

METODIK DIDAKTIK

Jurnal Pendidikan Ke-SD-an
Vol.13, No.2, Januari 2018

STRATEGI KEPALA SEKOLAH DALAM MENGEMBANGKAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH SLEMAN

Hendro Widodo

PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP KEMAMPUAN JASMANI ANAK

Acep Ruswan dan Gia Nikawanti

PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB SISWA SD

Aan Yuliyanto, Agistia Fadriyah, Karisa Puspa Yeli, dan Hayani Wulandari

ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR

Muhammad Ragil Kurniawan

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR

Shofiyah Maqbullah, Tati Sumiati, dan Idat Muqodas

PENERAPAN MODEL MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP IPA DI SEKOLAH DASAR

Yuyu Hendawati, Suci Utami Putri, Suko Pratomo, dan Fitri Widianingsih

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA**

SUSUNAN PERSONALIA
“METODIK DIDAKTIK” : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an

Pelindung

Direktur UPI Kampus Purwakarta
Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Purwakarta

Penanggung Jawab

Drs. Mamad Kasmad, M.Pd.
(Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Purwakarta)

Ketua Dewan Redaksi

Dr. H. Agus Muharam, M.Pd.
(Wakil Direktur UPI Kampus Purwakarta)

Mitra Bestari

Dr. Yumiati, M.Si. (Universitas Terbuka)
Dr. A. Gumawang Jati, M.A. (Institute Teknologi Bandung)
Dr. Mamat Ruhimat, M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)
Dr. Nur Arifah Drajadi, M.Pd. (Universitas Negeri Surakarta)
Dr. Vismaia S. Damaianti, M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)
Dr. Suci Utami Putri, M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)
Indah Nurmahanani, S.S., M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)
Dr. Azizah Abdullah (Universiti Utara Malaysia)
Dr. Supriyatman, S.Si., M.Pd. (Universitas Tadulako)
Dr. Riki Apriyandi Putra, M.Pd. (Universitas Riau)
Ahmad Arifuddin, M.Pd. (IAIN Syekh Nurjati, Cirebon)

Penyunting Pelaksana

Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd. (Ketua)
Finita Dewi, S.S., M.A. (Wakil Ketua)
Suprih Widodo, S.Si., M.T. (Anggota)
Idat Muqodas, M.Pd. (Anggota)
Hayani Wulandari, M.Pd. (Anggota)

Tata Usaha

Siti Aisyah, S.Sos

Alamat Redaksi/Distributor

UPI Kampus Purwakarta
Jl. Veteran no. 8 Purwakarta Jawa Barat
Telp. (0264) 200395

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kepada yang Mahagafur, Allah 'Azza wa Jalla karena berkat rahmat dan ridla-Nya, **METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an** yang berisi hasil penelitian atau hasil pengkajian yang setara penelitian edisi Januari 2018 ini yakni Volume 13 Nomor 2 dapat diterbitkan. Salawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada *uswatun hasanatur*, Nabi Muhammad SAW., keluarga, sahabat, hingga kita sebagai umatnya yang baik.

Pada edisi kali ini, kami sajikan enam buah artikel yakni studi mengenai Strategi kepala sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter di sekolah dasar muhammadiyah sleman (Hendro Widodo), Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Jasmani Anak (Acep Ruswan dan Gia Nikawanti), Pendekatan Saintifik untuk Mengembangkan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa SD (Aan Yuliyanto, Agistia Fadriyah, Karisa Puspa Yeli, dan Hayani Wulandari), Analisis Permainan Tradisional dalam Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar (Muhammad Ragil Kurniawan), Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Shofiyah Maqbullah, Tati Sumiati, dan Idat Muqodas), Penerapan Model *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPA di Sekolah Dasar (Yuyu Hendawati, Suci Utami Putri, Suko Pratomo, dan Fitri Widianingsih).

Tidak lupa, Dewan Redaksi mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Direktur dan Wakil Direktur UPI Kampus Purwakarta yang telah merestui penerbitan jurnal ini.
2. Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Purwakarta yang telah membimbing dan mendorong terbitnya jurnal ini.
3. Para penulis artikel baik yang dimuat maupun yang tidak, dan
4. Rekan-rekan civitas akademika UPI Kampus Purwakarta yang telah membantu penerbitan jurnal ini.

Akhir kata, mudah-mudahan apa yang disajikan pada jurnal edisi ini dapat bermanfaat bagi civitas pendidikan pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Purwakarta, Januari 2018

Dewan Redaksi

METODIK DIDAKTIK

Jurnal Pendidikan Ke-SD-an
Vol.13, No.2, Januari 2018

DAFTAR ISI

	Halaman
STRATEGI KEPALA SEKOLAH DALAM MENGEMBANGKAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH SLEMAN Hendro Widodo	(69-80)
PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP KEMAMPUAN JASMANI ANAK Acep Ruswan dan Gia Nikawanti	(81-86)
PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB SISWA SD Aan Yuliyanto, Agistia Fadriyah, Karisa Puspa Yeli, dan Hayani Wulandari	(87-98)
ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR Muhammad Ragil Kurniawan	(99-105)
PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR Shofiyah Maqbullah, Tati Sumiati, dan Idat Muqodas	(106-112)
PENERAPAN MODEL MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP IPA DI SEKOLAH DASAR Yuyu Hendawati, Suci Utami Putri, Suko Pratomo, dan Fitri Widianingsih	(113-124)

**STRATEGI KEPALA SEKOLAH DALAM MENGEMBANGKAN
PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH SLEMAN**

Hendro Widodo

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

Kata Kunci :

Kepala Sekolah
Pendidikan Karakter
Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to determine: 1) leadership of the principal in developing character education at Muhammadiyah Primary School Sleman; and 2) Factors that become the principal obstacle in developing character education at Muhammadiyah Sleman Elementary School. The research approach used in this research is qualitative approach. Subjects were principals, teachers and students. Determination of research subjects conducted by purposive sampling technique. Technique of collecting data is done by using method of interview, observation, and documentation. Types of data analysis using Miles and Huberman model are data reduction, display data, and conclusion drawing/verification data. The role of the principal as a leader in the school is in the form of continuous guidance in modeling, teaching, and reinforcing the good of all the citizens of the school (teachers, students, and employees).

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) kepemimpinan kepala sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter di Sekolah Dasar Muhammadiyah Sleman; dan 2) Faktor yang menjadi kendala kepala sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter di Sekolah Dasar Muhammadiyah Sleman. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru dan siswa. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan teknik purpose sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Jenis analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yaitu data reduction, data display, dan data conclusion drawing/verification. Peran kepala sekolah sebagai pimpinan di sekolah adalah dalam bentuk melakukan pembinaan secara terus-menerus dalam hal pemodelan (modeling), pengajaran (teaching), dan penguatan karakter (reinforcing) yang baik terhadap semua warga sekolah (guru, siswa, dan karyawan).

Email penulis:

hwpgsd1960@gmail.com

PENDAHULUAN

Secara historis konstitusional maupun kurikuler, pendidikan karakter sudah menjadi bagian integral pendidikan nasional di Indonesia. Namun dalam kehidupan sehari-hari terdapat sejumlah ketimpangan sosial dan moral, baik di tataran pejabat publik, pemerintahan, masyarakat umum, bahkan dalam kehidupan pelajar yang mengindikasikan belum

berhasilnya pendidikan karakter secara memuaskan. Realitas tindak kekerasan yang terjadi dalam praktik pendidikan Indonesia menjadi bukti bahwa pendidikan karakter belum terimplementasikan dengan baik. Demikian pula berbagai perilaku menyimpang yang dilakukan baik itu oleh pengelola, pengurus, maupun siswa misalnya ketidakjujuran dalam pendidikan seperti kasus bertindak curang baik berupa tindakan mencontek, mencontoh pekerjaan teman atau mencontoh dari buku pelajaran ketika diadakan ujian seolah-olah merupakan kejadian sehari-hari. Selain itu santer pula kabar mengenai adanya ijazah palsu dan perjokian. Begitu pula dengan semakin meningkatnya tawuran antar pelajar, berbagai bentuk kenakalan remaja seperti pemerasan atau kekerasan, dan penggunaan narkoba. Bahkan dalam pelaksanaan Ujian Akhir Nasional di beberapa daerah ditengarai terdapat beberapa guru yang memberikan kunci jawaban kepada siswa (Samani dan Hariyanto, 2011: 5). Hal ini dilakukan agar siswa-siswa dari sekolah yang bersangkutan dapat mengerjakan soal dengan tepat dan lulus karena ketika suatu sekolah dapat meluluskan semua.

Realitas demikian menunjukkan bahwa pelaksanaan pendidikan karakter saat ini memang dirasakan mendesak, karenanya penting melakukan kajian terhadap penerapan pendidikan karakter yang dilakukan oleh masing-masing lembaga pendidikan, baik kajian tentang interaksi pembelajaran di dalam kelas, pembinaan melalui ekstra kurikuler, penataan suasana sekolah yang kondusif bagi pelaksanaan nilai-moral, bahkan kepemimpinan kepala sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter di sekolah.

Mengatasi persoalan di atas, perlu kiranya dilakukan usaha-usaha yang serius, sehingga kasus menurunnya perilaku moral para siswa ini dapat ditekan dan dicarikan jalan keluarnya agar tidak terjerumus ke dalam dekadensi moral yang berkepanjangan. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh pihak sekolah adalah mengoptimalkan pendidikan karakter di sekolah. Pendidikan karakter di lingkungan sekolah merupakan program yang berkesinambungan dan terintegrasi kedalam keseluruhan sistem pengelolaan pendidikan. Keberhasilan sekolah dalam implementasi pendidikan karakter akan sangat tergantung berperannya kepemimpinan kepala sekolah. Kegagalan dan keberhasilan sekolah banyak ditentukan oleh Kepala sekolah, karena kepala sekolah merupakan pengendali dan penentu arah yang hendak ditempuh oleh sekolah dan tujuannya.

Kepala sekolah memainkan peran penting dalam membangun lingkungan belajar yang kondusif sehingga mendorong keberhasilan pendidikan karakter di sekolah, karena pendidikan karakter di sekolah sangat terkait dengan kepemimpinan kepala sekolah. Kemampuan kepemimpinan kepala sekolah dapat menjadi faktor pembeda terhadap keberhasilan proses pendidikan karakter yang berlangsung di sekolah. Pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah dapat dilaksanakan melalui berbagai komponen dalam manajemen sekolah itu sendiri, masing-masing komponen dapat dikelola oleh kepala sekolah secara terintegrasi baik dalam hal perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pendidikan karakter di sekolah. Artinya, sekolah dapat melaksanakan pendidikan karakter yang terpadu dengan sistem pengelolaan sekolah itu sendiri, dan keberhasilan pengelolaan itu sangat tergantung pada kepemimpinan kepala sekolah.

Hal demikian itu diperkuat oleh pernyataan Lockwood (Samani dan Hariyanto, 2011: 45) bahwa pendidikan karakter sebagai aktifitas berbasis sekolah yang mengungkap secara sistematis bentuk perilaku dari siswa. Pendidikan karakter dihubungkan dengan sikap rencana sekolah, yang dirancang bersama lembaga masyarakat yang lain, untuk membentuk secara langsung dan sistematis perilaku orang muda dalam hal ini adalah siswa. Dengan demikian, idealnya pelaksanaan pendidikan karakter merupakan bagian yang terintegrasi dengan manajemen pendidikan di sekolah sehingga kepala sekolah sebagai manajer dan pemimpin di sekolah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan kajian analisis lebih dalam lagi mengenai Strategi Kepala Sekolah dalam Mengembangkan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Muhammadiyah Sleman. Rumusan permasalahan penelitian ini adalah: 1) Bagaimana strategi kepala sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter di Sekolah Dasar Muhammadiyah Sleman?; 2) Faktor apa saja yang menjadi kendala kepala sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter di Sekolah Dasar Muhammadiyah Sleman?

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Alasan penggunaan metode ini karena ingin memahami dan mendeskripsikan strategi kepala sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter di SD Muhammadiyah Sleman. Dalam penelitian ini, yang dijadikan subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru dan siswa. Dari ketiga subjek penelitian ini diharapkan memperoleh data yang lengkap mengenai kepemimpinan kepala sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan teknik purpose sampling. Menurut Sugiyono (2008:300) purpose sampling yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pertama, wawancara mendalam dengan berpedoman pada interview guide dan bersifat tak struktur. Wawancara merupakan data primer dalam penelitian ini. Wawancara dimaksudkan untuk memperoleh data dengan jalan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang segala sesuatu kepada informan mengenai kepemimpinan kepala sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter di sekolah. Informan yang akan diwawancarai adalah, kepala sekolah, guru dan siswa. Kedua, observasi. dilakukan untuk memperoleh informasi tentang strategi kepala sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter. Observasi yang akan dilakukan bersifat formal maupun tidak formal. Ketiga, metode dokumentasi. Dokumen yang akan dipelajari adalah teks-teks dan foto-foto kegiatan SD Muhammadiyah Sleman. Teks-teks berupa arsip profil sekolah, dan catatan-catatan lainnya yang berkaitan dengan pendidikan karakter. Sedangkan dokumen foto dan rekaman memberikan informasi visual tentang kegiatan praktis kepemimpinan kepala sekolah dan pendidikan karakter di sekolah.

Dalam penelitian ini jenis analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (1994:23) yaitu aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga data sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu data reduction, data display, dan data conclusion drawing/verification. Tiga kegiatan utama yang saling berkaitan dan terjadi secara bersamaan, yaitu: reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Sleman terletak di Jalan Kenari Srimulyo Triharjo Sleman. SD Muhammadiyah Sleman mudah dijangkau dengan menggunakan transportasi umum, karena letaknya yang strategis dan berada di sebelah barat pasar Sleman. SD Muhammadiyah Sleman berdiri pada tahun 2002 dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN): 20404090 dan NSS: 102040201501. Status sekolah swasta dengan nama yayasan Persyarikatan Muhammadiyah, ijin operasional sekolah: 123/KPTS/2005 dan saat ini telah terakreditasi A. SD Muhammadiyah Sleman merupakan salah satu sekolah dasar milik persyarikatan Muhammadiyah. Sebagai sekolah dasar yang berbasis nilai-nilai keislaman

dan kemuhammadiyan, SD ini mengembangkan pendidikan nilai dalam mencapai visi dan misi sekolah.

Visi Sekolah Dasar Muhamadiyah Sleman adalah: “Terwujudnya sekolah unggul yang dapat mengembangkan potensi peserta didik menuju generasi yang takwa, cerdas, terampil, berakhlak mulia dan mampu berkompetisi di era global”. Misi Sekolah Dasar Muhammadiyah Sleman, yaitu: a) mengembangkan nilai-nilai agama Islam, iman dan takwa kepada Allah SWT; b) mengembangkan strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, c) mengembangkan potensi dan kreatifitas siswa, d) menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan, e) menciptakan lingkungan sekolah yang Islami, f) membiasakan sikap hidup sederhana, akhlak mulia, menghargai pendapat, dan berperilaku jujur, dan g) menjaga kebersihan dan melestarikan lingkungan.

Strategi Pengembangan Pendidikan Karakter sebagai Hasil Kepemimpinan Kepala Sekolah

Nilai pendidikan karakter yang dibangun dan dikembangkan di sekolah dapat tergambar pada rumusan visi sekolah. Visi Sekolah Dasar Muhamadiyah Sleman adalah: “Terwujudnya sekolah unggul yang dapat mengembangkan potensi peserta didik menuju generasi yang takwa, cerdas, terampil, berakhlak mulia dan mampu berkompetisi di era global”. Dalam observasi dan wawancara yang penulis lakukan, bahwa visi dan misi sekolah tersebut dikembangkan dalam bentuk pendidikan karakter bagi siswa. Menurut wawancara dengan Kepala Sekolah (KS), menyatakan bahwa salah satu visi dan misi tersebut adalah dengan menghasilkan siswa yang bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, maka hal tersebut diwujudkan dengan cara melakukan shalat berjamaah di mushola, baik sholat dhuha maupun sholat zuhur, dan juga membaca doa sebelum pelajaran dimulai.

Program-program yang dijabarkan dari visi dan misi yang dikembangkan sekolah dapat berupa peraturan atau tata tertib yang dibuat sekolah, baik yang mengatur siswa maupun guru dalam rangka mencapai tujuan pengembangan pendidikan karakter. Peraturan yang dibuat oleh sekolah menjadi acuan para siswa dan guru dalam melakukan tindakan atau bersikap. Pemahaman secara baik terhadap visi dan misi sekolah menjadi hal penting yang harus mendapat perhatian sekolah. Semua warga sekolah harus memahami betul visi dan misi yang dikembangkan sekolah. Sekolah juga harus dapat menerjemahkan visi dan misi tersebut ke dalam program-program operasional yang mudah dipahami dan dilaksanakan oleh warga sekolah sehingga pengembangan pendidikan karakter akan lebih optimal.

Kepala sekolah sebagai pemimpin puncak di sekolah, memegang peran kunci mewujudkan pendidikan karakter. Peran kepala sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter di sekolah sangat menentukan. Oleh karena itu, kepala sekolah sebagai pimpinan di sekolah harus melakukan langkah-langkah strategis dalam mengembangkan pendidikan karakter.

Strategi yang dilakukan oleh kepala sekolah SD Muhammadiyah Sleman diantaranya melakukan pembinaan secara terus-menerus dalam hal pemodelan (*modeling*), pengajaran (*teaching*), dan penguatan karakter (*reinforcing*) yang baik terhadap semua warga sekolah (guru, siswa, dan karyawan). Pertama, kepala sekolah melakukan pemodelan (*modeling*). Dalam hal ini, kepala sekolah harus menjadi teladan bagi warga sekolah dan bahkan orangtua siswa. Kepala sekolah juga memberikan teladan bagi guru, karyawan, siswa dan bahkan orangtua/wali dengan cara mengedepankan sikap disiplin dan tegas dalam hal waktu. Kepala sekolah sering datang paling pagi dan pulang paling akhir, tertib administrasi. Hal yang dirasa paling berat bagi kepala sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter di sekolah adalah kesediaan bertindak menampakkan keteladanan dari pimpinan teratas. Kepala sekolah mendorong semua guru dan karyawan untuk menjadi model karakter yang baik bagi

semua siswa. Spirit dan kerja keras yang dimiliki kepala sekolah bagi terwujudnya pendidikan karakter sangat berpengaruh terhadap kondisi sekolah yang akan tercipta di lingkungan sekolahnya.

Kedua, pengajaran (*teaching*) yang dilakukan kepala sekolah dimulai dari melakukan motivasi, komunikasi dengan warga sekolah secara teratur dan berkesinambungan mengenai terwujudnya pendidikan karakter di sekolah. Mengintensifkan pertemuan dengan bapak ibu guru dalam rapat dinas sekolah. Hal ini menurut kepala sekolah bermanfaat untuk memberikan informasi laporan terbaru, meneruskan informasi dari dinas ataupun persyarikatan, dan membahas tentang proses pembelajaran. Kepala sekolah memberikan motivasi dan dukungan pada guru agar guru selalu melaksanakan kewajiban dengan lebih baik lagi, menertibkan administrasi dan mengembangkan IPTEK. Kepala sekolah meminta pada guru untuk merencanakan dan melaksanakan pengintegrasian nilai-nilai karakter tertentu dalam proses pembelajaran, dan kepala sekolah membuat kebijakan untuk menyelenggarakan kegiatan-kegiatan tertentu yang mendukung pembudayaan dan penanaman karakter di lingkungan sekolah.

Ketiga, penguatan karakter (*reinforcing*) oleh kepala sekolah diberikan pada guru melalui penanaman sikap kepedulian. Sikap kepedulian ini diterapkan dengan cara melibatkan guru dalam pengambilan berbagai keputusan secara demokratis. Guru boleh memberi saran/masukan, menyanggah, bahkan menolak rencana kepala sekolah dalam rapat asalkan mempunyai alasan yang kuat. Guru diposisikan sebagai mitra kerja oleh kepala sekolah sehingga komunikasi terjalin dengan baik. Demikian pula penguatan pendidikan karakter di sekolah, diperkuat oleh hasil Protap Pendidikan Karakter di Lingkungan Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kabupaten Sleman yang merupakan kebijakan dari Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kabupaten Sleman.

Melalui strategi tersebut di atas, kepala sekolah mengembangkan nilai-nilai karakter di sekolah. Nilai-nilai karakter yang dominan dikembangkan di SD Muhammadiyah Sleman tentunya tidak dapat dilepaskan dari keberadaan sekolah itu sendiri sebagai organisasi pendidikan milik persyarikatan Muhammadiyah, yang memiliki peran dan fungsi dakwah untuk mengembangkan, melestarikan dan mewariskan nilai-nilai muhammadiyah kepada para siswanya. Nilai karakter yang dominan dikembangkan di SD Muhammadiyah Sleman yaitu:

1. Religius

Salah satu nilai religius yang dikembangkan di SD Muhammadiyah Sleman ialah sholat dhuha dan dzuhur yang sudah menjadi kebiasaan sehari-hari dilakukan di SD Muhammadiyah Sleman. Pelaksanaan sholat dhuha kelas 1 dan 2 jam 07.40 bertempat di musholla, sedangkan kelas 3, 4, 5 dan 6 sholat dhuha dilaksanakan pada jam 09.25 WIB. Bagi peserta didik kelas 3, pelaksanaan sholat dhuha bertempat di perpustakaan, sedangkan kelas 4 dan 5 bertempat di musholla dan kelas 6 di gedung utara. Sedangkan untuk pelaksanaan sholat dzuhur dilaksanakan secara bergantian antara peserta didik laki-laki dan perempuan, hal ini dikarenakan oleh keterbatasan musholla sekolah yang belum cukup menampung semua peserta didik. Sholat dzuhur ini dilaksanakan secara berjamaah dengan jadwal imam yang telah dibuat secara bergantian. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa terbiasa untuk menjalankan ibadah secara berjama'ah baik di sekolah maupun di rumah.

Peran *modeling* yang diperankan oleh kepala sekolah adalah dengan memberikan contoh dalam pelaksanaan sholat dhuha dan sholat zuhur. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah diketahui bahwa kepala sekolah memberikan contoh pada saat pelaksanaan sholat dhuha dan sholat zuhur, kepala sekolah ikut juga melaksanakannya bersamaan dengan siswa

dan guru. Hal ini dibuktikan pula dari hasil observasi bahwa kepala sekolah melaksanakan sholat dhuha dan zuhur, bahkan kepala sekolah menjadi imam sholat zuhur.

Nilai religius dalam bentuk pembiasaan sholat dhuha dan sholat zuhur merupakan bentuk wujud pembiasaan dalam pendidikan agama khususnya ibadah sholat, yang dimulai sedini mungkin. Rasulullah SAW memerintahkan kepada orang tua, dalam hal ini para pendidik agar mereka menyuruh anak-anak mengerjakan sholat, tatkala mereka berumur tujuh tahun. Hal tersebut berdasarkan hadits di bawah ini:

اجع (رواه ن، وَفَرَّقُوا بَيْنَهُمْ فَيَالْمَضْمُرُوا أَوْلَادَكُمْ بِالصَّلَاةِ وَهُمْ أَبْنَاءُ سَبْعِ سِنِينَ وَاصْرُبُوهُمْ عَلَيْهَا وَهُمْ أَبْنَاءُ عَشْرِ سِنِينَ
أب وداوود)

Artinya: “Suruhlah anak-anak kalian untuk melaksanakan sholat ketika mereka berumur tujuh tahun, dan pukullah mereka apabila meninggalkannya ketika mereka berumur sepuluh tahun, dan pisahkanlah tempat tidur mereka”. (HR. Abu Dawud)

Selain itu, kegiatan gemar membaca Al Qur’an dan hafalan merupakan nilai yang ditanamkan pada diri peserta didik di SD Muhammadiyah Sleman. Budaya membaca al-quran dan hafalan tidak hanya bagi siswa saja melainkan diberlakukan bagi para bapak dan ibu guru dan telah menjadi kebijakan kepala sekolah untuk diperlakukan bagi guru. Contoh penerapan nilai karakter ini di SD Muhammadiyah Sleman yaitu: a) mengaji di ruang guru saat piket tilawah di kantor guru, b) berusaha menambah dan menepati target hafalan minimal target saat ramadhan, c) menepati tugas membaca al-qur’an saat program mutaba’ah.

Strategi kepala sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter juga terlihat dari strategi teaching/pengajaran. Strategi ini maksudnya kepala sekolah memberikan dorongan dan menjalin komunikasi yang efektif kepada semua warga sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter di sekolah. Kepala sekolah membagi jadwal piket guru bersalaman dengan siswa pada pagi hari, jadwal piket guru untuk mengkondisikan siswa di saat sholat dhuha dan sholat zuhur. Kepala sekolah memprioritaskan untuk mengajarkan ucapan salam dan berjabat tangan dilakukan karena dianggap penting dalam pembentukan karakter, maka dibuat jadwal piket guru setiap hari agar siap menyambut siswa di gerbang sekolah dengan salam dan jabat tangan.

Kepala sekolah juga selalu mengingatkan dan mengkoordinasikan dalam rapat dinas sekolah agar pengembangan pendidikan karakter dapat berjalan dengan efektif. Kepala sekolah juga memantau kemajuan hafalan al-qur’an bapak ibu guru, dan mengkoordinir program tadarus dan mutaba’ah bapak ibu guru. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan salah satu guru PAI (Al-Islam) menyatakan bahwa kepala sekolah selalu memantau pelaksanaan tadarus, hafalan, dan kajian ayat bagi bapak ibu guru, bagi guru yang hafalannya belum tercapai, maka kepala sekolah meminta guru tersebut menghafalkannya sesuai dengan target yang ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas, nilai religius lainnya yang dapat diamati di dalam kelas yaitu membaca doa sebelum memulai pelajaran. Sebelum pelajaran di mulai, bapak/ibu guru meminta salah satu siswa memimpin doa di depan kelas. Pembacaan do’a diawali dengan membaca ta’awuz, membaca surat al-fatihah, membaca dua kalimat syahadat, membaca doa mau belajar, dan membaca doa pembuka majlis. Sedangkan pembacaan doa setelah selesai pelajaran diawali dengan membaca basmalah, membaca surat al-asr, membaca doa, dan membaca doa penutup majlis.

Nilai religius lainnya yang ditanamkan adalah nilai Senyum, Sapa, Salam (3S). Senyum dan salam setiap bertemu dan berpisah dan juga salam ketika keluar masuk ruangan. Contoh penerapan budaya ini yaitu: a) mengucapkan salam saat keluar masuk ruangan, b)

membiasakan senyum dan salam saat piket Patroli Keamanan Sekolah (PKS) maupun salaman menyambut siswa, c) salaman dan mengucapkan salam saat hadir dan pulang.

Mengajarkan ucapan salam dan berjabat tangan dilakukan karena dianggap penting dalam pembentukan karakter, maka dibuat jadwal piket guru setiap hari agar siap menyambut siswa di gerbang sekolah dengan salam dan jabat tangan. Nilai yang dapat diambil dari berjabat tangan dan mengucapkan salam adalah nilai persaudaraan dan persamaan. Dengan kegiatan tersebut akan menumbuhkan silaturahmi dan ukhuwah Islamiyah, karena setiap muslim adalah saudara bagi muslim lainnya. Selain itu juga nilai hormat menghormati dan sayang menyayangi antara yang muda dengan yang tua dan yang tua dengan yang muda.

Dalam Islam sangat dianjurkan memberi sapaan pada orang lain dengan mengucapkan salam. Ucapan salam disamping sebagai doa bagi yang lain juga sebagai bentuk persaudaraan antar sesama manusia. Secara sosiologis sapaan dan salam dapat meningkatkan interaksi antar sesama dan berdampak pada rasa penghormatan sehingga antara sesama saling dihargai dan dihormati.

Selain itu, Infaq Jum'at Peduli untuk yang membutuhkan. Hal ini dilakukan pada setiap hari jum'at dimana setiap kelas ada kotak infaq yang disiapkan di kelas. Kegiatan lainnya yang termasuk dalam nilai religius adalah pesantren ramadhan. Setiap di bulan ramadhan, sekolah mengadakan pesantren ramadhan dan buka bersama. Demikian, pula di bulan syawal, sekolah mengadakan syawalan dengan mengundang orang tua siswa. Pada bulan dzulhijjah, setiap tahunnya sekolah mengadakan penyembelihan hewan qurban dan latihan manasik haji bagi peserta didik kelas 5. Semua ini dalam rangka menumbuhkan karakter peserta didik yang diinginkan yaitu karakter religius.

Strategi reinforcing yang diperankan oleh kepala sekolah yaitu dengan memberikan penguatan pada bapak ibu guru dan karyawan serta kepada orang tua siswa. Sebagai contoh yang dilakukan kepala sekolah adalah dengan membuat daftar kegiatan orang tua siswa sebagai penguatan nilai religius orang tua di rumah dan masyarakat. Daftar kegiatan tersebut seperti ketertiban dalam melaksanakan sholat lima waktu, sholat tahajud, keterlibatan orang tua dalam pengajian dan sebagainya.

2. Disiplin

Kedisiplinan merupakan nilai budaya yang penting untuk ditanamkan dan dikembangkan dalam setiap individu warga sekolah. Ketaatan dan kepatuhan warga sekolah terhadap tata tertib sekolah merupakan wujud dari kedisiplinan. Kepatuhan dan ketaatan siswa terhadap berbagai aturan dan tata tertib yang berlaku, itulah yang disebut dengan disiplin siswa.

Bentuk karakter disiplin di SD Muhammadiyah Sleman ialah datang di sekolah lebih awal, baik sebelum siswa maupun sebelum instansi lain pada umumnya. Contoh penerapan budaya ini: a) piket PKS jam 06.10 WIB, b) piket melayani siswa jam 06.20 WIB dan c) siswa hadir di sekolah jam 06.30 WIB. Disiplin warga sekolah yang dibudayakan di SD Muhammadiyah Sleman berupa: disiplin datang, disiplin pulang dan disiplin dalam pembelajaran. Disiplin datang tidak hanya berlaku bagi siswa namun juga bagi guru dan karyawan. Siswa yang datang melebihi jam jam 06.30 WIB tidak diperkenankan masuk hingga jam 07.00 WIB, pintu gerbang ditutup dan siswa menunggu di luar gerbang, dan setelah jam 07.00 siswa yang terlambat diperbolehkan masuk kelas. Disiplin pulang diwujudkan dengan jam pulang siswa dan guru sesuai dengan jadwal pelajaran sekolah. Disiplin dalam pembelajaran diwujudkan dengan ketepatan guru memasuki ruang-ruang kelas dan menutup pelajaran sesuai dengan jam pelajaran, serta kedisiplinan siswa dalam mengerjakan tugas dari guru, baik tugas rumah maupun tugas di kelas.

Perilaku disiplin yang dimainkan oleh bapak dan ibu guru merupakan bentuk pemodelan yang dapat ditangkap oleh siswa. Hal inilah yang dimaksudkan oleh Berry (1994:54) bahwa disiplin yang paling baik adalah dapat "tertangkap" dan bukan "mengajarkan". Artinya peserta didik mengamati bagaimana perilaku disiplin guru sehingga memberikan reaksi yang baik pada peserta didik dalam perilaku disiplinya. Tertangkap di sini diartikan bahwa berbagai aktivitas kelas sehari-hari diwarnai dengan perilaku- perilaku disiplin baik itu dari guru, staf sekolah, maupun peserta didik itu sendiri. Peserta didik akan memperhatikan segala hal yang terjadi di kelas dan mereka akan mencontohnya dan mengaplikasikannya dalam perilaku sehari-hari. Di sinilah pentingnya role model bagi siswa.

Kehadiran guru dan siswa yang demikian sebagai bentuk komitmen terhadap budaya yang telah berlaku di sekolah yang bersangkutan. Kebiasaan yang berlaku tersebut telah mengikat dan menjadi bagian dari dinamika hidup di sekolah sehingga tidak dirasakan sebagai beban. Kedisiplinan para guru dan karyawan tumbuh dari semangat penuh gairah dan kesadaran bukan dari keharusan dan keterpaksaan. Berikut ini adalah pelaksanaan kedisiplinan di lingkungan sekolah: a) rajin belajar; b) mentaati peraturan sekolah; c) mengumpulkan tugas yang diberikan guru tepat waktu; d) taat hafalan surat; e) taat sholat berjama'ah; dan f) selalu berdoa sebelum memulai pelajaran dan masih banyak lagi.

Keteladanan dalam budaya kedisiplinan ini juga dicontohkan oleh kepala sekolah terhadap bapak ibu guru dan karyawan. Hal ini dilakukan sebagai bentuk strategi modeling dalam pengembangan pendidikan karakter di sekolah. Di sini kepala selalu berusaha memberikan teladan yang baik dalam bertindak. Kepala sekolah selalu masuk sekolah tepat waktu, tidak pernah terlambat dan apabila berhalangan, kepala sekolah memberi terlebih dahulu. Kepala juga ikut dalam jadwal piket menyambut kedatangan siswa pada pagi hari bahkan di luar piketnya pun kepala sekolah juga hadir. Kepala sekolah menunjukkan kedisiplinannya dalam segala hal, mulai masuk sekolah tepat waktu bahkan lebih awal dari yang lainnya hingga cara berpakaian yang sesuai dengan jadwal seragam yang telah disepakati. Demikian pula setiap kali mengadakan rapat, kepala sekolah hadir dan memulainya tepat waktu.

Peraturan yang berlaku bagi siswa di SD Muhammadiyah Sleman mencakup peraturan sekolah dan peraturan kelas. Keduanya memiliki peran yang cukup penting dalam mendisiplinkan siswa di sekolah. Peraturan sekolah maupun peraturan kelas berisi tentang berbagai hal terkait dengan tuntunan bagi siswa di sekolah ini dalam berperilaku sehari-hari. Peraturan di kelas lebih bersifat kesepakatan siswa dari masing-masing kelas, sehingga antar kelas memiliki peraturan kelas yang berbeda. Dengan adanya peraturan sekolah dan peraturan kelas, siswa akan memiliki pandangan yang jelas tentang apa saja yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan, serta konsekuensi terhadap pelanggaran aturan yang ada

Strategi teaching kepala sekolah dalam pengembangan pendidikan karakter disiplin di sekolah yaitu dengan melakukan pembinaan pada bapak ibu guru dan karyawan yang terlambat masuk sekolah dan masuk kelas. Sebagaimana dikemukakan oleh kepala sekolah bahwa pembinaan dilakukan secara terus menerus kepada guru, dan khusus bagi guru yang terlambat masuk sekolah dan juga masuk kelas biasanya dipanggil dan hasil rekapan keterlambatan disampaikan di saat rapat dinas sekolah. Demikian pula bagi siswa yang terlambat masuk sekolah, kepala sekolah meminta Satpam sekolah untuk mencatat di buku khusus keterlambatan siswa.

Strategi *reinforcing* yang dilakukan kepala sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter disiplin yaitu melalui buku kegiatan siswa. Buku ini merupakan alat bagi guru untuk memantau kegiatan siswa di rumah dalam hal disiplin sholat 5 waktu, belajar, dan membaca

al-qur'an. Adanya buku kegiatan harian siswa bertujuan untuk menjaga keistiqomahan karakter disiplin antara kegiatan siswa di sekolah dan di rumah. Melalui buku kegiatan siswa ini pula, menjadi alat bagi sekolah dalam bentuk kerjasama dengan orang tua, karena di buku kegiatan tersebut di lengkapi pula paraf orang tua dan guru. Selain itu melatih kejujuran siswa dalam mengisi buku kegiatan tersebut.

3. Nilai motivasi berprestasi, baik akademik maupun non akademik.

Nilai karakter motivasi berprestasi merupakan bentuk budaya sekolah yang menjadi poin utama di SD Muhammadiyah Sleman. Prestasi yang didapat sekolah juga dapat digunakan sebagai indikator keberhasilan sekolah. Semakin banyak prestasi yang diraih oleh warga sekolah maka dapat mengembangkan semangat untuk berprestasi.

Banyak prestasi yang telah diraih SD Muhammadiyah Sleman dalam bidang akademik maupun non akademik di tingkat lokal maupun nasional. Dalam bidang akademik, SD Muhammadiyah Sleman merupakan salah satu yang terbaik dari sekolah-sekolah unggulan di Kabupaten Sleman. Prestasi akademik ditunjukkan dengan beberapa kali menjadi pemenang dalam olimpiade-olimpiade tingkat kabupaten, propinsi bahkan tingkat nasional. Hal lain yang menarik pula dari sekolah ini adalah bahwa kebanyakan lulusannya melanjutkan belajar ke sekolah favorit, madrasah maupun ke pondok pesantren.

Prestasi akademik siswa dilihat dari nilai ujian sekolah terjadi peningkatan dari tahun ke tahun. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi akademik siswa khususnya pada indikator nilai ujian sekolah termasuk kategori tinggi bahkan menurut keterangan kepala sekolah setiap tahunnya masuk dalam 10 besar di kabupaten Sleman. Nilai karakter motivasi berprestasi tidak hanya terlihat dari perolehan nilai ujian sekolah, namun juga terlihat dari keikutsertaan siswa dalam berbagai ekstrakurikuler pilihan sekolah. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Jumlah Peserta Ektrakurikuler Pilihan SD Muhammadiyah Sleman Tahun 2015/2016

No	Ekstrakurikuler	Peserta
1	Komputer	100
2	Futsal	53
3	Renang	88
4	Sians Club	64
5	Musik	43
6	Tari	40
7	Robotik	28
8	Lukis	48
9	Hafalan	50
10	Qiroah	59
11	Murottal	18
12	Karawitan	24
	Total	615

Tabel di atas menunjukkan antusias siswa dalam mengikuti berbagai ekstrakurikuler pilihan di sekolah. Dari jumlah siswa tahun pelajaran 2015/2016 yaitu 720 siswa menunjukkan bahwa 85,41% siswa mengikuti ekstrakurikuler yang ditawarkan oleh sekolah. Di sisi yang lain, prestasi non akademik siswa juga ditunjukkan oleh banyaknya piala yang diperoleh dari kemenangan perlombaan yang diikuti, baik tingkat kecamatan, kabupaten, propinsi bahkan sampai tingkat nasional.

Strategi kepala sekolah dalam mengembangkan nilai karakter motivasi berprestasi, baik prestasi akademik maupun non akademik yaitu dengan strategi modeling, teaching, dan reinforcing. Strategi modeling yang dimainkan oleh kepala sekolah yaitu dengan mengikutsertakan siswa dalam berbagai perlombaan baik tingkat kecamatan, kabupaten,

propinsi bahkan sampai tingkat nasional. Kepala sekolah mendampingi siswa yang ikut lomba sehingga menambah motivasi siswa yang ikut dalam perlombaan. Strategi teaching yang diperankan oleh kepala sekolah yaitu dengan melakukan pembinaan kepada guru pendamping siswa yang ikut lomba agar lebih mempersiapkan dan intensif dalam latihan sehingga target kemenangan dapat diraih. Strategi reinforcing yang dilakukan oleh kepala sekolah dalam pengembangan nilai karakter ini adalah dengan pemasangan foster atau baleho siswa yang ikut lomba dan juga bekerjasama dengan orang tua siswa untuk membantu kesiapan siswa di rumah supaya juga mempersiapkan latihan di rumah.

Faktor Pendukung dan Penghambat Proses Pendidikan Karakter

Pengembangan pendidikan karakter di SD Muhammadiyah Sleman dapat berjalan dengan baik karena didukung oleh warga sekolah. Pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah tidak serta merta menjadi tanggung jawab kepala sekolah, namun tanggung jawab semua warga sekolah. Pengelola sekolah, baik itu kepala sekolah, komite sekolah maupun dari Pimpinan Cabang Muhammadiyah Sleman mendukung terhadap program-program pembinaan karakter pada siswa baik dalam hal bimbingan maupun usulan kegiatan yang harus diprogramkan. Dukungan tersebut baik materi maupun immateri sehingga menjadi kekuatan sekolah dalam mengembangkannya pendidikan karakter.

Selain dukungan para pengelola sekolah, dukungan dari para bapak ibu guru juga penting dalam mengembangkan pendidikan karakter di sekolah. Guru memiliki kemampuan dalam menyampaikan materi dan bisa menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Guru tidak menjaga jarak dengan siswa. Kedekatan antara Guru dengan siswa memberi dampak yang positif dalam pembelajaran, yaitu siswa merasa nyaman.

Dukungan dari guru dalam mengembangkan pendidikan karakter yaitu dengan menjadi contoh yang baik bagi siswa baik menjadi contoh dalam penanaman karakter religius, disiplin, maupun karakter motivasi berprestasi. Hal ini menjadi penting karena interaksi guru dengan siswa yang lebih intens di sekolah sehingga perilaku siswa akan banyak dipengaruhi oleh perilaku guru di sekolah. Dukungan lainnya juga dari pihak wali siswa yaitu sangat mendukung terhadap program-program yang dirancang oleh sekolah bahkan mereka menginginkan nilai-nilai akhlak harus menjadi prioritas utama dalam setiap kegiatan di sekolah. Dukungan dari wali siswa ini juga menunjukkan hubungan kolaboratif antara sekolah dengan orang tua dalam mengembangkan pendidikan karakter siswa, karena keberhasilan pendidikan karakter siswa dapat dipengaruhi oleh kerjasama dan dukungan kedua belah pihak. Kerjasama yang baik antara sekolah dengan orang tua maka pendidikan karakter siswa akan baik, sebaliknya, jika kerjasama kedua belah pihak tidak terjalin dengan baik, maka pendidikan karakter akan mengalami hambatan.

Pengembangan pendidikan karakter di SD Muhammadiyah juga mengalami hambatan. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru dan siswa, hambatan tersebut di antaranya adanya kebiasaan buruk sebagian siswa di rumah dibawa ke dalam kelas, sehingga memengaruhi siswa yang lain. Guru tidak bisa selalu mengawasi sikap siswa sepanjang hari, oleh karena itu peran orang tua di rumah sangat dibutuhkan guna terbentuknya karakter yang mengakar dalam diri siswa sehingga dapat diaplikasikan ke dalam kegiatan sehari-harinya baik di sekolah, di rumah maupun di lingkungan sekitarnya. Hambatan lainnya juga datang dari media masa. Tayangan televisi yang kurang mendukung pendidikan anak sehingga dapat menyebabkan pembentukan karakter anak yang tidak sesuai dengan seharusnya. Dari berbagai faktor pendukung dan penghambat tersebut kunci pokoknya terletak pada kepemimpinan kepala sekolah, jika komitmen kepemimpinan kepala sekolah kuat, maka akan tercipta pendidikan karakter yang kuat dan dihayati oleh seluruh warga sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan, pertama, peran kepala sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter di sekolah sangat menentukan. Peran kepala sekolah sebagai pimpinan di sekolah adalah dalam bentuk melakukan pembinaan secara terus-menerus dalam hal pemodelan (*modeling*), pengajaran (*teaching*), dan penguatan karakter (*reinforcing*) yang baik terhadap semua warga sekolah (guru, siswa, dan karyawan). Nilai karakter yang menonjol dikembangkan di SD Muhammadiyah Sleman yaitu nilai religius, disiplin, dan nilai motivasi berprestasi. Kedua, Faktor Pendukung dan Penghambat Proses Pendidikan Karakter, yaitu, 1) Pengelola sekolah sangat mendukung terhadap program-program pembinaan karakter pada siswa baik dalam hal bimbingan maupun usulan kegiatan yang harus diprogramkan. 2) Guru memiliki kemampuan dalam menyampaikan materi dan bisa menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Guru tidak menjaga jarak dengan siswa. Kedekatan antara Guru dengan siswa memberi dampak yang positif dalam pembelajaran, yaitu siswa merasa nyaman. 3) Dari pihak wali siswa juga sangat mendukung terhadap program-program yang dirancang oleh sekolah bahkan mereka menginginkan nilai-nilai akhlak harus menjadi prioritas utama dalam setiap kegiatan di sekolah. Sementara faktor penghambat antara lain, 1) Adanya kebiasaan buruk sebagian siswa di rumah dibawa ke dalam kelas, sehingga memengaruhi siswa yang lain. 2) Guru tidak bisa selalu mengawasi sikap siswa sepanjang hari, oleh karena itu peran orang tua di rumah sangat dibutuhkan guna terbentuknya karakter yang mengakar dalam diri siswa sehingga dapat diaplikasikan ke dalam kegiatan sehari-harinya baik di sekolah, di rumah maupun di lingkungan sekitarnya. 3) Peran media masa. Tayangan televisi yang kurang mendukung pendidikan anak sehingga dapat menyebabkan pembentukan karakter anak yang tidak sesuai dengan seharusnya.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka saran dari hasil penelitian ini antara lain, perlunya kepala sekolah untuk terus mengembangkan pendidikan karakter di sekolah, baik dengan pemodelan (*modeling*), pengajaran (*teaching*), maupun penguatan karakter (*reinforcing*) yang didukung oleh kebijakan sekolah. Perlunya bapak ibu guru untuk mendukung kebijakan kepala sekolah dalam mengembangkan pendidikan karakter di sekolah. Orang tua diharapkan untuk membantu pengembangan pendidikan karakter di sekolah dengan perhatian yang lebih pada pendidikan karakter anak di rumah, dan secara kolaboratif dengan sekolah selalu menjaga dan membina karakter anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Amirullah, dan Rindyah Hanafi. 2002. Pengantar Manajemen. Malang: Graha Ilmu.
- Aqib, Zainal, dan Sujak, Pandaun dan Aplikasi Pendidikan Karakter, Bandung: Yrama Widya
- Azzet, Akhmad Muhaimin. 2001. Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia, Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Berry, R. S. 100 Ideas That Work Discipline In The Classroom. (Philippines: ACSI Publications, 1994
- Burhanuddin. 1994. Analisis administrasi manajemen dan kepemimpinan pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Farikhah, Iftitakhul. 2012. Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Mengimplementasikan Pendidikan Karakter (Studi Kasus SD Ar-Rahman Jombang). Skripsi, Jurusan Administrasi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.

- Gibson, James, Ivancevich, John, dan Konopaske, Robert. 2003. *Organization, Behaviour Structure Processes*. New York: McGraw-Hill Higher Education.
- Hakam, Kamal Abdul 2011. Pengembangan Model Pembudayaan Nilai-Moral dalam Pendidikan Dasar di Indonesia: Studi Kasus di Sekolah Dasar Negeri Bandungrejosari 1 Kota Malang, Jawa Timur, *Jurnal SOSIOHUMANIKA*, 4 (2) 2011.
- Kemendiknas. 2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*, Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Koesuma, Doni A, 2010. *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*, Jakarta: Grasindo.
- Lickona, Thomas, 1991. *Educating for Character*. New York: Bantams Books.
- Lunenburg, F.C & Osrstein, A. C. 2000. *Educational Administration: Concepts And Practice* (3th ed). Belmont, CA: Wadsworth Thomson Learning.
- Miles, M.B., & Huberman, A.M. 1994. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods* Sage. Beverly Hills dan London.
- Maulana, Achmad dkk. 2004. *Kamus Ilmiah Populer*, Yogyakarta: Absolut.
- Moleong, Lexy. J. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja.
- Sadler, P. 1997. *Leadership*. London: Kogen Page
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2011. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Stoner, J. A. F., & Wankel, C. 1995. *Management*. New Jersey: Prentice Hall.
- Wahjosumidjo. 2010. *Kepemimpinan Kepala Sekolah Tinjauan Teoritik dan Permasalahan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Zubaiedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan*, Jakarta: Kharisma Putera Utama.

PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP KEMAMPUAN JASMANI ANAKAcep Ruswan ¹⁾, Gia Nikawanti²⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Purwakarta¹⁾
STKIP Purwakarta²⁾**Kata Kunci :**Permainan gobak sodor
Bermain
Kemampuan jasmani**ABSTRACT**

This research was conducted to find out the influence of gobak sodor game to increase the physical ability of children. This research uses quantitative method with quasi experiment design. The population in this research is the students of class I-III SD with age range 6-9 year by using research sample of 60 students consist of 30 students of experiment class and 30 students of control class. The test of this hypothesis aims to determine whether or not the influence of gobak sodor game to increase the physical ability of children. From result of hypothesis testing known t count equal to 4,243 with significance $\alpha = 0,05$ while t table 2,00. So t arithmetic $\geq t$ table then H_0 is rejected and H_a accepted. It can be proven that gobak sodor game can improve the physical ability of children.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan kemampuan jasmani anak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas I-III SD dengan rentang usia 6-9 tahun dengan menggunakan sampel penelitian sebanyak 60 orang siswa terdiri dari 30 orang siswa kelas eksperimen dan 30 orang siswa kelas kontrol. Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan kemampuan jasmani anak. Dari hasil pengujian hipotesis diketahui t hitung sebesar 4,243 dengan signifikansi $\alpha = 0,05$ sedangkan t tabel 2,00. Sehingga t hitung $\geq t$ tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti dapat dibuktikan bahwa permainan gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan jasmani anak.

Email penulis:

gyanikawanti@upi.edu

PENDAHULUAN

Pemberian stimulus sedari dini sangat penting bagi tumbuh kembang anak karena di saat inilah tumbuh kembang anak baik fisik, psikis dan kognitif sedang berkembang dengan pesat. Stimulus-stimulus tersebut harus diberikan oleh orang tua, guru, dan lingkungannya. Orang tua dan orang dewasa di sekitar anak harus mengamati tingkat perkembangan anak dan merencanakan berbagai kegiatan yang bisa menstimulasinya. Pemberian stimulasi untuk mengembangkan kemampuan fisik- motorik serta mengembangkan kreativitas pada anak merupakan hal yang penting. Kemampuan jasmani merujuk kepada kemampuan untuk

mengkoordinasikan bagian-bagian tubuh seseorang dengan otak supaya berfungsi secara sinkron untuk mencapai tujuan fisik. Dasar yang penting untuk membangun kemampuan jasmani yang baik dalam diri seseorang adalah peningkatan keterampilan gerak seseorang (Mahendra, 2007).

Pada saat anak mencapai kematangan untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas fisik yang ditandai dengan kesiapan dan motivasi yang tinggi, dan seiring dengan hal tersebut, orang tua dan guru perlu memberikan berbagai kesempatan dan pengalaman yang dapat meningkatkan keterampilan jasmani anak secara optimal.

Peluang-peluang tersebut tidak saja berbentuk membiarkan anak melakukan kegiatan fisik, akan tetapi perlu juga didukung dengan berbagai fasilitas yang berguna bagi pengembangan keterampilan jasmani. Lutan (2001) menjelaskan bahwa anak yang kurang mendapatkan kesempatan dalam mengembangkan keterampilan motorik pada waktu anak siap untuk melakukan kegiatan tersebut maka pada tingkat perkembangan selanjutnya kurang tertarik dengan aktivitas-aktivitas jasmani seperti olahraga dan aktivitas lainnya.

Maka dari itu untuk mendapatkan pengalaman secara luas maka anak perlu melakukan berbagai kegiatan bermain seperti melompat berulang-ulang, berlari mengelilingi ruangan atau halaman, bergantung, mencoret-coret kertas, merobek-robek kertas, menggambar, menyusun balok menjadi suatu bangunan dan sebagainya. Pengalaman dalam berbagai kegiatan bermain yang dilakukan anak ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan jasmani anak. Berlandaskan penjelasan di atas peneliti ingin melakukan penelitian tentang pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan kemampuan jasmani anak.

KAJIAN TEORITIK

Bermain

Bermain adalah kegiatan menyenangkan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia guna melepaskan dorongan di dalam diri. Musfiroh (2008) menjelaskan bahwa bermain adalah aktivitas jasmani yang dilakukan dengan cara bersuka ria agar menghasilkan rasa bahagia di dalam diri individu. Bermain bersifat sukarela, dipilih oleh anak itu sendiri. Bermain juga berpengaruh terhadap aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, pengetahuan tentang dunia, persepsi, perkembangan gerakan tubuh, perkembangan sosial dan emosi.

Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan fisik-motoriknya. Santrock (2007) memaparkan pengaruh bermain dalam perkembangan fisik-motorik anak sebagai berikut, 1) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. 2) Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini dapat menunjang rasa percaya diri anak. 3) Anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan. 4) Perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya. 5) Perkembangan motorik sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak.

Pengembangan Kemampuan Jasmani Anak

Pengembangan kemampuan jasmani adalah suatu proses kegiatan seseorang yang menghasilkan cara baru di dalam mempelajari gerakan, melalui langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, dan penyempurnaan berdasarkan penilaian yang dilakukan secara terus menerus selama kegiatan itu berlangsung. Sedangkan kemampuan jasmani adalah kesanggupan seseorang untuk menggerakkan anggota badan di dalam mempelajari gerakan

hingga memiliki rangkaian urutan gerak yang teratur, luwes, cepat, tepat, dan lancar melalui latihan yang teratur dan terus menerus.

Di pendidikan dasar pengembangan kemampuan jasmani anak difokuskan pada keterampilan lokomotor, non-lokomotor dan manipulasi. Minat melakukan aktivitas fisik pada anak sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh kesempatan untuk melakukan aktivitas fisik itu sendiri. Permainan yang biasanya diminati oleh anak usia sekolah dasar adalah permainan yang didominasi permainan aktif seperti bermain kejar-kejaran, petak umpet, dan beberapa bentuk permainan tradisional. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyanto & Sudjarwo (1991) yang menjelaskan bahwa minat terhadap aktivitas fisik dan atau olah raga anak usia dasar sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak dan kebutuhan perkembangan fisik-motorik serta sosialnya.

Permainan Dalam Pendidikan Jasmani

Bermain merupakan salah satu wadah pendidikan yang dapat memberikan suasana menyenangkan bagi anak. Dalam pendidikan jasmani bermain berfungsi sebagai alat pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan dalam memacu pertumbuhan dan perkembangan mental dan fisik anak. Permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Permainan merupakan suatu hal yang banyak disukai kebanyakan anak. Anak-anak lebih mampu berbagi secara jujur dan terbuka mengenai perasaannya dalam sebuah permainan.

Syarifuddin & Muhadi (1992/1993) menyatakan bahwa bermain bagi anak usia SD berkaitan dengan pendidikan jasmani yaitu merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupannya, bahkan sebagian dari kehidupan anak usia SD dihabiskan untuk bermain. Bermain untuk anak usia SD berfungsi untuk merangsang dan melatih perkembangan fisik-motoriknya. Sejalan dengan Barrow (1977) yang menjelaskan bahwa pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menyesuaikan jasmaniah, sosial dan mental dari individu. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktifitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga.

Menurut Soemitro (1992, hlm. 4-7) fungsi bermain dalam penjasorkes dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain, 1) Nilai-nilai mental. Setiap anak yang bermain ada nilai-nilai yang dipelajari dengan jalan menghayati dan melaksanakan peraturan dalam permainan. Mereka belajar saling mempercayai di antara kelompoknya. Belajar mengenal kekurangan dirinya jika dibanding dengan orang lain dan mengakui dengan jujur kelebihan orang lain. Belajar mengendalikan nafsu bergerak yang berlebihan dan lain sebagainya. 2) Nilai-nilai fisik. Bergerak yang dilakukan dalam bermain tentu saja disertai kegembiraan. Suasana gembira ini mempunyai pengaruh terhadap keluarnya hormon-hormon yang merangsang pertumbuhan badan. 3) Nilai-nilai sosial. Anak-anak yang bermain dengan gembira, suasana kejiwaannya juga bebas atau lepas dari segala yang merintanginya. Sifat-sifat yang selama ini ditutupi akan nampak mencuat ke atas karena kebiasaan itu. Di dalam permainan dapat saja seorang anak berhadapan dengan seseorang, tetapi dapat pula seorang berhadapan dengan kelompok. Di samping itu dapat juga kelompok dengan kelompok. Di dalam situasi bermain seorang dengan seorang, mereka belajar saling memberi dan menerima.

Oleh karena itu tidaklah mengherankan apabila banyak yang menyakini dan mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mengoptimalkan perkembangan jasmani dan rohani anak.

Permainan Gobak Sodor

Istilah *gobak* diartikan dengan jenis permainan anak yang bertempat di sebidang tanah lapang yang telah diberi garis-garis segi empat lalu dibuat menjadi bentuk berupa petak-petak. Permainan *gobak* dimainkan oleh anak-anak dengan melakukan aktivitas gerak bebas berputar. Anggota dari permainan ini terdiri dari dua regu. Sedangkan istilah *sodor* dalam permainan ini berarti penjaga garis sumbu yang membagi dua garis-garis yang melintang dan *parallel*.

Permainan tradisional gobak sodor merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok dengan anggota sekitar 4-7 orang atau menyesuaikan dengan jumlah kotak dengan aturan tertentu. Permainan ini membutuhkan lapangan yang cukup luas. Lapangannya berbentuk persegi panjang dengan kotak-kotak di dalamnya. Permainan tradisional gobak sodor merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok, oleh karena itu dapat meningkatkan hubungan sosial dengan teman sebaya.

Ruswan (2011) menjelaskan manfaat permainan tradisional gobak sodor yaitu untuk melatih ketrampilan fisik agar menjadi kuat, sehat, dan cakap. Selain itu manfaat permainan tradisional gobak sodor antara lain meningkatkan hubungan sosial dengan teman sebaya, melatih ketrampilan fisik, menumbuhkan kreativitas, sebagai sarana untuk menghibur diri, melatih kecekatan, dan membentuk kepribadian.

Cara bermain gobak sodor dapat dideskripsikan sebagai berikut, 1) Sebelum permainan dimulai tentukan kelompok penjaga dan penyerang. 2) Setiap penjaga menempati garisnya yang telah ditetapkan dengan kedua kakinya harus berada di atas garis. 3) Penyerang memasuki petak dengan berusaha melewati penjaga. 4) Pemain dinyatakan salah apabila kedua kakinya keluar dari garis samping lapangan dan mengganggu jalannya permainan. 5) Pergantian posisi dilakukan apabila seorang pemain penyerang tersentuh pihak penjaga, terjadi kesalahan dari pihak penyerang, dan apabila dalam dua menit tidak terjadi perubahan posisi.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi eksperimen). Desain eksperimen ini dipilih karena mengingat tidak semua variabel (gejala yang muncul) dan kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat. Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan kemampuan jasmani anak.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas I-III SD dengan rentang usia 6-9 tahun dengan menggunakan sampel penelitian sebanyak 60 orang siswa terdiri dari 30 orang siswa kelas eksperimen dan 30 orang siswa kelas kontrol.

Variabel Penelitian

Penelitian ini mempunyai dua variabel, yaitu variabel bebas (independent variabel) dan variabel terikat (dependent variabel). Variabel bebas di sini adalah permainan gobak sodor sedangkan untuk variabel terikatnya adalah kemampuan jasmani anak.

Validitas Tes

Perhitungan validitas dilakukan dengan menggunakan rumus pearson product moment yang dihitung dengan uji-t yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= koefisien korelasi
n	= banyaknya peserta tes
X	= skor item
Y	= skor total
t hitung	= $\frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$
t	= t hitung
r	= koefisien korelasi hasil r hitung
n	= jumlah responden

Derajat kebebasan $dk = 60 - 2 = 58$ dengan taraf signifikan 5% maka $t\text{-tabel} = 2,000$ jika $t\text{-tabel} < t\text{-hitung}$ maka item tes tersebut valid.

Reliabilitas Tes

Reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_b}{1 + r_b}$$

r_{11} = koefisien reliabilitas

r_b = korelasi *product moment*

Dengan $dk = 58$ dengan signifikansi $\alpha = 0,05$ diketahui $r\text{ tabel} = 0,25$.

Jika $r_{11} > r\text{ tabel}$ maka item tes tersebut reliabel

Jika $r_{11} < r\text{ tabel}$ maka item tes tersebut tidak reliabel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian Persyaratan Analisis

Pengujian persyaratan analisis dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang mencakup, 1) Pemenuhan persyaratan bahwa data sampel berasal dari populasi berdistribusi normal yang dilakukan melalui pengujian kenormalan data dengan menggunakan uji *Lilliefors*, 2) Pemenuhan persyaratan kehomogenan varians populasi untuk seluruh kelompok perlakuan dilakukan dengan menggunakan uji *Bartlett*.

Skor rata-rata tes awal kemampuan gerak pada kelompok permainan gobak sodor sebesar 2,65 dan kelompok permainan kodok dan bangau sebesar 2,67. Data tersebut menunjukkan bahwa skor rata-rata dari keduanya tidak jauh berbeda. Maka dari uji perbedaan skor *pre test* sebelumnya diperoleh daftar distribusi t untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk = 58$ diperoleh $t\text{ tabel} = 2,00$ sehingga diketahui bahwa kedua kelompok perlakuan memiliki kemampuan awal yang sama. Kemampuan jasmani anak untuk kelompok yang diberikan permainan gobak sodor secara keseluruhan memiliki rentang skor 3,25-5,00 Melalui permainan gobak sodor kemampuan jasmani anak mempunyai skor rata-rata 4,46 ; skor modulus 4,76; skor median 4,50 dan standar deviasi 0,41.

Sedangkan kemampuan jasmani anak yang diberikan perlakuan secara konvensional dengan menggunakan permainan kodok dan bangau memiliki rentang skor 2,50 - 4,00. Melalui permainan kodok dan bangau kemampuan jasmani anak memperoleh skor rata-rata sebesar 3,26; skor modulus 3,26; skor median 3,26 dan standar deviasi 0,52.

Pengujian Hipotesis:

$$\begin{aligned}t \text{ hitung} &= \frac{4,46 - 3,26}{\sqrt{0,080}} \\ &= \frac{1,2}{\sqrt{0,080}} \\ &= \frac{1,2}{0,283} \\ &= 4,243\end{aligned}$$

Hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan uji t. Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan gobak sodor terhadap kemampuan jasmani anak. Dari hasil pengujian hipotesis diketahui t hitung sebesar 4,243 dengan signifikansi $\alpha = 0,05$ sedangkan t tabel 2,00. Sehingga t hitung \geq t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti dapat dibuktikan bahwa permainan gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan jasmani anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa permainan gobak sodor dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan jasmani anak usia sekolah dasar dengan rentang umur 6-9 tahun. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis di mana diketahui t hitung sebesar 4,243 dengan signifikansi $\alpha = 0,05$ sedangkan t tabel 2,00 sehingga t hitung \geq t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti dapat dibuktikan bahwa permainan gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan jasmani anak.

Dari hasil penelitian ini diharapkan para guru pendidikan jasmani dan kesehatan di Sekolah Dasar dapat lebih kreatif dalam membuat program pembelajaran penjas melalui permainan tradisional Indonesia. Selain itu para guru pendidikan jasmani dan kesehatan dapat mengetahui bahwa permainan tradisional Indonesia khususnya permainan gobak sodor bukan hanya sekedar permainan yang dilakukan untuk kegiatan bersenang-senang belaka tetapi permainan gobak sodor dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan jasmani anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Barrow, H.M. (1977). *Man and movement: principles of physical education*. New York: David Mckay Co.
- Mahendra, Agus. (2007). *Teori belajar mengajar motorik*. Bandung: FPOK UPI.
- Musfiroh, Tadkirotun. (2008). *Cerdas melalui bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Lutan, Rusli. (2001). *Asas-asas penjas pendekatan pendidikan gerak di sekolah dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga.
- Ruswan, Acep. (2011). *Permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar*. Bandung: Royyan Press.
- Santrock, W, John. (2007). *Child Development*. Dallas: Mc Graw Hill.
- Sugiyanto & Sudjarwo (1991). *Modul: materi pokok perkembangan dan belajar gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Soemitro. (1992). *Permainan kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Syarifuddin, Aip, & Muhadi. (1992/1993). *Pendidikan jasmani dan kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.

PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB SISWA SD

Aan Yuliyanto, Agistia Fadriyah, Karisa Puspa Yeli, Hayani Wulandari
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Purwakarta

Kata Kunci :

Pendekatan Saintifik
Disiplin
Tanggung Jawab

ABSTRACT

Discipline and responsibility are the values of character that are sufficiently highlighted today. The objective of this research is to develop the character of discipline and responsibility of students by applying scientific approach in elementary school. This study was conducted due to the number of cases or phenomenon of students who showed lack of discipline and responsibility for both themselves and in the presence of others. This research will explore the formation of the character of discipline and student responsibility through a scientific approach. The quasi-experimental method is a method by using experimental class and control class to see the influence of the Scientific Approach to the character of discipline and student responsibility. The results of this study indicate that the scientific approach can develop the character of discipline and student responsibility and better than the conventional approach.

ABSTRAK

Disiplin dan tanggung jawab merupakan nilai-nilai karakter yang cukup menjadi sorotan saat ini. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa dengan menerapkan pendekatan saintifik di sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan karena melihat banyaknya kasus atau fenomena siswa yang menunjukkan perilaku kurang disiplin dan tanggung jawab baik bagi dirinya maupun di hadapan orang lain. Penelitian ini akan mengupas tentang pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa melalui pendekatan saintifik. Metode kuasi eksperimen, merupakan metode dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat pengaruh Pendekatan Saintifik terhadap karakter disiplin dan tanggung jawab siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan saintifik dapat mengembangkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa serta lebih baik dibandingkan pendekatan konvensional.

Email penulis:

aanyuliyanto@student.upi.edu

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat (Dikbud, 2003), sedangkan tujuan Pendidikan Nasional untuk mengembangkan 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 (Depdiknas, 2003).

Menurut pengertian dan tujuan pendidikan nasional yang telah jabarkan, pendidikan nasional bertujuan membentuk pribadi siswa yang memiliki karakter bertanggung jawab dengan menanamkan norma-norma dan nilai-nilai kepada mereka. Untuk dapat mematuhi norma-norma serta nilai yang berlaku dibutuhkan sikap disiplin yang tercipta dalam pribadi masing-masing siswa.

Menurut Aulina (2013, hlm. 37) menyatakan bahwa “disiplin merupakan kebutuhan mutlak di masa kanak-kanak mengingat masa ini merupakan masa yang paling efektif untuk pembentukan perilaku anak. Setiap anak memiliki potensi memahami aturan yang berkembang pada setiap tahap kehidupannya”. Sedangkan menurut Ulum dan Wulandari (2013, hlm. 254) mengungkapkan bahwa “tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatannya yang disengaja maupun yang tidak disengaja”. Akhir-akhir ini sering terjadi perilaku menyimpang oleh siswa seperti kabur saat jam pelajaran di kelas berlangsung, mengambil barang yang bukan miliknya, atau sengaja melukai teman sebaya yang dilakukan oleh anak bahkan dewasa. Perilaku menyimpang terjadi karena kurangnya tanggung jawab dan disiplin terhadap diri sendiri.

Salah satu kasus pembinaan disiplin yang berbau kekerasan terjadi di Sekolah Dasar Sisir Kota Batu Malang. Dengan dalih membentuk kedisiplinan siswa selama belajar di kelas, seorang guru ‘memplester’ mulut siswanya yang 37 membuat gaduh di kelas (Aulina, 2013, 36-37). Pada tanggal 4 Februari 2012, telah terjadi tawuran antar pelajar yang mana tawuran tersebut dilakukan di saat proses pembelajaran sedang berlangsung, di sana para siswa SMA Kartika bolos sekolah pada jam pembelajaran, lalu mereka berkumpul dan melakukan tawuran terhadap para siswa sekolah lain yang sedang berada di jalan raya Jalan Permindo Kota Padang (Padang Ekspres 5 Februari 2012). Tambahan dari Mulyasa (2014, hlm. 13-14) mejabarkan permasalahan pendidikan kita saat ini terkait karakter bangsa di antaranya:

Hampir setiap hari, kita disuguhi contoh-contoh yang menyedihkan melalui film dan televisi, yang secara bebas mempertontonkan perilaku sadisme, mutilasi, kekerasan, premanisme, kejahatan, perselingkuhan, kawin siri, penyalahgunaan obat terlarang dan korupsi yang telah membudaya dalam sebagian masyarakat bahkan dikalangan pejabat dan artis. Kita juga mendengar, melihat, dan menyaksikan, betapa para pemuda, pelajar, dan mahasiswa yang diharapkan menjadi tulang punggung bangsa telah terlibat dalam VCD porno, pelecehan seksual, narkoba, geng motor dan perjudian.

Bukti banyak kasus penyimpangan nilai moral di kalangan siswa SD seperti tidak patuh pada aturan kelas dan sekolah, bermain dan berbicara saat guru menjelaskan materi, membolos, berkata kasar atau tidak sopan dengan teman, berkelahi, membuang sampah sembarangan, hadir tidak tepat waktu, dan tidak menyelesaikan tugas atau tidak mengerjakan PR. (Apriani dan Wangid, 2015, hal.14)

Melihat permasalahan yang telah diungkapkan, pendidikan karakter sangat diperlukan untuk kehidupan bangsa yang kini mendapat pengaruh oleh era globalisasi, kemajuan teknologi dan informasi serta gaya hidup masyarakat yang dapat dikatakan hedonisme. Berkaitan dengan hal tersebut maka, pemberlakuan kurikulum 2013 oleh Kemendiknas dari tingkat SD diharapkan menjadi langkah yang baik untuk dapat mewujudkan siswa yang berkarakter (Apriani dan Wangid, 2015). Seperti diketahui, Kurikulum 2013 menggunakan Pendekatan Saintifik dalam pembelajarannya.

Pembelajaran dengan metode saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) berpusat pada siswa, 2) melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep, hukum

atau prinsip, 3) melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, 4) dapat mengembangkan karakter siswa (Sumayasa, Marhaeni, dan Dantes. 2015, hlm. 4).

Metode ilmiah merupakan sebuah sebutan lain untuk pendekatan saintifik hal tersebut tercatat pada tulisan Joyce, & Weil (dalam Apriani dan Wangid, 2015) menjelaskan bahwa 'metode ilmiah dapat diajarkan dan memiliki efek positif pada perolehan informasi, konsep, dan sikap. Artinya, pendekatan ilmiah diyakini mampu mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan siswa dengan tujuan mengembangkan good character'. Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti berinisiatif melakukan penelitian tentang upaya pendekatan saintifik dalam mengembangkan karakter disiplin dan tanggung jawab pada siswa di Sekolah Dasar

Secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah penerapan Pendekatan Saintifik dapat mengembangkan karakter disiplin dan tanggung jawab pada siswa kelas III SD?". Secara khusus rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, 1) Bagaimanakah karakter disiplin dan tanggung jawab siswa selama penerapan Pendekatan Saintifik?, 2) Apakah pengembangan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa kelas III SD yang mendapat pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik lebih baik dari siswa yang mendapat pembelajaran dengan pendekatan konvensional?

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah menganalisis aktivitas belajar siswa selama penerapan Pendekatan Saintifik terhadap karakter disiplin dan tanggung jawab siswa pada pembelajaran tematik di kelas III SD, dan menganalisis pengembangan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa kelas III SD yang mendapatkan pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik dan yang mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan konvensional.

KAJIAN TEORITIK

Penelitian ini akan membahas mengenai, pendekatan saintifik, pendekatan konvensional, karakter disiplin dan tanggung jawab, berikut ulasannya:

Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang tergolong baru diterapkan setelah adanya perubahan kurikulum, menurut Maryani dan Fatmawati (2016, hlm. 2) berpendapat dalam bukunya bahwa "pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberi pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru". Lebih lanjut Marjan, Arnyana, Setiawan (2014) mengungkapkan pengertian pendekatan saintifik dalam penelitiannya bahwa "Pendekatan pembelajaran menekankan pada keaktifan siswa dalam belajar, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun konsep dalam pengetahuannya secara mandiri, membiasakan siswa dalam merumuskan, menghadapi, dan menyelesaikan permasalahan yang ditemukan"

Dapat ditarik kesimpulan mengenai Pendekatan Saintifik yaitu pendekatan dengan menggunakan keterampilan proses ilmiah yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan cara menemukan, mengidentifikasi, membangun sendiri yang mereka pelajari dengan guru sebagai fasilitator, tanpa penjelasan materi oleh guru secara langsung.

Adapun langkah kegiatan yang dilakukan melalui Pendekatan Saintifik di antaranya proses pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran ilmiah, menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (dalam Sufairoh, 2016, hlm. 120-121) berpendapat langkah pendekatan saintifik meliputi lima langkah, yaitu:

“mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan”. Secara gambling menurut Petunjuk Teknis Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 Permendikbud 81 A Tahun 2013 (dalam Wartini dkk, 2014) adalah sebagai berikut: (a) Mengamati yakni alam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca; (b) Menanya yakni dalam kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat; (c) Mengumpulkan informasi/eksperimen yakni tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara; (d) Mengasosiasikan/mengolah informasi, yaitu Informasi tersebut menjadi dasar bagi kegiatan berikutnya yaitu memeroses informasi untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi dan bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan; dan (e) Mengkomunikasikan yaitu kegiatan menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola”

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum dan prinsip melalui tahapan-tahapan atau yang dikenal dengan sebutan 5M yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. (Batmalo, 2016, hlm. 473).

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa langkah Pendekatan Saintifik terdiri dari 5M yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan atau membuat jejaring.

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik didasarkan pada keunggulan pendekatan tersebut, antara lain: (1) meningkatkan kemampuan intelektual, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi, (2) untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis, (3) terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan, (4) diperolehnya hasil belajar yang tinggi, (5) untuk melatih siswa dalam mengomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah, dan (6) untuk mengembangkankan karakter siswa. (Machin, 2014, hlm, 28-29). Lebih lanjut Sulastri (2015, hlm. 71) menjelaskan tentang kelebihan dari Pendekatan Saintifik, yaitu: (a) Para siswa akan lebih kritis dalam memahami sebuah konsep pembelajaran; (b) Memberikan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap siswa untuk lebih menggali informasi; (c) Siswa akan berperan lebih aktif dalam sebuah pembelajaran, di mana mereka tidak hanya terpaku pada buku atau berdiam diri mendengarkan guru mengajar; dan (d) Menstimulasi siswa untuk lebih aktif dalam sebuah pembelajaran.

Betapa pentingnya pendekatan saintifik digunakan dalam pembelajaran di kelas, karena pendekatan saintifik dapat mengembangkan berbagai skill seperti keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*), keterampilan berkomunikasi (*communication skill*), keterampilan melakukan kerja sama dan penyelidikan (*research and collaboration skill*) dan perilaku berkarakter, karena pengalaman belajar yang diberikan dapat memenuhi tujuan pendidikan dan bermanfaat bagi pemecahan masalah dan kehidupan nyata. (Machin, 2014, hlm, 28-29). Selain kelebihan, Pendekatan Saintifik juga memiliki kekurangan seperti yang dijabarkan oleh Hosnan (2014), yaitu: (a) Bantuan guru berkurang sehingga guru jarang menjelaskan; (b) Dapat menghambat laju pembelajaran yang menyita waktu pembelajaran; (c) Kegagalan dan kesalahan dalam bereksperimen akan berakibat pada kesalahan penyimpulan; dan (d) Apabila minat siswa kurang terhadap materi dan tidak berkonsentrasi atau memecah perhatian peserta dapat menyebabkan pengajaran dilakukan tidak efektif.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan Pendekatan Saintifik yaitu memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif dan belajar mandiri menemukan dan melakukan proses pembelajarannya sendiri dengan kegiatan ilmiahnya, melatih berpikir tingkat tinggi siswa, melatih komunikasi siswa, sedangkan kekurangannya yaitu peran guru dalam pembelajaran kurang karena guru hanya sebagai fasilitator dan dapat terjadinya kesalahpahaman siswa apabila guru kurang membimbing.

Pendekatan Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang biasa dipakai guru dalam pembelajaran salah satunya adalah metode verbal, yakni metode ceramah (Lubis, 2012, hlm. 28). Yantiani, Wiarta, Putra (2013) menambahkan “pembelajaran konvensional adalah pembelajaran sebagaimana umumnya guru mengajarkan materi kepada siswanya. Guru mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, sedangkan siswa hanya sebagai penerima. Dalam pembelajaran konvensional didominasi oleh metode ceramah”. Melihat pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat pada guru dan umumnya menggunakan metode ceramah.

Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan salah satu dari nilai-nilai karakter yang sangat lekat dalam diri manusia, menurut Lickona (2015, hlm 72) berpendapat bahwa “tanggung jawab secara literal berarti kemampuan untuk merespon atau menjawab.” Itu artinya tanggung jawab berorientasi terhadap orang lain, memberikan bentuk perhatian, dan secara aktif memberikan respon terhadap apa yang mereka inginkan”. Apriani dan Wangid (2015) mendefinisikan tanggung jawab sebagai “berani, siap, dan teguh hatinya dalam menerima putusan dan tindakan yang dilakukan secara sengaja atau tidak sengaja, maksudnya, siswa dikatakan bertanggung jawab jika dirinya sadar mengambil keputusan dan mau menghadapi segala akibat yang terjadi”. Berikutnya Balitbang, Puskur (dalam Dyahwati, Rahayu, Susanti, 2013, hlm. 30-31). karakter tanggung jawab yaitu “sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya) dan Tuhan Yang Maha Esa”. Lebih lanjut Menurut Kemendiknas (dalam Prasetya, 2014) mendeskripsikan tanggung jawab sebagai:

“Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Tanggung jawab juga menjadi salah satu aspek kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa Sekolah Dasar atau sederajat yang tercantum dalam PERMENDIKNAS Nomor 20 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan Sekolah Dasar dan Menengah. Dalam Bab II dijelaskan bahwa kompetensi lulusan Sekolah Dasar atau sederajat adalah memiliki perilaku yang mencerminkan sikap: beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; berakhlak, jujur, dan peduli; bertanggung jawab; pembelajar sejati sepanjang hayat, dan; sehat jasmani dan rohani sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, dan negara.”

Selanjutnya menurut Putra, Thahar, dan Nurizzati (2013) berpendapat bahwa “tanggung jawab merupakan suatu tindakan yang menjadi wajib dilaksanakan atau dikerjakan sesuai hak yang diterima dan bersedia menerima baik dan buruk dari hasil pekerjaan yang dilaksanakan tersebut”. Kemudian Pasani, Sumartono, Sridevi (2016) berpendapat bahwa “tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatannya yang disengaja dan tidak disengaja”. Sedangkan Pratiwi dan Yonata (2015, hlm. 334) menjabarkan.

“Tanggung jawab merupakan unsur penting bagi pengembangan pendidikan karakter karena tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa”

Berdasarkan pemaparan mengenai dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab adalah suatu watak seseorang yang mengerjakan tugas yang telah diberikan kepada dan tidak menghindarinya kecuali memiliki alasan yang jelas dan siap untuk menerima segala risiko yang mungkin terjadi. Menurut Kemendiknas (Prasetya, 2014, hlm. 18) indikator dari nilai tanggung jawab ialah pelaksanaan tugas piket secara teratur. Peran serta aktif dalam kegiatan sekolah. mengajukan usul pemecahan masalah. Menurut Narwanti (dalam Prasetya, 2014, hlm. 19) indikator dari tanggung jawab ialah selalu melaksanakan tugas sesuai dengan aturan/kesepakatan dan bertanggung jawab dengan semua tindakan yang dilakukan. Prasetya (2014, hlm. 17) mengkhususkan indikator nilai tanggung jawab adalah: a) Bertanggung jawab dengan semua tindakan yang dilakukan, b) Memenuhi kewajiban diri, c) Dapat dipercaya. Berdasarkan pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator tanggung jawab adalah berani menanggung resiko atas tindakan yang dilakukan, melakukan sebaik mungkin, adil, memahami hak dan kewajiban, percaya diri, mampu memanfaatkan lingkungan dengan positif mengendalikan diri, melakukan kewajibannya, menghargai pekerjaan dan, disiplin serta dapat dipercaya.

Disiplin

Selain karakter tanggung jawab, terdapat pula karakter disiplin dalam berperilaku. Indrawati dan Maksam (2013, hlm. 304) mengartikan kedisiplinan sebagai “...suatu sikap di mana dapat menunjukkan kesiapan dan kesungguhan seseorang saat menghadapi sesuatu.” Lebih lanjut Juwarsih (2009, hlm. 39) berpendapat bahwa disiplin adalah “cara atau strategi yang digunakan oleh individu dalam proses kegiatan hidup dan kehidupan dengan mengungkapkan apa yang sedang terjadi di masyarakat atau menempatkan sesuatu pada tempatnya”. Menurut Schermerhorn (dalam Wulan, 2013, hlm 108) berpendapat mengenai disiplin adalah “tindakan mempengaruhi perilaku melalui teguran”. Sedangkan Smith (2011, hlm. 24) disiplin belajar adalah “sesuatu yang sangat dibutuhkan, hal ini disebabkan pembelajaran diarahkan untuk membangun kemampuan berpikir dan kemampuan menguasai materi pembelajaran, dimana pengetahuan itu sumbernya dari luar diri, tetapi di konstruksi dalam diri individu”.

Berikutnya Aeni (2011, hlm. 18) mengungkapkan bahwa “disiplin adalah sikap mental untuk mau mematuhi peraturan dan mau bertindak sesuai dengan peraturan secara suka rela”. Selanjutnya Fiana, Daharnis, dan Ridha (2013, hlm. 27) menyatakan bahwa “kepatuhan dan ketaatan siswa terhadap berbagai peraturan dan tata tertib yang berlaku di sekolahnya, itu biasa disebut dengan disiplin siswa. 2) Peraturan, tata tertib dan berbagai ketentuan lainnya yang berupaya mengatur perilaku siswa disebut disiplin sekolah”. Indraputra dan Sutrisna (2013, hlm. 278) menguatkan dengan berpendapat bahwa “disiplin lebih tepat kalau diartikan sebagai suatu sikap, tingkah laku dan perbuatan yang sesuai dengan peraturan dari organisasi baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis”.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa disiplin adalah suatu sikap seseorang mematuhi, menerima ataupun mentaati segala norma atau tata tertib yang berlaku dengan penuh kesadaran. Sikap disiplin menjadi salah satu faktor untuk menciptakan lingkungan yang aman dan tertib.

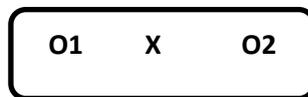
Kedisiplinan diperlukan untuk membentuk anak menjadi generasi berkarakter dan memiliki kemampuan dalam mengembangkan prestasi kehidupannya, dengan kedisiplinan yang

dimiliki seseorang maka seseorang tersebut akan memiliki karakter diri yang baik (Ainia, 2012, hlm. 4). Dari pemaparan di atas peneliti merumuskan indikator siswa yang dapat dikatakan disiplin di antaranya tepat waktu masuk ke kelas, menggunakan seragam dan atributnya secara lengkap, dan berada di dalam kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian ini adalah metode penelitian Eksperimen dan peneliti mengambil desain *quasi eksperiment research* yang merupakan desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Jakni, 2016, hlm. 73) dengan desain *Non Equivalent Pretest Postes Group Control Disign*. Pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random, Sugiyono (2016, hlm. 79). Sebagaimana dimodifikasi pada kolom berikut:

Keterangan:



- X** : Metode atau perlakuan
O1 – O2 : Pencapaian dan peningkatan antara kelas eksperimen
O3 – O4 : Pencapaian dan peningkatan antara kelas kontrol

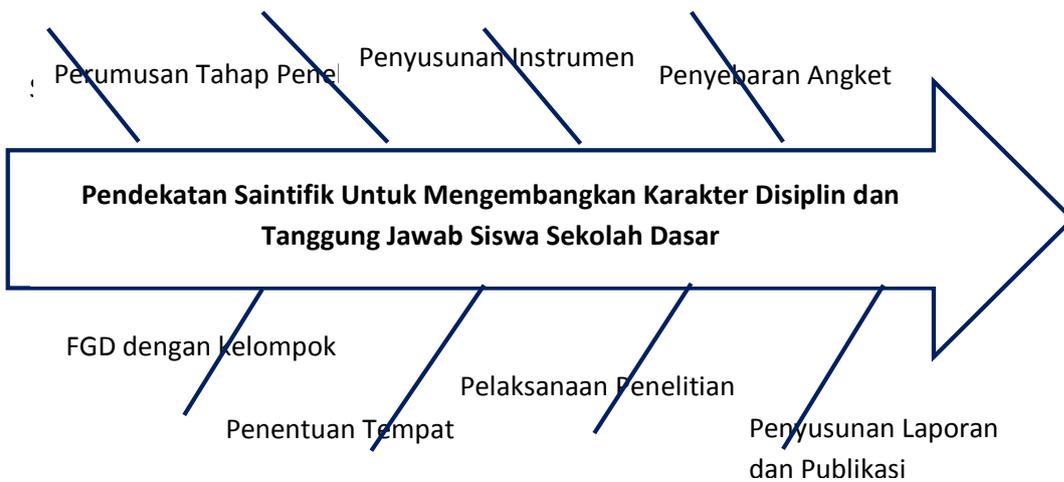
Populasi penelitian ini adaah siswa kelas III se provinsi Jawa Jarat dengan sample yang di ambil yaitu siswa kelas III di kabupaten Purwakarta karena memiliki karakteristik yang sama dengan populasi. Instrumen penelitian digunakan selama kegiatan penelitian kuasi eksperimen berlangsung, hal ini dilakukan untuk membantu kelancaran penelitian dan untuk melihat perkembangan proses eksperimen yang berlangsung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya angket, lembar observasi, jurnal harian siswa, wawancara, dokumentasi, prosedur penelitian. Penelitian ini dilakukan dalam lima tahap alur kegiatan yaitu: tahap persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, analisis data, serta pelaporan dan publikasi. Untuk penentuan kriteria angket menggunakan tabel kriteria di bawah ini:

Tabel 1 . Kriteria Penafsiran Presentase Jawaban Angket

Kriteria	Penafsiran
P = 0%	Tak seorang pun
$0% < P < 25%$	Sebagian kecil
$25% \leq P < 50%$	Hampir setengahnya
P = 50%	Setengahnya
$50% < P < 75%$	Sebagian besar
$75% \leq P < 100%$	Hamper seluruhnya
P = 100%	Seluruhnya

(Lestari, dan Yudhanegara, 2017)

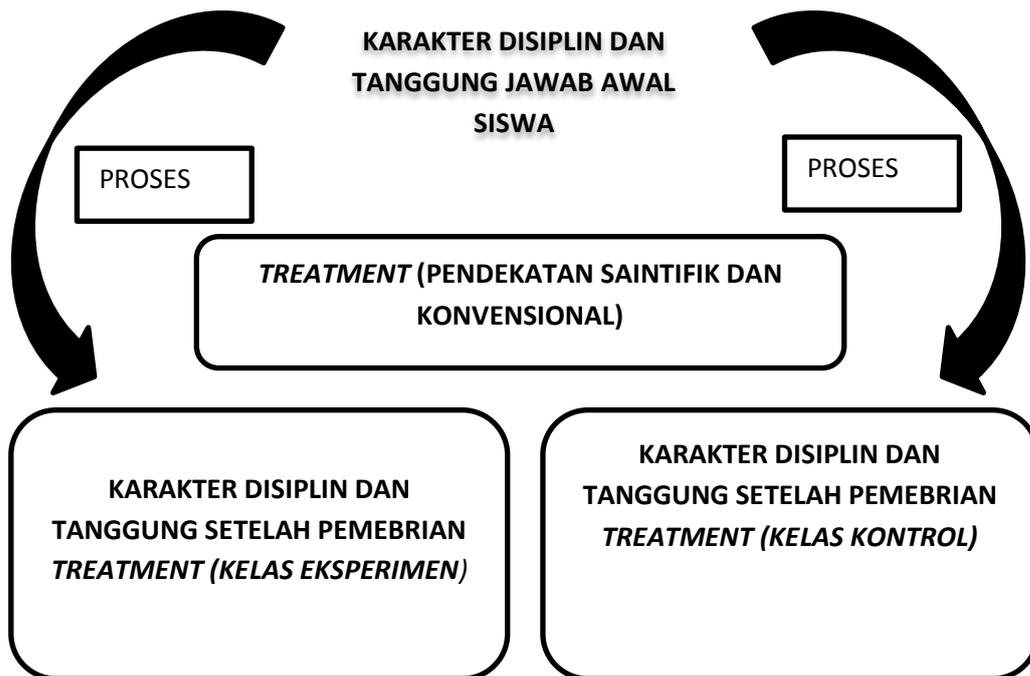
Untuk lebih jelas berikut diagram tulang ikan (Fishbone) penelitian ini



Gambar 1. Diagram Fishbone Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut bagan alur proses penelitian pendekatan saintifik dan konvensional terhadap karakter disiplin dan tanggung jawab siswa.



Gambar 2. Alur proses penelitian pendekatan saintifik dan konvensional terhadap karakter disiplin dan tanggung jawab siswa.

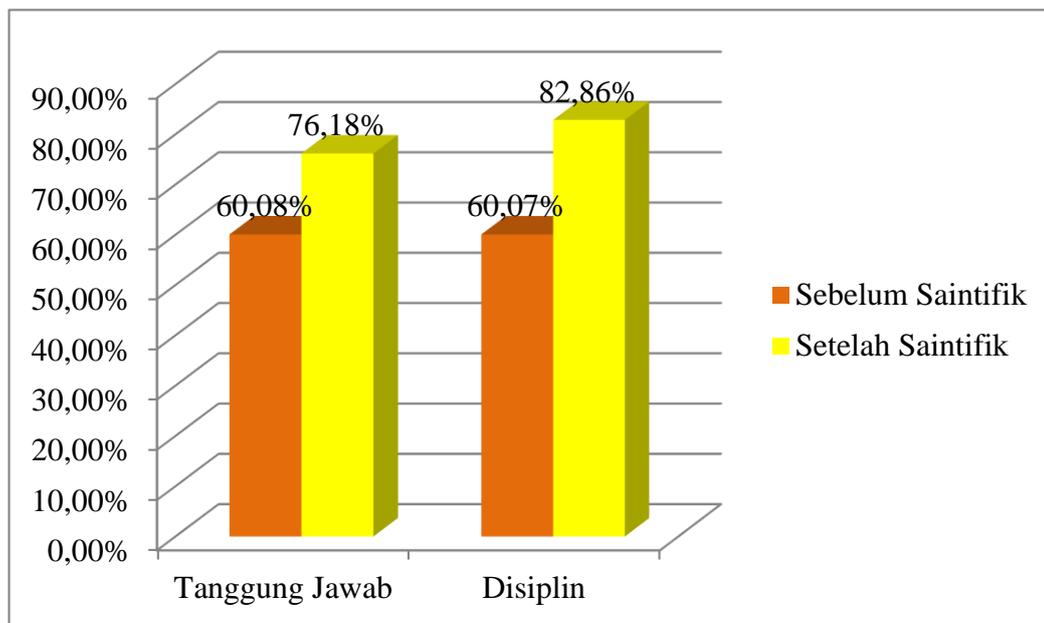
Penjelasan Alur

Alur proses penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut, 1) Anak dengan karakter yang belum diberikan perlakuan pendekatan saintifik dan pendekatan konvensional. 2) Proses pemberian perlakuan pendekatan saintifik dengan langkah mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan (5M) dan pendekatan konvensional dengan metode

ceramah. 3) Siswa dengan karakter disiplin dan tanggung jawab setelah diberi perlakuan pendekatan saintifik dan konvensional

Pendekatan saintifik merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa hal ini tentunya saling terkait dengan makna disiplin yaitu disiplin sebagai kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan atau ketertiban. Nilai-nilai tersebut telah menjadi bagian dalam hidupnya, perilaku itu tercipta melalui proses binaan keluarga, pendidikan dan pengalaman. Prijodarminto (dalam Kamila, 2013, hlm. 12). Di lain pihak melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip sesuai dengan makna tanggung jawab yang merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Hasan (dalam Rahayu, 2016, hlm. 97-98). Selanjutnya dalam makna saintifik dapat mengembangkan karakter siswa, pernyataan ini tentu sesuai karena disiplin dan tanggung jawab adalah bagian 18 nilai-nilai karakter.

Presentase rata-rata kelas eksperimen mengalami peningkatan, yang mulanya 60,07% menjadi 82,86% dengan kriteria hampir seluruhnya siswa memiliki sikap disiplin. Peningkatan sikap disiplin dan tanggung jawab ini dapat dilihat melalui gambar di bawah ini:



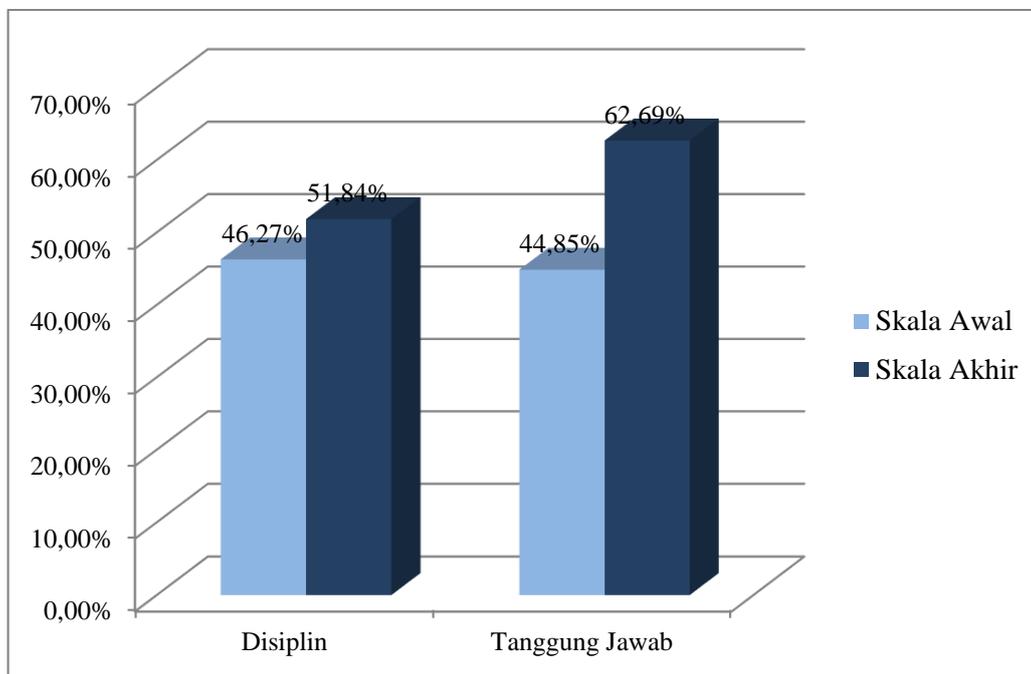
Gambar 3 Peningkatan Karakter Tanggung Jawab dan Disiplin Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil observasi guru di kelas eksperimen, didapatkan hasil bahwa pada pertemuan pertama guru secara keseluruhan mengajar dengan baik dengan total hasil lembar observasi sebesar 70,23% dimana termasuk kedalam kategori baik. Hasil ini meningkat pada pertemuan selanjutnya, yaitu menjadi 85,71% dimana termasuk kedalam kategori sangat baik.

Sedangkan hasil dari observasi siswa di pertemuan pertama menunjukkan bahwa siswa masih malu-malu di awal pembelajaran. Hal ini dimungkinkan karena para siswa ini masih menyesuaikan dengan guru yang baru mereka kenal hari itu. Namun seiring berjalannya proses pembelajaran siswa terlihat semakin aktif dan partisipatif dalam aktivitas yang diberikan oleh guru. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran ini juga didukung oleh hasil

dari jurnal harian yang diisi oleh siswa. Dalam jurnal harian hari pertama, mereka menyebutkan bahwa mereka merasa senang selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan bersemangat untuk melakukan pembelajaran esok hari.

Peningkatan rata-rata keseluruhan skala awal dan skala akhir sikap disiplin dan tanggung jawab di kelas kontrol dilihat dalam gambar di bawah ini:



Gambar 4 Peningkatan Karakter Tanggung Jawab dan Disiplin Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil observasi siswa dan guru yang dilakukan di kelas kontrol, hasilnya tidak jauh berbeda. Walaupun pembelajaran menggunakan pendekatan konvensional, namun guru dapat membuat siswa aktif dan merasa senang selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari skor observasi guru yang mencapai 73,80% angka ini menunjukkan kategori guru mengajar dengan baik. Selain itu juga, kesimpulan ini diperoleh dari tulisan siswa dalam jurnal harian.

KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah secara rata-rata pendekatan saintifik lebih efektif dapat mengembangkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Saran peneliti yaitu totalitas dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas dan senantiasa menunjukkan perilaku yang menjadi contoh karakter disiplin dan tanggung jawab bagi siswa maupun orang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, A. N. (2011). Menanamkan Disiplin pada Anak Melalui Dairy Activity Menurut Ajaran Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 17-29.
- Ainia, Q., Kurniasih, N., & Sapti, M. (2012, November 10). Eksperimentasi Model pembelajaran Auditory Intellectually Repitition (AIR) terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Karakter Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Kaligesing Tahun 2011/2012. *Prosiding*, 709-716.

- Apriani, A.-N., & Wangid, M. N. (2015). Pengaruh SSP Tematik-Integratif terhadap Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa Kelas III SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 12-25.
- Aulina, C. N. (2013). Penanaman Disiplin pada Anak Usia Dini. *Pedagogia*, 36-49.
- Batmalo, J. B. (2016). Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Tematik Integratif pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri Nirmala Bantul. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 471-478.
- Depdiknas RI. (2003). Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Dikbud RI. (2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Dikbud KBRI Tokyo.
- Dyahwati, P., Rahayu, E. S., & Susanti, R. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Bervisi Pendidikan Karakter. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 2, 26-31.
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013. Ghalia Indonesia.
- Indraputra, T., & Sutrisna, E. (2013). Disiplin, Motivasi, Budaya Kerja, dan Kinerja. *Jurnal Administrasi Pembangunan*, 219-323.
- Jakni. (2016). Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Juwarsih. (2009). Upaya Guru IPS Sejarah dalam Menciptakan Disiplin Siswa di SMP Nailul Amin Kec. Arahan Kab. Indramayu. [SKRIPSI]: Sekolah Tinggi Pangeran Dharma Kusuma Segeran Indramayu.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lickona, T. (2015). Educating for Character-Mendidik untuk Membentuk Karakter (Bagaimana Sekolah dapat Mengajarkan Sikap Hormat dan Tanggung Jawab. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lubis, A. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa pada Materi Pokok Gerak Lurus di Kelas X SMA Swasta UISU Medan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 27-32.
- Machin, A. (2014). Implementasi Pendekatan Saintifik, Penanaman Karakter dan Konservasi pada Pembelajaran Materi Pertumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 28-35.
- Marjan, J., Arnyana, I. P., & Setiawan, I. N. (2014). Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.
- Maryani, I., & Fatmawati, L. (2016). Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar (Teori dan Praktik. Sleman: Deepublish.
- Mulyasa, E. (2014). Pengembangab dan Implementasi Kurikulum 2013. (A. S. Wardan, Ed.) Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Pasani, C. F., Sumartono, & Sridevi, H. (2016). Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Ssiwa melalui Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Number Head Together. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 4.
- Prasetya, A. B. (2014). Penerapan Pendidikan Karakter Nilai Disiplin dan Nilai Tanggung jawab dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Kelas I dan IV SD Negeri Percobaan 3. [SKRIPSI]: UNY. Tidak Diterbitkan.
- Pratiwi, A. H., & Yonata, B. (2015). Karakter Tanggung Jawab Siswa pada Materi Hidrolisis Garam Kelas XI SMAN 18 Surabaya melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *UNESA Journal of Chemical Education*, 333-339.
- Putra, D. P., Thahar, H. E., & Nurizzati. (2013). Profil Tokoh Pendidik dalam Novel Burlian Karya Tere-Liye. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1.
- Rahayu, R. (2016). Peningkatan Karakter Tanggung Jawab Siswa SD Melalui Penilaian Produk pada Pembelajaran Mind Mappng. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 97-103.
- Sadulloh, U., Robandi, B., & Muharam, A. (2006). *Pedagogik*. Bandung: UPI PRESS.
- Smith, M. B. (2011). Pengaruh Layanan Konseling Kelompok terhadap Disiplin Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, 22-32.
- Suartama, I. K. (2010, Oktober). Pengembangan Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 253-262.
- Sufairoh. (2016). Pendekatan saintifik dan Model Pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 116-125.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri. (2015). Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran PAI di SMP NegeriI 2 dan SMP Negeri 5 Kota Bandung 2015. *Tarbawy*, 68-81.
- Sumayasa, I. N., Marhaeni, A. A., & Dantes, N. (2015). Pengaruh Implementasi Pendekatan Saintifik terhadap Motivasi Belajar dan Hasil BEelajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Se Gugus VI Kecamatan Abang, Karangasem. *e- Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 5.
- Ulum, M. M., & Wulandari, R. D. (2013). Faktor yang Mempengaruhi Kepatuhan Pendokumentasian Asuhan Keperawatan Berdasarkan Teori Kepatuhan Milogram. *Jurnal Administrasi Kesehatan Indonesia*, 252-262.
- Wartini, I. A., Lasmawan, I. W., & Marhaeni, A. A. (2014). Pengaruh Implementasi Pendekatan Saintifik terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar PKn di Kelas VI SD Jembatan Budaya, Kuta. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.
- Wulan, S. (2011). Hubungan Disiplin dengan Kinerja Guru SMA Negeri di Tiga Kecamatan Kota Depok. *Jurna Ilmiah WIDYA*, 106-112.
- Yantiani, N. M., Wiarta, I. W., & Putra, M. (2013). Pembelajaran Kooperatif Pair Check Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Materi Bangun Ruang dan Bangun Datar Siswa Kelas IV Gugus IV Semarapura. *Mimbar PGSD*.

**ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM IMPLEMENTASI
PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR****Muhammad Ragil Kurniawan**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

Kata Kunci :Permainan tradisional
Sumber belajar
Pendidikan karakter
Sekolah dasar**ABSTRACT**

This study aims to examine how the linkage between traditional games in D. I Yogyakarta with subjects taught in elementary schools. This research is an analytical descriptive research with qualitative approach. The object of this research is the children traditional game (dolanan anak) in Yogyakarta and five subjects taught in elementary school. The method used is literature study supported by interviews from experts and practitioners of Yogyakarta culture. Data analysis used is qualitative data analysis. There are traditional games that can be used in six main subjects in Primary School. So, can be interpreted that the traditional game in Yogyakarta can be used as a source of learning to be attributed with subjects in Primary School. This is because the number of traditional games is relatively large therefore can accommodate all subjects.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana keterkaitan antara permainan tradisional di D. I Yogyakarta dengan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif analitis dengan pendekatan kualitatif. Objek penelitian ini adalah permainan tradisional anak (dolanan anak) yang ada di D.I Yogyakarta dan lima matapelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi pustaka yang didukung oleh hasil wawancara dari ahli dan praktisi kebudayaan Yogyakarta. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Secara implisit terdapat permainan tradisional yang dapat digunakan dalam enam matapelajaran utama di Sekolah Dasar. Sehingga dapat dimaknai bahwa permainan tradisional di D. I Yogyakarta dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk dikaitkan dengan matapelajaran di Sekolah Dasar. Hal ini karena jumlah permainan tradisional yang relatif banyak maka dapat mengakomodasi semua mata pelajaran.

Email penulis:

ragil.kurniawan@pgsd.uad.ac.id

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal dengan negara dengan kekayaan aset budaya. Data dari Arifin dkk, (2014) menyebutkan Indonesia memiliki minimal 633 etnis bangsa. Data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2016 menyebutkan jumlah adat istiadat masyarakat, ritus dan perayaan yang ada di Indonesia mencapai 1.368 jenis. Seni pertunjukan mencapai 1.209 jenis. Kemahiran dan kerajinan tradisional mencapai 1.656 jenis. Sedangkan tradisi dan ekspresi lisan mencapai 1.337 jenis. Tidak heran jika Indonesia menjadi ladang yang sangat

subut dalam aspek penelitian kebudayaan. Kekayaan yang tak terbeli ini sudah selayaknya untuk disadari keberadaannya serta dijaga eksistensinya.

Disisi lain, nilai budaya menjadi tiang penyangga pembentukan bangsa yang berkarakter. Integrasi pengenalan budaya dan penanaman pendidikan karakter menjadi kombinasi yang ideal. Akar budaya yang menjadi penciri kepribadian suatu masyarakat sejatinya dapat dijadikan sebagai sarana penanaman pendidikan karakter pada peserta didik. Wagiran (2012) menyampaikan bahwa pengembangan karakter suatu bangsa tidak dapat dilepaskan dari aspek budaya yang selaras dengan karakteristik masyarakat bangsa itu sendiri, terlebih budaya yang bersumber dari kearifan lokal.

Menggali nilai-nilai budaya berbasis kearifan lokal merupakan upaya strategis dalam membangun karakter bangsa di era global. Sudah terbukti bahwa negara yang berhasil bertahan dan sukses di era globalisasi ini merupakan negara yang kuat menjaga nilai kearifan lokal didaerah masing-masing. Oleh karenanya layak untuk menggali karakter dan potensi permainan tradisional dalam rangka menjaga nilai kearifan lokal bangsa. Karena Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya kita sendiri (Purwaningsih, 2006: 43)

Terdapat nilai-nilai pembentuk karakter positif dalam permainan tradisional. Sujarno (2011:119-121) menjabarkan bahwa dalam permainan tradisional terkandung lima nilai yang dapat membentuk karakter positif anak. Kelima nilai tersebut adalah: nilai pendidikan, nilai sportivitas, nilai gotong royong, nilai demokrasi, nilai moral, dan nilai keberanian. Dengan demikian Implementasi permainan tradisional oleh anak-anak dapat mempercepat internalisasi nilai-nilai positif tersebut pada jiwa anak. Dibutuhkan cara yang strategis untuk dapat mengimplementasikan permainan tradisional yang sudah tidak lagi populis di kalangan anak-anak.

Sekolah menjadi institusi yang strategis untuk dapat mengimplementasikan penanaman karakter positif pada anak dengan menggunakan sarana permainan tradisional. Implementasi permainan tradisional di sekolah tidak hanya bermakna sebagai sarana penanaman pendidikan karakter pada anak, namun juga sebagai sarana menjaga melestarikan warisan budaya bangsa. Sebagaimana disampaikan oleh Ni Putu Parmini (2015: 442) bahwa selain sebagai penerusan nilai dan spirit kearifan lokal, pemanfaatan permainan tradisional untuk pendidikan karakter juga untuk melestarikan eksistensi permainan tradisional itu sendiri.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai kearifan lokal dalam permainan tradisional Yogyakarta, dan juga mengkaji bagaimana keterkaitan antara permainan tradisional di D. I Yogyakarta dengan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah Dasar. Kajian tentang permainan tradisional ini menjadi penting saat siswa mulai digandrungi dengan permainan yang berbasis androit yang berujung pada berkurangnya aktifitas fisik dan aktifitas sosial siswa. Sebagaimana diutarakan Sujarno (2011:118) bahwa permainan era digital lebih bersifat individu dan kurang mengasah aspek sosial anak. Padahal aktifitas sosial menjadi bekal utama siswa dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan karakter pada anak usia sekolah dasar bisa dilakukan melalui permainan tradisional yang dikenalkan dan dilaksanakan tidak hanya sekali dua kali tetapi diusahakan secara rutin. Dengan rutinitas tersebut nilai-nilai yang membentuk karakter anak dapat merasuk dalam jiwa anak (Sujarno, 2011: 122). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa akan lebih efektif jika pemanfaatan permainan tradisional sebagai sarana internalisasi pendidikan karakter dilakukan secara rutin di sekolah.

Implementasi permainan tradisional di sekolah mengalami kendala jika belum ditemukan analisis tentang keterkaitan permainan tradisional dengan materi pelajaran atau mata pelajaran yang ada di sekolah. Untuk mempermudah implementasi tersebut, dibutuhkan

pemetaan yang mendalam tentang potensi permainan tradisional untuk diimplementasikan di sekolah. Implementasi dapat dilakukan dengan dua cara, implementasi pada pembelajaran dan implementasi di luar jam pembelajaran. Olehkarenanya penelitian ini mencoba menggali potensi permainan tradisional untuk dapat diimplementasikan didalam proses pembelajaran. Adanya pemetaan keterkaitan antara permainan tradisional materi yang ada mata pelajaran diharapkan dapat memudahkan guru dalam mendesain pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai sarana penanaman karakter positif bagi anak SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis deskriptif analitik, yang berakar pada latar ilmiah sebagai keutuhan dan mengandalkan manusia sebagai alat peneliti. Pada penelitian ini peneliti menyajikan hasil analisis penelitian secara deskriptif kualitatif. Situs dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang berbasis di Daerah Istimewa Yogyakarta. Sedangkan konteks pembelajaran yang digunakan hanya pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar (SD). Sumber data yang penulis gunakan untuk memperoleh data yang valid dan relevan dalam penelitian ini bersumber dari buku, jurnal ilmiah, situs pemerintah daerah Yogyakarta, arsip kebudayaan, hasil penelitian yang relevan, surat kabar, serta dokumen pribadi dan dokumen resmi lain yang berhubungan dengan permainan tradisional (dolan anak) di Daerah Istimewa Yogyakarta. Adapun data wawancara diperoleh dari ahli pembelajaran serta pemerhati kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta. Data wawancara dilakukan untuk mendukung serta menguatkan data yang diperoleh dari hasil penelusuran data tertulis.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan jenis analisis kualitatif. Setiap catatan harian yang dihasilkan dalam pengumpulan data yang berasal dari analisis dokumen, observasi serta hasil wawancara diseleksi dan dirangkum menjadi sebuah narasi deskripsi. Data yang telah terkumpul bila di anggap masih kurang atau belum lengkap, dicari lagi pada sumber-sumber yang relevan. Muara dari seluruh kegiatan analisis data kualitatif terletak pada pelukisan atau penuturan tentang apa yang berhasil diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengklasifikasian permainan tradisional di DIY berdasarkan mata pelajaran ini dilakukan berdasarkan keketerkaitan sebuah konten atau aktifitas dalam permainan tradisional dengan beberapa mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Keketerkaitan tersebut bisa berasal dari beberapa faktor, diantaranya: a) materi dalam sebuah mata pelajaran yang bisa ditemui dalam sebuah permainan tradisional tersebut. b) karakter yang terkandung didalam sebuah permainan tradisional yang sama dengan karakter nilai yang diajarkan pada sebuah mata pelajaran, hingga c) faktor covering atau peluang ketersambungan atau kemudahan sebuah permainan tradisional untuk dapat digunakan sebagai sarana/metode dalam menyampaikan materi mapel tertentu. Adapun acuan ruang lingkup materi yang digunakan untuk memetakan adalah berdasarkan ruang lingkup materi tiap matapelajaran yang ada dalam BSNP 2006, khususnya pada standar isi.

Adapun hasil analisis keketerkaitan karakteristik maupun konten permainan tradisional dengan mata pelajaran dalam pendidikan sekolah dasar adalah sebagai berikut: Pertama, Keketerkaitan permainan tradisional dengan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Terdapat 12 permainan tradisional yang memiliki keterkaitan dengan pelajaran IPA. Keduabelas permainan tersebut adalah: Dingklik oglak-aglik, Dolanan Ancang-ancang Alis, Dolanan Benthik, Dolanan Gambaran, Dolanan Bekel, Dolanan Egrang, Gasing, Layang-layang, Paseran, Thuprok-Thuprok, Watu gatheng, dan Dolanan Kelereng.

Keduabelas permainan tradisional yang memiliki keketerkaitan dengan matapelajaran IPA ini dilihat dari beberapa aspek. Beberapa diantaranya masuk dalam klasifikasi keketerkaitan dengan mapel IPA karena terdapat unsur materi yang terkandung mapel IPA atau keketerkaitan dari unsur alat permainan yang digunakan dalam permainan tersebut. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan 2006, ruang lingkup matapelajaran IPA pada satuan pendidikan sekolah dasar meliputi aspek: makhluk hidup dan proses kehidupan, Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi, Bumi dan alam semesta, serta energi dan perubahannya. Keketerkaitan permainan tradisional pada mata pelajaran IPA lebih banyak pada konteks yang terahir, yaitu energi dan perubahannya yang meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.

Keterkaitan antara permainan tradisional dengan matapelajaran IPA diantaranya dilihat dari unsur materi. Unsur materi tentang keseimbangan dapat ditemukan aktifitasnya pada permainan Dhingklik Oglak Aglik, Egrang dan Thuprok-thuprok. Materi tentang grafitasi dapat ditemukan aktifitasnya pada permainan Dhingklik Oglak Aglik, Egrang, Thuprok-Thuprok, Benthik, Bekel, gasing, dan Paseran. Materi tentang lingkungan hayati sekitar peserta didik dapat ditemukan dalam aktifitas pada permainan ancang-ancang alis. Unsur materi tentang kecepatan terdapat pada aktifitas permainan Benthik, Gasing, Dan Paseran. Unsur materi tentang rotasi terdapat pada aktifitas permainan gasing. Permainan Layang-Layang mengandung unsur pengenalan arah angin. Unsur materi tentang daya terdapat pada aktifitas permainan watu gatheng, paseran, layang-layang, dan kelereng. Sedangkan materi tentang Ketepatan sasaran terdapat pada unsur permainan Watu Gatheng dan Kelereng. Selain melihat keterkaitan unsur permainan tradisional yang merupakan bagian materi dari pelajaran IPA, keterkaitan antara mata pelajaran IPA dengan permainan tradisional dapat dilihat dari unsur, alat atau bahan yang digunakan dalam permainan tradisional.

Tabel 1. Keberadaan materi dalam Pelajaran IPA pada permainan tradisional

No	Materi dalam Pelajaran IPA	Terdapat pada Permainan
1.	Keseimbangan	Dhingklik Oglak Aglik, Egrang dan Thuprok-Thuprok
2.	Grafitasi	Dhingklik Oglak Aglik, Egrang, Thuprok-Thuprok, Benthik, Bekel, Gasing, dan Paseran
3.	Lingkungan hayati sekitar peserta didik	Ancang-Ancang Alis
4.	Kecepatan	Benthik, gasing, paseran
5.	Rotasi	Gasing
6.	Pengenalan arah angin	Layang-Layang
7.	Daya	Watu Gatheng, Paseran, Layang-Layang, Kelereng
8.	Ketepatan sasaran	Gatheng dan Kelereng

Kedua, Keketerkaitan permainan tradisional dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Terdapat 8 permainan tradisional yang memiliki keterkaitan dengan pelajaran IPS. Kedelapan permainan tradisional tersebut adalah: Dolanan soyang, Dolanan dayoh-dayohan, Ancang-ancang Alis, Lepetan, Paseran, Thuprok-thuprok, Dhelikan dan Engklek.

Sebagaimana mata pelajaran IPA, ketujuh permainan tradisional yang memiliki keketerkaitan dengan mata pelajaran (mapel) IPS ini dilihat dari beberapa aspek. Beberapa diantaranya masuk dalam klasifikasi keketerkaitan dengan mapel IPS karena terdapat unsur materi yang terkandung mapel IPS atau keketerkaitan dari unsur alat permainan yang digunakan dalam permainan tersebut. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan 2006, ruang lingkup matapelajaran IPS pada satuan pendidikan sekolah dasar meliputi aspek: a) Manusia, Tempat, dan Lingkungan, b) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan, c) Sistem Sosial dan Budaya, dan d) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan. Berdasarkan keempat jenis materi tersebutlah dilakukan analisis keterkaitan dengan permainan tradisional.

Keterkaitan antara permainan tradisional dengan mata pelajaran IPS diantaranya dilihat dari unsur materi. Masing-masing permainan terdapat unsur materi IPS yang berbeda-beda. Pada permainan *soyang* terdapat unsur pengenalan kehidupan sosial sekaligus pengenalan tata pemerintahan desa. Pada permainan *Dayoh-Dayohan* terdapat unsur aspek utama dalam lingkungan keluarga dan sosial. Pada permainan *Ancang-Ancang Alis* terdapat unsur aspek utama dalam lingkungan alam sekitar serta saling ketergantungan antar individu, masyarakat dan lingkungan sekitar. Pada permainan *Lepetan* terdapat unsur materi tentang aspek utama dalam lingkungan sosial dan alam sekitar. Pada permainan *Paseran* terdapat pesan kebudayaan khususnya tentang aspek teknologi pada sebuah budaya tertentu. Sedangkan pada permainan *Dhelikan* dapat dikorelasikan pada beberapa kisah perjuangan khususnya pada konteks gerilya.

Jika pada permainan lain unsur utama terdapat pada konten permainannya, pada permainan *Thuprok-Tuprok* ini salah satu keterkaitan dengan mapel IPS terdapat pada unsur peralatan yang digunakan. Peralatan yang digunakan pada permainan *Thuprok-Thuprok* mengandung unsur kebermanfaatannya secara sosial ekonomi dari komponen kelapa. Sedangkan pada permainan *Engklek* siswa diajarkan untuk menghargai hak dan kewajiban sebagai individu dalam sistem sosial.

Selain beberapa unsur yang terkandung pada masing-masing permainan tersebut, pada umumnya ketujuh permainan di atas mengandung beberapa unsur lain yang melekat dengan materi pelajaran IPS di sekolah dasar. Beberapa ketrampilan lain yang terkandung pada materi pelajaran IPS dan dapat direalisasikan pada tujuh permainan tradisional di atas diantaranya adalah: ikut dalam kegiatan kelompok, menganalisis dan memecahkan masalah hingga menggunakan konsep ruang dan waktu.

Ketiga, Keterkaitan permainan tradisional dengan Mata Pelajaran Matematika. Secara keseluruhan terdapat 15 permainan tradisional yang memiliki keterkaitan dengan pelajaran matematika. Kelimabelas permainan tradisional tersebut adalah: *Ancang-Ancang Alis*, *Cublak-Cublak Suweng*, *Benthik*, *Dhakon*, *Gamparan*, *Gobak Sodor*, *Bekel*, *Egrang*, *Gasing*, *Layang-layang*, *Dham-Dhaman*, *Engklek*, *Lompat Tali* dan *Dolanan Kelereng*.

Sebagaimana mata pelajaran sebelumnya, kelimabelas permainan tradisional yang memiliki keterkaitan dengan pelajaran matematika ini dilihat dari beberapa aspek. Beberapa diantaranya masuk dalam klasifikasi keterkaitan dengan mapel matematika karena terdapat unsur materi yang terkandung mapel matematika atau keterkaitan dari unsur alat permainan yang digunakan dalam permainan tersebut.

Menurut Depdiknas 2006, matapelajaran matematika pada satuan pendidikan sekolah dasar meliputi aspek: 1) bilangan, 2) geometri, 3) pengolahan data. Cakupan bilangan antara lain bilangan angka, perhitungan, dan perkiraan. Cakupan geometri antara lain bangun dua dimensi, tiga dimensi, transformasi dan simetri, lokasi dan susunan berkaitan dengan koordinat. Cakupan pengukuran berkaitan dengan perbandingan kualitas suatu obyek, penggunaan satuan ukur dan pengukuran. Cakupan yang ditentukan Depdiknas tersebutlah yang digunakan peneliti untuk menganalisis keterhubungan permainan tradisional dengan matapelajaran matematika pada satuan pendidikan sekolah dasar.

Menggunakan cakupan dari Depdiknas 2006 di atas, terdapat minimal lima belas permainan tradisional yang memiliki keterkaitan dengan matapelajaran matematika. Hasil analisis menunjukkan bahwa *Ancang-ancang alis*, *cublak-cublak suweng*, *dhakon*, *bhekel*, dan *lompat tali* mengandung unsur bilangan. Sedangkan pada permainan *gobak sodor*, *engklek*, *layang-layang* dan *kelereng* terdapat unsur geometri. *Dolanan kelereng*, *lompat tali*, *benthik*, *gamparan*, *egrang*, dan *gasing* mengandung unsur materi tentang pengolahan data. Beberapa diantara permainan tradisional di atas memiliki tidak hanya satu cakupan materi namun juga

terdapat gabungan dari dua aspek (dari tiga aspek materi matematika) sekaligus. Diantaranya yang memiliki banyak kandungan unsur materi adalah: lompat tali selain terdapat unsur bilangan juga terkandung unsur pengolahan data. Begitu juga dengan engklek, selain terdapat unsur bilangan namun juga memiliki unsur materi geometri.

Keempat, Keketerkaitan permainan tradisional dengan Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Hasil analisis menyebutkan terdapat tujuh permainan tradisional yang memiliki keterkaitan dengan pelajaran PKn. Ketujuh permainan tradisional tersebut adalah: Dholanan Soyang, Dolanan Dayoh-dayohan, Dhingklik oglak aglik, Dhakon, Betengan, Gobak sodor, dan Engklek.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan 2006 menyebutkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tingkat satuan Sekolah Dasar meliputi aspek-aspek sebagai berikut: a) Persatuan dan Kesatuan bangsa, b) Norma, hukum dan peraturan, c) Hak asasi manusia, d) Kebutuhan warga negara, e) Konstitusi Negara, f) Kekuasaan dan Politik, g) Pancasila, dan h) Globalisasi. Dari kedelapan ruang lingkup tersebut memiliki cakupan materi yang spesifik. Namun peneliti mencoba menggunakan cakupan umum materi PKn SD sebagai tolok ukur keketerkaitan konten permainan tradisional dengan pelajaran PKn.

Menggunakan cakupan atau ruang lingkup materi dari BSNP 2006 tersebut, terdapat minimal tujuh permainan tradisional yang memiliki keketerkaitan dengan matapelajaran PKn. Hasil analisis menunjukkan bahwa permainan dolanan soyang mengandung unsur kekuasaan dan politik, dalam hal ini politik tingkat desa. Permainan Dayoh-Dayohan mengandung unsur materi tentang kebutuhan warga negara. Permainan Dhingklik Oglak Aglik mengandung unsur kebutuhan warga negara dan sekaligus tentang persatuan dan kesatuan bangsa. Permainan Dhakon secara prinsip mengandung unsur materi tentang kebutuhan warga negara untuk bergotong royon. Betengan serta Gobak sodor memiliki prinsip yang mengandung unsur persatuan dan kesatuan bangsa, konstitusi negara serta Globalisasi. Sedangkan pada permainan Engklek terkandung unsur norma, hukum dan peraturan.

Kelima, keketerkaitan permainan tradisional dengan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Diantara beberapa permainan tradisional yang memiliki keterkaitan dengan pelajaran Bahasa Indonesia adalah: Dholanan Soyang, Dholanan Dayoh-dayohan, Ancang-ancang alis, Cublak-cublak suweng dan Lepetan. Lima permainan tradisional tersebut yang terindikasi memiliki keterkaitan dengan pelajaran matematika.

Ruang lingkup materi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk sekolah dasar relatif lebih spesifik, jelas namun menyeluruh. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan 2006 menyebutkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat sekolah dasar ada empat, antara lain: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kelima permainan tradisional yang masuk dalam kategori dekat dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar di atas semuanya mengandung unsur mendengarkan dan berbicara. Keseluruhan lima permainan tradisional yang dekat dengan pelajaran bahasa Indonesia ini terdapat unsur bermain peran. Pada kegiatan bermain peran tersebutlah siswa secara tidak langsung menerapkan prinsip mendengarkan dan praktik berbicara.

Keenam, Keketerkaitan permainan tradisional dengan Mata Pelajaran Olah Raga. Diantara beberapa permainan tradisional yang memiliki keterkaitan dengan pelajaran olah raga adalah: Linang Alihan, Betengan, Gobak sodor, Egrang, Thuprok-thuprok, Engklek, dan lompat tali. Tujuh permainan tersebut yang terindikasi memiliki keterkaitan dengan pelajaran olah raga SD.

Ruang lingkup materi pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan meliputi aktifitas permainan, olah raga fisik dan kesehatan. Sebagaimana yang ditentukan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan 2006 bahwa terdapat tujuh cakupan dalam materi pelajaran PJOK sekolah dasar, antara lain: Permainan dan olahraga, Aktivitas pengembangan, Aktivitas senam, Aktivitas ritmik, Aktivitas air, Pendidikan luar kelas, dan Kesehatan. Mengacu pada tujuh ruang lingkup materi pelajaran PJOK SD tersebut maka permainan tradisional yang masuk kategori dekat dengan pelajaran PJOK ada tujuh permainan tradisional. Ketujuh permainan tradisional yang masuk kategori PJOK ini kesemuanya mengandung unsur aktifitas olah raga, ritmik, dan pendidikan luar kelas.

Karena jumlah permainan tradisional yang relatif banyak maka dapat mengakomodasi semuamata pelajaran. Semua mata pelajaran ada permainan tradisional yang mewakilinya. Dengan kata lain, fleksibilitas penggunaan permainan tradisional dalam konteks mata pelajaran sangatlah terbuka. Tidak sedikit juga permainan tradisional yang dapat digunakan untuk lintas mata pelajaran. Misalnya dalam penggunaan satu permainan tradisional terkandung materi/unsur 2 sampai dengan 3 mata pelajaran sekaligus. Sehingga permainan tradisional juga memungkinkan untuk digunakan dalam konteks pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013. Oleh karenanya peluang pemanfaatan permainan tradisional dalam kurikulum 2013 tetap terbuka luas.

KESIMPULAN

Semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar terdapat permainan tradisional yang permainan tradisional yang mewakilinya. Secara implisit terdapat 12 permainan tradisional yang memiliki keterkaitan dengan pelajaran IPA. Terdapat 8 permainan tradisional yang memiliki keterkaitan dengan pelajaran IPS. Secara keseluruhan terdapat 15 permainan tradisional yang memiliki keterkaitan dengan pelajaran matematika. Terdapat tujuh permainan tradisional yang memiliki keterkaitan dengan pelajaran PKn. Terdapat lima permainan tradisional yang memiliki keterkaitan dengan pelajaran bahasa indonesia. Serta terdapat tujuh permainan tradisional yang secara implisit memiliki keterkaitan dengan pelajaran olah raga. Sehingga dapat dimaknai bahwa permainan tradisional di D. I Yogyakarta dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk dikaitkan dengan matapelajaran di SD

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Evi Nurvidya., Ananta, Aris., Utami, D. R. W. W. Uncovering indonesia's ethnic diversity: the national, provincial, and district level. Presented at an ISEAS's public seminar. Singapore 18 November 2014.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Statistik kebudayaan 2016. Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Partini, Ni Putu. 2015. Eksistensi cerita rakyat dalam pendidikan karakter siswa SD di Ubud. *Jurnal Kajian Bali*. Volume 05, Nomor 02 Oktober 2015: hal 441-460.
- Purwaningsih, Ernawati. 2006. Permainan tradisional anak: salah satu khasanah budaya yang perlu dilestarikan. *Jatra*. Vol 1 Nomor 1, Juni 2016: hal 40-46.
- Sujarno. 2011. Permainan tradisional sebagai jembatan pembentukan karakter bangsa. *Jantra* Vol. VI, No. 12, Desember 2011: Hal. 116-123.
- Wagiran. 2012. Pengembangan karakter berbasis kearifan lokal hamemayu hayuning bawana. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Tahun II, Nomor 3 Oktober 2012; Hal. 329-339.

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR

Shoffiyah Maqbullah, Tati Sumiati, Idat Muqodas

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Purwakarta

Kata Kunci :

Permainan tradisional
Sumber belajar
Pendidikan karakter
Sekolah dasar

ABSTRACT

This research is motivated by the students' critical thinking ability on science learning of grade V in one of the State Elementary School. The purpose of this research is to determine student learning activities and improve students' critical thinking skills by applying problem based learning model. The type of research chosen is classroom action research (CAR) consisting of three cycles. Each cycle includes four stages: planning, acting, observing, and reflecting. The instrument used is observation and critical thinking evaluation test. The results showed that there is an increase in each cycle that has been adapted to the indicator of critical thinking. Thus the application of problem-based learning model in general can improve students' critical thinking skills in science learning in elementary school in classroom action research.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA kelas V di salah satu Sekolah Dasar Negeri. Tujuan penelitian untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menerapkan model problem based learning. Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu: *planning* (menyusun rancangan tindakan), *acting* (pelaksanaan tindakan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi). Instrumen yang digunakan yaitu observasi dan tes evaluasi berpikir kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada setiap siklus yang sudah disesuaikan dengan indikator berpikir kritis. Dengan demikian penerapan model problem based learning pada umumnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dalam penelitian tindakan kelas.

Email penulis:

idatmuqodas@upi.edu

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, IPA selalu ada dalam pembelajaran dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi. IPA sendiri merupakan “rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus yang mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab-akibatnya” (Wisudawati dan Sulistyowati, 2014, hlm. 22). Tujuan pembelajaran IPA di SD yaitu ‘peserta didik diharapkan memiliki penguasaan

terhadap kemampuan berpikir kritis untuk memasukan pembelajaran berpikir kritis di dalam kelas. Diantaranya yaitu: mengajarkan open-minded, mendorong rasa ingin tahu intelektual, menyusun strategi dan perencanaan dengan bekerjasama, dan kehati-hatian intelektual' (Daniel dan Sarah Tishman dalam Tung, 2015, hlm 224).

Berdasarkan data awal penelitian, nilai rata-rata peserta didik adalah 58,46 dari KKM 73. Hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran IPA di salah satu Sekolah Dasar Negeri yang berlokasi di Kecamatan Cikampek, Kabupaten Karawang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memiliki kemampuan berpikir kritis dan masih jauh dari harapan yang diinginkan. Permasalahan muncul di dalam kelas karena pada saat proses pembelajaran belum banyak melibatkan aktivitas peserta didik, sehingga sebagian besar peserta didik belum dapat mengemukakan pendapatnya sendiri untuk proses penyelesaian masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPA. Artinya tujuan pembelajaran yang diharapkan belum tercapai. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan peneliti menawarkan model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan kritis peserta didik pada saat pembelajaran IPA.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti merumuskan masalah yang akan dikaji yaitu: (1) Bagaimanakah aktivitas belajar peserta didik kelas V di salah satu SDN di Kec. Cikampek Kab. Karawang selama proses pembelajaran IPA dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL)? (2) Bagaimanakah peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V di salah satu SDN di Kec. Cikampek Kab. Karawang setelah pembelajaran IPA dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL)? Tujuan dari penelitian adalah mengetahui aktivitas belajar peserta didik dan peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL).

KAJIAN TEORI

***Problem Based Learning* (PBL)**

Model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari dan perlu banyak informasi yang relevan dan sesuai untuk menemukan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran. '*Problem Based Learning* adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengetahuan diri.' (Hmelo-Silver, Serafino & Cicchelli dalam Eggen & Kauchak, 2012, hlm 307). Ditegaskan kembali oleh Tung (2015, hlm. 228) bahwa "pembelajaran ini melibatkan murid untuk memecahkan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga mereka dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Adapun langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) terdiri atas lima langkah utama yaitu sebagai berikut: "1) Orientasi peserta didik pada masalah; 2) Mengorganisasi untuk belajar; 3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok; 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; 5) Menganalisis.

Berpikir Kritis

Menganalisis dan mengevaluasi suatu masalah berdasarkan pemikiran yang logis untuk memilih keputusan adalah proses dari berpikir kritis. Sejalan dengan pendapat Desmita, (2012, hlm.153) mengemukakan bahwa 'Berpikir kritis berarti merefleksikan permasalahan secara mendalam, mempertahankan pikiran agar tetap terbuka bagi berbagai pendekatan dan perspektif yang berbeda, tidak mempercayai begitu saja informasi-informasi yang datang dari berbagai sumber (lisan atau tulisan), serta berpikir secara reflektif ketimbang hanya menerima ide-ide dari luar tanpa adanya pemahaman dan evaluasi yang signifikan.' (Tapilouw dalam Susanto, 2013, hlm. 122) mengemukakan bahwa berpikir kritis

merupakan: ‘cara berpikir disiplin dan dikendalikan oleh kesadaran. Cara berpikir ini mengikuti alur logis dan rambu-rambu pemikiran yang sesuai dengan fakta atau teori yang diketahui, tipe berpikir ini mencerminkan pemikiran yang terarah.’ Untuk mencapai kemampuan berpikir kritis harus menempuh 6 indikator yaitu: (1) mengidentifikasi masalah, (2) mengumpulkan informasi yang relevan dari berbagai sumber, (3) menyusun sejumlah alternatif pemecahan masalah, (3) membuat kesimpulan. (Fisher, 2008, hlm.4). Kowiyah (2012, hlm. 15) juga mengemukakan sebagai berikut: “1) Menginterpretasi, yaitu a. Mengkategorikan, b. Mengklasifikasi; 2) Menganalisis, yaitu a. Menguji, b. Mengidentifikasi; 3) Mengevaluasi, yaitu a. Mempertimbangkan, b. Menyimpulkan; 4) Menarik kesimpulan, yaitu a. Menyaksikan data, menjelaskan kesimpulan; 5) Penjelasan, yaitu a Menuliskan hasil, b. Menghadirkan argumen; 6) Kemandirian, yaitu a. Melakukan koreksi, b. Melakukan pengujian.

Berdasarkan pemaparan di atas maka penelitian ini di fokuskan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis berdasarkan lima indikator, yaitu: penjelasan, menganalisis, mengevaluasi, mempertimbangkan, menghadirkan argumen.

Pembelajaran IPA

IPA adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada di sekolah dasar yang harus diterapkan agar peserta didik dapat memiliki pengalaman yang berkaitan dengan kehidupan nyata untuk menemukan suatu konsep. Sejalan dengan Wisudawati dan Sulistyowati, (2014, hlm. 22) yang mengatakan IPA adalah “rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus yang mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab-akibatnya”.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan desain dan jenis dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Desainnya adalah Model Kemmis dan Mc. Taggart yang Konsep dalam penelitian ini menggunakan 4 tahap dalam 1 siklus. Tahapanya yaitu: *planning, acting, observing, dan reflecting*. (Wiriaatmadja, 2005, hlm. 66). Dan untuk jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Partisipan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VB (Teuku Umar) yang terdiri dari 26 peserta didik dengan peserta didik laki-laki berjumlah 12 orang dan perempuan berjumlah 14 orang. Tempatnya beralamat di Jalan Kamojing, Kec. Cikampek, Kab. Karawang. Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi dan tes kemampuan berpikir kritis. Data adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data Kuantitatif digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan tes yang berbentuk 5 soal essay yang sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kritis. Rubrik penskoran berpikir kritis yang digunakan yaitu 0-4. 0= tidak kritis (peserta didik tidak menjawab soal yang diberikan, 1= Kurang Kritis (peserta didik menjawab salah dalam menjawab dan keluar dari pengetahuan yang dipelajari), 2= Cukup Kritis Peserta didik menjawab hanya memberikan sebagian informasi yang benar), 3= Kritis (jawaban benar, namun hanya mengkritisi beberapa kalimat tidak bisa menjabarkan lebih dari satu), 4= Sangat Kritis (jawaban benar dan mengandung isi dari pembahasan).(Halimah, S. 2015, hlm. 39)

Untuk menghitung nilai rata-rata kelas (Hermawan, dkk 2007, hlm 210) yaitu: $\frac{\sum x}{N}$

Keterangan:

X = rata-rata

$\sum x$ = jumlah seluruh skor

N = banyak peserta didik

Ketuntasan belajar secara individu dapat menggunakan rumus berikut: $KB = \frac{T}{Tt} 100$ (Mulyasa, 2009, hlm. 41).

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh peserta didik

t = Jumlah skor total

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Peserta didik Kelas V di SDN Cikampek Selatan II pada mata pelajaran IPA adalah 73. Peserta didik dikatakan tuntas jika peserta didik mencapai standar KKM. (Mulyasa, 2009, hlm. 36) menyatakan bahwa ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan rumusan sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum \text{Siswa yang memperoleh nilai} \geq 73}{\sum \text{Siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Jika nilai ketuntasan belajar peserta didik \geq KKM 73 secara klasikal mencapai 85% maka penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini dapat dinyatakan berhasil.

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dihitung dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretes}}$$

Hasil *N-Gain* yang telah diperoleh kemudian diinterpretasikan pada kriteria tertentu, kriteria-kriteria tersebut dapat dilihat pada table di bawah ini:

Kriteria Uji *N-Gain*

Batasan	Kategori
$NG < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq NG < 0,70$	Sedang
$NG \geq 0,70$	Tinggi

Data kualitatif dilakukan pada saat observasi dan dokumentasi dalam kegiatan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Observasi peserta didik menggunakan skala Guttman yang merupakan pengukuran tegas seperti ya atau tidak. Peneliti menggunakan “ya” yaitu “melakukan”, “tidak” yaitu “tidak melakukan”. Teknik penskoran yang digunakanpun sama. Jika melakukan maka skornya 1 dan jika tidak melakukan skornya dalah 0. (Sunarti dan Rahmawati, 2014 hlm. 52).Rumusny adalah sebagai berikut:

Penilaian aktivitas peserta didik

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\text{Jumlah rata - rata setiap aspek}}{\text{Jumlah aspek}}$$

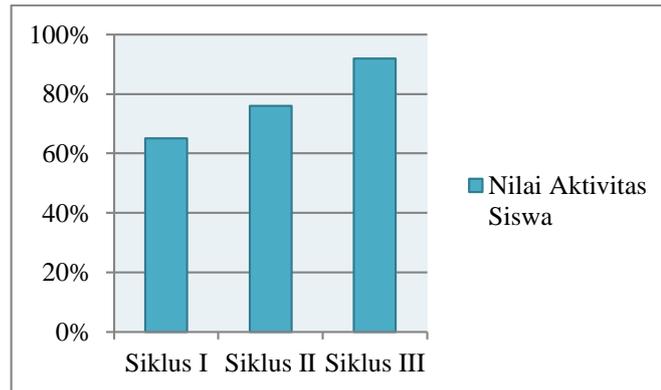
$$\text{Nilai aktivitas} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah aktivitas keseluruhan}} \times 100\%$$

Data observasi dari setiap siklus diambil rata-rata persentasinya kemudian dikonversikan dalam aturan Arikunto (2013, hlm. 146) yang selanjutnya disajikan secara kualitatif dengan

kriteria sebagai berikut: $80\% \leq SB \leq 100\%$ = sangat baik (SB), $66\% \leq B < 79\%$ = baik (B), $56\% \leq C < 65\%$ = Cukup (C), $40\% \leq K < 55\%$ = Kurang (K).

HASIL DAN PEMBAHASAN

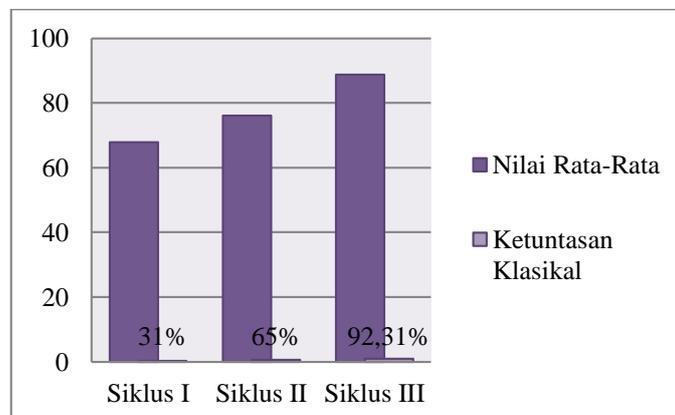
Penelitian ini dilaksanakan 3 siklus karena dengan menerapkan model *Problem Based Learning* selama pembelajaran IPA pada materi “Peristiwa Alam” aktivitas peserta didik menjadi aktif karena selama proses pembelajaran banyak melibatkan aktivitas peserta didik, dan sudah terjadi peningkatan pada kemampuan berpikir dan nilai yang diperoleh tuntas sesuai dengan harapan yang diinginkan. Untuk aktivitas peserta didik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Nilai Aktivitas Siswa

Pemaparan dari diagram di atas menunjukkan hasil penelitian yang mencapai keberhasilan dengan kriteria nilai yang sangat baik. Untuk peningkatan aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran siklus pertama memperoleh nilai persentase 65% kriteria “cukup”, dilanjutkan dengan siklus kedua memperoleh nilai 76% kriteria “baik”, dan pada saat siklus ketiga meningkat hingga 92% kriteria “sangat baik”, hal ini tentu menunjukkan bahwa data tersebut adalah data aktivitas peserta didik selama pembelajaran yang mengalami peningkatan dan perubahan kearah yang lebih baik.

Hasil tes berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan dari setiap soal yang mengacu pada indikator berpikir kritis, rata-rata, ketuntasan klasikal dan hasil uji *N-gain*. Adapun data penelitian pada siklus pertama, kedua dan ketiga terjadi peningkatan pembelajaran yang memuaskan karena peningkatan dari siklus pertama, kedua, dan ketiga peningkatannya terlihat sangat signifikan. Telah dibuktikan dengan nilai rata-rata yang terus mengalami peningkatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2, Nilai rata rata dan ketuntasan klasikal

Berdasarkan diagram di atas maka dapat dilihat pada siklus pertama memperoleh nilai rata-rata tes kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah 67,88 dengan ketuntasan klasikal 31%, pada siklus kedua nilai rata-rata tes kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah 76,15 dengan ketuntasan klasikal 65%, dan pada siklus ketiga nilai rata-rata tes kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah 88,85 dengan ketuntasan klasikal 92,31%. Kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPA menunjukkan adanya peningkatan yang sangat baik di setiap siklus. Hal demikian terjadi karena peneliti selalu melakukan perbaikan dan merancang kembali pembelajaran dari kekurangan-kekurangan di setiap siklusnya dengan penerapan model *problem based learning* tersebut.

KESIMPULAN

Penelitian “Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. (Penelitian Tindakan Kelas Pokok Bahasan Peristiwa Alam serta Dampaknya bagi MakhluK Hidup dan Lingkungannya Kelas V di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Jalan Kamojing Kecamatan Cikampek Kabupaten/Kota Karawang 2016/2017), penelitian ini menghasilkan simpulan sebagai berikut: Pertama, aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung adalah dengan membaca informasi dari teks berita koran atau televisi agar terlibat aktif pada pemecahan masalah yang disajikan oleh guru, peserta didik juga melakukan percobaan secara berkelompok untuk melakukan percobaan IPA dan melakukan tanya jawab baik secara individual maupun kelompok. Selain itu peserta didik berdiskusi untuk menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah yang kemudian hasilnya akan dipresentasikan di depan kelas dengan percaya diri. Kemudian peserta didik yang lain memberi tanggapan dari jawaban/pertanyaan temannya untuk mendapatkan solusi dalam pemecahan masalah. Hal ini di dukung oleh guru yang memberikan reward kepada anak yang aktif dalam pembelajaran pada setiap pembelajaran.

Kedua, peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan menerapkan model problem based learning menunjukkan keberhasilan yang sangat memuaskan karena mengalami peningkatan yang cukup baik pada setiap siklusnya. Untuk peningkatan tes kemampuan berpikir kritis pada siklus pertama awalnya hanya satu indikator yang mncapai tingkat kekritisan “kritis” dan empat indikator lainnya adalah “cukup kritis”. Akan tetapi, pada saat melakukan tindakan pada siklus kedua mengalami peningkatan karena ke empat indikator telah mencapai tingkat kekritisan “kritis” dan satu indikator “cukup kritis”. Selanjutnya dilakukan tindakan pada siklus ketiga peningkatan tes berpikir kritis mencapai tujuan yang diharapkan karena pada tindakan siklus tiga tes kemampuan berpikir kritis sangat memuaskan yaitu dari kelima indikator yang disusun semua berhasil karena mencapai taraf kekritisan “kritis” bahkan satu indikator mencapai tingkat kekritisan “sangat kritis” hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh sangat memuaskan dan terjadi peningkatan yang signifikan sehingga tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran telah tercapai. Dan peserta didik kelas VB sudah dapat berpikir dan mengungkapkan pendapatnya, dan itu artinya peserta didik telah mempunyai kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPA.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita. (2012). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fisher, A. (2008). *Berpikir kritis: sebuah pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Eggen, P & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan model pembelajaran*. Jakarta Barat: Indeks.

- Halimah, (2015). *Penerapan model cooperative learning teknik thing pair share untuk meningkatkan berfikir kritis peserta didik dalam pembelajaran ipa di sekolah dasar. (skripsi)*. Universitas Pendidikan Indonesia: Purwakarta.
- Hermawan, R. dkk. (2007a). *Belajar dan pembelajaran sd*. Bandung: UPI PRESS
- Kowiyah. (2012). Kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan Dasar*, III (5).179.
- Mulyasa, E. (2009). *Praktik penelitian tindakan kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sunarti, dan Rahmawati, S. (2014). *Penilaian dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta:ANDI.
- Suwarma, D.M. (2009). *Suatu alternative pembelajaran kemampuan berfikir kritis matematika*. Jakarta: Cakrawala Maha Karya.
- Tung, K.Y. (2015). *Pembelajaran dan perkembangan belajar*. Jakarta Barat: Indeks.
- Wiriaatmadja. (2005). *Metode penelitian tindakan kelas*. Bandung: remaja Rosdakarya.
- Wisudawati & Sulistyowati. (2014). *Metodologi pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

PENERAPAN MODEL MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP IPA DI SEKOLAH DASAR

Yuyu Hendawati, Suci Utami Putri, Suko Pratomo, Fitri Widianingsih

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Purwakarta

Kata Kunci :

Model Mind Mapping
Penguasaan Konsep
Pembelajaran IPA

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of mastery of student concept examined from result of evaluation of mastery of concept. Research in general aims to know the activity and mastery of the concept of learning in the science of style materials by applying the model of Mind Mapping. The type of research used is Classroom Action Research with spiral reflection system design. Research carried out in III cycle, which consists of 4 stages of planning, action, observation and reflection. Subject of this research is fourth grader of elementary school in Subang Regency as many as 20 students. Instrument used in the form of test ability of mastery of concept (pretes and postes) and observation sheet (student and teacher). This research concludes that by applying Mind Mapping model can improve mastery of student concept on science learning material. This research is expected to be useful for the development of the education, especially in science learning in elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan penguasaan konsep siswa masih rendah, terlihat dari hasil evaluasi penguasaan konsep. Penelitian secara umum bertujuan untuk mengetahui aktivitas dan penguasaan konsep dalam pembelajaran IPA materi gaya dengan menerapkan model pembelajaran Mind Mapping. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK) dengan sistem spiral refleksi design. Penelitian dilaksanakan III siklus, yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD di Kab. Subang sebanyak 20 siswa. Instrument yang digunakan berupa tes kemampuan penguasaan konsep (pretes dan postes) serta lembar observasi (siswa dan guru). Penelitian ini berkesimpulan bahwa dengan menerapkan model Mind Mapping dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa pada pembelajaran IPA materi gaya. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Email penulis:

yuyuhendawati@upi.edu

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Komara (2014, hlm. 29) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan keterampilan.

Pembelajaran IPA tidak hanya menuntut siswa untuk mengembangkan kemampuan kognitif saja, akan tetapi siswa juga meningkatkan kemampuan lainnya, salah satunya kemampuan dalam menguasai konsep.

Berdasarkan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan di SDN Ganda Manah dengan wali kelas IV pada hari Senin, 17 April 2017 bahwa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) IPA yang ditetapkan sekolah yaitu minimal 7,0. Siswa yang telah mencapai KKM adalah 7 orang atau 35,00% dan siswa yang belum lulus ada 13 orang atau 65,00%. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai siswa masih rendah. Oleh karena itu peneliti melakukan tindakan awal (pretest) yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa pada saat proses pembelajaran IPA.

Berdasarkan tes awal penguasaan konsep pada pembelajaran IPA tentang gaya pada siswa kelas V dengan jumlah siswa 20 orang di SDN Ganda Manah Subang, terdapat 8 orang siswa yang mencapai KKM atau bila di persentasikan sekitar 40% saja yang mencapai KKM yang disyaratkan sebesar 70,0 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20.

Kondisi ini terjadi karena siswa cukup mengerti meskipun terkadang masih ragu dalam menjelaskan materi, dan jika dilihat pada aspek membuat kesimpulan, siswa masih kurang memberikan gagasan maupun pendapat yang jelas, kemudian pada aspek tanya jawab, siswa cenderung kurang memberikan jawaban yang relevan sehingga cenderung monoton. Terdapat beberapa indikasi permasalahan yang menyebabkan siswa kesulitan dalam Pembelajaran IPA tentang Gaya. Pada umumnya penguasaan konsep siswa masih rendah, terlihat dari hasil evaluasi penguasaan konsep menunjukkan masih banyak siswa belum menguasai konsep dalam pembelajaran IPA terutama mengenai materi gaya. Hal ini disebabkan karena siswa tidak terlatih untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dari indikasi di atas penggunaan model pembelajaran dapat mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh siswa dan memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat berdampak pada peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai konsep, salah satunya melalui model Pembelajaran Mind Mapping. Model Mind Mapping ini ditemukan oleh Ariestoteles yang dikembangkan kembali oleh Tony Buzan (Swadarna, 2013; 5).

Mind Mapping atau pemetaan pikiran merupakan cara kreatif bagi tiap pembelajar untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru (Sileberman, 1996). Penggunaan Mind Mapping lebih menggunakan keterampilan kortikal-kata, gambar, nomor, logika, ritme, warna, dan ruang kesadaran dalam suatu cara unik yang kuat sehingga tidak menimbulkan kejenuhan bagi siswa. Adapun tahapan-tahapan pembelajaran Mind Mapping menurut Swadarna (2013, hlm; 75) memiliki lima tahapan pembelajaran yaitu: 1) Orientasi, 2) penyajian (Konfrontasi), 3) Akomodasi, 4) Transfer.

Dengan menerapkan model Mind Mapping pada saat pembelajaran IPA dalam pokok bahasan Gaya, diharapkan dapat mengatasi kesulitan belajar siswa diantaranya hal yang dapat mengganggu dan menghambat kemampuan penguasaan konsep siswa khususnya pada pembelajaran IPA pada pokok bahasan Gaya. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul: "Penerapan Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Pada Pembelajaran IPA di SD.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah "Apakah penerapan model Mind Mapping dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa dalam pembelajaran IPA pada materi gaya di SD?"

Secara spesifik pertanyaan penelitian ini adalah, 1) Bagaimana aktivitas siswa dan aktivitas kinerja guru pada saat menerapkan model pembelajaran Mind Mapping pada pembelajaran

IPA pada materi gaya di SDN Ganda Manah Kecamatan Subang Kabupaten Subang?, dan 2) Bagaimana penguasaan konsep siswa dalam pembelajaran IPA pada materi gaya di SDN Ganda Manah Kecamatan Subang Kabupaten Subang setelah menerapkan model pembelajaran Mind Mapping?

KAJIAN TEORI

Model Mind Mapping

Model Mind Mapping menurut Swadarma (2013, hlm;3) merupakan sistem Berpikir yang terpancar (*radiant thinking*) sehingga dapat mengembangkan ide dan pikiran ke segala arah, *divergent*, dan melihatnya dari berbagai sudut pandang, selain itu mind mapping merupakan model penulisan yang bekerja dengan menggunakan prinsip manajemen otak sehingga dapat membuka seluruh potensi dan kapasitas otak yang masih tersembunyi.

Sedangkan menurut DePorter (Kusmintayu, 2012, hlm;100) mengatakan bahwa mind mapping dapat membantu kita mengingat perkataan dan bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi dan memberikan wawasan baru karena didalamnya memuat kata-kata kunci dalam sebuah topik. Berdasarkan uraian di atas mind mapping dapat disimpulkan mind mapping merupakan bentuk model yang mudah digunakan dan efektif serta mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran baik dalam mengeluarkan informasi, ide maupun gagasan baru utamanya dapat mempermudah siswa untuk menguasai konsep materi ajar yang telah diberikan.

Adapun tujuan mind mapping menurut Trianto (2007, hlm;166) yaitu untuk memperjelas pemahaman suatu bacaan, sehingga dapat dipakai sebagai alat evaluasi dengan cara membantu siswa untuk membaca peta konsep dan menjelaskan hubungan antara konsep satu dengan yang lainnya dalam satu peta konsep. Tahapan-tahapan pembelajaran Mind Mapping menurut Swadarma (2013, hlm; 75) memiliki lima tahapan pembelajaran yaitu: 1) Orientasi, 2) pelacakan, 3) penyajian (Konfrontasi), 4) inkuiri, 5) Akomodasi, 4) Transfer.

Menurut Swadarna (2013, hlm; 9) mengatakan bahwa kelebihan model mind mapping dapat meningkatkan kinerja otak, memacu kreativitas, sederhana dan mudah dikerjakan, menarik dan mudah tertangkap oleh mata (*eye catching*), dapat melihat sejumlah data dengan mudah, sewaktu-waktu siswa dapat me –recall data yang ada dengan mudah.

Selain memiliki kelebihan, mind mapping juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya menurut Shoimin (2014, hlm; 107) yaitu hanya siswa yang aktif saja yang terlibat, tidak seluruh siswa belajar dan ada saling mengandalkan teman, jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan.

Penguasaan Konsep

a. Pengertian Penguasaan Konsep

Konsep merupakan dasar dari sebuah teori. Sebuah konsep muncul dari fakta-fakta yang telah ada sebelumnya. Mempelajari konsep artinya menghubungkan fakta-fakta menjadi sebuah kesatuan yang lebih rasional. Gagne (Wisudawati, 2013, hlm. 32) mengungkapkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks yang menghasilkan kapabilitas, timbulnya kapabilitas tersebut disebabkan stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang merupakan proses pembentukan konsep yang disebabkan oleh proses kognitif mengenai apa yang sudah ada di lingkungan. Penguasaan konsep terdiri dari dua kata yaitu penguasaan dan konsep. Penguasaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005, hlm. 604) diartikan sebagai pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan, dan kepandaian.

b. Indikator Penguasaan Konsep

Sumaya (2004, hlm. 102) mengemukakan indikator penguasaan konsep yaitu seseorang dapat dikatakan menguasai konsep jika orang tersebut benar-benar memahami konsep yang dipelajarinya sehingga mampu menjelaskan dengan menggunakan kata-kata sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya, akan tetapi tidak mengubah makna yang ada di dalamnya.

Indikator yang lebih komprehensif dikemukakan oleh Bloom yang dikutip oleh Rustaman (2005, hlm. 23) bahwa indikator penguasaan konsep dari C1-C6. Dari indikator tersebut pada penelitian ini hanya beberapa indikator yang digunakan yang telah disesuaikan dengan model pembelajaran Mind Mapping diantaranya yaitu C2, C4, dan C6.

Keterkaitan Mind Mapping dengan Penguasaan Konsep

Menurut Arnyana (2007:675) keterkaitan antara Mind Mapping dengan penguasaan konsep diantaranya dalam hal pencatatan untuk meningkatkan daya ingat siswa, maka dari itu Mind Mapping menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan atau berhubungan seperti jalan yang digunakan untuk belajar. Mind Mapping merupakan model mencatat yang unik dan mudah digunakan yang dapat membantu mengingat perkataan, bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi dan mampu meningkatkan penguasaan konsep siswa, sehingga model ini sangat erat kaitannya dan merupakan model yang tepat untuk meningkatkan kemampuan penguasaan konsep siswa.

Pembelajaran IPA di SD

a. Pengertian Pendidikan IPA

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berdasarkan kurikulum KTSP 2006 merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam jenjang pendidikan sekolah dasar. Samatowa (2011, hlm; 3) berpendapat bahwa IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan kepada hasil percobaan dan hasil pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA dalam penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti percobaan dan pengamatan.

b. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menurut Mulyasa (2011, hlm; 11) mengungkapkan bahwa siswa dapat memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA dengan lingkungan disekitarnya. 2) Mengembangkan pengetahuan dan penguasaan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikembangkan dengan menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian digunakan adalah desain penelitian yang dilakukan oleh Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Keempat komponen tersebut dianggap satu siklus.

Penelitian dilaksanakan di SDN Ganda Manah Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang. Subjek penelitian seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 20 siswa, yaitu 13 orang siswa perempuan dan 7 orang siswa laki-laki. Penelitian ini menggunakan instrumen penilaian yang berupa tes kemampuan konsep, lembar observasi dan dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengolah data yang berasal dari lembar observasi dan lembar tes. Langkah analisis data dilakukan sebagai berikut:

Untuk mengolah data yang bersifat kualitatif yaitu hasil observasi guru dan siswa digunakan skala 1 sampai 4 dengan interpersi, 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = baik, 4 = Sangat baik, Selanjutnya setiap siklus diambil rata-rata persentasenya dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{S}{N} \times 100$$

Keterangan: P = Persentasi pelaksanaan setiap tahapan Mind Mapping

S = Jumlah skor, N = Jumlah skor total maksimal. Data dikonversikan kedalam bentuk berikut: Keterangan : A = 3,1– 4 Sangat Baik, B = 2,1 – 3, Baik, C = 1,1 – 2 Cukup.

Sementara, perhitungan kriteria Ketuntasan nilai Minimal (KKM) siswa pada mata pelajaran IPA yaitu 70 Untuk siswa dinyatakan tuntas apabila siswa tersebut mencapai KKM.

Menurut Trianto (2007, hlm.241) acuan yang dipakai dalam mengukur keberhasilan tindakan kelas adalah persentase nilai ketuntasan belajar siswa ≥ 70 secara klasikal mencapai 85%. Untuk menghitung ketuntasan belajar secara *klasikal*, dapat digunakan rumus *Daya Serap Klasikal* sebagai berikut:

$$\text{Persentase Daya Serap Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM } (\geq 70)}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Jika nilai ketuntasan belajar siswa ≥ 70 secara klasikal mencapai 85 % maka penelitian ini dinyatakan berhasil. Hal ini mengacu kepada Depdikbud (Sohimin, 2006, hlm. 14) yang menyatakan bahwa:

Siswa dinyatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proposi jawaban benar siswa ≥ 70 dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan berupa implementasi tindakan-tindakan yang telah direncanakan sebelumnya berkaitan dengan model *Mind Mapping*. Sebelum di terapkannya model pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan dengan wali kelas IV pada hari Senin, 17 April 2017.

Pada awal didapat hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa pembelajaran IPA tentang materi gaya di kelas IV belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Cara mengajar guru hanya dengan metode ceramah yang didominasi oleh guru, lalu diselingi dengan tanya jawab. Setelah itu siswa mengerjakan soal latihan yang dibuat oleh guru. Siswa belum terlibat aktif dalam pembelajaran, karena hanya duduk, dengar, catat dan diam. Siswa cepat bosan dan kurang fokus pada pelajaran. Hal ini berakibat pada kurangnya penguasaan siswa pada pembelajaran IPA tentang konsep gaya.

Hasil *pretest* penguasaan konsep gaya siswa kelas IV SDN Ganda Manah sebelum tindakan disajikan dalam tabel 1.

Tabel .1 Daftar Nilai Awal (Pretest) Sebelum Menggunakan Model *Mind Mapping*

No	Frekuensi	Skor	Nilai	KKM	Kategori Ketuntasan (L/TL)
1	3 Siswa	1 (3)	20 (60)	70	TL
2	5 Siswa	2 (10)	40 (200)		TL
3	4 Siswa	3 (12)	60 (240)		TL
4	8 Siswa	4 (24)	80 (320)		L
Jumlah		49	820		
Rata-rata		41			
Persentase		20,5 %			

Dari Tabel 4.1 dapat dilihat bahwa terdapat 8 orang siswa yang mencapai KKM atau bila di persentasikan sekitar 40% saja yang mencapai KKM yang disyaratkan sebesar 70,0 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20, dari 20 siswa kelas IV yang mencapai KKM

Temuan Pelaksanaan Tindakan

Siklus I

Pada pelaksanaan tindakan untuk siklus I, proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV SDN Ganda Manah Kecamatan Subang Kabupaten Subang yaitu diawali dengan menganalisis materi ajar mengenai materi gaya yang akan dijadikan sebagai bahan pembelajaran dengan menerapkan model *mind mapping*.

Berdasarkan pada tindakan siklus I hasil lembar observasi yang diperoleh dari lembar pengamatan yang didalamnya terdapat hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap 20 orang siswa dan pengamatan tersebut dilakukan pada tiap individu tidak berkelompok dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek yang diamati	Frekuensi	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase (%)	Ket
A	Kegiatan Awal : Tahap <i>Orientasi</i>					
1	Memberikan gagasan dengan jelas dan menjawab pertanyaan dengan benar.	4	64	3,2	3,2 %	A
B	Kegiatan Awal : Tahap Pelacakan					
2	Dapat menghasilkan gagasan (kata kunci untuk <i>mapping</i>), jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	3	57	2,8 5	2,8 5 %	B
C	Kegiatan Inti:Tahap <i>Konfrontasi, Inkuiri, akomodasi</i>					
3	Dapat melakukan percobaan dengan baik bersama teman kelompoknya dan memberikan jawaban yang berbeda dengan orang lain serta membuat <i>Mapping</i> hasil sendiri yang berbeda dengan orang lain.	8	65	3,2 5	3,2 5 %	A
D	Kegiatan inti :Tahap <i>Transfer</i>					
4	Dapat memberikan jawaban, gagasan dengan cermat serta dapat mengembangkan gagasan baik dari diri sendiri maupun dari orang lain	5	66	3,3	3,3 %	A
Jumlah skor		20	252			
Rata-rata		63				

Persentase klasikal (%)	$P = \frac{S}{N} \times 100 =$ $\frac{252}{320} \times 100 = 78,75$ 78,75 %
--------------------------------	--

Refleksi siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan observer, aktivitas siswa menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang belum terbiasa dengan model pembelajaran *Mind Mapping* pada saat proses pembelajaran berlangsung. Terdapat siswa yang masih ragu dalam bertanya dan memberikan gagasan, maupun pendapat yang relevan dan masih terdapat beberapa siswa yang belum bisa menyesuaikan gambar atau simbol serta kata kunci dengan materi ajar (gaya gravitasi). Berdasarkan nilai rata-rata observasi aktivitas siswa secara keseluruhan mencapai 63 dan termasuk ke dalam kategori baik.

Guru harus membuat perencanaan kembali untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa pada tindakan siklus berikutnya. Guru harus menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa yang lebih mengarah pada proses pembelajaran yang kreatif sehingga pada tindakan siklus selanjutnya bisa lebih baik dari pada tindakan siklus I.

Siklus II

Pada perencanaan tindakan untuk siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil kajian terhadap refleksi pada tindakan siklus II. pada siklus II dibuat kembali perencanaan pembelajaran, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV SDN Ganda Manah Kecamatan Subang Kabupaten Subang yaitu diawali dengan menganalisis materi ajar mengenai materi gaya.

Hasil lembar observasi yang dilaksanakan pada siklus II diperoleh dari lembar pengamatan.. Pada lembar observasi aktivitas siswa terdapat 4 aspek dan pada lembar observasi aktivitas pembelajaran guru terdapat 8 aspek yang diamati oleh peneliti, semua aspek tersebut telah disesuaikan dengan indikator Berpikir kreatif serta dengan langkah-langkah dari model *Mind Mapping*.. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa melalui penerapan model *Mind Mapping* dalam materi gaya (gaya gesek) pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek yang diamati	Frekuensi	Jumlah Skor	Rata-rata	Ket
A	Berpikir Lancar (Kegiatan Awal : Tahap <i>Orientasi</i>)				
1	Memberikan gagasan dengan jelas dan menjawab pertanyaan dengan benar.	4	72	3,6	A
B	Berpikir Luwes (Kegiatan Awal : Tahap Pelacakan)				
2	Dapat menghasilkan gagasan (kata kunci untuk <i>mapping</i>), jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	5	76	3,8	A
C	Berpikir Orisinal (Kegiatan Inti:Tahap <i>Konfrontasi, Inkuiri, akomodasi</i>)				

No	Aspek yang diamati	Frekuensi i	Jumlah Skor	Rata-rata	Ket
3	Dapat melakukan percobaan dengan baik bersama teman kelompoknya dan memberikan jawaban yang berbeda dengan orang lain serta membuat <i>Mapping</i> hasil sendiri yang berbeda dengan orang lain.	5	77	3,85	A
D	Berpikir Terperinci (Kegiatan inti : Tahap <i>Transfer</i>)				
4	Dapat memberikan jawaban, gagasan dengan cermat serta dapat mengembangkan gagasan baik dari diri sendiri maupun dari orang lain	6	80	4,0	A
Jumlah skor		20	305		
Rata-rata		76,25			
Persentase klasikal (%)		$P = \frac{S}{N} \times 100 = \frac{305}{320} \times 100 = 95,31$			
		95,31%			

Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, aktivitas siswa menunjukkan bahwa siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran *Mind Mapping* walaupun masih ada beberapa siswa yang belum terbiasa dengan model pembelajaran *Mind Mapping* hal ini dapat dilihat dari siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM pada siklus I terdapat 16 siswa dan 4 siswa yang nilainya dibawah KKM sedangkan pada siklus II terdapat 17 siswa yang nilainya telah mencapai KKM dan 3 orang siswa yang masih dibawah KKM. Pada saat proses pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang masih ragu dalam bertanya dan kurang dalam menguasai konsep materi yang telah dipaparkan serta masih terdapat beberapa siswa yang belum bisa menyesuaikan gambar atau simbol serta kata kunci dengan materi ajar (gaya gravitasi). Berdasarkan nilai rata-rata observasi aktivitas siswa secara keseluruhan pada siklus I mencapai 63 dan termasuk ke dalam kategori baik sedangkan pada siklus II mencapai 76,25 termasuk dalam kategori sangat baik. Adapun hasil nilai evaluasi penguasaan konsep yang diperoleh oleh siswa secara keseluruhan pada siklus I mencapai 74,45 dan termasuk dalam kategori , sedangkan pada siklus II mencapai 87,5 dan termasuk pada kategori A yang berarti sangat baik. Adapun hasil nilai evaluasi penguasaan konsep siswa pada siklus I berdasarkan ketuntasan belajar klasikal (DSK) mencapai 80% dan pada siklus II berdasarkan ketuntasan belajar klasikal (DSK) mencapai 95%. Dalam siklus I dan II tujuan pembelajaran sudah cukup baik, dapat dilihat pada siklus I terdapat 4 orang yang belum tuntas mencapai KKM dan pada siklus II terdapat 3 orang yang belum tuntas mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu ≥ 70 .

Guru harus membuat perencanaan kembali untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa pada tindakan siklus berikutnya. Guru harus menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa yang lebih mengarah pada proses pembelajaran yang kreatif sehingga pada tindakan siklus selanjutnya bisa lebih baik dari pada tindakan siklus I dan siklus II.

Siklus III

Pada perencanaan tindakan untuk siklus III dilaksanakan berdasarkan hasil kajian terhadap refleksi pada tindakan siklus III. pada siklus III dibuat kembali perencanaan pembelajaran,

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV SDN Ganda Manah Kecamatan Subang Kabupaten Subang.

Hasil lembar observasi yang dilaksanakan pada siklus III diperoleh dari lembar pengamatan. Lembar observasi aktivitas siswa terdapat 4 aspek dan pada lembar observasi aktivitas pembelajaran guru terdapat 8 aspek yang diamati oleh peneliti, semua aspek tersebut telah disesuaikan dengan langkah-langkah dari model *Mind Mapping*. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa melalui penerapan model *Mind Mapping* dalam materi gaya (gaya magnet) pada siklus III dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No	Aspek yang diamati	Frekuensi	Jumlah Skor	Rata-rata	Ket
A	Berpikir Lancar (Kegiatan Awal : Tahap <i>Orientasi</i>)				
1	Memberikan gagasan dengan jelas dan menjawab pertanyaan dengan benar.	4	77	3,85	A
B	Berpikir Luwes (Kegiatan Awal : Tahap <i>Pelacakan</i>)				
2	Dapat menghasilkan gagasan (kata kunci untuk <i>mapping</i>), jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	5	80	4,0	A
C	Berpikir Orisinil (Kegiatan Inti: Tahap <i>Konfrontasi, Inkuiri, akomodasi</i>)				
3	Dapat melakukan percobaan dengan baik bersama teman kelompoknya dan memberikan jawaban yang berbeda dengan orang lain serta membuat <i>Mapping</i> hasil sendiri yang berbeda dengan orang lain.	6	80	4,0	A
D	Berpikir Terperinci (Kegiatan inti : Tahap <i>Transfer</i>)				
4	Dapat memberikan jawaban, gagasan dengan cermat serta dapat mengembangkan gagasan baik dari diri sendiri maupun dari orang lain	5	80	4,0	A
Jumlah skor		20	317		
Rata-rata		79,25			
Persentase klasikal (%)		$P = \frac{S}{N} \times 100 = \frac{317}{320} \times 100 = 99,06$			
		99,06%			

Pembahasan Hasil Penelitian

Aktivitas siswa diamati dan dinilai oleh observer dengan mengacu pada tahapan model pembelajaran *Mind Mapping* dan kemudian nilai akhir dan dari lembar observasi diklasifikasikan berdasarkan kategori yang telah ditetapkan, kategori tersebut meliputi kategori A (Sangat Baik) dengan rentang nilai 3,1 - 4, kategori B (Baik) dengan rentang nilai 2,1-3, kategori C (Cukup) dengan rentang nilai 1,1- 2, dan kategori D (Kurang) dengan rentang nilai 0,1-1. Hasil lembar observasi dapat dilihat pada lampiran. Adapun rekapitulasi nilai observasi terdapat pada tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Nilai Aktivitas Siswa Pada Siklus I, II dan III

Tahapan	Siklus I			Siklus II			Siklus III		
	Frekuensi (f)	Nilai	Kategori	Frekuensi (f)	Nilai	Kategori	Frekuensi (f)	Nilai	Kategori
Kegiatan Awal= <i>Orientasi</i>	3	3,2	A	4	3,6	A	4	3,85	A
Kegiatan Awal= <i>Pelacakan</i>	3	2,85	B	5	3,8	A	5	4,0	A

Tahapan	Siklus I			Siklus II			Siklus III		
	Frekuensi (f)	Nilai	Kategori	Frekuensi (f)	Nilai	Kategori	Frekuensi (f)	Nilai	Kategori
Kegiatan Inti = Konfrontasi, Inkuiri, dan Akomodasi	8	3,25	A	5	3,85	A	6	4,0	A
Kegiatan inti = Transfer	5	3,3	A	6	4,0	A	5	4,0	A

Sumber : Data yang diolah (2017)

Penguasaan Konsep Siswa pada Kelas IV dalam Pembelajaran IPA setelah Menerapkan Model Pembelajaran *Mind Mapping*.

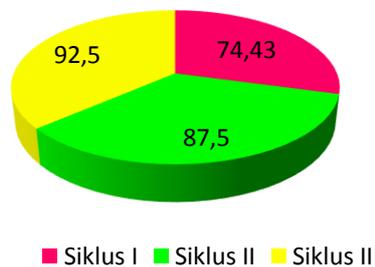
Penguasaan konsep siswa kelas IV SDN Ganda Manah pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Mind Mapping* pada materi gaya dari hasil post test yang dicapai peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dan terbukti dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa pada pembelajaran IPA materi gaya dapat dilihat dari hasil nilai evaluasi penguasaan konsep siswa dari tiap siklusnya. Peningkatan rata-rata penguasaan konsep dan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I,II dan III dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Nilai Evaluasi Penguasaan Konsep Kelas IV Pada Siklus I, II dan III

Siklus	Jumlah Skor Pada			Keterangan
	Jumlah (Σ)	Rata-rata (X)	Persentase DSK (%)	
Siklus I	1489	74,43	80%	KKM Tercapai
Siklus II	1750	87,5	85%	KKM Tercapai
Siklus III	1850	92,5	95%	KKM Tercapai

Sumber : Data yang diolah (2017)

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai peningkatan nilai evaluasi penguasaan konsep siswa pada siklus I, II dan III dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1. Rekapitulasi Nilai Evaluasi Penguasaan konsep Siswa Kelas IV Pada Siklus I, II dan III

Salah satu dampak positif dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* ini yaitu pada suasana dan rasa antusias siswa pada proses pembelajaran. pembelajaran yang kurang efektif, teknik mencatat yang kurang kreatif dan sulitnya memahami suatu konsep pada suatu topik bahasan membuat minat belajar siswa menjadi menurun, maka dari itu guru (peneliti) menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* ini sebagai solusi dari permasalahan tersebut, dan terbukti bahwa model pembelajaran ini cukup efektif digunakan dalam

pembelajaran utamanya pada pembelajaran IPA tentang gaya. Hal ini merujuk pada pendapat Trianto (2007, hlm; 166) bahwa *Mind Mapping* dapat membantu memperjelas pemahaman suatu bacaan, sehingga dapat dipakai sebagai alat evaluasi untuk membantu siswa untuk membaca peta konsep dan menjelaskan hubungan antara konsep satu dengan yang lainnya dalam satu peta konsep, dan berdampak pada peningkatan penguasaan konsep. Hal ini dibuktikan dari hasil rata-rata yang diperoleh siswa pada setiap siklusnya sebagai berikut:

- a. Hasil penguasaan konsep rata-rata yang diperoleh pada siklus pertama 74,43 terjadi peningkatan pada siklus ke II mencapai 87,5. Peningkatan dari siklus I sampai siklus II terjadi peningkatan sebanyak 13,07.
- b. Hasil penguasaan konsep rata-rata yang diperoleh pada siklus II 87,5 terjadi peningkatan pada siklus ke III mencapai 92,5. Peningkatan dari siklus I sampai siklus III terjadi peningkatan sebanyak 18,07.

Berdasarkan data di atas pada saat menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* dalam pembelajaran IPA tentang gaya terdapat peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini merupakan bukti bahwa dengan menerapkan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi gaya. Peningkatan yang terjadi disebabkan karena adanya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran telah diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang variatif serta melakukan percobaan perihal gaya dan juga kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, gagasan maupun ide kreatif siswa sehingga dapat membantu siswa pada saat menjelaskan suatu konsep dan berdampak pada peningkatan penguasaan konsep siswa.

Kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, gagasan maupun dalam hal pencatatan pada saat mencata materi ajar siswa dapat menggunakan gambar, simbol, dan variasi warna yang dapat membantu siswa untuk mengingat dan memahami suatu konsep dalam satu topic bahasan sehingga siswa memiliki peluang untuk meningkatkan penguasaan konsepnya pada saat memecahkan masalah dari suatu permasalahan serta dapat memberikan kesan tersendiri bagi siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan Swadarna (2013, hlm;39) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Mind Mapping* dapat memberikan banyak hal yang berkaitan dengan kemampuan penguasaan konsep yang dapat dijadikan sebagai unsur penguat (*reinforcement*) belajar seperti, menggambar, mewarnai, memberi *key images*, sehingga proses pembelajaran dapat kondusif, *fun*, dan *reward*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada proses pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi gaya, maka diperoleh kesimpulan, pertama, aktivitas siswa dengan menggunakan model *Mind Mapping* untuk meningkatkan penguasaan konsep pada saat pembelajaran IPA materi gaya di SDN Ganda Manah Kecamatan Subang Kabupaten Subang mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil observasi terhadap aspek yang diamat yang telah disesuaikan dengan tahapan model pembelajaran *Mind Mapping*. Pada saat siklus pertama siswa masih terlihat pasif pada saat pembelajaran berlangsung, hanya beberapa siswa yang dapat merespon guru. Keaktifan siswa mulai terlihat pada pembelajaran siklus ke dua. Hal tersebut terlihat dari jumlah peserta didik yang memberikan respon kepada guru walaupun masih terdapat beberapa siswa yang pasif. Dan pada siklus ke tiga hampir seluruh siswa berperan aktif memberikan respon pada guru ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga suasana belajar lebih kondusif, menyenangkan dan siswa tidak jenuh dan yang lebih penting perhatian siswa berfokus kepada arahan guru baik dalam memaparkan materi ajar perihal gaya, maupun pada saat proses percobaan

berlangsung. Hal tersebut tidak terlepas dari usaha guru dalam memperbaiki pembelajaran pada setiap siklusnya, sehingga siswa lebih antusias dan termotivasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Kedua, Terdapat peningkatan penguasaan konsep siswa dalam pembelajaran IPA pada materi gaya pada siswa setelah menerapkan model pembelajaran Mind Mapping. Hal itu berdasarkan Tabel 4.32 dapat diperoleh perbedaan persentase dari siklus satu sampai siklus III. Persentase pada saat siklus satu mencapai 80% dengan nilai rata-rata 74,45 dan pada siklus dua persentase mencapai 85% dengan nilai rata-rata 87,5 dan pada siklus tiga persentase mencapai 95% dengan rata-rata 92,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model Mind Mapping.

DAFTAR RUJUKAN

- Arnyana, I. (2007). Pengembangan Peta Pikiran untuk meningkatkan kecakapan berpikir kreatif siswa. *Journal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA* 1(2). Hlm 676.
- Kusmintayu, N. (2012). Penerapan model Mind Mapping untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa Sekolah Menengah Pertama. *Journal Penelitian Bahasa. Sastra Indonesia dan Pengajarannya*.1 (2).hlm 100.
- Mulyasa, E. (2011). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rustman, dkk.(2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Telekomunikasi*
- Samatowa. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks
- Sumaya. (2014). *Sains di SD*. Bandung: Erlangga
- Shoimin, Aris. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Swadarma, Doni. (2013). *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- UU RI No 20 Tahun 2003. (2006). *Tentang SISDIKNAS*. Bandung: Citra Umbaran
- Wisudawati, A.W. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Yogyakarta: Bumi Aksara

Ketentuan Penulisan Artikel

Artikel harus terkait dengan pembelajaran di SD meliputi strategi pembelajaran, pengembangan bahan ajar, keterampilan guru SD, atau keterampilan penunjang calon guru SD. Artikel diangkat atau didasarkan pada hasil penelitian, review buku atau kajian teori yang setara dengan penelitian. Penulis harus memastikan bahwa Artikel haruslah naskah asli dan belum pernah di muat dalam media apapun. Aturan Penulisan artikel adalah sebagai berikut:

- **BAHASA:** Naskah ditulis dalam bahasa Indonesia
- **FORMAT:** Naskah diketik pada kertas ukuran A4 (210 mm x 297 mm) dengan spasi. Jumlah halaman maksimal 20 halaman. Isi tulisan diketik dengan Font Times New Romans, 12pt.
- **JUDUL:** Judul ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Judul dibuat tidak lebih dari 2 baris (berkisar antara 10-15 kata) dan harus mencerminkan inti dari isi tulisan. Nama penulis dicantumkan di bawah judul tanpa mencantumkan gelar dan jabatan. Judul diketik dengan font Times New Romans, 16pt, di bawah nama penulis diikuti nama Institusi tempat penulis bekerja, serta alamat email penulis.
- **ABSTRAK:** Abstrak ditulis dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia, tidak lebih dari 200. Abstrak diketik dengan font Times New Roman, 10pt, spasi satu. Menggambarkan esensi isi keseluruhan tulisan.
- **KATA KUNCI:** Kata kunci dicantumkan di bawah abstrak, maksimal 5 kata ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
- **TABEL:** Judul tabel dan keterangan yang diperlukan ditulis dalam bahasa Indonesia dengan jelas dan singkat. Tabel harus diberi nomor. Penggunaan tanda koma (,) dan titik (.) pada angka di dalam tabel masing-masing menunjukkan nilai pecahan desimal dan kebulatan seribu.
- **GAMBAR:** Grafik dan ilustrasi lain yang berupa gambar harus kontras dan dibuat dengan tinta hitam. Setiap gambar harus diberi nomor, judul dan keterangan yang jelas (font yang proporsional) dalam bahasa Indonesia.
- **FOTO:** Foto harus mempunyai ketajaman (resolusi) yang baik, diberi judul dan keterangan yang jelas dalam bahasa Indonesia dan Inggris.
- **TUBUH NASKAH:** Diatur dalam Bab secara konsisten sesuai dengan kebutuhan.
- **SISTEMATIKA PENULISAN** adalah sebagai berikut :
Judul: Bahasa Indonesia dan Inggris, Penulis, instansi, dan email penulis, Abstrak: Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia, Kata Kunci, Pendahuluan, Metode Penelitian (Jika berupa hasil penelitian), Hasil dan Pembahasan, Kesimpulan dan Saran, Daftar Rujukan
- **KESIMPULAN:** adalah hasil dari pembahasan yang menjawab permasalahan penelitian. Isi kesimpulan menggunakan huruf dan gaya paragraf yang sama dengan bagian lainnya serta menghindari penggunaan bullet atau nomor.
- **DAFTAR PUSTAKA:** Pustaka yang dirujuk usahakan terbitan paling lama sepuluh tahun terakhir dengan jumlah paling sedikit sepuluh pustaka yang bersumber dari acuan primer. Sumber dituliskan dengan mengikuti tatacara (style) yang dikeluarkan oleh APA (*American Psychological Association*), Untuk menghindari kesalahan dalam penulisan format daftar pustaka kami sarankan untuk menggunakan aplikasi referensi seperti **Mendeley, Zotero**.

