingkan siswa yang hanya memiliki kemampuan berpikir kritis saja. Karena mengapa berpikir kritis itu dapat menjawab permasalahan yang hanya dihadapinya saja di waktu itu, sedangkan berpikir kreatif mampu memperkaya cara berpikir dengan cara beragam dan segi apapun di masa sekarang atau masa yang akan datang.

Kreativitas bisa dikatakan muncul secara tiba-tiba ketika melihat suatu benda atau kejadian yang diawali dengan rasa ingin tahu yang besar sebelum ide-ide baru itu muncul dan menjadi suatu hal yang baru. Jadi bisa di simpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan hal yang baru yang sebelumnya tidak ada menjadi ada, atau yang sebelumnya sudah ada di konstruksi menjadi hal yang luar biasa dari hasil interaksi di lingkungan yang muncul secara tiba-tiba. Jadi berpikir kreatif bisa dikatakan tidak selalu menghasilkan sesuatu yang benar-benar baru tetapi kemampuan untuk menjadikan sesuatu yang ia temukan menjadi hal yang lebih sempurna dan luar biasa. Komponen berpikir kreatif, menurut Munandar (1999) dalam (Susanto, 2013, p. 111) meliputi berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes, (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), keterampilan memerinci (*elaboration*).

Seorang siswa selain harus memiliki kemampuan berpikir kreatif, tentunya hasil belajar yang memuaskan adalah harapan seorang guru. Karena siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif belum tentu hasil belajarnya memuaskan pula, begitupun sebaliknya seorang siswa yang memiliki hasil belajar memuaskan belum tentu berpikir kreatifnya maksimal. Hasil belajar menurut Gagne & Briggs (1979:51) dalam (Suprihatiningrum, 2017) adalah kemampuan yang dimiliki siswa dari hasil yang akan siswa dapatkan selama belajar dan dapat diamati melalui kebiasaan siswa dalam belajar (*learner's performance*). Dalam dunia pendidikan, ada beberapa macam tipe hasil belajar

yang telah dikemukakan oleh para ahli antara lain Gagne (1979:51) mengemukakan lima tipe hasil belajar, yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik, dan sikap.

### 3. METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Al-Islah Surabaya kelas V semester gasal tahun pelajaran 2018-2019. Sampel dalam penelitian ini adalah dilakukan dengan cara pengambilan secara acak atau random dari beberapa kelas yang ada. Sehingga dari hasil random terpilih kelas V-A dengan jumlah siswa 42 yang merupakan sampel dari penelitian ini yang akan digunakan sebagai kelas uji coba. *Variabel dependen* (variabel terikat) dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar (kognitif) siswa. Indikator berpikir kreatif sendiri meliputi kefasihan (*fluency*) adalah kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan-gagasan sebanyak-banyaknya dengan jelas. Seperti siswa banyak mengajukan pertanyaan, banyak bertanya, banyak menjawab pertanyaan dengan tepat. Keluwesan (*fleksibility*) adalah kemampuan untuk mengeluarkan banyak ide atau gagasan tentunya dari beberapa pandangan dan lebih dari satu ide yang di ungkapkan. *Originalitas* (*originality*) adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik, misalnya berbed dari yang ada sebelumnya. Seperti mungkin gelas saat ini berbentuk tabung dengan ide yang ada bentuk tabung itu di ubah menjadi bentuk segitiga atau lainnya dan keterampilan memerinci (*elaboration*). Adapun *variabel*

*independen* (variabel bebas) dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada mata pelajaran IPA materi rantai makanan kelas V SD Al-Islah Surabaya.

Adapun data penelitian ini di peroleh dari lembar tes yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi rantai makanan. Lembar tes ada dua macam yaitu *Pretest* dan *Posttest*. Hasil berupa nilai dan kedua nilai akan dibandingkan ketuntasannya. Ketuntasan didasarkan pada interpretasi kemampuan berpikir kreatif dan nilai hasil belajar. Instrumen yang diberikan berupa lembar berisi 5 soal uraian yang akan digunakan untuk mengetahui hasil berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Soal uraian, penilaiannya menggunakan rubrik agar setiap soal dapat ditentukan nilai yang sama atau mendekati kesamaan dalam penilaian.

Pada penelitian ini teknik analisa data yang digunakan adalah uji t-test untuk sampel korelasi data rasio sehingga untuk menjawab rumusan masalah apakah ada pengaruh atau tidak dari model pembelajaran *Team Games Tournament* yang diberikan terhadap berpikir kreatif dan hasil belajar (kognitif) siswa. Sehingga data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen dengan menggunakan analisis komparatif uji statistik *Paired Sample t-test*.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu cara untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa adalah dengan cara menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan pastinya disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Sehingga

penelitian ini menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament. Penelitian ini melibatkan satu kelas di SD Al-Islah Surabaya kelas V-A dengan jumlah 41 siswa sebagai kelas uji coba yang akan diterapkan model pembelajaran Team Games Tournament. Berdasarkan nilai pretest dan posttest berpikir kreatif siswa diperoleh nilai correlation (nilai korelasi) sebesar 0.659 artinya memiliki hubungan kuat dan positif atau sangat berpengaruh. Sedangkan tingkat signifikansi hubungan hasilnya 0.000 artinya signifikan pada level 0.01 dan degree of freedom (derajat kebebasan) untuk analisis t-paired selalu  $N-1$ , di mana  $N$  adalah jumlah sampel. Sehingga Sig. (2-tailed) atau lebih dikenal dengan nilai probabilitas / p-value uji t-paired menunjukkan hasil 0.000 artinya ada perbedaan sebelum dan setelah perlakuan, sebab nilai p value < 0.05. sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament terhadap berpikir kreatif siswa.

Menurut Casdan dan Welsh dalam (Supriadi, 2001) dalam penelitiannya menemukan bahwa siswa yang memiliki kreativitas tinggi kebanyakan dari mereka menjadi orang yang mandiri, berusaha untuk menciptakan ide-ide kreatif dan memiliki banyak relasi, lebih terbuka dan aktif.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar (kognitif) siswa agar lebih maksimal dengan cara tidak menerapkan model pembelajaran konvensional dan pastinya disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Sehingga penelitian ini menggunakan model pembelajaran Team

Games Tournament untuk memenuhi analisis materi yang ada.

Berdasarkan nilai pretest dan posttest hasil belajar kognitif siswa diperoleh correlation (nilai korelasi) sebesar 0.756 artinya memiliki hubungan kuat dan positif atau sangat berpengaruh model pembelajaran yang diberikan. Sedangkan tingkat signifikansi hubungan hasilnya 0.000 artinya signifikan pada level 0.01 dan degree of freedom (derajat kebebasan) untuk analisis t-paired selalu  $N-1$  dimana  $N$  adalah jumlah sampel. Sehingga Sig. (2-tailed) atau lebih dikenal dengan nilai probabilitas / p-value uji t-paired menunjukkan hasil 0.000 artinya ada perbedaan sebelum dan setelah perlakuan, sebab nilai p value < 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament terhadap hasil belajar (kognitif) siswa. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar (kognitif) siswa merupakan hasil dari suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat faktor-faktor untuk memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

Tinggi rendahnya hasil belajar seseorang menurut (Ruseffendy, 2015) dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Ada 10 macam faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar yaitu kecerdasan, kesiapan anak saat belajar, bakat anak yang dimiliki, kemauan untuk belajar, minat anak, model penyajian materi yang disiapkan oleh guru, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru dan keadaan lingkungan. Sehingga simpulan dari hasil dan pembahasan di atas terdapat pengaruh model

pembelajaran Team Games Tournament terhadap berpikir kreatif dan hasil belajar (kognitif) siswa.

## 5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan simpulan dari penelitian ini adalah:

- a. Keterlaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* terlaksana dengan baik
- b. Berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dari hasil *pretest* memberikan kategori nilai sangat kurang baik
- c. Berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dari hasil *posttest* memberikan kategori nilai baik
- d. Hasil belajar (kognitif) siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dari hasil *pretest* memberikan kategori nilai sangat kurang baik
- e. Hasil belajar (kognitif) siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dari hasil *posttest* memberikan kategori nilai baik
- f. Model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap berpikir kreatif siswa kelas V-A SD Al-Islah Surabaya
- g. Model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar (kognitif) siswa kelas V-A SD Al-Islah Surabaya

## 6. SARAN

Sesuai dengan kesimpulan hasil penelitian, maka dapat disampaikan saran-saran:

- a. Guru sebagai fasilitator bagi siswa hendaknya dapat mempersiapkan rencana pembelajaran yang sesuai antara materi pembelajaran dengan model dan metode pembelajaran yang akan diterapkan sehingga dapat di aplikasikan sesuai dengan sintaks pembelajaran yang digunakan. Selain itu tentunya juga harus disesuaikan dengan fasilitas pembelajaran yang ada sehingga pembelajaran tidak terkesan membosankan.
- b. Guru sebaiknya mendorong siswa ikut serta berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan petunjuk guru saat di dalam kelas maupun di luar kelas dan selalu mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru agar memperoleh nilai yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin. (2016). *Perencanaan Pembelajaran (Konsep dan Implementasi)*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Anas, S. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Andianti, Y. P. (2013). Penerapan Metode Inkuiri untuk meningkatkan aktivitas dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Salatiga 08 Kecamatan Sidorejo Semester 2 Tahun Pelajaran 2012/2013. *Salatiga* .

- Arikuntoro, S. (2002). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikuntoro, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikuntoro, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikuntoro, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borich, G. D. (1994). *Observation Skills for Effective Teaching*. USA: The University of Texas.
- Depdiknas. (2004). Pedoman Penyusunan Lembar Kegiatan Siswa dan Skenario Pembelajaran. *Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Eko, W. P. (2007). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ernawati, D., Putra, A., & Suadnyana. (n.d.). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN6 Mengwi, Bandung.
- Hadi, A., Nor, B., & Agustina P, M. (2016). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMAN 1 Danau Panggang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Cangkal*, 4.
- Huda, M. (2016). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ibrahim, M. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press.
- Komara, E. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Maolani, R. A., & Cahyana, U. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ngalimun. (2016). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ngalimun. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Dua Satria Offset.
- Permatasari, N. E. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *JPSD vol 3 No 2*, 96-104.
- Permendikbud. (2016). Standart Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Tentang perencanaan Pembelajaran. 5.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Purwanto. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, N. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwati, Dwijananti, P., & Mosik. (2013). Implementasi Team Games Tournament Berbasis Percobaan Fisika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Peserta didik. *UPEJ 2 (1)*.

- Rahayu, D. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Proceedings of The ICECRS* , 138.
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ruseffendy, E. T. (2015). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan*. Bandung: IKIP Bandung Press.
- Samatowo, U. (2010). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sanjaya, W. (2005). *Strategi Pembelajaran Berbasis Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Cipta Rekasa.
- Sudarmi, M. Y., Suwatra, W., & Suarjana, M. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaran. *e-Journal MIMBAR PGSD UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA* , 3.
- Sugiono. (2005). *Statistika untuk Penelitian* . Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Supriadi, D. (2001). *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Taufiq, M., & Chatib, M. (2018). Pentingnya Implementasi Pembelajaran Literasi Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP di Pondok Pesantren Salafiyah "Cokrokertopati" Kabupaten Magetan. *Jurnal Unusa* , 108.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* . Jakarta: Prestasi Pustaka.

# ANALISIS KEMAMPUAN AWAL LITERASI SAINS PADA MAHASISWA TINGKAT PERTAMA TERHADAP KONSEP BIOLOGI DASAR

**Agung Wibowo**

Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan (ITSNU)

*e-mail: aweagung412@gmail.com*

**Abstrak:** Penelitian bertujuan mendeskripsikan kemampuan awal literasi sains pada mahasiswa tingkat awal. Pengukuran kemampuan literasi sains yang disusun mengacu pada kompetensi *Problem Solving* dan *Decision Making*. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian dilakukan pada 15 mahasiswa jurusan S1 Pendidikan Biologi Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama (ITSNU) Pasuruan. Instrumen penelitian menggunakan soal uraian berdasarkan skala literasi yang dikembangkan oleh Bybee (1997). Data hasil penelitian dikumpulkan dari hasil penskoran jawaban mahasiswa terhadap masalah yang diajukan secara tertulis. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan literasi sains mahasiswa terhadap konsep biologi dasar untuk kedua kompetensi didominasi kategori nominal dengan rentang persentase 62% - 80%, sebagian kecil pada kategori fungsional sebesar 13% - 34 %. Pada kategori konseptual berada pada rentang 4% - 7% dan multidimensional sebesar 0%. Hasil yang diperoleh sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kemampuan literasi sains sebagian besar berada pada tingkatan rendah.

**Kata kunci:** literasi sains, nominal, fungsional, prosedural & multidimensional

*Abstract: The study aims to describe the initial ability of scientific literacy in early-level students. Measurements of scientific literacy skills compiled refer to the competence of Problem Solving and Decision Making. This research includes quantitative descriptive research. The study was conducted on 15 students majoring in Biology Education at the Institute of Technology and Science at Nahdlatul Ulama (ITSNU) Pasuruan. The research instrument uses description questions based on the literacy scale developed by Bybee (1997). Data from research results are collected from the results of scoring students' answers to the problems submitted in writing. The results show that students' scientific literacy skills towards the basic biology concept for both competencies are dominated by nominal categories with a percentage range of 62% - 80%, a small portion in the functional category of 13% - 34%. The conceptual category is in the range of 4% - 7% and multidimensional at 0%. The results obtained are in accordance with previous studies which state that scientific literacy skills are mostly at low levels.*

**Keywords:** *scientific literacy, nominal, functional, conceptual & multidimensional*

## 1. PENDAHULUAN

Keterampilan literasi sains harus dimiliki oleh seseorang dalam menjalankan segala aktivitas. Pada abad ke-21, ilmu akan memiliki dampak yang besar pada kualitas kehidupan pribadi, lingkungan, dan ekonomi dunia, sehingga diharapkan peserta didik memiliki literasi sains yang tinggi (Glynn & Muth, 1994). Sejauh ini diketahui bahwa literasi sains mahasiswa tingkat sarjana tidak jauh berbeda dengan literasi masyarakat pada umumnya dan hanya berbeda 10-15% dari mahasiswa pascasarjana (Impey *et al.*, 2011), sehingga dapat dikatakan bahwa tingginya jenjang pendidikan belum bisa menentukan tinggi atau rendahnya tingkat literasi sains seseorang.

Sebuah langkah penting dalam membantu para peserta didik untuk mencapai keterampilan literasi sains yang cukup tinggi yaitu memastikan bahwa kurikulum sekolah masing-masing mendukung upaya peserta didik untuk belajar ilmu bermakna. Pelaku pendidikan memainkan peran penting dalam langkah ini dengan menyediakan guru, pendidik guru, administrator, dan pembuat kebijakan dengan informasi tentang pengembangan kurikulum yang mendukung literasi sains (Hurd, 1997).

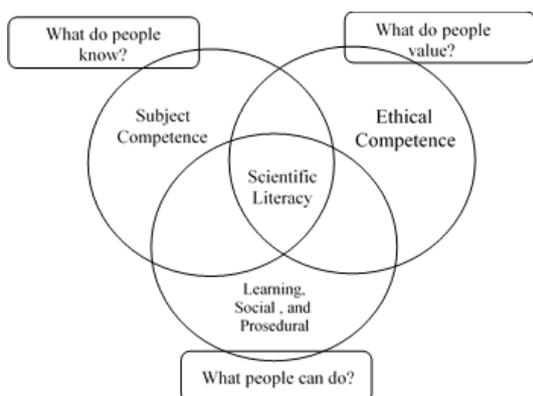
Literasi sains merupakan istilah luas yang menggabungkan ide ilmiah dan konsep pada berbagai disiplin ilmu serta praktik ilmiah (DeBoer, 2000; Shwartz *et al.*, 2006). Usaha yang dilakukan dalam rangka memahami berbagai komponen literasi sains salah satunya dengan cara menyelidiki komponen literasi dalam berbagai mata pelajaran (Shwartz *et al.*, 2006) seperti

literasi biologi. Literasi biologi didefinisikan sebagai pemahaman prinsip biologi dan aplikasinya ketika membaca sebuah berita, diskusi, mencari informasi yang valid, menginterpretasikan tabel dan gambar, serta membuat keputusan secara pribadi maupun bersama-sama (Demastes & Wandersee, 1992; Miller, 2011). Literasi biologi berhubungan dengan perolehan sikap, keterampilan, dan pengetahuan biologi yang memungkinkan seseorang untuk berpartisipasi dalam sebuah permasalahan biologi. Melalui permasalahan biologi diharapkan seseorang mampu mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dan pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari (Uno & Bybee, 1994; Miller, 2011). Dibandingkan dengan pengetahuan fisika, literasi biologi dapat berdampak lebih langsung terhadap kehidupan pribadi seseorang (Klymkowsky *et al.*, 2003).

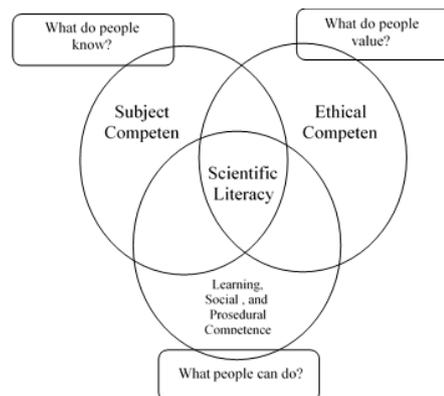
Penelitian mengenai penilaian literasi kimia pada Sekolah Menengah Atas menggunakan skala yang dikembangkan oleh Bybee (1997) menyimpulkan bahwa semua siswa memiliki tingkatan literasi nominal dan fungsional dengan sangat baik, tetapi hanya sebagian siswa yang mampu berada pada tingkatan konseptual dan multidimensional (Shwartz *et al.*, (2006). Pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan literasi sains mahasiswa pada tingkat awal dengan mengacu pada kategori nominal, Fungsional, konseptual, dan multidimensional.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Literasi sains adalah sebuah aplikasi pemahaman konseptual yang luas dari ilmu pengetahuan untuk memahami dunia, memahami fenomena alam, dan menafsirkan laporan media tentang isu ilmiah, hal ini juga termasuk mengajukan pertanyaan, melakukan investigasi, mengumpulkan dan menafsirkan data dan membuat keputusan (OECD, 2013). Literasi sains juga didefinisikan sebagai kemampuan untuk berpikir secara ilmiah dan kritis, mampu menggunakan pengetahuan ilmiah untuk mengembangkan keterampilan membuat keputusan (Holbrook & Rannikmae, 2009). Pendapat lain menjelaskan bahwa literasi sains adalah pengetahuan yang berhubungan dengan fenomena alam yang harus dimiliki oleh seseorang untuk diterapkan ke dalam kehidupannya (DeBoer, 2000). Melalui berbagai definisi ini dapat disimpulkan bahwa literasi sains adalah kemampuan untuk menggambarkan, menjelaskan, memprediksi fenomena alam yang terjadi dan mencari alternatif solusi permasalahan tersebut melalui berbagai kegiatan. Penggambaran skematis literasi sains disajikan pada Gambar 1 berikut.



**Gambar 1 Skema Model Literasi Sains**  
(Holbrook & Rannikmae, 2009)



Skala literasi digunakan agar lebih mudah mengukur tingkatan kemampuan literasi siswa. Skala teoritis komprehensif yang digunakan lebih cocok untuk penilaian literasi sains selama menempuh pendidikan, karena tingkatan hierarki dapat dengan mudah ditransfer pada tujuan pembelajaran (Bybee, 1997). Pada penelitian ini juga menggunakan skala literasi yang sama. Skala literasi sains disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1 Skala Literasi Sains**

No	Skala	Keterangan
1	<i>Nominal scientific literacy</i>	Siswa mengenal konsep yang terkait dengan sains, namun tingkat pemahaman menunjukkan kesalahpahaman (miskonsepsi)
2	<i>Functional scientific literacy</i>	Siswa dapat menjelaskan konsep dengan benar, tetapi memiliki pemahaman yang hanya sebatas itu.
3	<i>Conceptual scientific literacy</i>	Siswa mengembangkan beberapa pemahaman tentang skema konseptual utama dan menghubungkan skema untuk pemahaman umum mereka mengenai sains. Siswa memiliki kemampuan prosedural dan pemahaman tentang

No	Skala	Keterangan
		proses inkuiri ilmiah dan desain teknologi.
4	<i>Multidimensi onal scientific literacy</i>	Siswa menggabungkan pemahaman sains yang melampaui konsep disiplin ilmu dan prosedur investigasi saintifik. Mencakup dimensi filosofis, historis, dan sosial dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Siswa mengembangkan beberapa pemahaman dan apresiasi terhadap sains dan teknologi mengenai hubungannya dengan kehidupan sehari-hari mereka. Mereka mampu membuat koneksi dalam disiplin ilmu antara sains, teknologi, dan isu-isu yang besar serta menantang di masyarakat.

(Shwartz *et al.*, 2006)

### 3. METODE

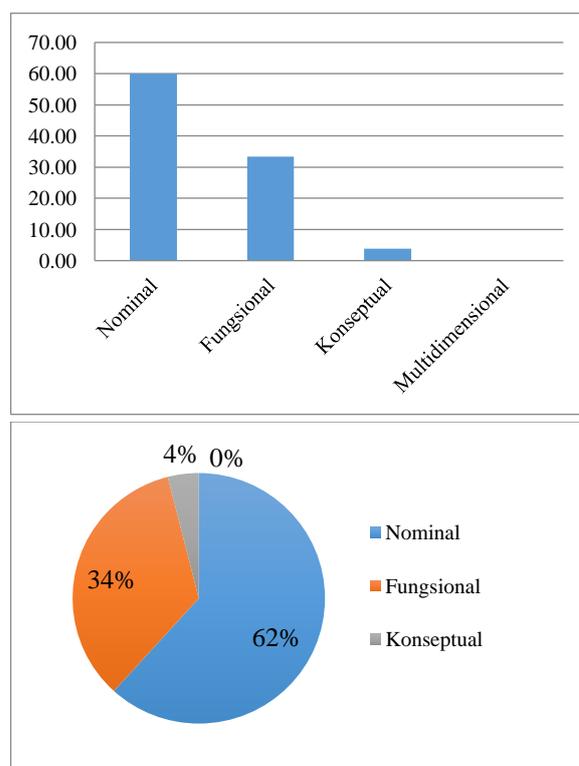
Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan menggambarkan secara cermat dan sistematis mengenai fakta dan sifat populasi tertentu. Jenis penelitian digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan awal literasi sains mahasiswa pada kategori nominal, fungsional, konseptual, dan multidimensional (Shwartz *et al.*, 2006). Penelitian dilakukan di Jurusan S1 Pendidikan Biologi Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama (ITSNU) Pasuruan.

Data hasil penelitian dikumpulkan dari hasil penskoran jawaban mahasiswa terhadap masalah yang diajukan secara tertulis. Hasil penskoran jawaban dikategorikan ke dalam 4 jenis yaitu

nominal, fungsional, konseptual, dan multidimensional, kemudian dipersentase sesuai kategori di atas. Objek penelitian adalah 15 mahasiswa semester 2 tahun ajaran 2018/2019 dan dilaksanakan pada bulan Januari 2019.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

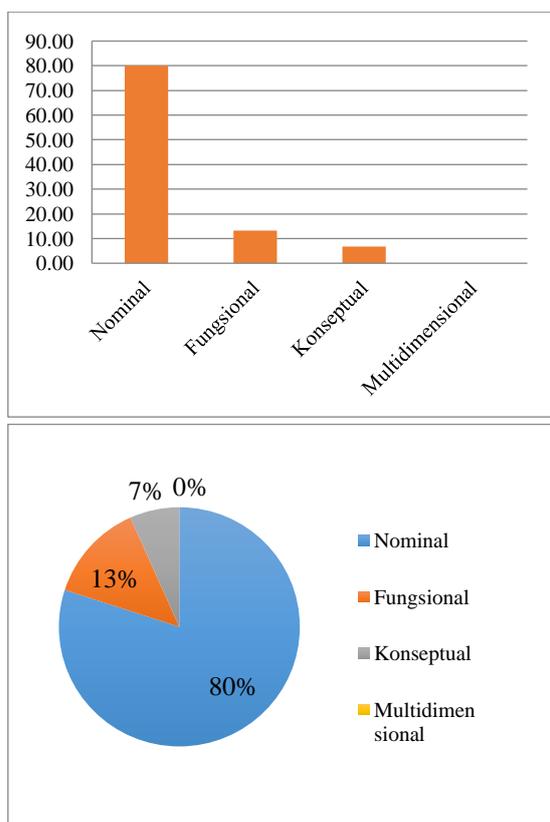
Hasil tes menunjukkan bahwa kemampuan literasi sains mahasiswa biologi sebagian besar berada pada kategori pertama yaitu nominal dan hanya sebagian kecil pada kategori fungsional dan konseptual. Pengukuran menggunakan indikator kompetensi *problem solving* dan *decision making* dengan tema fenomena alam yang terjadi di sekitar. Grafik pengukuran kemampuan literasi mahasiswa pada kompetensi *problem solving* disajikan pada Gambar 2 berikut.



**Gambar 2** Persentase Kemampuan Literasi Mahasiswa pada Kompetensi *Problem Solving*

Hasil persentase literasi sains mahasiswa pada kasus pertama dengan kompetensi *problem solving* menunjukkan persentase paling tinggi berada pada kategori nominal yaitu sebesar 62%. Pada kategori fungsional sebesar 34%, dan hanya 4% yang berada pada kategori konseptual. Hasil pengukuran kemampuan literasi tidak ada satupun mahasiswa yang mampu berada pada kategori multidimensional (0%).

Hasil pengukuran kemampuan literasi sains mahasiswa pada kompetensi kedua tidak jauh berbeda. Literasi sains mahasiswa masih didominasi pada kategori nominal dan fungsional. Grafik pengukuran kemampuan literasi mahasiswa pada kompetensi *decision making* disajikan pada Gambar 1.3 berikut.



**Gambar 1.3** Persentase Kemampuan Literasi Mahasiswa pada Kompetensi *Decision Making*

Hasil persentase literasi sains mahasiswa pada kasus kedua dengan kompetensi *decision making* menunjukkan persentase paling tinggi berada pada kategori nominal yaitu sebesar 80%. Pada kategori fungsional sebesar 13%, dan hanya 7% berada pada kategori konseptual. Hasil pengukuran kemampuan literasi tidak ada satupun mahasiswa yang mampu berada pada kategori multidimensional (0%). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa masih belum mampu memanfaatkan konsep antar disiplin ilmu serta menunjukkan pemahaman dan saling keterkaitan. Mahasiswa juga belum memiliki pemahaman tentang masalah, membenarkan jawaban dengan benar informasi dari teks, grafik atau tabel. Mahasiswa tidak mampu menganalisis alternatif solusi secara tepat berdasarkan fakta ilmiah.

Berdasarkan hasil jawaban mahasiswa terhadap permasalahan yang disediakan menunjukkan bahwa secara umum tingkatan literasi mahasiswa tingkat pertama berada pada kategori rendah yaitu nominal. Kasus pertama menunjukkan bahwa mahasiswa tidak mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Mahasiswa hanya mampu menjelaskan solusi secara umum tanpa dapat memberikan penjelasan atau masalah secara runtut dan sesuai prosedur ilmiah. Pada kasus kedua mahasiswa hanya mampu memberikan keputusan terhadap fenomena yang terjadi, tanpa adanya ide-ide sendiri. Beberapa mahasiswa mampu memunculkan istilah ilmiah tetapi tingkat pemahaman menunjukkan kesalahan atau miskonsepsi.

Beberapa mahasiswa mampu memberikan penjelasan pada kategori fungsional, hal ini dibuktikan dari penjelasan jawaban yang merujuk pada pendapat sendiri dengan menuliskan fakta-fakta dasar yang mungkin mereka dapat dari buku-buku teks. Tetapi mahasiswa masih belum mampu membenarkan pendapat sendiri berdasarkan pada teks atau grafik yang diberikan. Mahasiswa mungkin juga mengetahui konsep antar disiplin, tetapi tidak mampu menggambarkan hubungan antara konsep-konsep tersebut.

Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pola pembelajaran yang tidak tepat selama menempuh pendidikan pada jenjang sekolah dasar dan menengah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Shwartz *et al.*, (2006) mengenai penilaian literasi kimia pada Sekolah Menengah Atas menggunakan skala yang dikembangkan oleh Bybee (1997) juga memiliki hasil serupa. Semua siswa hanya sebatas memiliki tingkatan literasi nominal dan fungsional, hanya sebagian siswa yang mampu berada pada tingkatan konseptual dan multidimensional. Kemampuan literasi sains harus dikembangkan dan dimulai sejak dini dengan mengenalkan banyak permasalahan ilmiah dan mencari alternatif solusi ilmiah berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan.

Penelitian lain mengenai analisis awal kemampuan literasi sains siswa pada konsep IPA di Indonesia juga menunjukkan bahwa hanya dua tingkat kategori dari empat kategori literasi sains yang mampu dicapai yaitu nominal dan fungsional (Odja & Payu, 2014). Soobard & Rannikmäe (2011) juga menyimpulkan

melalui hasil penelitian pada jenjang Sekolah Menengah Atas di negara Estonia menunjukkan bahwa kemampuan literasi sains siswa hanya sebatas fungsional dan sangat sedikit yang sampai pada tahap multidimensional. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan. Penggunaan skala literasi yang terdiri dari 4 skala ini digunakan agar lebih mudah mengukur tingkatan kemampuan literasi siswa. Skala teoritis komprehensif yang digunakan lebih cocok untuk penilaian literasi sains selama menempuh pendidikan, karena tingkatan hierarki dapat dengan mudah ditransfer pada tujuan pembelajaran (Bybee, 1997).

Hasil pengukuran literasi sains PISA pada tahun 2000-2009 menunjukkan bahwa tingkat literasi sains peserta didik Indonesia masih rendah. Indonesia menduduki peringkat 2 sampai 4 terbawah dari negara anggota OECD lain dengan rerata skor 393 (Balitbang, 2011). Berdasarkan data ini seharusnya pembelajaran harus menggabungkan pemahaman sains yang melampaui konsep disiplin ilmu dan prosedur investigasi saintifik. Mencakup dimensi filosofis, historis, dan sosial dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka dengan cara seperti itu diharapkan mereka mampu mengembangkan beberapa pemahaman dan apresiasi terhadap sains dan teknologi mengenai hubungannya dengan kehidupan sehari-hari mereka. Mereka mampu membuat koneksi dalam disiplin ilmu antara sains, teknologi, dan isu-isu yang besar serta menantang di masyarakat (Shwartz *et al.*, 2006).

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi sains mahasiswa terhadap konsep biologi dasar berada pada kategori rendah yaitu nominal dengan rentang persentase 62%-80%, sebagian kecil pada kategori fungsional dengan rentang persentase 13% - 34 %. Pada kategori konseptual berada pada rentang 4% - 7% dan multidimensional berada pada persentase 0%.

Disarankan bagi para pendidik untuk menerapkan metode dan strategi pembelajaran berbasis investigasi saintifik dengan cara menggabungkan pemahaman sains yang melampaui konsep disiplin ilmu dan prosedur ilmiah agar peserta didik terbiasa berpikir secara multidimensional yaitu mengaitkan antar disiplin ilmu, memahami masalah, membenarkan jawaban dari berbagai informasi teks, grafik, atau tabel, serta mampu menganalisis alternatif solusi yang tepat berdasarkan fakta ilmiah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Balitbang. 2011. *Survei Internasional PISA*, (Online), (<http://litbang.kemdikbud.go.id/>), diakses 27 Oktober 2015.
- Bybee, R.W. 1997. *Achieving Scientific Literacy: from Purposes to Practices*. Portsmouth, NH: Heinmann Publishing, pp. 82-86.
- DeBoer, G. E. 2000. Scientific Literacy: Another Look at Its Historical and Contemporary Meanings and Its Relationship to Science Education Reform. *Journal of Research in Science Teaching*, 37 (6): 582- 601.
- Demastes, S. & Wandersee, J. H. 1992. Biological Literacy in a College Biology Classroom. *BioScience*, 42 (1): 241-252.
- Glynn, S. M. & Muth, K. D. 1994. Reading and Writing to Learn Science: Achieving Scientific Literacy. *Journal of Research in Science Teaching*, 31 (9): 1057-1073.
- Holbrook, J. & Rannikmae, M. 2009 The Meaning of Scientific Literacy. *International Journal of Environmental & Science Education*, 4 (3): 275-288.
- Hurd, P. D. 1997. Scientific Literacy: New Minds for a Changing World. *Science Education*, 82 (3): 407-416.
- Impey, C., Buxner, S., Antonellis J., Johnson E. & King, C. 2011. A Twenty-Year Survey of Science Literacy Among College Undergraduates. *Journal of College Science Teaching*. 40 (4): 31-37
- Klymkowsky, M. W., Garvin-Doxas, K. & Zeilik, M. 2003. Bioliteracy and Teaching Efficacy: What Biologists Can Learn from Physicists. *Cell Biology Education*, 2: 155-161.
- Miller, J. D. 2011. To Improve Science Literacy, Researchers Should Run for School Board. *Nature Medicine*, 17 (1): 21-30.
- Odja, A., H. & Payu, C., S. 2014. Analisis Kemampuan Awal Literasi Sains Siswa pada Konsep IPA. *Prosiding Seminar Nasional Kimia, ISBN : 978-602-0951-00-3 Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Surabaya*
- Shwartz, Y. Ben-Zvi, R. & Hofstein, A. 2006. The Use of Scientific Literacy Taxonomy for Assessing the Development of

- Chemical Literacy Among  
High-School Students.  
*Chemistry Education Research  
and Practice*, 7 (4): 203-225.
- Soobard, R. & Rannikmäe, M. 2011.  
Assessing Student's Level of  
Scientific Literacy Using  
Interdisciplinary Scenarios.  
*Science Education International*  
22 (2): 133-144
- Uno, G. E. & Bybee, R. W. 1994.  
Understanding the Dimension  
of Biological Literacy.  
*American Institute of Biological  
Sciences*, 44 (8): 553-557.

# MANIPULATIVE DISCOURSE IN GEORGE ORWEL'S ANIMAL FARM

**Edi Pujo Basuki, Nailul Authar**  
Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya  
e-mail: ediyarga@unusa.ac.id

**Abstract:** *Animal Farm* has been called George Orwell's most ferocious propaganda (Voorhees, 1961 quoted in Jasim, M. H. and Aziz, Fatimah H). This novel is a satire referring to a communist regime persistently utilizing the kind of hypocritical propaganda merely for the purpose of keeping its totalitarian regime in power.. *Animal Farm* demonstrates more of such manipulative discourse, and this will be the focus of the study. The contribution of this study is that understanding manipulative discourse and its strategies gives a view of manipulative mechanism and thereby help people recognizing any hegemony form by those in power. The framework of the study applied Cognitive Pragmatics for Manipulative Discourse and Relevance Theory. The result of the study describes the characters that represent manipulative discourse as well as the types of the employed strategies (both global and local, both linguistic and non-linguistic ones). Manipulative discourses employed in the novel are produced or reproduced for two main general purposes. Firstly, the political discourses produced by Old Major is to convince all the animals of the necessity to fight against the human being for the freedom of the animals. The ideology exercised by the animals is anti-human ideology. Secondly, the manipulative discourses produced and reproduced by the pigs are to exercise their domination over the rest of the animals. The ideology of the pigs' racism is exercised to gain more power, more privilege, and more access to the farm resources.

**Keywords:** *Orwel Animal Farm, manipulative discourse, Critical Discourse Analysis*

## 1. PREFACE

Narration has important role in political discourse, particularly for a ruling party, to maintain domination and exercise their power over those dominated or less dominant. For sustained domination, narration or political discourse is purposefully framed to influence the target audience to think and act as intended by the ruler, as Fiske (1994) said, "words are never neutral". A ruling party is the dominant party, and it tends to use propaganda (through narration). Since propaganda is

manipulative in nature (Pratkanis and Aronson, 1991) and illegitimate social practice or discourse practice (van Dijk), then understanding manipulative discourse is of a necessity to uncover the unfairness of the dominant group. For this, Critical Discourse Analysis is required. And the focus of this study is manipulative discourse employed in Orwel' Animal Farm.

## 2. RESEARCH METHODS

The research approach of this study was descriptive qualitative research. It

relied on textual data analyzed primarily by non-statistical methods. The researcher made interpretation of the data. This included developing description, analyzing data for theme or categories, and finally made interpretation or drawing conclusions about its meanings (Cresswell, 2003: 208-209;).

Specifically the framework of this research was Critical Discourse Analysis in general and Manipulative Discourse Analysis in particular “integrating (a) analysis of text, (b) analysis of processes of text production, consumption, and distribution, and (c) socio-cultural analysis of discursive event (in this case, a political speech)” (Fairclough, 1995: 23).

From the discourse structures employed in the speech and by applying the principles of the ideological strategy operation (manipulation concept), the ideological content or mission could be investigated and identified. The structure of ideology of mission are be investigated and identified, and each discourse structure is linked with the ideology structure or mission. After identified, the link is discussed in details so as to show the cognitive process or the strategies or discourse structure construction controlled by the ideology mission. in effort to win the consent of the animal. The results are displayed in categories, each showing how the manipulative discourse structures employed are affected by the identified ideological structure, mission or intention. Finally, conclusions are drawn to answer all the research questions.

### 3. RESEARCH RESULTS AND DISCUSSION

Manipulative discourses employed in the novel are produced or reproduced for two main general purposes. Firstly, the political discourses produced by Old Major is to convince all the animals of the necessity to fight against the human being for the freedom of the animals. The ideology exercised by the animals is anti-human ideology. Secondly, the manipulative discourses produced and reproduced by the pigs are to exercise their domination over the rest of the animals. The ideology of the pigs’ racism is exercised to gain more power, more privilege, and more access to the farm resources.

Specifically, the answers to the first and the research question are grouped under two main themes: (1) human domination and (2) the pigs’ domination deployed into sub-themes: (a) the pigs’ hegemony, (b) history manipulation covering (b-1) war history manipulation, (b-2) political system manipulation

#### *Period of Human Domination*

Under the domination of Man, the manipulative discourses produced by Old Major are intended for framing (1) the very suffering of the animals, (2) the greed and the cruelty of Man toward the animals, (3) in-group ideology of the animals (4) the generation-to-generation’s dream of the golden future time.

The strategies employed for the framing (1) utilize (i) narrative to touch them how miserable the whole life they lead with (ii) high level of details regarding their shortened life-span and the terrifying way their life shall end and (iii) lexicalization with diction such

“miserable”, “laborous”, “short life” and (iv) paraphrasing to intensify the level of their miserable life and further emphasize with (v) language style of paradox so as to make the animals unhappy.

The strategies employed for the framing (2) utilize (i) argumentation genre to identify the cause of their misery or who to blame by employing (ii) negative lexicalization for Man to emphasize the evil of Man and (iii) contrast to show the wide gap between the biggest contribution of the animals to Man and the zero contribution of Man to the animals. Injustice or unfairness of Man's conduct is emphasized.

The strategies employed for the framing (3) utilize (i) a negative presupposition to frame negative presentation of an out-group called Man with a negative predicator “evil”, in term of ideology, called “enemy” or “antagonist”, (ii) contrast to promote anti-human norms and values or not to adopt human habits, (iii) lexicalization such as maxim “Four legs good, two legs bad” and egalitarian addresses like “brothers”, “friends”, and “comrades”, and all these are intended to unite all the animals into one strong group with an in-group system of beliefs commonly called group ideology. But the main goal of such framing is to overthrow Man. In short, for rebellion.

The strategies employed for the framing (4) utilize (i) narrative in the form of song to describe the animals' dream from generation to generation as vision and missions of the in-group's struggle for their future victory, (ii) lexicalization to encourage the animals to fight with the choice of word “beasts” to

represent them as strong creatures, and (iii) metaphor “golden future time” to motivate them to struggle harder for their freedom and future.

Finally, of the manipulative discourses produced under human domination, the global coherence was constructed that the animals' ironic suffering- for the fact that their soil is fertile and capable of providing abundance of food for them-was due to, firstly, the greed of Man who only takes and never gives and, secondly, his very cruel treatment in the way he takes their lives. The implicature conveyed is then “Remove Man” meaning rebellion is the only solution. Besides freedom, motivation to have a bonus of “golden future time is the very reason for their independence.

### ***Period of Pigs' Domination***

Under the domination of the pigs, the manipulative discourses produced by the pigs are intended for (1) hegemony over the animals and (2) history manipulation covering (b-1) war history manipulation, (b-2) political system manipulation

### ***Pigs' hegemony***

Hegemony by the pigs is no longer to unite the animals to fight for freedom but to gain more power for the pigs' domination and to gain more privilege which both lead to more access to the resources of the Animal Farm.

The strategies employed for (1) hegemony utilize (i) lexicalization by labelling “brainworkers” to themselves, (ii) presupposition (by claiming) “We the pigs are brainworkers” or “[we] are the brain of the farm” to convey implicature that the pigs deserve better position and

higher privilege, (iii) passive sentence to detopicalize the in-group actor of selfish action verb to downgrade the negative things of the pigs, and (iv) disclaimer not to be considered as selfish pigs although consuming the nice food resource, “the whole milk and apples” using (v) argumentation with scientific reason.

Regarding the food resources, the hegemony is intended to build global coherence that their role is vital for the good of the Animal Farm which means all the animals, that is, having enough food and preventing external threat referring to the come-back of Jones.

### **Political system**

At the beginning the policy making procedure was already established as stated in the novel that “it had come to be accepted that the pigs, who were manifestly cleverer than the other animals, should decide all questions of farm policy, though their decisions had to be ratified by a majority vote”. They had democracy in decision making.

But due to the conflict resulted from the rivalry between Napoleon and Snowball, which led to dogs’ attack at Snowball, Napoleon made use of the situation to stop the democracy and to start a totalitarian system. Sunday meeting is no longer for a meeting but receiving instruction to work. The strategies employed for (2) political system manipulation utilize (i) discourse form of argumentation to convince the animals by using (ii) presupposition that empirically “discussion and voting is ineffective and inefficient” The fact, the meeting caused conflict and chaos (the dog’s attack) and “wasted time”, The

main goal is to avoid debate and voting to zero the animals’ chance of interfering the pigs’ interest and finally to gain more power. The global coherence regarding the policy making was constructed that the fact is “the disagreement in a meeting caused conflict”, “the fact is the dogs attacked Snowball”, Napoleon stated his conclusion “they were unnecessary and wasted of time”. The corrective action then is “no more Sunday meeting”. The substitute of it is “a special committee of pigs” presided by Napoleon. Sunday meeting becomes the day of receiving order from the pigs. And, the implication is this new system gives chance of gaining absolute power to Napoleon.

### **Windmill project**

Originally the windmill project was the idea of Snowball, but finally the idea of windmill project was realized by Napoleon. Manipulative discourse was produced to maintain the positive representation of Napoleon. Squaeler created manipulative past narrative to deceive the animals that the idea of building a windmill was actually the idea of Napoleon not Snowball. The goal of such manipulative past narrative is to frame Napoleon as a super competent pig to trust and rely, and, on the contrary, to frame Snowball as a “dangerous character” or “a thief” to blame. The final goal is to control the resources, the productive windmill. The strategies employed for (3) the windmill project history manipulation utilize (i) presupposition consisting of negative predicator “stolen” an negative actor, Snowball, and the stolen important object “the plan of the wind mill” belongs to

Napoleon to frame the negative Snowball, but to frame the positive Napoleon and (ii) lexicalization for negative labelling to Snowball and positive labelling to Napoleon. The coherence constructed shows that the relation between the proposition "Snowball made the plan of the windmill project" and the proposition "The plan of the windmill which Snowball drew on the floor had been stolen from among Napoleon's papers" is contrast.

### **Animalism principles manipulation**

The original principles of Animalism are those as presented by Old Major before his death (see Quote 5). But after the rebellion the principles of Animalism, one by one, were manipulated by the pigs. Finally, all of the principles, after manipulated, were erased and substitute with a single maxim. Nine stages of manipulation were done by the pigs. The manipulated principles changed into the opposite in meaning, that is chronologically, (a) resolution against trades and money becomes legal, (b) resolution against living in a house, (c) resolution against a bed. (d) resolution against killing other animals, (e) resolution against alcohol, (f) anything goes on two legs is an enemy (g) anything goes on four legs or with wings is a friend, (h) resolution against clothes, (i) all animals are equal. The main goal of all the principles manipulation is to gain absolute power. The strategies employed for all manipulation made to the principles of Animalism mostly utilize presupposition.

For the resolution against a house, the pigs used presupposition "the pigs the

brain of the farm" has implication that the pigs deserve higher privilege, moreover the pig Napoleon is "Leader". An exception for the pigs is necessary for the dignity of "Leader". For the resolutions against "a bed", "killing other animal", and "alcohol", the pigs used redefinition presupposition strategy so that the meanings change by secretly adding two words to each resolution for the benefits of the pigs. The resolution "No animal shall sleep in a bed" is added with "with sheet", then it reads "No animal shall sleep in a bed with sheet. The original is against "a bed", then it is against "sheets". So, what is forbidden is shifted from "bed" to the newly added "sheet". The resolution "No animal shall kill other animal" is added with "without a cause", then it reads "No animal shall kill other animal without a cause. So, the pigs can kill other animal by stating cause like "traitor". The resolution "No animal shall drink alcohol" is added with "to excess", then it reads "No animal shall drink alcohol to excess. So, it is ok for the pigs to drink. This strategy is effective because most of the animal cannot read and never pay attention any writing. For the first commandment, the second commandment, the fifth commandment and the seventh commandment, the pigs used hegemony and propaganda.". Finally, when the shocked animals checked the Seven Commandment. They found all were gone, substituted with a single maxim: *All Animals Are Equal But Some Animals Are More Equal Than Others*

By erasing the Seven Commandments and substituting it with maxim "All animals are equal, but some

animals are more equal than the others”, the pigs were trying to confuse the animals, then they would rely on and obey the pigs. The hidden intention of changing the Seven Commandments into one maxim is to leave zero chance for the animals to question or think of the manipulated principles of Animalism and with their presupposition “the pigs are more equal or above the non-pig animals to constantly exercise the pig’s domination over the rest of the animals. No more Animalism for Animal Farm but racism, the ideology of the racist pigs. The global coherence built during the pigs domination is to frame the pigs positively with presupposition “we the pigs are the brain of the farm” and lexicalization “brainworkers”. The political system was changed into totalitarian by making use of conflict situation they created. Finally all the principles were erased when the pigs reached the to position to control the animals and resources of the farm.

#### 4. CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS

In general, manipulative discourse employed in the novel was, firstly, to move all the animals to fight for their freedom from human domination and, secondly, to exercise the power of the pigs for their domination over the rest of the animal. Under the domination of human, anti-human ideology was exercised to frame the suffering of the animals due to the greed of human, to frame the cruelty of human, and to offer the only action to take for their freedom: throw out the human being. The framing strategies included lexicalization to create

negative labeling for the human being, high level of details of the animals’ suffering description to emotionally drive them to do rebellion against the human being, and contrast to show the wide gap between the human’s well-being and the animals. The linguistic strategies employed covered lexicalization, implication building, level-of-details building, contrast, disclaimer, propositional structure exploitation, narrative, argumentation, language style of paradox and syntax exploitation, all to convince the animals in order that they trust and follow the pigs. Presupposition strategies, particularly definition and redefinition presuppositions, were employed for the Animalism’s principle manipulation. The constructs of both global and local coherence were made to benefit the pigs by framing the positive representation of the pigs and consequently they shall cognitively deserve better status with better privilege and finally with better access to resources.

#### 5. REFERENCES

- Abrams, M.H.. (1981), *A Glossary of literary Terms* Newyork: Holt, Rinehart and Winston.
- Alabi, V.A. et al. (2007), Lexico-syntactic, phonological and graphological patterns, choices And devices in Discourse.- inO. Obafemi, G.A. Ajadi, V.A. Alabi (eds.), *Critical Perspectives on English Language & Literature*, Ilorin: The Department of English, university of Ilorin.
- Batubara, Amrin (2011) *Ideology of Power Relations Embedded in Barack Obama’s Electoral*

- Speeches: A Pragmastic Approach. Disertasi Prodi Pendidikan Bahasan Sastra, Program Pasca-sarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Campbell (1868) *The Philosophy of Rhetoric*. New York : Harper
- Clark, H. (1996) *Using Language*. Cambridge: Cambridge University Press
- Cresswell (2003) *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed method Approaches*. (2<sup>nd</sup> edition). Thousand Oaks, California: Sage Publications, Inc.
- de Saussure Louis (2005). Manipulation and Cognitive Pragmatics: Preliminary Hypotheses. In de Saussure Louis & Peter Schulz (Eds), *Manipulation and Ideologies in the Twentieth Century: Discourse, Language, Mind*, Amsterdam-Philadelphia, John Benjamins, 113-146.
- Dornyei, Z (2007) *Research Method in Applied Linguistics*. Oxford: Oxford University Press.
- Elias, N. and Scotson, J.L. (1965) *The Established and the Outsiders*. London: Cass.
- Fairclough (1989) *Language and Power*, London: Longman.
- Fairclough (1995) *Critical Discourse Analysis*, London: Longman.
- Fairclough, N., & Wodak, (1997) Critical discourse analysis. In T. A. van Dijk (Ed.), *Discourse as social interaction* (pp. 258-284). London, England: Sage Publications
- Fiske and Taylor (1991) *Social Cognition*, McGraw-Hill Higher Education
- Fowler, R. (1991) *Language in the News. Discourse and Ideology in the Press*. London: Routledge.
- Fowler, R., Hodge, B., Kress, G. and Trew, T. (1979) *Language and Control*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Horvath, J (n.d.) *Critical Discourse Analysis of Obama's Political Discourse*. Retrieved April 5, 2013, from [http://www.pulib.sk/elpub2/FF/Ferencik2/pdf\\_doc/6.pdf](http://www.pulib.sk/elpub2/FF/Ferencik2/pdf_doc/6.pdf)
- Hurford et al. (2007) *Semantic: Course Book (2<sup>nd</sup> edition)*. Cambridge: Cambridge University Press
- Johnson-Laird (1983) *Mental Models: Towards a Cognitive Science of Language, Inference, and Consciousness*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jørgensen and Phillips (2002) *Discourse Analysis as Theory and Method*, London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications Ltd.
- Leech and Short (1981), *Style in Fiction: A linguistic introduction to English Fictional prose*, London: Longman.
- Lin et al. (2008) *A Joint Topic and Perspective Model for Ideological Discourse*, in the Proceedings of the European Conference on Machine Learning and Principles and Practice of Knowledge Discovery in Databases,
- Luke, A. (1995). Text and discourse in education: An introduction to critical discourse analysis. *Review of Research in Education*, 21, 3-48.
- McArthur (ed) (1992) *The Oxford Companion to the English Language*, Oxford: Oxford University Press.
- Mey, J. (1993) *Pragmatics: An Introduction*. Oxford: Blackwell.
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. (1994)

- Qualitative Data Analysis (2<sup>nd</sup> edition), California: Sage Publication, Inc.
- Mosher, D.L. (1991) Ideological Presuppositions: Rhetoric in Sexual Science, Sexual Politics, and Sexual Morality', *Journal of Psychology and Human Sexuality* 4(4): 7-29
- Semin, G. R. & Fiedler, K. (1989) Relocating attributional phenomena within a language-cognition interface: The case of actors' and observers' perspectives, *European Journal of Social Psychology* Vol. 19, 491-508
- Semin, G. R. & Fiedler, K. (eds) (1992). *Language, Interaction and Social Cognition*, London: Sage Publications.
- Semino (2013) *Ideological Discourse Analysis of Obama's Cairo Speech*. Surabaya: Pascasarjana Universitas negeri Surabaya
- Sperber & Wilson, (1986) *Relevance Theory*. retrieved April 6 2013 from <http://people.bu.edu/bfraser/Relevance%20Theory%20Oriented/Sperber%20&%20Wilson%20-%20RT%20revisited.pdf>
- Thomas, R.M. (2003) *Blending Qualitative & Quantitative Research Methods in Theses and Dissertations*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Turner, Giles (1981) *Intergroup Behavior*. Chicago: University of Chicago Press, van Dijk, (1977) *Text and Context: Explorations in the Semantics and Pragmatics of Discourse*. London: Longman.
- van Dijk (1980) *Macrostructures: An Interdisciplinary Study of Global Structures in Discourse, Interaction, and Cognition*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- van Dijk & Kintsch (1983) *Strategies of Discourse Comprehension*: New York, London: Academic Press.
- van Dijk (1984) *Prejudice in Discourse: An Analysis of Ethnic Prejudice Cognition and Conversation*. Amsterdam: Benjamins.
- van Dijk, (1985) 'Cognitive Situation Models in Discourse Processing: The Expression of Ethnic Situation Models in Prejudiced Stories', in J.P. Forgas (ed.) *Language and Social Situations*, pp. 61-79. New York: Springer.
- van Dijk (1988) *News as Discourse*. Hillsdale, NJ: Erlbaum
- van Dijk (1988) *News Analysis*. Hillsdale: Erlbaum
- van Dijk, T.A. (1991) *Racism and the Press*. London: Routledge.
- van Dijk (1993). *Elite discourse and racism*. Newbury Park, CA: Sage Inc.
- van Dijk (1995) *Discourse Analysis as Ideology Analysis in Wenden*, A. and Schaffner, C. (1995) (eds) *Language and Peace*. Dartmouth: Aldershot.
- van Dijk (1998). *Ideology: A multidisciplinary approach*. London: Sage Publications Ltd.
- van Dijk (1995) *Discourse Semantics and Ideology*: Sage Publication.
- van Dijk, (1999) Context models in discourse processing. In: van Oostendorp, Herre & Goldman, Susan R. (Eds.), *The construction of mental representations during reading*. Mahwah, NJ. USA:

- Lawrence Erlbaum Associates.  
123-148.
- van Dijk (2000 ) *Ideological Discourse Analysis*. Retrieved March 15, 2013, from <http://www.discourses.org/OldArticles/Ideological%20discourse%20analysis.pdf>
- van Dijk, (2003) 'Critical discourse analysis', in Schiffrin, D., Tannen, D., Hamilton, H.E. (ed), *The handbook of discourse analysis*. Oxford: Blackwell, pp. 352-371.
- van Dijk (2006) *Discourse and Society*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Van Dijk (2006) *Discourse and Manipulation in, London: SAGE Publication Vol 17 (2): 359-383*
- van Dijk (2006) *Ideology and Discourse Analysis in Journal of Political Ideologies* (June 2006), 11(2), 115-140: Routledge
- van Dijk, (2006) 'Politics, ideology, and discourse', in Brown, K. (ed), *The Encyclopedia of language and linguistics*. Vol. 9 Oxford ; New York: Pergamon Press, pp. 728-740.
- van Dijk, T. A. (2008). *Discourse and power*. New York, NY: Palgrave Macmillan
- van Oostendorp & Goldman (1999) *The Construction of Mental Representations*: Lawrence Erlbaum Associates, Incorporated.
- Yule, G. (1996) *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.
- Widdowson, H. (2000). *Critical Practices: On Representation and the Interpretation of Text*. In: S. Sarangi & Malcolm Coulthard (Eds.), *Discourse and social life*. Harlow: Pearson Education.

# ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN BUKU AJAR BIOLOGI UMUM MATERI BIOTEKNOLOGI BERBASIS PENELITIAN UNTUK MAHASISWA S1 PENDIDIKAN BIOLOGI INSTTTITUT TEKNOLOGI DAN SAINS NAHDLATUL ULAMA PASURUAN

**Rizka Elan Fadilah**

Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan  
e-mail: rizkaelan@gmail.com

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan pengembangan buku ajar Biologi Umum materi Bioteknologi untuk mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Biologi Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan. Penelitian ini menggunakan teknik observasi, angket, dan wawancara. Berdasarkan analisis kebutuhan diketahui bahwa (1) capaian pembelajaran: mahasiswa mampu mendeskripsikan peranan bioteknologi dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari (2) materi yang disajikan dalam proses pembelajaran kurang aplikatif (3) mahasiswa kurang menggunakan sumber belajar yang baik (4) pemahaman mahasiswa terkait materi Bioteknologi masih tergolong rendah (5) mahasiswa sulit mengakses buku-buku perkuliahan. Hasil penelitian ini digunakan sebagai dasar pengembangan buku ajar Biologi Umum materi Bioteknologi berbasis penelitian untuk mahasiswa S1 Pendidikan Biologi Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan.

**Kata kunci:** analisis kebutuhan, buku ajar berbasis penelitian, biologi umum, bioteknologi

**Abstract:** This study aims to analyze the need for the development of Biology textbooks on Biotechnology material for undergraduate students of the Biology Education Study Program at the Institute of Technology and Science in Nahdlatul Ulama Pasuruan. This research uses observation, questionnaires, and interviews. The results of the study known that (1) learning outcomes is that students are able to describe the role of biotechnology and implement it in daily life (2) the material presented in the learning process is still theoretically and less applicable (3) students lack of good learning resources (4 ) understanding of students in Biotechnology material is still relatively low (5) students find it difficult to access lecture books. The results of this study were used as the basis for the development of the Biology, especially Biotechnology, textbook on research-based for undergraduate students of Biology Education Study Program at the Institute of Technology and Science in Nahdlatul Ulama Pasuruan.

**Keywords:** needs analysis, research-based textbooks, biology, biotechnology

## 1. PENDAHULUAN

Saat ini kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari karena akan selalu sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Ngafifi, 2014). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) tersebut juga telah memberikan pengaruh yang cukup besar dalam dunia pendidikan (Budiman, 2017). Pemanfaatan perkembangan IPTEK dalam pembelajaran juga telah dirumuskan dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Kualifikasi yang dirumuskan untuk mahasiswa S1 dalam KKNI berada pada level 6 (perpres, 2012) yaitu mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi (Perpres, 2012).

Materi perkuliahan yang erat dengan perkembangan IPTEK terkini adalah bioteknologi. Bioteknologi merupakan salah satu materi dalam matakuliah Biologi Umum yang wajib ditempuh oleh mahasiswa pendidikan biologi di ITSNU Pasuruan. Bioteknologi merupakan teknologi yang berbasis biologi. Bioteknologi memanfaatkan sel dan berbagai proses biomolekular untuk mengembangkan produk dan teknologi dalam meningkatkan kualitas hidup dan kesehatan manusia (Mahboudi, 2012).

Kontekstualisasi pembelajaran penting dilakukan oleh mahasiswa karena merupakan salah satu tujuan pembelajaran yang terumus dalam KKNI. Salah satu upaya untuk mengkontekstualkan pembelajaran yaitu dengan mengimplementasikan hasil penelitian dalam pembelajaran (Amin,

2010). Implementasi hasil penelitian dalam pembelajaran tersebut dapat melalui pengembangan buku ajar berbasis penelitian (Fadilah, *et al.*, 2016). Primiani (2014) menyatakan bahwa pengembangan buku ajar berbasis penelitian dapat memperluas dan memperdalam materi yang lebih aplikatif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi jenjang S1 Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan terhadap buku ajar materi Bioteknologi pada matakuliah Biologi Umum berdasar pada model pengembangan Dick and Carey (2009).

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Buku adalah bahan tertulis dalam bentuk lembaran-lembaran kertas yang dijilid dan diberi kulit (*cover*), yang menyajikan ilmu pengetahuan yang disusun secara sistematis oleh pengarangnya (Prastowo, 2012). Buku Ajar adalah buku yang digunakan oleh dosen sebagai sumber acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi mahasiswanya. Buku ajar merupakan sarana pembelajaran yang signifikan untuk hampir semua mata kuliah dalam kurikulum (Program Pascasarjana Universitas Brawijaya, 2012)

Pengembangan buku ajar berbasis penelitian dapat mengupayakan pembelajaran yang lebih bersifat kontekstual. Parmin dan Peniati (2012) menyatakan bahwa hasil-hasil penelitian yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan disusun dalam buku ajar dapat memberikan pengalaman nyata sehingga pembelajaran lebih bersifat kontekstual.

Keunggulan dari buku ajar berbasis penelitian adalah dapat meningkatkan kebermaknaan mata kuliah supaya lebih kontekstual dengan penerapan hasil-hasil penelitian dan dapat mendorong mahasiswa untuk berpikir kreatif dari pemahaman akan inovasi dalam penelitian (Widayati *et al*, 2010).

Bioteknologi merupakan penerapan biosains dan teknologi yang melibatkan penerapan organisme hidup atau komponen subseluler pada industri jasa dan manufaktur serta pengelolaan lingkungan.

Bioteknologi dikelompokkan menjadi bioteknologi tradisional dan modern. Bioteknologi tradisional memanfaatkan mikrobia untuk memodifikasi bahan dan lingkungan untuk memperoleh produk optimal. Sedangkan bioteknologi modern memanfaatkan keterampilan manusia untuk memanipulasi makhluk hidup sebagai upaya untuk menghasilkan produk sesuai dengan yang diinginkan manusia (Sutarno, 2016).

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang berfokus pada analisis kebutuhan pembelajaran Biologi Umum materi Bioteknologi. Subyek penelitian 14 mahasiswa program studi Pendidikan Biologi angkatan 2018 dan dosen pengampu matakuliah Biologi Umum. Tahap-tahap penelitian berdasar pada enam tahapan awal model pengembangan Dick and Carey (2009). Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Analisis data hasil wawancara dan observasi dilakukan secara deskriptif,

sedangkan data hasil angket dilakukan secara deskriptif kuantitatif.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari tiap tahap penelitian berdasarkan model pengembangan Dick & Carey (2009), sebagai berikut.

#### a. Mengidentifikasi capaian pembelajaran (*identify instructional goal*)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi capaian pembelajaran yang harus dipenuhi setelah mahasiswa mengikuti pembelajaran matakuliah Biologi Umum materi Bioteknologi. Capaian pembelajaran diidentifikasi berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) matakuliah Biologi Umum materi Bioteknologi. Berdasarkan hasil identifikasi RPS diketahui bahwa capaian pembelajaran matakuliah Biologi Umum materi Bioteknologi adalah mahasiswa mampu mendeskripsikan peranan bioteknologi dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

#### b. Melakukan analisis pembelajaran (*conduct instructional analysis*)

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan mahasiswa untuk meraih capaian pembelajaran yang telah dirumuskan. Adapun pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan mahasiswa**

Capaian pembelajaran	Pengetahuan/ keterampilan / sikap
mahasiswa mampu mendeskripsikan peranan bioteknologi dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menyebutkan macam-macam peranan bioteknologi konvensional dan modern</li> <li>• Mampu menjelaskan pemanfaatan enzim dalam bioteknologi</li> <li>• Terampil menerapkan prinsip bioteknologi untuk memecahkan masalah</li> </ul>

### c. Menganalisis mahasiswa dan konteks (*analyze learner and contexts*)

Tahap analisis mahasiswa dan konteks ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal dan karakteristik mahasiswa yang dilakukan melalui observasi kelas, angket pendapat mahasiswa, dan wawancara terhadap dosen pengampu matakuliah Biologi Umum materi Bioteknologi. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran diketahui bahwa materi yang disajikan mahasiswa masih bersifat teoritis. Mahasiswa tidak membahas tentang contoh-contoh kontekstual perkembangan bioteknologi modern terkini yang dapat dilakukan oleh mahasiswa sendiri.

Hasil wawancara terhadap dosen pengampu matakuliah Biologi Umum materi Bioteknologi menjelaskan bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami

selama pembelajaran, yaitu: mahasiswa kurang menggunakan sumber belajar yang baik. Mahasiswa cenderung menggunakan internet untuk mengakses materi-materi kuliah, namun sumber-sumber yang digunakan cenderung sembarangan. Selain itu mahasiswa sulit untuk mengakses buku-buku perkuliahan karena belum adanya fasilitas perpustakaan kampus. Pemahaman mahasiswa terhadap materi bioteknologi masih tergolong rendah. Pembelajaran Biologi Umum secara umum belum mampu memenuhi tuntutan kurikulum KKNI yang mengharuskan mahasiswa untuk dapat mengaplikasikan konsep-konsep dalam menyelesaikan berbagai permasalahan.

Hasil wawancara tersebut juga bersinergi dengan hasil angket pendapat mahasiswa. Sebesar 57% mahasiswa menyatakan bahwa kurang memahami konsep bioteknologi. Sebesar 43% siswa tidak menggunakan buku sebagai sumber belajar materi bioteknologi. Para mahasiswa tersebut cenderung menggunakan internet sebagai sumber belajar. Sedangkan 57% mahasiswa yang mengaku menggunakan buku sebagai sumber belajar, ternyata buku yang digunakan adalah buku-buku tingkat SMA.

### d. Menyusun tujuan pembelajaran (*write performance objectives*)

Tahap ini bertujuan untuk merumuskan tujuan spesifik pembelajaran berdasar pada hasil analisis pembelajaran di tahapan pengembangan sebelumnya. Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, disajikan dalam Tabel 2.

**Tabel 2. Tujuan Pembelajaran**

Capaian pembelajaran	Pengetahuan/keterampilan/sikap	Tujuan Pembelajaran
Mahasiswa mampu mendeskripsikan peranan bioteknologi dan kemajuannya bagi kesejahteraan manusia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendeskripsikan peranan bioteknologi konvensional dan modern</li> <li>Terampil menerapkan bioteknologi untuk memecahkan masalah</li> <li>Menjelaskan dampak bioteknologi terhadap kehidupan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan bioteknologi konvensional dan modern</li> <li>Mahasiswa mampu menyebutkan contoh-contoh bioteknologi konvensional dan modern</li> <li>Mahasiswa mampu menjelaskan konsep bioinformatika</li> <li>Mahasiswa terampil menerapkan bioteknologi modern di bidang farmasi melalui bioinformatika untuk memecahkan masalah kesehatan</li> <li>Mahasiswa mampu menjelaskan dampak bioteknologi modern bagi kemajuan dan kesejahteraan manusia</li> </ul>

**e. Mengembangkan instrumen penilaian (*develop assessment instrument*)**

Tahap pengembangan instrumen ini bertujuan untuk menentukan instrumen yang akan digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Adapun instrumen yang akan digunakan disajikan dalam Tabel 3.

**Tabel 3. Jenis Instrumen Penilaian**

Tujuan Pembelajaran	Jenis instrumen
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan bioteknologi konvensional dan modern</li> <li>Mahasiswa mampu menyebutkan contoh-contoh bioteknologi konvensional dan modern</li> <li>Mahasiswa mampu menjelaskan konsep bioinformatika</li> <li>Mahasiswa terampil menerapkan bioteknologi modern di bidang farmasi melalui bioinformatika untuk memecahkan masalah kesehatan</li> <li>Mahasiswa mampu menjelaskan dampak bioteknologi modern bagi kemajuan dan kesejahteraan manusia</li> </ul>	<p>Tes tulis pilihan ganda</p> <p>Tes tulis pilihan ganda</p> <p>Tes tulis pilihan ganda</p> <p>Study kasus</p> <p>Tes tulis esay</p>

**f. Mengembangkan strategi pembelajaran (*develop instructional strategy*)**

Berdasarkan pada lima tahapan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat dikembangkan buku ajar biologi umum materi bioteknologi berbasis penelitian dengan pendekatan bioinformatika untuk mahasiswa S1 Pendidikan Biologi Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan. Buku ajar yang akan dikembangkan menggunakan pendekatan bioinformatika karena bioinformatika merupakan konseptualisasi biologi dalam bentuk makromolekul dan mengaplikasikan teknik informatika dalam memahami dan mengatur informasi yang terdapat dalam molekul tersebut, dalam skala yang lebih luas (Luscombe, *et al.*, 2001).

Bioinformatika tepat digunakan untuk mengkontekstualkan materi bioteknologi modern sehingga mahasiswa dapat mengimplementasikan bioteknologi modern dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Buku ajar berbasis penelitian dirasa dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk membantu memahami materi yang bersifat abstrak ke dalam bentuk yang lebih konkret atau nyata (Yahya, 2010).

## 5. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan pengembangan buku ajar Biologi Umum materi bioteknologi berbasis penelitian yang dapat menjadi sumber belajar yang baik bagi mahasiswa untuk memahami materi secara mendalam sesuai dengan capaian pembelajaran dan menggunakan pendekatan bioinformatika untuk mengaplikasikan materi bioteknologi sesuai dengan perkembangan IPTEK.

Buku ajar yang dikembangkan diharapkan membahas tentang materi bioteknologi dengan bahasa yang mudah dipahami serta langkah-langkah yang rinci dalam memanfaatkan bioinformatika untuk menyelesaikan suatu masalah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. (2010). Implementasi Hasil-Hasil Penelitian Bidang Biologi Dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Biologi*. Vol.1 No.7. (Online), (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/prosbio/article/view/1202>), diakses 9 Maret 2019)
- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 8. P. ISSN: 20869118 E-ISSN: 2528-2476 (online) (<https://media.neliti.com/media/publications/177430-ID-peran-teknologi-informasi-dan-komunikasi.pdf>, diakses 7 Maret 2019)
- Dick, W., Carey, L., and Carey, J.O. (2009). *The Systematic Design of Instruction, Seventh Edition*. USA: Pearson.
- Fadilah, Rizka Elan, Amin, Mohamad., dan Lestari, Umi. 2016. *Pengembangan Buku Ajar Evolusi Berbasis Penelitian untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Biologi Universitas Jember*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Vol (1) (6). EISSN: 2502-471X. (online), (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/download/6425/2725>, diakses 7 Maret 2019)
- Luscombe, N.M., Greenbaum, D., Gerstein, M. *What is bioinformatics? A proposed definition and overview of the field*. *Methods Inf Med* 2001; 40(04): 346-358 DOI: 10.1055/s-0038-1634431 (Online), (<https://www.thieme-connect.com/products/ejournals/html/10.1055/s-0038-1634431>, diakses 13 Maret 2019)
- Mahboudi, F., Hamedifar, H., Aghajani, H. 2012. Medical Biotechnology Trends and Achievements in Iran. *Avicenna Journal of Medical Biotechnology*, 4 (4): 200-205.

- Ngafifi, Muhamad. 2014. *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi Volume 2, Nomor 1, 2014 (online) (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/download/.../2171>, diakses 2 Maret 2019)
- Parmin dan Peniati, E. (2012). Pengembangan Modul Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar IPA Berbasis Hasil Penelitian Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia 1 (1)*. (Online) (<http://journal.unnes.ac.id/index.php/jpii>, diakses 13 Maret 2019).
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia. (Online), ([http://sipma.ui.ac.id/files/dokumen/U\\_KKNI/Perpres0082012\\_Lampiran.pdf](http://sipma.ui.ac.id/files/dokumen/U_KKNI/Perpres0082012_Lampiran.pdf)), diakses 21 Maret 2019.
- Prastowo, Andi. 2012. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan. Diva Press: Jogjakarta.
- Primiani, C.A. 2014. Pengembangan Buku Ajar Berbasis Penelitian Bahan Alam Lokal sebagai Estrogenik pada Matakuliah Fisiologi Hewan. *Prosiding Mathematics and Sciences Forum 2014*. ISBN 978-602-0960-00-5. (Online), (<http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/masif2014/masif2014/paper/view/459/408>, diakses 10 Maret 2019)
- Program Pascasarjana Universitas Brawijaya. 2012. Pedoman Umum Penulisan Bahan Ajar PDKLP. Program Pascasarjana Universitas Brawijaya: Malang
- Widayati, D.T., Luknanto, D., Rahayuningsih, E., Sutapa, G., Harsono, Sancayaningsih, R.P., dan Sajarwa. 2010. *Pedoman Umum Pembelajaran Berbasis Riset (PUPBR)*. (online) ([ppp.ugm.ac.id/p3/wp-content/uploads/pupbrindonesia.pdf](http://ppp.ugm.ac.id/p3/wp-content/uploads/pupbrindonesia.pdf), diakses 10 Maret 2019)
- Yahya, I. 2010. Manajemen Empat Langkah dalam Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Riset: Sebuah Pengalaman dari Perkuliahan Akustik di Jurusan Fisika FMIPA UNS. (Online), ([http://iwany.staff.uns.ac.id/2010/10/19/files/2010/10/research-enhanced-teaching\\_okt2010.pdf](http://iwany.staff.uns.ac.id/2010/10/19/files/2010/10/research-enhanced-teaching_okt2010.pdf), diakses 13 Maret 2019)

# PENGARUH PERILAKU AGRESIF PADA ANAK USIA DINI TERHADAP KECEMASAN DAN EMPATI

**Fifi Khoirul Fitriyah**

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Email: [fifi@unusa.ac.id](mailto:fifi@unusa.ac.id)

**Abstrak:** Perilaku agresif merupakan masalah serius yang terjadi bukan hanya di Indonesia, melainkan juga menjadi perhatian dunia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara perilaku agresif terhadap kecemasan dan empati pada anak usia dini di Kota Surabaya. Pendekatan penelitian adalah kuantitatif dengan metode korelasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya korekasi yang signifikan antara perilaku agresif pada anak usia dini terhadap kecemasan dan empati. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya adalah agar mencari solusi atas perilaku agresif yang terjadi khususnya pada anak-anak.

**Kata Kunci:** Agresif, Anak-anak, Empati, dan Kecemasan.

*Abstract:* Aggressive problems are a serious problem that occurs not only in Indonesia, but also concerns the world. The purpose of this study was to study the relationship between aggressive behaviour in early childhood in Surabaya toward anxiety and empathy. Research approval is quantitative with correlational methods. The results of the study showed a significant correlation between aggressive behavior in early childhood towards anxiety and empathy. The recommendation for further research is to find solutions to the aggressive problems that occur in children.

**Keywords:** Aggression, Children, Empathy, and Anxiety.

## 1. PENDAHULUAN

Perilaku agresif merupakan masalah serius yang dialami individu baik bagi kehidupan pribadi maupun sosial, dan telah menjadi masalah serius baik di Indonesia maupun di skala internasional. Indonesia bahkan belakangan ini mendeklarasikan “darurat kekerasan anak” akibat banyaknya kasus kekerasan yang terjadi pada anak-anak. Mirisnya banyak kasus kekerasan tersebut dilakukan oleh antar anak-anak sendiri dan terjadi di lingkungan sekolah (KPAI.go.id, 14 Juni 2015).

Kejadian perilaku agresif pada anak-anak di Indonesia meningkat sekitar 1000 kasus setiap tahunnya. Pada tahun 2011 terjadi sebanyak 2178 kasus, 2012 ada 3512 kasus, 2013 ada 4311 kasus, dan 2014 ada 5066 kasus. 78,3% dari kasus-kasus tersebut pelakunya adalah anak-anak sendiri, dan 87,6% kasus terjadi di lingkungan sekolah (KPAI.go.id, Juni 2015). Dampak agresi pada anak-anak bukan hanya menyebabkan luka fisik melainkan juga luka psikis.

Perilaku agresif memiliki hubungan positif terhadap masalah-masalah psikologis lainnya yakni gangguan kepribadian narsistik (Ojanen, et al., 2012; Vaillancourt, 2013; Ghim, et al., 2015, Fitriyah & Purwoko, 2018), kenakalan remaja dan depresi (Tucker, et al., 2014), depresi (Blain-Arcaro, 2016), kecemburuan (Wright, 2014), rendahnya empati (van Hazebroek, 2016), *self-control* yang rendah (Morsunbul, 2015; Guo, et al., 2016), *self-injury* (Tang, et al., 2013), *self-perception* (Wallance et al , 2012), depresi dan stress (Esteves, 2018). Banyaknya masalah psikologis yang erat dengan perilaku agresif merupakan sinyal bahwa perilaku agresif merupakan masalah utama yang berdampak sistemik pada kondisi psikologis manusia.

Di Amerika Latin, khususnya Meksiko mengakui bahwa dunia pendidikan telah dilanda masalah serius ini, namun hingga kini masih sedikit penelitian yang membahasnya (Jimenez & Estevenes, 2017). Bukan hanya di Amerika Latin, bahkan di Indonesia juga mengalami permasalahan yang sama. Sehingga penting adanya penelitian yang mengkaji tentang perilaku agresif sejak dini yakni pada anak-anak dan mengetahui kaitan-kaitan perilaku agresif terhadap masalah psikologis lainnya, dalam penelitian ini difokuskan pada empati dan kecemasan.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Seorang ilmuwan yang fokus dibidang perilaku manusia Arnold H. Buss dalam bukunya "*The Psychology of Aggression*" tahun 1961 menjelaskan perilaku agresif pada manusia secara rinci. Buss (1961: 1) menyatakan perilaku agresif adalah perilaku yang

membahayakan orang lain. Geen (2001: 1-3) dalam bukunya "*Human Aggression*" menjelaskan definisi perilaku agresif bukan hanya pada seputar perilaku yang tampak saja. Namun terdapat beberapa unsur yang mendasari perilaku yang tampak, yakni: niat untuk membahayakan (*intent to harm*), motivasi dari korban (*motivation of the victim*), definisi agresi (*a definition of aggression*), dan bentuk agresi (*the form of aggression*).

Beberapa psikolog mendefinisikan agresi sebagai perilaku yang menyebabkan cedera, rasa sakit, dan luka disebabkan kemarahan (Dollard dalam Buss, 1961: 2). Geen (2001: 2) menyatakan bahwa perilaku agresif didasari oleh niat untuk menyakiti orang lain yang bertujuan membuat orang lain terluka. Perilaku agresif merupakan hasil akhir dari serangkaian tindakan yang disengaja. Pendapat sama disampaikan oleh Baron dan Richardson (Geen, 2001: 2), perilaku agresif adalah bentuk perilaku yang bertujuan menyakiti atau melukai hidup orang lain yang dianggap berbahaya hidupnya. Pelaku perilaku agresif berusaha menyelamatkan dirinya agar tidak menjadi korban oleh orang lain dengan cara menyakiti orang tersebut.

Buss (1961: 1) mendeskripsikan perilaku agresif menggunakan tiga istilah yakni; instrumental, emosi, dan sikap. Perilaku instrumental digambarkan dalam bentuk agresi fisik dan verbal, perilaku emosi digambarkan dalam bentuk perilaku marah, dan sikap digambarkan dalam perilaku permusuhan. Istilah lain yang mirip dengan istilah Buss dalam mendeskripsikan perilaku dijelaskan oleh

Ana *et al.*, (2002), ketiga istilah tersebut yakni perilaku, afeksi, dan kognitif. Ketiga istilah tersebut merupakan aspek-aspek yang memiliki keterkaitan yang erat. Aspek perilaku digambarkan dengan agresi fisik dan verbal, aspek afeksi digambarkan dengan perilaku kemarahan, dan aspek kognitif digambarkan dengan perilaku permusuhan.

### 3. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Cresswell (2012) menyatakan pendekatan kuantitatif dipilih sebagai pendekatan penelitian ketika tujuan penelitian adalah sebagai berikut; menguji teori, mengungkapkan fakta-fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, dan memberikan deskripsi statistik. Tujuan penelitian ini adalah untuk hubungan antar variable yakni perilaku agresif, kecemasan, dan empati.

Penelitian ini melibatkan 118 anak usia dini di Kota Surabaya. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*. Instrumen penelitian menggunakan tiga angket yakni: Buss and Perry Agression Questionnaire (BPAQ), Child Anxiety Related Disorder (SCARED), dan Empathy Questionnaire (EmQue). Ketiga instrument tersebut telah dikonversi kedalam Bahasa Indonesia dan telah dinyatakan valid. Reliabilitas masing-masing instrument sebagai berikut: BPAQ = 0.81, SCARED=0.76, dan EmQue=0.79. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa ketiga instrument telah layak digunakan dalam penelitian.

### 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji hubungan antara perilaku agresif terhadap kecemasan dan empati pada anak usia dini di Kota Surabaya. Berdasarkan tabel output di atas diketahui nilai Sig. (2-tailed) antara perilaku agresif dengan kecemasan adalah sebesar  $0.00 > 0.05$  yang berarti terdapat korelasi yang signifikan antara variable perilaku agresif dan kecemasan. Selanjutnya hubungan antara perilaku agresif dan empati memiliki nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0.04 < 0.05$ , sehingga juga dapat dinyatakan bahwa ada korelasi yang kuat antara variable perilaku agresif dan empati.

Tabel 1 Hasil Uji Korelasi

Correlations		Agresi	Kecemasan	Empati
Agresi	Pearson Correlation	1	.355**	.073
	Sig. (2-tailed)		.000	.435
	N	118	118	118
Kecemasan	Pearson Correlation	.355**	1	.265**
	Sig. (2-tailed)	.000		.004
	N	118	118	118
Empati	Pearson Correlation	.073	.265**	1
	Sig. (2-tailed)	.435	.004	
	N	118	118	118
**.		Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).		

Perilaku agresif pada anak-anak sebenarnya merupakan sesuatu yang normal terjadi, namun dampak yang timbul setelahnya sangat membahayakan. Selain perilaku agresif, kecemasan juga umum terjadi pada anak-anak. Trivedi

dan Gupta (2010) mendefinisikan kecemasan adalah emosi manusia normal yang melibatkan respon perilaku, afektif, dan kognitif terhadap adanya bahaya. Namun pada kasus kecemasan, respon yang muncul dianggap berlebihan atau tidak sebanding dengan tantangan atau stress yang sedang dihadapi. Tentu hal ini diprediksi berpengaruh terhadap perilaku agresif.

Krain, et al. (2007) memandang kecemasan pada anak-anak sebagai bagian yang normal terjadi dari masa anak-anak. Anak-anak mudah sekali mengalami ketakutan, kegugupan, malu, dan penghindaran. Prevalensi gangguan kecemasan berkisar antara 4% - 20% puplasi. Costello, et al., (2004) menyatakan gangguan kecemasan umum pada anak-anak adalah fobia spesifik, fobia sosial, kecemasan umum, dan kecemasan pemisahan yang memiliki prevalensi antara 2.2% - 3,6%. Meski gejala-gejala kecemasan sepertinya sangat dekat dengan gejala perilaku agresif, namun hasil penelitian menunjukkan tidak adanya hubungan yang signifikan antara kedua variable tersebut.

Meskipun tidak sebesar kecemasan pengaruhnya terhadap pembentukan perilaku agresif, namun empati juga memiliki peran terhadap perilaku agresif pada anak-anak. Empati merupakan sebuah kondisi emosi yang disebabkan karena kondisi emosi orang lain. Orang mampu merasakan tentang apa yang dirasakan orang lain pada situasi tertentu (Hoffman, 2008). Empati cenderung menekankan pada kemampuan seseorang dalam merespon orang lain berdasarkan

pertimbangan kognitif dan afektif (Garaigordobil, 2009).

Howe (2015) menyatakan bahwa anak-anak yang terlibat dalam perilaku agresif diakibatkan karena memiliki kualitas empati yang rendah. Kualitas pengasuhan orangtua sangat berdampak pada perkembangan empati pada anak-anak. Pada kasus-kasus perilaku agresif, hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa individu yang terlibat dalam pola agresif memiliki kemampuan akademik rendah (Roman dan Murillo, 2011; Kowalski dan Limber, 2013). Kapasitas intelektual yang rendah berdampak pada ketidakmampuan mengembangkan empati, sehingga seseorang tidak mampu merasakan tentang apa yang dirasakan oleh orang lain. Komponen afektif sangat erat kaitannya dengan empati (Mercer dan Clayton, 2012).

Dalam membentuk kemampuan empati pada anak-anak, Howe (2015) merekomendasikan pendekatan keluarga dan sekolah. Orangtua dan guru dapat membantu anak-anak mengenali, memahami, dan mendiskusikan emosi diri sendiri dan orang lain, serta memberi pengertian pada anak tentang bagaimana cara memahami keadaan dan pengalaman orang lain. Sroufe (Howe, 2015) menjelaskan bahwa anak-anak akan menjadi lebih empati jika ia mendapatkan perlakuan empati dari orang lain khususnya orangtuanya.

Pendekatan sekolah akan mendukung pengembangan empati pada anak-anak karena melibatkan hubungan dengan teman sebaya. Anak-anak akan memiliki kesempatan untuk berbicara, berkomunikasi, memahami orang lain, bermain bersama, berimajinasi, berbagi,

bergiliran, mengendalikan kemarahan dan ketidaksabaran, memecahkan konflik dan mengatasi problem sosial dalam mengambil sebuah keputusan dengan teman sebayanya (Howe, 2015).

Penelitian terdahulu juga merekomendasikan konsep dalam penanganan perilaku agresif yakni dengan mengatasi frustrasi dan membangun perilaku konstruktif dalam menghadapi bahaya (Fitriyah, 2017). Dalam hal ini peran sekolah diperlukan untuk mendukung terbentuknya sebuah program pendidikan damai dalam mencegah agresif dengan memanfaatkan variabel-variabel kunci sebagai komponen-komponen dalam merumuskan intervensi.

## 5. SIMPULAN DAN SARAN

Perilaku agresif memiliki kaitan yang erat dengan kecemasan dan empati. Perilaku agresif dan kecemasan merupakan masalah psikologis yang normal terjadi pada anak-anak, keduanya memiliki kaitan yang sangat erat, begitupula empati. Ketika seseorang memiliki empati tinggi maka perilaku agresifnya rendah, sehingga empati merupakan salah satu variabel kunci dalam merumuskan solusi atas permasalahan perilaku agresif pada anak-anak.

Adapun saran untuk peneliti selanjutnya adalah: (1) Perlu adanya penelitian yang menggali faktor-faktor budaya lokal yang berpengaruh pada perilaku agresif anak-anak, dan (2) Penting adanya program pencegahan perilaku agresif pada anak-anak di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Blain-Arcaro, C., & Vaillancourt, T. (2016). Does worry moderate the relation between aggression and depression in adolescent girls? *Journal of Adolescence*, 49, 10–18. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2016.02.006>.
- Buss, Arnold H. (1961). *The Psychology of Aggression*. New York and London: John Wiley and Sons, Inc.
- Costello EJ, Egger HL, Angold A. 2004. *Developmental epidemiology of anxiety disorders* In Ollendick TH, March JS, editors *Phobic and anxiety disorders in children and adolescents A clinician's guide to effective psychosocial and pharmacological interventions*. New York: Oxford University Press; 2004.; pp. 61–91.
- Estévez, E., Jiménez, T. I., & Moreno, D. (2018). Aggressive behavior in adolescence as a predictor of personal, family, and school adjustment problems, 30(1), 66–73. <https://doi.org/10.7334/psicothema2016.294>.
- Fitriyah, Fifi Khoirul. (2017). Reducing Aggressive Behaviour using Solution Focused Brief Counseling. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)* 2 (2), 34-39, DOI: <http://dx.doi.org/10.26737/jbki.v2i2.254>.
- Fitriyah, Fifi Khoirul., dan Purwoko, Budi. (2018) Youth Narcissistic and Aggression: A Challenge for Guidance and Counseling Service in University. 1st International Conference on

- Education Innovation (ICEI 2017).
- Garaigordobil, M. (2009). A Comparative Analysis of Empathy in Childhood and Adolescence: Gender Differences and Associated Socio-emotional Variables. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*. 09(2), 217-235.
- Geen, Russell G. (2001). *Human Aggression*. Buckingham: Open University Press.
- Ghim, S. C., Choi, D. H., Lim, J. J., & Lim, S. M. (2015). The Relationship between Covert Narcissism and Relational Aggression in Adolescents: Mediating Effects of Internalized Shame and Anger Rumination. *International Journal of Information and Education Technology*, 5(1), 21–26. <https://doi.org/10.7763/IJET.2015.V5.469>
- Guo X., Egan V., & Zhang J. 2016. Sense of control and adolescents' aggression: The role of aggressive cues. *Psych J.* 2016 Dec;5(4):263-274. doi: 10.1002/pchj.151.
- Howe, David. (2015). *Empati : Makna dan Pentingnya*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Hoffman, M. (2008). Empathy And Prosocial Behaviour, dalam *Handbook Of Emotions-Second Edition*, Edited By Michael Lewis And Jeannette M. Haviland-Jones. New York : The Guilford Press.
- Krain AL, Ghaffari M, Freeman J, Garcia A, Leonard H, Pine DS. (2007). Anxiety disorders. Lewis's child and adolescent Psychiatry. In: Martin A, Volkmar FR, editors. 4th ed. Philadelphia: Lippincott Williams and Wilkins; 2007. pp. 538–48.
- Mercer, J & Clayton D. (2012). Psikologi Sosial. Erlangga : Jakarta.
- Morsünbül, Ü. (2015). The Effect of Identity Development, Self-Esteem, Low Self-Control and Gender on Aggression in Adolescence and Emerging Adulthood. *Eurasian Journal of Educational Research*, 15(61), 99–116. <https://doi.org/10.14689/ejer.2015.61.6>
- Ojanen, Tiina., Danielle Findley., dan Sarah Fuller. (2012). Physical and Relational Aggression in Early Adolescence: Associations with Narcissism, Temperament, and Social Goals. *Aggressive Behavior Volume 38 Issue 2 March/ April 2012 Pages 99-107 DOI: 10.1002/ab.21413*.
- Rieffe, C., Ketelaar, L., & Wiefferink, C.H. (2010). Assessing empathy in young children; construction and validation of an empathy questionnaire (EmQue). *Personality and Individual Differences*, 49, 362–367.
- Trivedi, JK., & Gupta PK. (2010). An overview of Indian research in anxiety disorders. *Indian J Psychiatry*. 2010;52 (Suppl 1):S210–8.
- Tang, J., Ma, Y., Guo, Y., Ahmed, N. I., Yu, Y., & Wang, J. (2013). Association of aggression and non-suicidal self injury: a

- school-based sample of adolescents. *PloS One*, 8(10). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0078149>.
- Tucker, C. J., Van Gundy, K. T., Wiesen-Martin, D., Hiley Sharp, E., Rebellon, C. J., & Stracuzzi, N. F. (2015). Proactive and Reactive Sibling Aggression and Adjustment in Adolescence. *Journal of Interpersonal Violence*, 30(6), 965–987. <https://doi.org/10.1177/0886260514539760>
- Vaillancourt, Tracy. (2013). Students Aggress Against Professors in Reaction to Receiving Poor Grades: An Effect Moderated by Student Narcissism and Self-*Issue 3 May-June 2012 Pages 213-221 DOI: 10.1002/ab.21419*.
- Wright, M. F. (2014). Cyber Aggression Within Adolescents' Romantic Relationships: Linkages to Esteem. *Aggressive Behavior Volume 39 Issue 1 Januari 2013 Pages 71-84 DOI: 10.1002/ab.21450*.
- Van Hazebroek, B. C. M., Olthof, T., & Goossens, F. A. (2017). Predicting aggression in adolescence: The interrelation between (a lack of) empathy and social goals. *Aggressive Behavior*, 43(2), 204–214. <https://doi.org/10.1002/ab.21675>
- Wallace, Marion T., et al. (2012). Locus of Control as a Contributing Factor in the Relation Between Self-Perception and Adolescent Aggression. *Aggressive Behavior Volume 38 Parental and Partner Attachment. Journal of Youth and Adolescence*, 44(1), 37–47. <https://doi.org/10.1007/s10964-014-0147-2>

## PETUNJUK PENULISAN NASKAH

1. *Education and Human Development Journal* berisi artikel tentang kajian teori dan hasil penelitian di bidang pendidikan.
2. Artikel dikirim belum pernah dimuat di media cetak lain, ditulis dalam bahasa Indonesia/Inggris dan diketik dengan program Microsoft Word dengan font 12, menggunakan huruf Times New Roman spasi 1 pada kertas A4 sepanjang 15-20 halaman, dikirim ke email: ehdj@unusa.ac.id
3. Identitas penulis artikel ditulis tanpa gelar akademik ditempatkan dibawah judul artikel disertai nama dan alamat institusi, alamat e-mail dan telepon/HP, untuk memudahkan komunikasi. Jika penulis terdiri dari 4 orang atau lebih, yang dicantumkan di dalam judul adalah nama penulis utama, sedangkan nama penulis lainnya dicantumkan sebagai catatan kaki pada halaman pertama.
4. Artikel hasil penelitian memuat:
  - Judul
  - Nama Penulis (tanapa gelar akademik)
  - Abstrak (75-100 kata) dalam bahasa Indonesia dan Inggris dengan program Microsoft Word dengan font 12, menggunakan huruf Times New Roman spasi 1, pada kertas A4.
  - Kata-kata kunci (maksimal 5 kata)
  - Pendahuluan (tanpa subjudul) memuat latar belakang masalah, permusan masalah, rangkuman kajian teoritik, dan tujuan penelitian
  - Tinjauan pustaka (memuat sedikit teori yang mendasari tulisan)
  - Metode
  - Hasil dan pembahasan (dapat dibagi beberapa sub bagian)
  - Simpulan dan saran
  - Daftar pustaka (rujukan minimal 70% terbitan 10 tahun terakhir dan hanya memuat sumber-sumber yang di rujuk saja)
5. Artikel kajian teoritik (non-penelitian) memuat:
  - Judul
  - Nama Penulis
  - Abstrak (75-100 kata) dalam bahasa Indonesia dan Inggris
  - Kata-kata kunci
  - Pendahuluan (tanpa subjudul) memuat pengantar topik utama diakhiri dengan rumusan tentang hal-hal pokok yang akan dibahas.
  - Subjudul
  - Subjudul
  - Subjudul
  - Penutup
  - Daftar pustaka

6. Sumber rujukan diharapkan dari sumber primer, seperti laporan penelitian (skripsi, tesis, disertasi) atau artikel hasil penelitian yang dimuat dalam jurnal berkala ilmiah, dan ditulis secara alfabetis
7. Penulis diwajibkan menanggung biaya penerbitan dengan besaran yang layak
8. Daftar rujukan ditulis dengan tata cara seperti contoh berikut ini dan diurutkan secara alfabetis dan kronologis.

**Buku:**

Anderson, D.W., Vault, V.D. & Dickson, C.E. 1999. *Problem and Prospects for the Decades Ahead: Competency Based Teacher Education*. Berkeley: McCutchan Publishing Co.

**Buku kumpulan artikel:**

Saukah, A. & Waseso, M.G. (Eds.).2002. *Menulis artikel untuk jurnal ilmiah*. (Edisi ke-4, cetakan ke-1). Malang:UM Press.

**Artikel dalam buku kumpulan artikel:**

Russel, T. 1998. An alternative Conception: Representing Representation. Dalam P.J. Black & A. Lucas (Eds.), *Children's Informal Ideas in Science* (hlm.62-84). London:Routledge.

**Artikel dalam jurnal atau majalah:**

Kansil, C. L. 2002. Orientasi Baru Penyelenggaraan Pendidikan Program Profesional dalam Memenuhi Kebutuhan Dunia Industri. *Transpor*, XX (4):57 – 61

**Artikel dalam koran:**

Pitunov, B.13 Desember, 2002. Sekolah Unggulan atau Sekolah Pengunggulan? *Majalah Pos*, hlm. 4&11.

**Tulisan/berita dalam koran (tanpa nama pengarang)**

Jawa Pos. 22 April, 1995. *Wanita Kelas Bawah Lebih Mandiri*, hlm.3.

**Dokumen resmi:**

Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1978. *Pedoman Penulisan Laporan Penelitian*. Jakarta: Depdikbud.

*Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.2004. Malang:angkasa.

**Buku terjemahan:**

Ary, D., Jacobs, L.C. & Razavieh, A. 1976. *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Terjemahan oleh Arief Furchan. 1982. Surabaya: Usaha Nasional.

**Skripsi, Tesis, Disertasi, Laporan Penelitian:**

Makmara. Thontjie.2009. *Tuturan Persuasif Wiraniaga dalam Berbahasa Indonesia: Kajian Etnografi Komunikasi*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.

**Makalah seminar, lokakarya, penataran:**

Waseso, M.G. 2001. *Isi dan Format Jurnal Ilmiah*. Makalah disajikan dalam Seminar Lokakarya Penulisan Artikel dan Pengelolaan Jurnal Ilmiah, Universitas Lambungkurat, Banjarmasin, 9-11 Agustus.

**Internet (Karya Individual):**

Hitchcock, S., Carr, L. & Hall, W. 1996. *A Survey of STM Online Journals, 1990-1995: The Calm before the Storm*, (Online), (<http://journal.ecs.soton.ac.uk/survey/survey.html>, diakses 12 Juni 1996).

**Internet (artikel dalam jurnal online):**

Widiati, Utami. 2008. Pembelajaran Membaca-Menulis melalui Buddy Journals untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Mahasiswa Jurusan Sastra Inggris. *Jurnal Bahasa dan Seni*. (Online), Tahun 36, Nomor 2, Agustus 2008 (<http://sastra.um.ac.id>, diakses 3 Februari 2010).

**Internet (bahan diskusi):**

Wilson, D. 20 November 1995. Summary of Citing Internet Sites. NETRAIN Discussion List, (Online), [NETRAIN@ubvm.cc.buffalo.edu](mailto:NETRAIN@ubvm.cc.buffalo.edu), diakses 22 November 1995).

**Internet (e-mail pribadi):**

Naga, D.S. ([ikip-jkt@indo.net.id](mailto:ikip-jkt@indo.net.id)). 1 Oktober 1997. Artikel untuk JIP. E-mail kepada Ali Saukah ([jippsi@mlg.ywcn.or.id](mailto:jippsi@mlg.ywcn.or.id)).

9. Tata cara penyajian kutipan, rujukan, tabel, dan gambar mengikuti ketentuan dalam Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, atau mencontoh langsung tata cara yang digunakan dalam artikel yang dimuat. Artikel berbahasa Indonesia menggunakan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang disempurnakan (Depdikbud, 1987). Artikel berbahasa Inggris menggunakan ragam baku.
10. Semua naskah ditelaah secara anonim oleh mitra bestari (*reviewers*) yang ditunjuk oleh penyunting menurut bidang kepakarannya. Penulis artikel diberi kesempatan untuk melakukan perbaikan (revisi) naskah atas dasar rekomendasi atau saran dari mitra bestari atau penyunting. Kepastian pemuatan atau penolakan naskah akan diberitahukan secara tertulis.



Kampus A, Jl. SMEA No. 57 Surabaya  
Telp. 031-8291920 Fax. 031-8298582 Surabaya  
60243 Kampus B, Jl. Raya Jemursari No. 51-57  
Surabaya Telp. 031-8479070 Fax. 031-8433670  
Surabaya 60237 Website : [journal.unusa.ac.id](http://journal.unusa.ac.id)  
Email : [ehdj@unusa.ac.id](mailto:ehdj@unusa.ac.id)

