

ISBN : 978-602-60420-2-6

# PROSIDING

## Format Pendidikan Untuk Meningkatkan Daya Saing Bangsa

---

Seminar Nasional  
Ikatan Alumni Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Dies Natalis ke-55  
Universitas Negeri Yogyakarta

4 Mei 2019  
Ruang Sidang Utama Rektorat UNY

---



# **PROSIDING**

SEMINAR NASIONAL

“Format Pendidikan Untuk Meningkatkan Daya Saing Bangsa”

Dalam rangka Dies Natalis Ke-55 Universitas Negeri Yogyakarta

4 Mei 2019

Ruang Sidang Utama Rektorat UNY

---

### Sanksi Pelanggaran Pasal 113

#### Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

1. Setiap Orang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf I untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah)
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta dan pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000 (lima ratus juta rupiah)
3. Setiap Orang yang dengan tanpa izin Pencipta atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000 (satu miliar rupiah)
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000 (empat miliar rupiah)



ISBN : 978-602-60420-2-6

# PROSIDING

## Format Pendidikan Untuk Meningkatkan Daya Saing Bangsa

---

Seminar Nasional  
Ikatan Alumni Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Dies Natalis ke-55  
Universitas Negeri Yogyakarta

4 Mei 2019  
Ruang Sidang Utama Rektorat UNY

---



# **Prosiding Seminar Nasional**

Dalam rangka Dies Natalis ke-55 Universitas Negeri Yogyakarta

## **Format Pendidikan Untuk Meningkatkan Daya Saing Bangsa**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

All right reserved

2019

ISBN : 978-602-60420-2-6

Diterbitkan oleh:

Ikatan Alumni

Universitas Negeri Yogyakarta

(IKA UNY)

Sekretariat IKA UNY:

Grha Alumni, Kantor IKA UNY,

Kampus UNY Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp./Fax: 0274 552060

Email: [ika\\_uny@yahoo.com](mailto:ika_uny@yahoo.com)

Website : [ikauny.org](http://ikauny.org)

# DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Daftar Isi .....	ii
1. Evaluasi Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai Media Pembelajaran dalam Pelatihan <i>Oleh : Wartiningsih (Perwakilan BKKBN Provinsi D.I. Yogyakarta) .....</i>	1
2. BUDAYA LITERASI SEBAGAI PONDASI EDUKASI BANGSA <i>Oleh : Agus Andoyo Sulyantoro (Praktisi pendidikan, pegiat literasi) .....</i>	18
3. Transformation and existence of banyumas as well as the contribution of literature development in indonesia <i>Oleh: Agus Andoyo Sulyantoro (Praktisi pendidikan, pegiat literasi) .....</i>	23
4. Pendekatan Kontekstual dengan Model Group Investigation untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa <i>Oleh: Farizal Tanjung Effendi dan Sujono (PPG Pendidikan Matematika UNY, SMPN 2 Mlati, Sleman, Yogyakarta) .....</i>	28
5. Implementasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran IPS <i>Oleh : Victor Novianto dan Ardilla Elfira Safitri (Pendidikan IPS, Program Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta Program Pascasarjana, Uni versitas PGRI Yogyakarta) .....</i>	39
6. TRADISI 7Si MENUJU SESI (SCHOOL EFFECTIVENESS & SCHOOL IMPROVEMEN <i>Oleh: Warih Jatirahayu (Kepala SMP Negeri 1 Pakem, Sleman, Yogyakarta) .....</i>	46
7. Mewujudkan Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah: Penguatan Karakter untuk Meningkatkan Daya Saing Bangsa <i>Oleh : Abdul Rohman, Sunardi, Leo Agung S (UNS) .....</i>	56
8. PENDIDIKAN NASIONAL DALAM TIKUNGAN DAN TANJAKAN <i>Oleh: Sardiman AM (UNY) .....</i>	69

# **EVALUASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PELATIHAN**

**Wartiningsih**

Perwakilan BKKBN Provinsi D.I. Yogyakarta

E-mail : [wartiningsih2@gmail.com](mailto:wartiningsih2@gmail.com)

## **Abstrak**

Media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran agar efektif dan efisien. Hal ini menjadikan tantangan fasilitator agar dapat berkreaitivitas membuat media pembelajaran. Sehingga peranan fasilitator sangat berpengaruh, baik dalam menggunakan, memanfaatkan, maupun pemilihan media (Basri, Hasan & Rusdiana, 2015). Salah satu media pembelajaran yaitu alat permainan edukatif (APE). Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainnya. Unsur edukatif lainnya dalam permainan adalah keseimbangan. Keseimbangan permainan tergantung pada maksud dan tujuan dari pembuatan atau penciptaan permainan itu sendiri. Bagaimanapun hebatnya unsur edukatif dalam permainan, tetapi bila tidak difungsikan dengan tepat atau disalahgunakan, maka akan berakibat buruk terhadap psikis maupun fisik siswa. Tujuan penulisan yaitu untuk mengetahui dan memahami karakteristik, manfaat, tujuan dan fungsi, kriteria, kisi-kisi instrumen, dan instrumen evaluasi alat permainan edukatif. Aspek yang dinilai dalam evaluasi Alat Permainan Edukatif (APE) adalah aspek tampilan dan keterlaksanaan dari penggunaan media. Kisi-kisi instrumen untuk evaluasi sebuah alat permainan edukatif tersebut dikembangkan berdasarkan adaptasi dari Atwi Suparman (2014, 292-293); Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002 : 4-5), Arief S. Sadiman,dkk. (2011: 85) dan Andang Ismail dalam Ditya Jati Wicaksono (2015:27). Selanjutnya aspek tersebut memiliki indikator-indikator yang harus dinilai untuk mewujudkan Alat Permainan Edukatif (APE) yang layak dan sesuai. APE ini direkomendasikan dipergunakan pada anak-anak untuk menstimulus motorik halus dan kasar.

***Kata Kunci:*** *evaluasi, media pembelajaran, alat permainan edukatif*

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran pelatihan. Namun, media pembelajaran masih sering terabaikan karena alasan tidak mudahnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini tentu tidak seharusnya terjadi jika seorang fasilitator memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran agar efektif dan efisien. Sehingga peranan fasilitator sangat berpengaruh, baik dalam menggunakan, memanfaatkan, maupun pemilihan media (Basri, Hasan & Rusdiana, 2015). Menentukan dan memilih media yang terbaik dalam proses belajar dan mengajar merupakan sesuatu yang penting. Namun, hal ini kadang membingungkan bagi para pendidik, tetapi di sisi lain juga merupakan momen untuk penilaian kreatifitas mereka (Guslinda, Kurnia, 2018).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh fasilitator untuk menyampaikan materi pelajaran kepada pembelajar, sehingga pembelajar tertarik minat dan perhatiannya, terangsang pikiran dan perasaannya pada kegiatan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Seken, dkk, 2016). Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran yang lebih efektif. Batasan ini cakupannya cukup luas dan mendalam seperti sumber, lingkungan, manusia, dan metode untuk tujuan pembelajaran/pelatihan (Basri, Hasan & Rusdiana, 2015). Dalam meningkatkan bahasa pada pembelajar, APE sangat di perlukan karena dapat mempermudah pendidik menyampaikan suatu informasi atau pembelajaran yang ingin dicapai (Anggraini, 2018). Dalam meningkatkan bahasa pada anak, APE sangat di perlukan karena dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi atau pembelajaran yang ingin dicapai (Ariyanti, 2014). APE (Alat Permainan Edukatif) yang mengakar pada sosial budaya masyarakat sekitar telah diperkenalkan kepada peserta didik dan memperoleh sambutan yang baik (Anwar, 2013). Recycle (daur ulang) menjadi sesuatu yang bermanfaat, diantaranya menjadi Alat Peraga Edukatif (APE) sebagai media *home education* (Rosdiana,

2018). Fasilitator mau berkreasi dan berinovasi untuk menciptakan Alat Permainan Edukatif dari barang-barang bekas maka tentu saja akan lebih ekonomis (Santika, Tika, 2017). Peserta pelatihan dapat menggunakan alat permainan edukatif (APE) dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan daerah setempat dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini (Solfema, 2018).

Alat permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara menarik untuk kepentingan pendidikan (Komarudin, 2018). Alat permainan edukasi dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan anak dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai, di antaranya: 1) *joyful learning*, yaitu pembelajaran yang menyenangkan sehingga semua aspek anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar; dan 2) *multiple intelligences approach*, yaitu pembelajaran menggunakan pendekatan kecerdasan jamak/majemuk sehingga kecerdasan anak dapat berkembang (Halim, Fauziatul, 2018). Alat Permainan Edukatif (APE) adalah suatu alat permainan yang khusus digunakan dalam pendidikan antara lain untuk merangsang berbagai kemampuan anak balita dalam hal gerakan kasar dan halus (otot tubuh, anggota badan, jari – jemari) berbicara dan mengadakan hubungan dengan orang lain, kecerdasan, menolong diri sendiri dan bergaul (Nur'aida, Neneng, 2012).

Unsur edukatif lainnya dalam permainan adalah keseimbangan. Keseimbangan permainan tergantung pada maksud dan tujuan dari pembuatan atau penciptaan permainan itu sendiri. Permainan yang edukatif pun, apabila berada di tangan orang yang salah, bisa berakibat buruk bagi tumbuh kembangnya siswa. Bagaimanapun hebatnya unsur edukatif dalam permainan, tetapi bila tidak difungsikan dengan tepat atau disalah tempatkan, maka akan berakibat buruk terhadap psikis maupun fisik siswa.

Proses pembelajaran pelatihan tidak terlepas dari media alat permainan edukatif. Pada pelatihan Bina Keluarga Balita (BKB) BKKBN, seorang fasilitator dapat memanfaatkan APE yang telah tersedia, seperti: Alat Permainan Edukatif (APE) umur 0-6 tahun terdiri dari Kerincingan, Boneka Kain, Puzzle, Paku Palu, Menara Gelang Ganda, Lotto Warna, Kotak Bentuk, Balok Ukur, Tangga Silinder,

Tangga Kubus, Kotak Pola, Papan Pasak, Permainan Angka, dan kantong wasiat. APE merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak (Sahjat, Samad, 2018).

Namun, tidak semua jenis pelatihan tersedia APE sebagai media pembelajaran. Seorang fasilitator dapat mengkreasikan ide alat bantu media agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal inilah diperlukan evaluasi berupa instrumen dan kisi-kisi dalam pembuatan APE yang akan digunakan.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu, bagaimana karakteristik, manfaat, tujuan dan fungsi, kriteria, kisi-kisi instrumen, dan instrumen evaluasi alat permainan edukatif.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penulisan yaitu untuk mengetahui dan memahami karakteristik, manfaat, tujuan dan fungsi, kriteria, kisi-kisi instrumen, dan instrumen evaluasi alat permainan edukatif.

Manfaat penulisan ini untuk mendeskripsikan media, instrumen, dan kisi-kisi dalam mengevaluasi media pembelajaran alat permainan edukatif.

## **PEMBAHASAN**

### **Karakteristik APE**

Terdapat beberapa syarat untuk membuat alat permainan edukatif yang dibagi menjadi tiga syarat yakni syarat edukatif, syarat teknis, dan syarat estetika (Badru Zaman, 2006:7). Syarat-syarat tersebut meliputi: (1) syarat edukatif, dalam pembuatan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan program (tujuan) pendidikan yang berlaku agar pembuatannya dapat membantu tujuan-tujuan pendidikan; (2) syarat teknis, persyaratan teknis dalam pembuatan alat permainan edukatif adalah harus mempertimbangkan pemilihan bahan, kualitas bahan, pemilihan warna, kekuatan bahan dan lainnya; (3) syarat estetika, persyaratan ini mencakup unsur keindahan yang harus dimiliki dalam alat permainan edukatif. Persyaratan ini sangat penting diperhatikan karena akan memotivasi dan menarik perhatian siswa untuk menggunakannya.

Setelah menjabarkan tiga teknis di atas, Badru Zaman (2006:8) juga menjelaskan prinsip-prinsip yang seharusnya terkandung dalam alat permainan edukatif, diantaranya sebagai berikut: (1) mengaktifkan alat indra secara

kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik; (2) mengandung kesesuaian dengan kenutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak; (3) memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak; (4) membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya; (5) memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak; (6) bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.

Sementara pendapat lain menyebutkan mengenai syarat-syarat pembuatan alat permainan edukatif juga dikemukakan oleh Kamtini & Tanjung (2005) dalam Anayanti Rahmawati (2014: 387) diantaranya adalah: (1) alat permainan edukatif harus sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana tersebut; (2) dapat memberi pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu; (3) Dapat mendorong kreativitas anak dan dapat memberi kesempatan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi; (4) memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian dan kejelasan; (5) alat permainan edukatif harusnya aman dan tidak membahayakan anak; (6) alat permainan dapat digunakan secara individu maupun kelompok; (7) alat permainan edukatif juga seharusnya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan; (8) alat permainan edukatif seharusnya memenuhi unsur keindahan dalam bentuk, warna serta rapi dalam pembuatannya; (9) harus mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

Pengembangan alat permainan edukatif diperlukan beberapa persyaratan agar APE yang dibuat menjadi efektif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Soetjiningsih (Nelva Rolina, 2012: 14) menyatakan bahwa syarat dalam membuat alat permainan edukatif adalah sebagai berikut: (1) aman; (2) ukuran dan berat APE harus sesuai dengan usia anak; (3) Desainnya harus jelas; (4) APE harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak; (5) dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tetapi jangan terlalu sulit sehingga membuat anak frustrasi, atau terlalu mudah sehingga membuat anak cepat bosan; (6) walaupun sederhana harus tetap menarik baik warna maupun bentuknya, dan bila bersuara, suaranya harus jelas; (7) APE harus

mudah diterima oleh semua kebudayaan karena bentuknya sangat umum; (8) APE tidak mudah rusak atau awet.

Suatu alat permainan edukatif harus mencangkup beberapa kriteria agar alat permainan tersebut layak dan baik digunakan untuk anak-anak. Beberapa kriteria alat permainan edukatif yang baik diungkapkan oleh Andang Ismail dalam Ditya Jati Wicaksono (2015:27), ada beberapa kriteria APE untuk anak diantaranya adalah: (1) desain yang mudah dan sederhana, desain yang mudah dan sederhana akan mempermudah anak dalam bermain; (2) multifungsi, maksudnya dapat berfungsi ganda, suatu alat permainan baiknya tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain, namun juga berfungsi sebagai sumber belajar; (3) menarik, alat permainan edukatif harus dirancang semenarik mungkin, sehingga dapat menarik perhatian anak untuk memainkan alat permainan tersebut; (4) berukuran besar dan mudah digunakan; (5) Awet, salah satu hal yang penting tentang kriteria alat permainan yaitu keawetan. Jika alat permainan edukatif awet, maka dapat digunakan berkali-kali oleh siswa dan hemat pengeluaran; (6) sesuai dengan kebutuhan, alat permainan yang diberikan kepada anak-anak harusnya sesuai dengan kebutuhan mereka agar dapat menunjang kegiatan belajar sambil bermain mereka; (7) tidak membahayakan anak, alat permainan yang baik harusnya tidak membahayakan anak-anak dan terbuat dari bahan yang tidak berbahaya; (8) mendorong anak untuk bermain bersama; (9) dapat mengembangkan fantasi.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, alat permainan edukatif memiliki beberapa kriteria yang diadaptasi dari Atwi Suparman (2014, 292-293); Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002 : 4-5), Arief S. Sadiman,dkk. (2011: 85) dan Andang Ismail dalam Ditya Jati Wicaksono (2015:27) bahwa harus dipenuhi yaitu sebagai berikut: (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran, alat permainan edukatif yang baik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pengemasan permainan dan alat harus mengacu pada tujuan pembelajaran; (2) sesuai dengan karakteristik anak, alat permainan edukatif yang baik harus sesuai dengan karakteristik pengguna; (4) dilengkapi dengan petunjuk penggunaan (5) akurat dan mutakhir dalam menyajikan pesan pembelajaran; (6) penggunaan bahasa yang disajikan jelas dan lugas; (7) mampu meningkatkan motivasi dan memelihara perhatian anak; (8) mengundang partisipasi siswa; (9) memiliki

kualitas teknis yang baik; (10) biaya yang digunakan murah dari segi pembuatan dan pemeliharaan; (11) sesuai dengan metode instruksional yang digunakan; (12) mudah dipindahkan dan ditempatkan; (13) sesuai dengan fasilitas yang ada di kelas; (14) aman saat digunakan; (15) memiliki daya tahan yang baik; (16) mudah dalam perawatan dan perbaikan.

### **Manfaat APE**

Belajar dengan menggunakan alat permainan edukatif mempunyai kebermanfaatan yang dapat dirasakan oleh para pembelajar. Menurut Yumarlin (2013: 76) menjabarkan mengenai manfaat-manfaat alat permainan edukatif dalam pembelajaran, yakni sebagai berikut: (1) apa yang dipelajari siswa bukan hanya berupa pengetahuan akal semata, namun benar-benar pengalaman yang nyata yang akan sulit dilupakan oleh siswa; (2) pelajaran yang diberikan ke siswa dapat diterima dengan menyenangkan, hal ini dikarenakan sifat dasar permainan adalah menghibur dan menyenangkan. Dengan begitu hal-hal yang terkait dengan penolakan siswa dalam pembelajaran dapat diminimalisir; (3) alat permainan edukatif mampu membangkitkan minat kepada siswa akan topik tertentu. Tentu, karena sifat dari permainan itu sendiri adalah menyenangkan.

Selanjutnya Andang Ismail (2009:113) menjabarkan kebermanfaatan alat permainan edukatif yang memiliki kandungan sarat pendidikan khususnya bagi anak usia dini secara gamblang. Poin-poin kebermanfaatan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) melatih konsentrasi anak; (2) mengajar dengan lebih cepat. Waktu untuk menyampaikan pelajaran seringkali sangat terbatas; (3) mengatasi keterbatasan waktu. Waktu yang sudah berlalu tidak akan dapat terulang kembali; (4) mengatasi keterbatasan tempat. Karena terpisahnya daerah dengan daerah, maka penyampaian berita sering kali mengalami hambatan; (5) mengatasi keterbatasan bahasa. Kemampuan anak-anak untuk mengerti bahasa masih terbatas; (6) membangkitkan emosi manusia. (7) menambah daya pengertian. Alat peraga dapat membantu murid mengerti lebih baik; (8) Menambah ngatan anak; (9) Menambah kesegaran mengajar.

Unsur keseimbangan dalam permainan berarti permainan tersebut memiliki manfaat dalam kurun dan jangka waktu tertentu, misalnya berguna dalam jangka

pendek dan jangka pendek, Jangka pendek berarti permainan itu dapat dinilai dalam rentang waktu yang singkat, seperti siswa menjadi terampil, energik, dan tangkas. Sedangkan jangka panjang berarti permainan itu memberikan pengaruh seumur hidup dalam bentuk kesan yang akan dibawanya dalam kehidupan dan kejiwaannya. Misalnya, seorang siswa menjadi penyabar, teliti dalam menyelesaikan masalah atau pekerjaan, mudah memahami kondisi orang lain, memiliki rasa kasih sayang dan empati, dan lain sebagainya (Mujib & Rahmawati, 2013:31)

### **Tujuan dan Fungsi APE**

Tujuan bermain dengan alat permainan edukatif adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga aspek kemampuan dasar mereka dapat berkembang terutama dalam hal ini keterampilan berbicara. Jadi sebuah permainan edukatif harus dirancang dan dibuat sesuai dengan aslinya, misal warna lampu lalu lintas yaitu merah-kuning-hijau, warna capping yaitu cokelat, dan lain sebagainya.

Tim Penyusun Modul Pembuatan dan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Anak Usia 3-6 tahun (2007: 4), adanya berbagai alat permainan edukatif pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut: (1) memperjelas materi yang diberikan; (2) memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya; (3) memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Adapun fungsi dari alat permainan edukatif menurut Badru Zaman (2006:4) antara lain: (1) menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsang indikator kemampuan anak. Dalam kegiatan bermain ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat; (2) menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif; (3) memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar; (4) memberikan kesempatan anak bersosialisasi,

berkomunikasi dengan teman sebaya. Untuk menghasilkan suatu irama yang merdu dengan perbedaan botol-botol suara tersebut perlu kerjasama, komunikasi, dan harmonisasi antar anak sehingga dihasilkan suara yang merdu. Fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar peserta didik untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya (Prima, 2018).

### **Kriteria APE**

Kunci pertama suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah permainan itu memiliki nilai guna, efektivitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Hal ini dapat terjadi jika suatu permainan dapat dikontrol dan digunakan dengan tepat. Sebab, permainan akan berdampak atau memberikan pengaruh negatif apabila tidak ada latar belakang “mendidik” atau mengajak dan mengarahkan siswa menuju kehidupannya yang lebih baik. Di sinilah konteks dan inti permainan yang sesungguhnya, yakni sebagai media atau objek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada siswa. Dengan kata lain, permainan sebagai upaya mempengaruhi psikologis siswa.

Berdasarkan berbagai kajian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) yang baik harus memiliki kriteria sebagai berikut: (1) Aspek Edukatif. Aspek edukatif berkaitan dengan kesesuaian jenis permainan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik anak, kebutuhan, metode pembelajaran, serta kesesuaian petunjuk penggunaan dengan peraturan permainan. (2) Aspek Teknis. Aspek teknis dalam permainan edukatif berkaitan dengan kualitas bahan (awet) yang digunakan dalam membuat APE, keamanan saat digunakan, serta kemudahan dalam membuat, memelihara, dan memperbaiki. Aspek teknis juga berkaitan dengan kepraktisan digunakan maupun saat disimpan. Selain itu APE haruslah mudah dipindahkan dan ditempatkan. APE dapat bertujuan multifungsi. APE juga bersifat ekonomis mempertimbangkan biaya yang digunakan dari segi pembuatan dan pemeliharaan. (3) Aspek Estetika. Aspek estetika berkaitan erat dengan kesesuaian desain dan ukuran APE dengan karakteristik siswa. Estetika juga berkaitan dengan kemenarikan.

## Pengembangan Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi APE

**Tabel 1.**Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi APE

Definisi Konseptual	Definisi Operasional	Elemen APE	Indikator	Sub Indikator
Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang memiliki unsur mendidik yang dapat memberi rangsangan atau respons terhadap indra pemainnya seperti pendengaran, penglihatan, suara, menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik, afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual.	Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang terdiri atas tiga elemen/komponen utama yaitu komponen edukatif, teknis, dan estetika guna membantu siswa mencapai tujuan-tujuan tertentu.	Edukatif	Tujuan	Kesesuaian jenis permainan dengan tujuan pembelajaran
			Aturan/petunjuk permainan	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan peraturan permainan
		Teknis	Kualitas bahan	Kualitas bahan yang digunakan untuk membuat APE
			Keamanan	Alat permainan edukatif aman saat digunakan
				Bahan yang digunakan aman bagi pengguna
			Penggunaan	Alat permainan mudah saat digunakan
				Alat permainan edukatif praktis untuk dipindahkan dan disimpan
			Pemeliharaan	Alat permainan mudah dibuat
				Alat permainan mudah diperbaiki jika terjadi kerusakan
		Estetika	Ukuran	Kesesuaian desain dan ukuran APE dengan karakteristik siswa
			Kemenarikan	Keseimbangan komposisi warna dan bentuk permainan dengan karakteristik siswa

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen untuk evaluasi sebuah alat permainan edukatif yang dikembangkan berdasarkan adaptasi dari Atwi Suparman (2014, 292-293); Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002 : 4-5), Arief S. Sadiman,dkk. (2011: 85) dan Andang Ismail dalam Ditya Jati Wicaksono (2015:27).

<b>LEMBAR VALIDASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF OLEH AHLI MEDIA</b>					
<b>A. Aspek Edukatif</b>					
<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kriteria Penilaian APE</b>		<b>Penilaian</b>	<b>Saran/ Masukan</b>
1.	Kesesuaian jenis permainan dengan tujuan pembelajaran.	5	Jika lebih dari 85% dari permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		
		4	Jika 71 - 85% dari permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		
		3	Jika 56 - 70% dari permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		
		2	Jika 41 - 55% dari permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		
		1	Jika kurang dari 41% dari permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		
2.	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan peraturan permainan	5	Jika lebih dari 85% petunjuk yang disajikan sesuai dengan peraturan permainan.		
		4	Jika 71 - 85% petunjuk yang disajikan sesuai dengan peraturan permainan.		
		3	Jika 56 - 70% petunjuk yang disajikan sesuai dengan peraturan permainan.		
		2	Jika 41 - 55% petunjuk yang disajikan sesuai dengan peraturan permainan.		
		1	Jika kurang dari 41% ape petunjuk yang disajikan sesuai dengan peraturan permainan.		

<b>B. Aspek Teknis</b>					
<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kriteria Penilaian APE</b>		<b>Penilaian</b>	<b>Saran/ Masukan</b>
1.	Kualitas bahan yang digunakan untuk membuat APE	5	Jika lebih dari 85% kualitas bahan yang digunakan untuk membuat APE sangat baik		
		4	Jika 71 - 85% kualitas bahan yang digunakan untuk membuat APE sangat baik		
		3	Jika 56 - 70% kualitas bahan yang digunakan untuk membuat APE sangat baik		
		2	Jika 41 - 55% kualitas bahan yang digunakan untuk membuat APE sangat baik		
		1	Jika kurang dari 41% kualitas bahan yang digunakan untuk membuat APE sangat baik		
2	Keamanan alat dalam penggunaan	5	Jika lebih dari 85% alat aman saat digunakan.		
		4	Jika 71 - 85% alat aman saat digunakan.		
		3	Jika 56 - 70% alat aman saat digunakan.		
		2	Jika 41 - 55% alat aman saat digunakan.		
		1	Jika kurang dari 41% alat aman saat digunakan.		
3	Keamanan bahan dalam penggunaan	5	Jika lebih dari 85% bahant aman saat digunakan.		
		4	Jika 71 - 85% bahan aman saat digunakan.		
		3	Jika 56 - 70% bahan aman saat digunakan.		
		2	Jika 41 - 55% bahan aman saat digunakan.		
		1	Jika kurang dari 41% bahan aman saat digunakan.		
4	Kepraktisan dalam penggunaan	5	Jika lebih dari 85% alat mudah disimpan dan dipindahkan.		
		4	Jika 71 - 85% alat mudah disimpan dan dipindahkan.		
		3	Jika 56 - 70% alat mudah disimpan dan dipindahkan.		
		2	Jika 41 - 55% alat mudah disimpan dan dipindahkan.		

No	Indikator	Kriteria Penilaian APE		Penilaian	Saran/ Masukan
		1	Jika kurang dari 41% alat disimpan dan dipindahkan.		
5	Kemudahan dalam membuat dan perbaikan	5	Jika lebih dari 85% alat mudah dalam proses pembuatan dan perbaikan jika terjadi kerusakan.		
		4	Jika 71 - 85% alat mudah dalam proses pembuatan dan perbaikan jika terjadi kerusakan.		
		3	Jika 56 - 70% alat mudah dalam proses pembuatan dan perbaikan jika terjadi kerusakan.		
		2	Jika 41 - 55% alat mudah dalam proses pembuatan dan perbaikan jika terjadi kerusakan.		
		1	Jika kurang dari 41% alat mudah dalam proses pembuatan dan perbaikan jika terjadi kerusakan.		

### C. Aspek Estetika

No	Indikator	Kriteria Penilaian APE		Penilaian	Saran/ Masukan
1	Keseimbangan komposisi warna dan bentuk permainan dengan karakteristik siswa	5	Jika lebih dari 85% komposisi warna dan bentuk permainan sesuai dengan karakteristik siswa		
		4	Jika 71 - 85% komposisi warna dan bentuk permainan sesuai dengan karakteristik siswa		
		3	Jika 56 - 70% komposisi warna dan bentuk permainan sesuai dengan karakteristik siswa		
		2	Jika 41 - 55% komposisi warna dan bentuk permainan sesuai dengan karakteristik siswa		
		1	Jika kurang dari 41% komposisi warna dan bentuk permainan sesuai dengan karakteristik siswa		

No	Indikator	Kriteria Penilaian APE		Penilaian	Saran/ Masukan
2.	Kesesuaian desain dan ukuran APE dengan karakteristik anak.	5	Jika lebih dari 85% dari permainan memiliki desain dan ukuran yang sesuai dengan karakteristik siswa.		
		4	Jika 71 - 85% dari permainan memiliki desain dan ukuran yang sesuai dengan karakteristik siswa.		
		3	Jika 56 - 70% dari permainan memiliki desain dan ukuran yang sesuai dengan karakteristik siswa.		
		2	Jika 41 - 55% dari permainan memiliki desain dan ukuran yang sesuai dengan karakteristik siswa.		
		1	Jika kurang dari 41% dari permainan memiliki desain dan ukuran yang sesuai dengan karakteristik siswa.		

### Instrumen Evaluasi APE

Istrumen evaluasi alat permainan edukatif dalam makalah ini dikembangkan dari kisi-kisi instrumen berdasarkan adaptasi dari Atwi Suparman (2014, 292-293); Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002 : 4-5), Arief S. Sadiman, dkk. (2011: 85) dan Andang Ismail dalam Ditya Jati Wicaksono (2015:27).

Petunjuk Pengisian: (1) Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media; (2) Pendapat, kritik, saran dan komentar yang diberikan Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon memberikan pendapatnya pada setiap kriteria. Pengisian dilakukan dengan tanda checklist (√) pada kolom penilaian di setiap indikator dengan memilih salah satu kriteria (5, 4, 3, 2, & 1) yang bersesuaian dengan aspek-aspek review perangkat yang ada. Keterangan: 5=Sangat Baik, 4= Baik, 3= Cukup

Baik, 2= Kurang Baik, 1=Sangat Tidak Baik. (3) Setiap indikator harus mendapatkan penilaian. Jika ada saran khusus untuk setiap aspek penilaian dapat dituliskan di kolom saran/masukan. Jika ada aspek penilaian yang tidak sesuai atau ada kekurangan, saran atau kritik terhadap media ape mohon dituliskan pada lembar tinjauan yang telah disediakan. (4) Mohon dilingkari kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media ini. (5) Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angket ini, saya mengucapkan terima kasih.

### **SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI**

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, alat permainan tersebut memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri.

Aspek yang dinilai dalam evaluasi Alat Permainan Edukatif (APE) adalah aspek tampilan dan keterlaksanaan dari penggunaan media. Kisi-kisi instrumen untuk evaluasi sebuah alat permainan edukatif tersebut dikembangkan berdasarkan adaptasi dari Atwi Suparman (2014, 292-293); Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 4-5), Arief S. Sadiman, dkk. (2011: 85) dan Andang Ismail dalam Ditya Jati Wicaksono (2015:27). Selanjutnya, masing-masing dari kedua aspek tersebut memiliki indikator-indikator yang harus dinilai untuk mewujudkan Alat Permainan Edukatif (APE) yang layak dan sesuai. APE ini direkomendasikan dipergunakan pada anak-anak untuk menstimulus motorik halus dan kasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Dian. (2018). Skripsi: *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan*. Bandar Lampung: UIN Raden Intan.
- Anwar, T., Mursidin, & Ibrahim, H. (2013). Model Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sosial Budaya pada Pembelajaran Anak Didik Kelompok Bermain. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 19(2), 236-251. Diakses dari <http://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/283>
- Ariyanti. (2014). Skripsi: *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan*. Bandar Lampung: UIN Raden Intan. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Basri, Hasan & Rusdiana. (2015). *Manajemen Pendidikan dan Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Depdiknas. (2007). *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun*. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD.
- Guslinda & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing. Diakses dari [http:// https://jakad.id/media-pembelajaran-anak-usia-dini/](http://https://jakad.id/media-pembelajaran-anak-usia-dini/)
- Halim, Fauziatul. (2018). Pelatihan Pembuatan APE (Alat Permainan Edukatif) untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru PAUD di Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen. *Variasi: Majalah Ilmiah Universitas Almuslim*, 10 (3), 6-9. Diakses dari [jurnal.umuslim.ac.id/index.php.VRS/article/viewFile/1112/1167](http://jurnal.umuslim.ac.id/index.php.VRS/article/viewFile/1112/1167)
- Ismail, Andang. (2009). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Komarudin, Rochmat. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Lubang Warna untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak (TK). *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(3), 324-333. Diakses dari [journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/download/11972/11528](http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/download/11972/11528)
- Mayke S. Tedjasaputra. (2005). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Mujib, Fathul & Rahmawati, Nailur, (2013). *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press
- Nur'aida, Neneng (2012). Pengaruh Penyuluhan Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Peningkatan Kemampuan Ibu Dalam Mendidik Anak di BKB Rahayu. *Jurnal EMPOWERMENT*, 1, (2), 65-76. Diakses dari [https:// e-journal.stkipsiliwangi.ac.id](https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id) > Home > Vol 1, No 2 (2012) > Nuraida
- Prima, E., Lestari, P.I., & Rimpiati, N.L. (2017). PKM Pelatihan Pembuatan APE PAUD di Desa Dauh Puri Kelod Denpasar. *JURNAL PARADHARMA*, 2, (1), 48-55. Diakses dari [https:// jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/para\\_dharma/article/download/566/497](https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/para_dharma/article/download/566/497)

- Rosdiana, A., Yulistianti, H.H., & Laila, A.N. (2018). Pemanfaatan Kain Perca Sebagai Ape Pillow Doll untuk Pembelajaran Anak Usia Dini di Kuwasen Jepara. *Jurnal of Dedicators Community*, 2(1), 1-7. Diakses dari <https://ejournal.unisnu.ac.id/JDC/article/view/659>
- Sadiman, Arief, dkk. (2011). *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sahjat, S. & Samad, F. (2017). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Playdough Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5, (1), 25-29. Diakses dari <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/view/3687>
- Santika, Tika. (2017). Pengembangan Kreativitas Tutor dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif pada Pendidikan Usia Dini Annisa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017*, 271-276. Diakses dari <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/271-276/1722>
- Seken, I.M., Kustiawan, U., Astuti, W., & Suryadi. (2016). Laporan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat: Pelatihan Pengembangan Desain dan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran bagi Anggota Himpaudi dan IGTKI Kecamatan Sukun Kota Malang. Malang: LP2M UM
- Solfema, Wahid, S., & Pamungkas, A.H., (2018). *Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Lingkungan dalam Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. *Kolokium Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6 (2), 107-111. DOI: 10.5281/zenodo.1471716
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suparman, Atwi. M. (2014). *Desain Instruksional Modern; Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan* Edisi Keempat. Jakarta: Erlangga.
- Thobroni, Muhammad & Mumtaz, Fairuzul. (2011). *Mendongkrak Kecerdasan Anak melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Katahati

## **BUDAYA LITERASI SEBAGAI PONDASI EDUKASI BANGSA**

**Agus Andoyo Sulyantoro**

Praktisi pendidikan, pegiat literasi

### **PENDAHULUAN**

Saat ini wacana tentang masyarakat sedang bergeser dari pandangan sosial politik dengan konsep masyarakat madani (*civil society*) ke arah pandangan pendidikan dengan konsep literasi madani (*civil literacy*). UNESCO (1996) mencanangkan empat prinsip belajar abad 21, yakni: (1) *Learning to think* (belajar berpikir), (2) *Learning to do* (belajar berbuat), (3) *Learning to be* (belajar melakukan), (4) *Learning to live to gether* (belajar hidup bersama). Keempat pilar prinsip pembelajaran ini sepenuhnya didasarkan pada kemampuan literasi (*Literary skills*). Atas dasar pemikiran inilah kami menawarkan aksi nyata perbaikan budaya literasi melalui program yang disebut gerakan literasi sekolah.

Saat ini wacana tentang masyarakat sedang bergeser dari pandangan social politik dengan konsep masyarakat madani *civil society* ke arah pandangan pendidikan dengan konsep literasi madani (*civil literacy*). Literasi madani merupakan kemampuan masyarakat untuk membaca agar mampu memberikan keputusan sosial yang bertanggung jawab dan kemampuan menulis secara kritis untuk mengaktualisasikan peran sosialnya. Dengan demikian, konsep masyarakat madani yang menghargai partisipasi publik harus ditunjang oleh kemampuan literasi yang baik, salah satunya adalah membaca dan menulis. Membaca dan menulis menjadi sarana untuk mengekspresikan gagasan dan pikirannya secara

tepat, bernalar, dan beretika, menuju masyarakat yang cendekia sekaligus literat. Membaca-menulis (literasi) merupakan salah satu aktifitas penting dalam hidup. Sebagian besar proses pendidikan bergantung pada kemampuan dan kesadaran literasi. Budaya literasi yang tertanam dalam diri peserta didik mempengaruhi tingkat keberhasilan baik di sekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Tidak berlebihan kiranya Farr (1984) menyebut bahwa "*Reading is the heart of education*". Bagi masyarakat Muslim, pentingnya literasi ditekankan

dalam wahyu pertama Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW, yakni perintah membaca (*Iqra'*) yang dilanjutkan dengan 'mendidik melalui literasi' (*Allama Bil Qalam*). Sedangkan dalam kaitannya dengan menulis, Hernowo (2005) dalam bukunya "Mengikat Makna" menyebut bahwa menulis dapat membuat pikiran kita lebih tertata tentang topik yang kita tulis, membuat kita bias merumuskan keadaan diri, mengikat dan mengonstruksi gagasan, mengefektifkan atau membuat kita memiliki sugesti (keyakinan/pengaruh) positif, membuat kita semakin pandai memahami sesuatu (menajamkan pemahaman), meningkatkan daya ingat, membuat kita lebih mengenal kita sendiri, mengalirkan diri, membuang kotoran diri, merekam momen mengesankan yang kita alami, meninggalkan jejak pikiran yang sangat jelas, memfasihkan komunikasi, memperbanyak kosa-kata, membantu bekerjanya imajinasi, dan menyebarkan pengetahuan.

Langkah strategis yang harus dilakukan untuk menciptakan masyarakat literasi *literacy community* adalah mengembangkan budaya literasi di tengah masyarakat. Ketika arus informasi semakin cepat, terbuka, dan massif kadang kala daya nalar untuk menimbang sumber dan konten informasi cenderung melemah. Akibatnya, sering dijumpai informasi-informasi tertentu yang kebenarannya masih diragukan cepat menyebar tanpa kendali, bahkan cenderung bersifat destruktif, merusak dan menghancurkan. Kondisi ini akan berkurang ketika masyarakat memiliki budaya literasi yang dikembangkan dengan baik.

## **PEMBAHASAN**

### **Gerakan Literasi Sekolah**

Membaca-menulis (literasi) merupakan salah satu aktifitas penting dalam hidup. Sebagian besar proses literasi membantu bekerjanya imajinasi, dan menyebarkan pengetahuan. UNESCO (1996) mencanangkan empat prinsip belajar abad ke-21, yakni: (1) *Learning to think* (belajar berpikir), (2) *Learning to do* (belajar berbuat), (3) *Learning to be* (belajar melakukan), (4) *Learning to live together* (belajar hidup bersama). Keempat pilar prinsip pembelajaran ini sepenuhnya didasarkan pada kemampuan literasi (*Literary skills*).

Dalam konteks pendidikan nasional kita, minat baca-tulis masyarakat kita sangat mengkhawatirkan. Hal ini disebabkan adanya pelbagai persoalan, misalnya:

1. Hampir semua kota-kota besar di Indonesia tidak punya perpustakaan yang memadai, padahal keberadaan perpustakaan yang memadai adalah salah satu ciri kota-kota modern di negara maju.
2. Perpustakaan yang ada di sebagian kota/kabupaten memiliki tingkat kunjungan pembaca yang rendah. Sebagai contoh di Jakarta, dari sekitar 10 juta penduduknya yang berkunjung ke perpustakaan hanya 200 orang/hari dan hanya 20% dari jumlah itu yang meminjam buku.
3. Disinyalir lebih dari 250 ribu sekolah di Indonesia, hanya 5% yang memiliki perpustakaan memadai. Hal ini merupakan fakta yang miris karena bisa menjadi indikator rendahnya budaya baca di sekolah.
4. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menonton TV dari pada membaca buku.
5. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, seringkali belum memiliki program pengembangan literasi, atau menumbuhkan budaya baca-tulis secara sistemik. Padahal siswa menghabiskan sebagian besar waktunya di sekolah.
6. Terjadi lompatan dari kondisi pra-literer ke pasca-literer tanpa melalui kondisi literer. Budaya menonton lebih dominan di masyarakat kita.
7. Terjadi fenomena “Rabun Membaca-Pincang Menulis”. Penelitian Taufiq Ismail pada tahun 1996 menemukan perbandingan tentang budaya baca di kalangan pelajar, rata-rata lulusan SMA di Jerman membaca 32 judul buku, di Belanda 30 buku, Rusia 12 buku, Jepang 15 buku, Singapura 6 buku, Malaysia 6 buku, Brunei 7 buku, sedangkan Indonesia 0 buku.
8. Hasil studi Vincent Greannary yang dikutip World Bank dalam sebuah laporan pendidikan “Education in Indonesia: From Crisis to Recovery” pada tahun 1998 mengungkapkan kemampuan membaca siswa kelas VI SD di Indonesia mendapatkan poin 51,7. Jauh di bawah Hongkong (75,5), Singapura (74,0), Thailand (65,1), dan Filipina (52,6). Hasil ini menunjukkan bahwa membaca dalam sistem pendidikan nasional kita, secara faktual belum terintegrasi dengan kurikulum.
9. Produktifitas masyarakat Indonesia dalam bidang penulisan terbilang sangat rendah. Jumlah buku yang diterbitkan tidak sampai 18 ribu judul per

tahun. Jumlah ini jauh lebih rendah dibandingkan dengan Jepang yang mencapai 40 ribu judul per tahun, India 60 ribu judul per tahun, dan China 140 ribu judul per tahun (Kompas , 25/6/2012).

10. Dari bidang penerbitan tulisan ilmiah, produktifitas negara kita juga masih rendah. Berdasarkan data Scimagojr, Journal, and Country Rank 2011, Indonesia berada di ranking 65 dengan jumlah 12.871 publikasi. Posisi Indonesia di bawah Kenya dengan 12.884 publikasi. Negara Paman Sam ada di peringkat pertama, dengan 5.285.514 publikasi. Indonesia masih kalah dengan Singapura yang ada di posisi 32 dengan 108.522 publikasi (okezone.com, 21/2/2012). Jika dilihat dengan perspektif rasio publikasi penelitian dengan jumlah penduduk, persentasenya menjadi jauh lebih kecil lagi.

### **Ancaman Global (Global Threat)**

1. Rendahnya *literacy awareness* bangsa Indonesia sekarang ini akan semakin melemahkan daya saing bangsa dalam persaingan global yang semakin kompetitif.
2. “70 persen Anak Indonesia akan Sulit Hidup di Abad 21”, demikian kata Prof Iwan Pranoto dari ITB. Indonesia termasuk Negara yang prestasi membacanya berada di bawah rata-rata negara peserta PIRLS 2006 secara keseluruhan yaitu 500, 510, dan 493. Indonesia berada di urutan ke-lima dari bawah, sedikit lebih tinggi dari Qatar (356), Kuwait (333), Maroko (326), dan Afrika Utara (304).
3. Sumber Daya Manusia Indonesia kurang kompetitif karena kurangnya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, ini adalah akibat turunan dari rendahnya kemampuan baca-tulis.
4. Membaca belum menjadi kebutuhan hidup dan belum menjadi budaya.
5. Menciptakan perubahan budaya (*cultural change*) memerlukan proses yang panjang, sekitar 1-2 generasi, bergantung pada *political will* pemerintah dan kesaadaan masyarakat, dengan rentang waktu 1 generasi sekitar 15-25 tahun.

## **Solusi**

Melihat persoalan bangsa yang sedemikian krusial dalam hal kesadaran literasi, dibutuhkan kerja sama banyak pihak untuk mengatasinya. Paling penting adalah adanya tindakan nyata yang bukan sekedar wacana semata. Dibutuhkan intervensi secara sistemik, massif, dan berkelanjutan untuk menumbuhkan budaya literasi masyarakat. Pendekatan yang dianggap paling efektif adalah penyadaran literasi sejak dini dengan melibatkan dunia pendidikan. Hal ini karena tidak bisa dipungkiri hampir seluruh anak berstatus sebagai pelajar dan melalui proses pendidikan, sebuah program yang sistematis bisa masuk dengan efektif. Atas dasar pemikiran inilah kami menawarkan aksi nyata perbaikan budaya literasi melalui program yang disebut gerakan literasi sekolah.\*\*\*(Penulis adalah praktisi pendidikan, pegiat literasi).

# **TRANSFORMATION AND EXISTENCE OF BANYUMAS AS WELL AS THE CONTRIBUTION OF LITERATURE DEVELOPMENT IN INDONESIA**

**Agus Andoyo Sulyantoro, S.Pd.**

## **Abstract**

Banyumas caresidenance includes 4 districts, namely Banjarnegara (the eastern part), Purbalingga (northern part), Banyumas (central), and Cilacap (western part). By reflecting on history, it can bewe feel the occurrence of fundamental cultural transformations, changes from local to national orientation. Ke-Indonesiaan has opened new horizons of view, which for the real cultureis not new. In the vastness of the Fatherland, contacts with local values are in placeanother, happens. From visible observations, the values of various roots that can be mutually melt and give birtha new synthesis that actually strengthens our Indonesia. The names that are familiar in the writing world Banyumas decade of the 80s, such as: Ahita TeguhSusilo, Badrudin Emce, Bambang Set (alm.), Dharmadi, Edi Romadhon, Haryono Soekiran, Haryanto Soekiran, Herman Affandi (late), Kurniawan Junaedi, Nanang Anna Noor, Wanto Tirta, Yon Montaris, Ansor BasukiBalasikh, Lukman Suyanto, Sutarno Jayadiatma (late), Mas'ut, Tri Astoto Kodarie. There are also literary-literaty who was born in Banyumas Residency area, just like Basoeki Goenawan nowdomiciled in Netherland windmill country, Achmad Munjid, Admono, A. Andoyo Sulyantoro, AhmadTohari, Asa Jatmiko The names of the latest writers, literary Banyumas, namely: Restu Kurniawan, Arif Hidayat,Isni Ekowati, Dwi Setyaningsih (Purwokerto). A. Andoyo Suyantoro, Sigit Emwe, Teguh Trianton, Abimanyu (Purbalingga). DrajatNurangkoso (Banjarnegara). Rudiana Ade Ginanjar (Cilacap). Other writers who are should be noted, namely AgustavTriono, Ryan Rachman, Abdul Aziz Rasjid, EdyPranata PNP., Up Danusubroto, BambangSupranoto, Rita Oetoro, Daryono, Wratesongko Putra Wierata, EkoBudihardjo (late), Suminto A Sayuti, and many others. As well as authentic evidence of the original works of the author.

The following Banyumas: Cilacap. AchmadMunjid'Maling '(kumcer, 1994), AnsarBasukiBalasikh' Song Life '(anthology of poetry: ap, 1982), Up Danusubroto real name Upper' Poaching of the Sun '&' KembangMekar Afternoon '(Javanese-language cerbung& novel, 1995), BadruddinEmce' Explosion On Tree Randu '(manuscript, 1999), IskasiahSumarto (alm.)' AstitiRahayu '(novel, 1976), Faisal Kamandobat' Stupid Statue '(ap, 2007), SutarnoJayadhiatma (alm.)' Tanah Persinggahan'(ap student of IKIP Jogja, • 1982). Purwokerto / Banyumas.Bambang Set (alm.) 'Sang Kamandaka II' (ap, 1976), BambangSupranoto' Semarang in Sajak' (1977 & 1978), Edi Romadhon 'Traces of White' (ap IKIP Jogja, 1982), Herman Affandi (alm.) 'Kamandaka' (ap, 1975), KurniawanJunaedhi 'Bamboo Clump' (ap, 1975), Rita Oetoro 'From An Album '(ap, 1986), Surya Esa' JenteraTerkasa '(ap

along), Dharmadi' Weather '(ap, 1974), Ahmad Tohari 'BekisarMerah' (novel, 1993). Purbalingga.Admono, champion I wrote poem GeloraRemaja RRI Purwokerto, 1992, A. AndoyoSulyantoro 'Eye Circle at the Gate' (ap 1994, 2015), AsaJatmiko 'Gemmerincing' (ap, 1994), EkoBudiharjo (alm.) 'Voices from the Edges and the Democracy Growth' (apmbeling, 2004), TeguhTrianton 'Souls of the Rose' (ap, 2003), HaryantoSoekiran 'RiakBogowonto&Istirah' (together, 1970), Yon Montaris 'To The Sea' (1995). Banjarnegara.DrajatNurangkoso 'The Silent Journey' (ap, 1990-an). Therefore, I can argue that at least the existence of the authors with the works his literature that 'raised' things about Banyumas, has contributed positively, donations important for the development of literary Indonesia. Their existence together with his works is notescape the attention of the public, and no question. And - forBanyumas literature itself -at least indicating that the writers of Banyumas are still alive, and the Banyumas civilization is still developing. Up to hundreds of thousands of years to come from now. \*\*\*  
Source: Cultural Records KR Sunday, 25/10/2015

**Keywords:** *transformation, existence, contribution, literature banyumas, Indonesian literature*

## INTRODUCTION

BANYUMAS CARESIDENANCE includes 4 districts, namely Banjarnegara (eastern part), Purbalingga (northern part), Banyumas (central), and Cilacap (western part). By reflecting on history, we can feel the occurrence of fundamental cultural transformations, changes from local to national orientation. KeIndonesiaan has opened new horizons of view, which for culture is not really new. In the vastness of the Fatherland, contacts with original values-locally elsewhere, occur. From visible observations, the values of the various roots can be mutually melting and give birth to a new synthesis that actually strengthen our Indonesia.

According to Sri Sultan Hamengkubuwono X (2014), like soup, which is carrot, kapri, meat, macaroni, celery, and other elements, damping-side is harmony. By likening the diversity of cultures like soup, carrots are unlikely to press the capri, nor will the meat push the macaroni. Not only each element has its own distinctive contribution, but also the loss of one of these elements will make the less soup soup enjoyed. It must be in taste, something is lacking, or bland.

Literary works - as part of culture - which is the result of thought, creativity, taste, intention and human works; thrives in the Banyumas region. Banyumas

contribution to the development of Indonesian literature is very large and worth to be taken into account. From ancient times until now. Literary works, which of course were born from writers who reside in the scope of Banyumas. The essence of the discussion at the birth place of the author in the area of Banyumas Residency, although the current domicile outside Banyumas. Probably in the country, or even settled abroad.

## **RESULT AND DISCUSSION**

### **Decade of the 80s.**

Good literary texts in the form of poetry, poetry, geguritan, short stories, novels, novels, novels, and others contributed positively to the development of Indonesian literature which in the past was still centered in Jakarta.

The names are not familiar in the world of Banyumas writing decades of the 80s, such as AhitaTeguhSusilo, BadrudinEmce, Bambang Set, Dharmadi, Edi Romadhon, HaryonoSoekiran, HaryantoSoekiran, Herman Affandi (late), KurniawanJunaedi, Nanang Anna Noor, WantoTirta, Yon Montaris, AnsorBasukiBalasikh, LukmanSuyanto, SutarnoJayadiatma (alm.), Mas'ut, Tri AstotoKodarie, SriWintalaAchmad.

In the 80s, they performed ahead as active writers contributed greatly to the Indonesian literary world in general, and the literary sphere in Banyumas in particular. There are also writers who were born in Banyumas Residency area, such as Basoeki Goenawan, AchmadMunjid, Admono, AndoyoSulyantoro AG, Ahmad Tohari, AsaJatmiko, Danusubroto, BambangSupranoto, Rita Oetoro, Daryono, Wratsongko Putra Wierata, EkoBudihardjo, Suminto A Sayuti, and many others. They, like writers in other areas, write interesting themes. Just like the themes of love, social community, absurdity, legend, and historiography and so on. The literary works of legend and historiography, until the period of 2014 is much studied by literary researchers from the academic circles in Banyumas. Literary researchers are mostly as teachers or students in Unsoed, UMP, STAIN, UNWIKU.

### **Latest Author**

The names of the latest writers, literature Banyumas, namely: Restu Kurniawan, Arif Hidayat, Isni Ekowati, Dwi Setyaningsih (Purwokerto). Andoyo Suyantoro AG, Sigit Emwe, Teguh Trianton, Abimanyu (Purbalingga). Drajat Nurangkoso (Banjarnegara). Rudiana Ade Ginanjar (Cilacap). Their works adorn many print mass media, on-line, as well as many anthology books. Is published independently, joint venture, or published rollicking. So the cost of printing is lighter, because it is shared together. Not by one or two authors. A series of regeneration names for years to come are: LiaIndriyani, MariatulKiptiah, Werdi Agung Suwargono, Wiwit Mardianto, Yanwi Mudrikah, Dimas Indianto, and other names.

### **Sample / Closing**

An example of a timeless representative, literary product literature of Banyumas, of course the novel trilogy of Ahmad Tohari, Ronggeng Dukuh Paruk - note for emak -, Lintang Kemukus Dini Hari, Jantera Bianglala. Even the novel Ronggeng Dukuh Paruk-after being filmed entitled Sang Penari-won the best FFI movie title 2011 ago.

Literary works created by the writers of Banyumas, rich with unique stories and new thoughts. For example, Darmacinta novel by Sri Wintala Achmad (Cilacap). Expose the civilization of Javanese Buddhist society in the past, with the setting background of time, place, and social when the Borobudur temple began, is, and completed by our ancestors.

Therefore, I can argue that at least the existence of the authors with their literary works 'raised' things about Banyumas, has contributed positively, an important contribution to the development of literary Indonesia. Their existence together with his works did not escape the attention of the public, and no question. And, for Banyumas literature itself, at least shows that writers from Banyumas are still alive, and the civilization of Banyumas is still developing. Until hundreds of thousands of years forward Good literary texts in the form of poetry, poetry, geguritan, short stories, novels, novels, novels, and others contributed positively to

the development of Indonesian literature which in the past was still centered in Jakarta.

# **PENDEKATAN KONTEKSTUAL DENGAN MODEL *GROUP INVESTIGATION* UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA**

**Farizal Tanjung Effendi<sup>1</sup> dan Sujono<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>PPG Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Yogyakarta

<sup>2</sup>SMPN 2 Mlati, Sleman, Yogyakarta

Email : [farizal.tanjung@gmail.com](mailto:farizal.tanjung@gmail.com)

## **Abstrak**

Pembelajaran matematika di sekolah telah mendapatkan banyak perhatian. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah kepercayaan diri. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kepercayaan diri dan prestasi belajar siswa menggunakan pendekatan kontekstual dengan model *Group Investigation* (GI). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan desain Kemmis dan Mc Raggart yang dilaksanakan selama dua siklus. Instrumen yang digunakan adalah angket kepercayaan diri siswa dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dengan model GI dapat meningkatkan kepercayaan diri dan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase kenaikan kepercayaan diri siswa dengan kriteria rendah dari kondisi awal sebesar 4% menjadi 0%, sedang dari 52% menjadi 21%, tinggi dari 44% menjadi 71%, dan sangat tinggi dari 0% menjadi 7%. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata tes pada kondisi awal sebesar 5% siswa yang mencapai KKM menjadi 29% pada siklus satu dan 84% pada siklus dua. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dengan model GI dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga siswa memiliki kepercayaan diri dan prestasi belajar yang tinggi.

**Kata Kunci:** *pendekatan kontekstual, group investigation, kepercayaan diri*

## **PENDAHULUAN**

Kepercayaan diri adalah keyakinan dan keberanian seseorang dengan kemampuan yang ia miliki untuk melakukan suatu bentuk kontrol terhadap keberfungsian orang itu sendiri dan kejadian di lingkungannya [1]. Kurangnya rasa percaya diri pada siswa dapat menghambat prestasi siswa di sekolah. Perasaan tegang atau tiba-tiba gugub ketika pembelajaran di kelas tentunya akan mempengaruhi penguasaan materi yang dipelajari di kelas. Kurangnya rasa percaya diri membuat siswa menjadi takut ketika mengerjakan soal atau presentasi didepan kelas. Ia takut apabila siswa lain mengolok-olok jika pendapat yang disampaikan tidak sempurna.

Seorang siswa yang memiliki rasa percaya diri rendah akan terhambat dalam perkembangan prestasi, ketrampilan, dan kemandirian belajar. Sikap anak yang pasif, rendah diri, mempunyai kecenderungan agresif dan lain sebagainya merupakan faktor yang menghambat anak dalam menampilkan prestasi yang diharapkan [2]. Senada dengan itu, keinginan menutup diri selain karena konsep diri yang negatif timbul dari kurangnya kepercayaan kepada kemampuan sendiri. Seseorang yang kurang percaya diri akan cenderung sedapat mungkin menghindari situasi komunikasi. Anak-anak seperti ini biasanya dikarakteristikkan sebagai anak yang mempunyai konsep diri kurang baik juga nampak kurang rasa aman didalam diriya untuk dapat berprestasi dengan baik.

Memiliki rasa percaya diri merupakan modal yang penting untuk mendapatkan prestasi yang tinggi di sekolah. Siswa yang penuh percaya diri cenderung lebih tenang dan tampak tidak gugup menghadapi persoalan di sekitarnya, hal ini karena mereka merasa cukup dapat menguasai persoalan tersebut. Disamping itu, siswa dengan penuh rasa percaya diri memiliki kemampuan yang lebih besar untuk menempuh resiko dan mencoba hal-hal baru. Sifat-sifat ini akan akan dijumpai dalam setiap aspek kehidupannya baik kehidupann sosial, pendidikan maupun pekerjaan. Orang yang senang mencoba hal-hal baru tentu akan banyak mendapat pelajaran, baik dalam keberhasilannya maupun kegagalanya. Mereka tidak menganggap kesalahan atau kegagalan sebagai sesuatu yang mememalukan melainkan tahap untuk memulai langkah selanjutnya ke arah keberhasilan.

Pendidikan sebagai ujung tombak pembentuk generasi penerus bangsa tentu harus mampu menjadi tempat yang mampu menumbuhkan karakter-kataker positif, salah satunya yaitu rasa percaya diri pada siswa. Berdasarkan hasil angket kepercayaan diri

yang diuji cobakan kepada siswa kelas VII A SMP N 2 Mlati Sleman tahun ajaran 2018/2019 menunjukkan kepercayaan diri siswa berada pada kriteria rendah sebanyak 7%, sedang sebanyak 56%, dan tinggi 37%. Sehingga, secara umum dapat dikatakan kepercayaan diri siswa masih berada pada kriteria sedang. Berdasarkan hasil tersebut maka peneliti memutuskan untuk berusaha meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Pada hakikatnya setiap siswa memiliki rasa percaya diri, namun rasa percaya diri itu berbeda antar siswa satu dengan siswa lainnya. Ada yang memiliki rasa percaya diri kurang ada juga yang memiliki rasa percaya diri tinggi. Batasan *self confidence* yaitu kepercayaan pada diri sendiri bahwa dirinya juga mempunyai kemampuan seperti teman-temannya untuk mencapai prestasi yang baik.

Seseorang harus bisa membangun motivasi semaksimal mungkin dalam berkarya, berjuang, berusaha, belajar, dan lain sebagainya [3]. Terbentuknya percaya diri merupakan suatu proses belajar bagaimana merespon berbagai rangsangan dari luar dirinya melalui interaksi dengan lingkungannya. Jadi pembentukan kepercayaan diri perlu melalui campur tangan orang lain (guru) dan lingkungan sekolah yang kondusif. Hal-hal yang dapat membangun rasa percaya diri diantaranya (1) memupuk keberanian bertanya (2) peran guru yang aktif bertanya pada siswa (3) melatih berdiskusi-berdebat (4) mengerjakan soal didepan kelas (5) bersaing dalam mencapai prestasi [4].

Dari permasalahan yang ditemukan peneliti di lapangan, peneliti membuat alternatif model pembelajaran yang dapat membuat suasana pembelajaran mampu menumbuhkan rasa percaya diri. *Group Investigation* (GI) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan yang tersedia misalnya buku pelajaran, internet, dan sumber belajar lain yang mendukung hal ini tentu akan memberikan pengalaman belajar pada siswa. Siswa dilibatkan secara aktif mulai dari perencanaan seperti menentukan topik belajar maupun langkah-langkah untuk menginvestigasi permasalahan tersebut.

Model pembelajaran *Group Investigation* (GI) merupakan sebuah model yang membimbing para siswa mulai dari mengidentifikasi topik, merencanakan investigasi di dalam kelompok, melaksanakan penyelidikan, melaporkan, dan mempresentasikan hasil penelitikannya. Pelibatan siswa secara langsung dalam merencanakan dan

menginvestigasi permasalahan diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, aktif, dan kreatif serta menumbuhkan pegalaman belajar siswa yang akan menumbuhkan rasa kepercayaan diri siswa.

Selain model pembelajaran, diperlukan juga suatu pendekatan pembelajaran yang berbasis pengalaman siswa salah satunya pendekatan kontekstual yaitu menjadikan masalah kontekstual atau yang biasa ditemukan di kehidupan sehari-hari siswa sebagai objek dan sumber permasalahan pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan berusaha mengaitkan antara materi dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka. Komponen-komponen pada pembelajaran dengan pendekatan kontekstual yang mencirikan pembelajaran efektif yaitu konstruktifisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian sebenarnya.

Penggabungan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dengan pendekatan kontekstual diduga mampu digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Hal ini dikarenakan dalam unsur pembelajaran *Group Investigation* (GI) menekankan pada diskusi kelompok yang akan membuat siswa tidak jenuh dan menjadi pembelajar aktif dan masalah sehari-hari yang digunakan sebagai bahan belajar diduga mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa karena materi pembelajaran menjadi hal yang bermakna bagi siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Desain yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan desain Kemmis dan Taggart, tahap-tahap pada siklus tersebut meliputi (1) *Planning*, (2) *Action and Observe*, (3) *Reflect*, dan dilakukan revisi perencanaan pada siklus selanjutnya jika diperlukan [5]. Penelitian ini dilakukan pada bulan maret 2019 di SMP Negeri 2 Mlati Sleman semester genap tahun ajaran 2018/2019 di kelas VII A yang terdiri dari 32 siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket kepercayaan diri dengan skala likert dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Skala pada angket kepercayaan diri menggunakan lima kriteria yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi [6]. Berikut disajikan aspek dan indikator kepercayaan diri.

**Tabel 1. Indikator Kepercayaan Diri**

Aspek	Indikator	Jumlah
Keyakinan	Yakin terhadap kemampuan diri	9 item
Keberanian	Berani mengemukakan pendapat atau presentasi didepan kelas	10 item
Kesiapan	Siap menghadapi tugas dan tes	5 item
<b>Total Pernyataan</b>		24

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Pra tindakan

Analisis kepercayaan diri siswa pada level klasikal dibagi menjadi lima kategori yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Analisis prestasi belajar menggunakan nilai ulangan pada setiap akhir siklus. Analisis keterlaksanaan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang observer selama proses pembelajaran. Berikut disajikan data awal kepercayaan diri, capaian prestasi belajar, dan observasi pembelajaran di kelas.

**Tabel 2. Deskripsi Kodisi awal dan Target Keberhasilan Penelitian**

Variabel	Interval	Kriteria	Kondisi Awal	Target
Kepercayaan diri	$101 < X$	Sangat Tinggi	0%	7%
	$82 < X \leq 101$	Tinggi	44%	67%
	$62 < X \leq 81$	Sedang	52%	26%
	$43 < X \leq 62$	Rendah	4%	0%
	$X < 43$	Sangat Rendah	0%	0%
Kognitif/keterampilan	yang tuntas $\geq 75\%$	<b>KKM tercapai</b>	5%	$\geq 75\%$
	<b>Rata-rata (KKM 75)</b>			
Proses Pembelajaran		<b>Pemb. Berhasil</b>	$> 75\%$	$> 90\%$

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat secara klasikal kriteria kepercayaan diri siswa kelas VII A berada pada kriteria sedang. Adapun target klasikal yaitu meningkatkan menjadi kriteria tinggi dengan persentase rendah 0% dan nilai rata-rata

ulangan yang diperoleh siswa  $\geq 75\%$  mencapai KKM, serta keterlaksanaan pembelajaran  $> 90\%$ .

### Siklus 1

Tindakan dan observasi pada siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan 1 membahas materi melukis dua ruas garis sejajar dan tegak lurus serta menentukan panjang perbandingannya dengan alokasi waktu 80 menit. Pertemuan 1 diikuti oleh 31 siswa karena 1 siswa sakit. Pertemuan 2 membahas materi membedakan sudut lancip, siku-siku, dan tumpul dan mengubah satuan sudut dari derajat menjadi radian atau sebaliknya dengan alokasi waktu 80 menit. Berikut ini disajikan rekapitulasi data pada akhir siklus 1

**Tabel 3. Deskripsi Ketercapaian Tindakan Siklus 1**

Variabel	Interval	Kriteria	Kondisi Awal	Siklus 1
Kepercayaan diri	$101 < X$	Sangat Tinggi	0%	9%
	$82 < X \leq 101$	Tinggi	44%	69%
	$62 < X \leq 81$	Sedang	52%	22%
	$43 < X \leq 62$	Rendah	4%	0%
	$X < 43$	Sangat Rendah	0%	0%
Kognitif/keterampilan	yang tuntas $\geq 75\%$	<b>KKM tercapai</b>	5%	29%
	<b>Rata-rata (KKM 75)</b>			53,55
Proses Pembelajaran		<b>Pemb. Berhasil</b>	$> 75\%$	88%

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat bahwa rata-rata klasikal kriteria kepercayaan diri siswa berada pada kriteria tinggi dan kriteria rendah sudah 0%, hal ini tentu menunjukkan adanya perubahan yang lebih baik akibat pemberian treatment. Nilai ulangan siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 29% dengan rata-rata nilai ulangan 53,55, dan observasi keterlaksanaan pembelajaran yang baru mencapai 88% hal ini tentu belum mencapai target keberhasilan yang ditetapkan. Peningkatan kriteria kepercayaan diri siswa secara klasikal menjadi tinggi menunjukkan bahwa model GI yang digunakan membuat pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan sehingga siswa aktif dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan salah satunya ketika presentasi ada siswa yang bertanya sehingga jalanya presentasi semakin baik. Peningkatan nilai ulangan siswa yang belum mencapai target peneliti

duga karena penyampaian gambaran umum materi yang akan dipelajari tidak dilakukan secara mendetail, walaupun pengemasan materi sudah dibuat kontekstual tapi belum bisa menjembatani pengetahuan siswa secara menyeluruh. Selain itu, masih ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan soal latihan ketika akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut peneliti melakukan refleksi siklus I yang dirumuskan: guru menyampaikan gambaran materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini secara menyeluruh, guru menjelaskan langkah mengerjakan LKPD, dan guru memberi penekanan materi lebih ketika jalanya presentasi.

### Siklus 2

Tindakan dan observasi pada siklus II juga dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan 1 membahas materi sudut pelurus dan sudut penyiku dengan alokasi waktu 80 menit. Pertemuan 2 membahas materi dua ruas garis sejajar yang dipotong oleh garis transversal dengan alokasi waktu 120 menit. Pertemuan 2 diikuti oleh 31 siswa karena 1 siswa sakit. Berikut disajikan rekapitulasi data pada akhir siklus II.

**Tabel 4. Deskripsi Ketercapaian Tindakan Siklus 2**

Variabel	Interval	Kriteria	Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus 2	Target
Kepercayaan diri	$101 < X$	Sangat Tinggi	0%	9%	7%	7%
	$82 < X \leq 101$	Tinggi	44%	69%	71%	67%
	$62 < X \leq 81$	Sedang	52%	22%	21%	26%
	$43 < X \leq 62$	Rendah	4%	0%	0%	0%
	$X < 43$	Sangat Rendah	0%	0%	0%	0%
Kognitif/keterampilan	yang tuntas $\geq$ 75%	<b>KKM tercapai</b>	5%	29%	84%	$\geq$ 75%
	Rata-rata (KKM 75)			53,55	79,52	
Proses Pembelajaran		<b>Pemb. Berhasil</b>	$> 75\%$	88%	92%	$> 90\%$

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat bahwa kriteria kepercayaan diri siswa secara klasikal berada pada kriteria tinggi, persentase siswa yang mencapai nilai KKM mencapai 84% dengan rata-rata 79,52, dan berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran mencapai 92%. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan

tindakan yang dilakukan pada siklus II berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif GI yang memuat pembelajaran aktif dan menyenangkan sangat membantu terjadinya interaksi antar siswa selama pembelajaran berlangsung. Masing-masing anggota kelompok mengkonstruksi materi yang diajarkan dan berdiskusi dengan anggota kelompok lain untuk mengecek pemahaman dan menyamakan persepsi kelompok. Hal ini sejalan dengan Suprijono (2012) yang menyebutkan bahwa interaksi adalah saling mempengaruhi satu individu dengan individu lain [7]. Pemilihan anggota kelompok yang heterogen dikuatkan pernyataan Lie (2008) bahwa kelompok yang heterogen memberikan kesempatan untuk saling mengajar dan saling mendukung [8]. Jadi siswa yang lebih pandai bisa mengajari teman yang kurang dan sebaliknya siswa yang kurang bisa bertanya pada siswa yang lebih pandai apabila belum mengerti.

Pada tahap perencanaan, semua kelompok berusaha mengumpulkan data dari hasil pengamatan terhadap buku pelajaran, LKPD, maupun sumber lain yang relevan. Pengumpulan data ini harus dilakukan secara jujur dan teliti sesuai yang dilakukan membaca dari literatur yang dimiliki. Kegiatan mencari atau pengamatan secara langsung akan melatih siswa memupuk sikap percaya diri dan pantang menyerah. Seperti yang diungkapkan Felder & Rebecca (2007) bahwa praktik secara langsung dalam kegiatan pembelajaran akan menumbuhkan sikap jujur dan tanggung jawab dalam diri siswa [9]. Pada tahap mencari sumber belajar dengan membaca literasi atau pengamatan langsung siswa akan menemukan beragam sumber belajar. Pranata, dkk (2015) menyebutkan bahwa kegiatan belajar yang menggunakan media realistik mampu menumbuhkan rasa kagum terhadap hal yang diamati [10]. Jadi, dengan melakukan kegiatan belajar bermakna akan membuat siswa memiliki rasa kagum dan rasa syukur terhadap ciptaan Allah SWT.

Gambaran umum materi yang disajikan diawal LKPD ditambah disampaikan guru dapat menjembatani pengetahuan siswa dengan materi yang akan mereka pelajari. Selain mendengarkan siswa tentu harus membaca dan mengamati kembali materi yang disajikan agar mengerti dan memahami materi. Sejalan dengan itu, Karafkan (2015) menyatakan bahwa kegiatan membaca merupakan salah satu cara untuk memahami sebuah materi [11]. Ditambah lagi tahap merangkum materi yang telah mereka pelajari

sebelum mempresentasikannya di depan kelas. Ketika proses merangkum tentu setiap siswa akan mengingat materi yang telah dipelajari hal ini tentu akan melatih daya ingatan siswa. Setelah proses mengingat tentu siswa akan berusaha mengkontruksi pengetahuannya kedalam bentuk tulisan. Hal ini membuat materi yang dipelajari dapat tersimpan baik di otak mereka. Dunlosky, dkk (2013) menyatakan bahwa kegiatan merangkum yang dilakukan oleh siswa mampu meningkatkan kognitif mereka [12]. Jadi melalui membaca atau mengamati sumber belajar kemudian dilanjutkan dengan merangkum akan membuat kemampuan kognitif siswa bisa meningkat.

Materi yang dikemas dengan pendekatan kontekstual membuat pengalaman belajar yang siswa alami menjadi bermakna. Tahap-tahap pembelajaran GI juga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Siswa akan lebih banyak menyerap informasi karena siswa bekerja sama untuk mencari informasi yang dibutuhkan sesuai topik yang dibahas. Siswa menjadi pebelajar aktif yang membuat ingatan memori yang didapat akan bertahan lebih lama. Hal ini senada yag diutarakan Akcay & Doymus (2012) bahwa kegiatan belajar mengikutsertakan siswa sebagai pebelajar aktif akan semakin membuat memori belajar siswa lebih lama [13].

Penekanan materi oleh guru ketika presentasi juga membuat siswa semakin paham terkait materi yang telah mereka pelajari. Beberapa siswa yang sebelumnya tidak mengerjakan soal latihan pada siklus II mereka mau mengerjakan soal latihan yang disajikan. Penguasaan mateti yang baik akan menambah kepercayaan diri siswa ketika presentasi di depan kelas. Seperti yang disampaikan Sina (2013) bahwa kemampuan kognitif dan afektif akan mempengaruhi kepercayaan diri seorang siswa [14].

Keterlaksanaan pembelajaran yang mencapai 92% menunjukkan bahwa hampir setiap langkah pembelajaran sudah sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual dengan model GI. Keterlaksanaan tahapan-tahapan ini tentu yang berdampak pada meningkatnya kepercayaan diri pada siswa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa kelas VII A SMP N 2 Mlati Tahun Pelajaran 2018/2019 dapat ditingkatkan dengan pendekatan kontekstual dengan Model GI. Terbukti dari persentase kenaikan kepercayaan diri siswa dengan kriteria rendah dari kondisi awal sebesar 4% menjadi 0%, sedang dari kondisi awal

52% menjadi 21%, tinggi dari kondisi awal 44% menjadi 71%, dan sangat tinggi dari kondisi awal 0% menjadi 7%. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata tes pada kondisi awal sebesar 5% siswa yang mencapai KKM menjadi 29% pada siklus satu dan 84% pada siklus dua. Serta ketercapaian proses pembelajaran meningkat dari 75% menjadi 88% pada siklus I dan 92% pada siklus II. Siswa dengan kepercayaan diri yang tinggi cenderung mendapat prestasi yang tinggi juga. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada guru dan peneliti dari bidang pendidikan matematika untuk pertimbangan sejumlah hal dalam membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri dan prestasi belajar. Salah satunya adalah pendekatan dan model belajar yang digunakan, bagaimana model tersebut diterapkan dan apa yang membuat model tersebut dinikmati, sehingga siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri dan prestasi belajarnya.

Saran terhadap penelitian ini adalah pengembangan materi menggunakan pendekatan kontekstual harus mempertimbangkan tingkat usia, pengetahuan, lingkungan, dan kondisi sosial siswa sehingga ketepatan hasil yang diinginkan akan lebih baik, guru sebaiknya selalu mengawasi setiap langkah yang siswa lakukan terutama ketika jalannya diskusi karena siswa terkadang justru membahas hal yang tidak sesuai dengan materi yang dipelajari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, Albert. (1997). *Self efficacy: The exercise of control*. New York: W.H Freeman and Company
- Gunarsa, Singgih D. (1991). *Psikologi untuk Keluarga*. Jakarta : PT. BPK Gunung Mulia.
- Hendra Surya. 2007. *Percaya Diri Itu Penting Peran OrangTua Dalam membangun Percaya Diri Anak*. Jakarta: PT lex Media Komputindo
- Thursan Hakim. (2002). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara
- Arikunto, Suharsimi dan Cepi Safrudin Abdul Jabar. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktir Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E.D. (2016). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik Calon Guru*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Lie, Anderson. (2008). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo
- Felder, Richard M. & Rebecca Brent. (2007). *Cooperative Learning*. Washington DC: American Chemistry Society.

- Pranata, Gede Elga, Desak Putu Parmiti, & I Made Citra Wibawa. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar Siswa. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3 (1).
- Karafkan, Mohammad Amin. (2015). *Investigating the Effects of Group Investigation (GI) and Cooperative Integrated Reading and Comprehension (CIRC) as the Cooperative Learning on Learner's Reading Comprehension*. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 4 (6): 8-15.
- Dunlosky, John, Katherine A. Rawson, Elizabeth J. Marsh, Mitchell J. Nathan, & Daniel T. Willingham. 2013. Improving Students' Learning with Effective Learning Techniques: Promising Directions from Cognitive and Educational Psychology. *Psychological Science in the Public Interest*, 14 (1)
- Akcay, Nilufer Okur & Doymus Kemal. (Tanpa Tahun). The Effects of Group Investigation and Cooperative Learning Techniques Applied in Teaching Force and Motion Subjects on Students' Academic Achievements. *Journal of Educational Sciences Research*, 1 (2)
- Sina, Rif'at Agung. (2013). *Meningkatkan Kompetensi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Konkrit*. Skripsi.

## **IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA PEMBELAJARAN IPS**

Victor Novianto<sup>1</sup>, Ardilla Elfira Safitri<sup>2</sup>

1. Pendidikan IPS, Program Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta

2. Program Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta

Email: victornovianto@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran IPS, nilai-nilai karakter pada pembelajaran IPS, hasil implementasi pendidikan karakter pada pembelajaran IPS, dan faktor pendorong dan penghambat implementasi pendidikan karakter pada pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk melatih siswa berpikir kritis dan menjadi individu yang memiliki keterampilan sosial. Implementasi pendidikan karakter pada pembelajaran IPS, antara lain siswa membantu teman yang membutuhkan, guru memberikan tugas kepada siswa, siswa berdoa dan membaca asmaul khusna, siswa hadir ke sekolah tepat waktu, guru dan siswa melakukan tanya jawab. Hasil implementasi pendidikan karakter pada pembelajaran IPS, antara lain siswa senang membantu teman yang membutuhkan, siswa mengerjakan tugas secara mandiri, siswa rajin menjalankan ibadah, siswa tidak terlambat datang ke sekolah, siswa dapat menjawab pertanyaan menggunakan bahasa pribadi. Faktor pendorong implementasi pendidikan karakter adalah siswa merupakan seorang santri dan faktor penghambat implementasi pendidikan karakter adalah guru belum memahami tentang pendidikan karakter.

**Kata Kunci:** *Pendidikan Karakter, Pembelajaran IPS*

## PENDAHULUAN

Penyimpangan sosial merupakan salah satu masalah sosial di Indonesia. Penyimpangan sosial terjadi di kalangan masyarakat umum dan siswa. Berdasarkan teori fungsi dari Emile Durkeim (dalam Jones, 2009:48), faktor terjadinya penyimpangan sosial, antara lain faktor lingkungan, fisik, dan keturunan. Contoh penyimpangan sosial di kalangan siswa, antara lain menyontek, berbohong, membolos, terlambat sekolah, tawuran antar pelajar, bentrokan, vandalisme, merokok, balapan liar, mabok-mabokan, pengeroyokan, dan sebagainya. Penyimpangan sosial membawa dampak negatif bagi siswa, keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Upaya untuk mencegah penyimpangan sosial adalah penanaman nilai-nilai karakter sejak usia dini. Penanaman nilai-nilai karakter dapat dilakukan melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pendidikan karakter ditetapkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) untuk dilaksanakan di sekolah. Sekolah memiliki peran penting terhadap pembentukan karakter siswa. Kesuma, dkk (2011:137) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan karakter di sekolah adalah menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting serta memperbaiki perilaku siswa yang dianggap tidak sesuai dengan nilai-nilai kehidupan. Ada guru yang hanya berperan sebagai pengajar tanpa menerapkan pendidikan karakter di dalamnya. Faktor peran dominan guru tersebut adalah kurangnya pemahaman guru terhadap program pendidikan karakter.

Guru diharapkan tidak hanya berperan sebagai pengajar, melainkan juga berperan sebagai pendidik. Seperti yang dinyatakan oleh Arthur (2014: 91), "*Character is an inclusive term for the individual as a whole,*" yang dengan demikian jika dikaitkan dengan pendidikan karakter, maka diharapkan pendidikan karakter mampu menginspirasi seorang individu untuk memiliki moral baik seumur hidupnya. Senada dengan pendapat ini, Thompson (2012) mendapatkan hasil temuan dalam penelitiannya terhadap siswa sekolah dasar bahwa aktivitas yang mengintegrasikan moral baik yang mendidik memengaruhi perilaku siswa untuk memiliki karakter positif pula. Hasil temuan ini juga didukung oleh hasil temuan Montonye, Butenhoff, dan Krinke (2013) dalam penelitian mereka yang menemukan perilaku negatif siswa menurun ketika siswa terdidik dan memahami nilai-nilai moral baik. Kesimpulan yang

mereka dapatkan dalam riset mereka menyatakan bahwa pendidikan karakter harus diintegrasikan ke dalam kurikulum dan tidak bisa diberikan terpisah.

Guru yang hanya berfokus mendorong siswa untuk berprestasi secara akademik akan berdampak menjadi terlalu dominan dan kurang maksimal menjalankan kewajibannya untuk mendidik siswa sejak usia dini. Dampak negatif kurang maksimalnya guru dalam membentuk karakter kepada siswa adalah siswa menjadi manusia yang mudah terjerumus ke perilaku penyimpangan sosial. Lintner (2011) menyatakan bahwa semua guru, terutama guru pendidikan sosial harus mengajarkan siswa menghormati pendapat orang lain dan guru harus menciptakan lingkungan tersebut terlebih dahulu dan memiliki kesadaran melepaskan dominasi yang selama ini cenderung dimiliki. Kesadaran ini akan mendukung guru untuk mengintegrasikan pendidikan karakter kepada siswa (Bakioğlu dan Silay, 2011).

Setiap sekolah tentu memiliki harapan agar siswa dapat memperoleh prestasi yang baik secara akademik. Namun, guru diharapkan juga dapat mendidik siswa agar siswa dapat memiliki karakter baik. White dan Warfa (2011) menyatakan bahwa, *“Educating students on character and values changed the climate of the school.”* Hasil penelitian mereka menyimpulkan bahwa siswa merasa belajar menjadi lebih menyenangkan karena sekolah lebih terfokus kepada perilaku positif siswa dan mereka tidak merasa selalu dipojokkan bila prestasi akademik mereka menurun.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Desain penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang digunakan untuk mengetahui implementasi pendidikan karakter pada pembelajaran IPS. Desain yang digunakan adalah survey untuk menjelaskan tentang pelaksanaan pembelajaran IPS, nilai-nilai karakter beserta hasilnya, dan faktor pendorong maupun penghambat implementasi pendidikan karakter. Penelitian dilaksanakan di Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah pada bulan Juli-September 2018 dengan subjek sasaran penelitian adalah guru IPS dan siswa tingkat SMP.

Data primer dikumpulkan dengan menggunakan observasi dan wawancara sedangkan data sekunder menggunakan dokumentasi. Alat pengumpulan data ini menggunakan lembar observasi, lembar wawancara, dan dokumentasi. Instrumen digunakan untuk mengetahui hasil pelaksanaan pembelajaran IPS, nilai-nilai karakter

dalam pembelajaran IPS, hasil implementasi pendidikan karakter pada pembelajaran IPS, dan faktor pendukung maupun penghambat implementasi pendidikan karakter pada pembelajaran IPS.

Uji instrumen lembar observasi dilakukan di 3 kelas putri dan 2 kelas putra MTs An-Nawawi 01 Berjan Purworejo. Uji instrument lembar wawancara dilakukan pada 24 responden, yang terdiri dari kepala sekolah, guru IPS sebanyak 1 orang, siswa putri sebanyak 24 orang, dan siswa putra sebanyak 16 orang. Uji instrumen dokumentasi dilakukan dari awal sampai akhir pembelajaran IPS dari kelima kelas tersebut.

Data dianalisis dengan menggunakan analisis data model Miles dan Huberman yang terdiri dari 3 aktivitas, seperti 1) Reduksi data, yaitu merangkum dan menggolongkan pokok-pokok data penelitian yang dianggap penting dan layak untuk dimasukkan ke dalam kesimpulan data hasil penelitian. 2) Penyajian data, yaitu menyusun rumusan kesimpulan sementara yang diperoleh berdasarkan hasil reduksi data yang dilakukan sebelumnya. 3) Menarik kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal dan didukung oleh adanya bukti-bukti yang dinilai valid dan konsisten berdasarkan hasil pengumpulan data yang diperoleh peneliti ketika kembali ke lapangan.

## **ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

Kurikulum pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran IPS di MTs An-Nawawi 01 Berjan Purworejo adalah kurikulum 2013. Guru IPS berperan sebagai pengajar, pengarah, dan pendidik. Dari peran tersebut, Guru IPS bertugas untuk menyampaikan materi dan menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa. Tujuan pembelajaran IPS adalah melatih siswa untuk berpikir kritis dan menjadi individu yang memiliki keterampilan sosial. Metode pembelajaran yang digunakan dinilai bervariasi sedangkan media pembelajaran dapat dikatakan belum bervariasi. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab sedangkan media pembelajaran yang digunakan adalah media buku guru dan buku siswa. Guru IPS melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan ketentuan dari Madrasah dan Kementerian Agama.

Beberapa nilai yang diterapkan dalam pembelajaran IPS, antara lain peduli sosial, kemandirian, keimanan, kedisiplinan, dan kreatif. Bentuk implementasi pendidikan

karakter tersebut, antara lain: Peduli sosial, seperti siswa diberi kesempatan untuk bermain peran di kelas. Metode pembelajaran tersebut digunakan untuk menilai dan mengetahui kepedulian sosial siswa kepada sesama; Kemandirian, seperti siswa diberi tugas untuk presentasi di depan kelas dan mengambil buku di perpustakaan secara mandiri; Keimanan, seperti siswa diberi pengertian tentang cara mempelajari agama; Kedisiplinan, seperti siswa harus menggunakan seragam sesuai dengan peraturan sekolah dan mengembalikan buku sesuai dengan jumlah dan tempatnya; Kreatif, seperti siswa mengerjakan tugas dan menceritakan ulang materi dari LCD (Gr, 20 September 2018)

Alasan MTs An-Nawawi 01 Berjan Purworejo menyelenggarakan pendidikan karakter karena seluruh siswa merupakan santri dan santriwati dari Pondok Pesantren dan sekolah ingin meneruskan tugas pondok untuk mendidik siswa menjadi ahli agama (KS, 19 September 2018). Keberhasilan pelaksanaan program pendidikan karakter di MTs An-Nawawi 01 Berjan Purworejo terjadi karena adanya dukungan dari berbagai pihak, seperti masyarakat, orang tua, kepala desa, ketua lurah, yayasan, dan pengurus Pondok Pesantren. Dukungan yang diberikan kepada sekolah adalah kunjungan kepala desa dan ketua lurah ke sekolah untuk berpartisipasi dalam serangkaian proses pelaksanaan upacara bendera rutin hari Senin sekaligus memberikan nasihat dan motivasi kepada para siswa secara langsung.

Berdasarkan implemementasi pendidikan karakter yang dilakukan, menunjukkan bahwa siswa telah memiliki sikap peduli sosial, mandiri, beriman, disiplin, dan kreatif. Beberapa perilaku belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah memiliki karakter tersebut, misalnya siswa bersedia meminjamkan alat tulis kepada teman yang membutuhkan, siswa berusaha mengerjakan tugas secara mandiri dan tidak bergantung kepada orang lain, siswa rajin membaca *asmaul khusna* dan berdo'a sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, siswa berusaha tidak terlambat masuk ke sekolah dan mengumpulkan tugas, dan siswa berusaha belajar menjawab pertanyaan guru dengan menggunakan bahasa sendiri.

Dalam melaksanakan pendidikan karakter ditemukan kesulitan di dalamnya. Kesulitan guru IPS dalam melaksanakan pendidikan karakter, antara lain terbatasnya buku penunjang mata pelajaran IPS yang disediakan oleh siswa, menyebabkan kesulitan untuk mengajak siswa untuk belajar mandiri, siswa salah menjadwal mata

pelajaran sehingga mereka harus kembali lagi ke Pondok untuk mengambil kembali buku pelajaran yang tertinggal, dan kesulitan dalam mengajarkan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka. Kesulitan-kesulitan guru IPS tersebut disebabkan karena kurangnya pemahaman guru terhadap program pendidikan karakter yang menyebabkan proses penanaman nilai-nilai karakter kepada siswa menjadi terhambat (KS, 19 September 2018).

Pelatihan pendidikan karakter kepada calon guru sangat penting diberikan karena seperti yang dinyatakan oleh Ledford (2011: 271), *“Statistical significance was found between teachers with undergraduate coursework in character education.”* Hanya guru yang memiliki karakter positif yang kuat sajalah yang memiliki kemampuan untuk mendidik karakter siswa menjadi lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. Nur. 2014. *Pendidikan karakter Untuk Mahasiswa PGSD*. Bandung: UPI Press
- Amri, Sofan, dkk. 2011. *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran; Strategis Analisis dan Pengembangan Karakter Siswa dalam Proses Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Arthur, James. 2014. *“Traditional Approaches to Character Education in Britain and America”* in *Handbook of Moral and Character Education*. Second Edition. edited by Nucci, Larry P. and Narvaez, Darcia. New York: Routledge.
- Bakioğlu A, Silay N. 2011. *Yüksek Öğretim ve Öğretmen Yetiştirilmede Karakter Eğitimi. Character Education in Higher Education and Teacher Training*. Ankara: Nobel.
- Jones, RIP. 2003. *Instructing Social Teory*. (Terj). Achmad Febriyadi Saifuddin. 2009. *Pengantar Teori-Teori Sosial*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Ledford, A.T., 2011. Professional development for character education: An evaluation of teachers' sense of efficacy for character education. *Scholar-Practitioner Quarterly*, 5(3), 1-17.
- Lickona, Thomas. 1992. *Educating For Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. (Terj). Juma Abdu Wamaungo & Jean Antunes Rudolf Zien. 2012. *Mendidik Untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah Dapat Memberikan Pendidikan Tentang Sikap Hormat dan Bertanggung Jawab*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lintner, T. 2011. Teaching social studies through big ideas: A strategy for all students. In T. Lintner & W. Schweder (Eds.), *Practical strategies for teaching k-12 social studies in inclusive classrooms* (pp. 89-97). Charlotte, NC: Information Age.
- Miles, M. B dan Huberman, A. Michael. 2007. *Analisis Data Kualitatif. Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moleong, J. Lexy. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Montonye, M, Butenhoff, S, Krinke, S. 2013. The Influence of Character Education on Positive Behavior in the Classroom. *Masters of Arts in Education Action Research Papers*. Paper 6.
- Mumpuni, Atikah. 2018. *Integrasi Nilai Karakter dalam Buku Pelajaran: Analisis Konten Buku Teks Kurikulum 2013*. Sleman: Deepublish Publisher
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Supardi. 2011. *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak
- Thompson, W. G. 2012. The Effects of Character Education on Student Behavior. *Electronic Theses and Dissertations*. Paper 706. [Http://dc.etsu.edu/etd/706](http://dc.etsu.edu/etd/706)
- White, R. dan Warfa, N. 2011. Building schools of character: A case-study investigation of character education's impact on school climate, pupil behavior, and curriculum delivery. *Journal of Applied Social Psychology*, 41(1), 1-15.
- Zuchdi, Darmiyati. 2011. *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Yogyakarta: UNY Press

## **TRADISI 7Si MENUJU SESI (*SCHOOL EFFECTIVENESS & SCHOOL IMPROVEMENT*)**

**Warih Jatirahayu**

Kepala SMP Negeri 1 Pakem, Sleman, Yogyakarta

Email: [warihjatirahayujawa@gmail.com](mailto:warihjatirahayujawa@gmail.com)

### **PENDAHULUAN**

Artikel ini berbasis refleksi dari pendidikan dan latihan *School Effectiveness and School Improvement* (SESI) yang penulis ikuti di *National Institute of Education, Singapore* dari tanggal 4-22 Maret 2019. Pasca pendidikan dan latihan setiap peserta diwajibkan melakukan aksi menuju SESI. Aksi yang dimaksud adalah program kegiatan yang dilaksanakan untuk meningkatkan efektivitas dan “perbaikan” sekolah secara terus menerus (latihan *School Effectiveness and School Improvement/SESI*). Dalam bahasa Indonesia kata *improvement* pada umumnya diterjemahkan perbaikan. Namun kata perbaikan mengandung makna sesuatu yang rusak secara fisik. Padahal kata *improvement* yang dimaksud adalah perbaikan prestasi sekolah. Barangkali terjemahan yang lebih tepat secara keseluruhan, *School Effectiveness and School Improvement* (SESI) adalah Sekolah Efektif Maju Berkelanjutan.

SMP Negeri 1 Pakem telah memiliki Visi Sekolah: *Takwa, Cerdas, Mandiri, dan Berwawasan Lingkungan* dengan motto juang *Berbakti: Berprestasi Berlandaskan Budi Pekerti*. Terdapat pula *Visi Siswa: Anung Aninta* dan *Visi Guru: Wikan Wicaksana*. Pengembangan visi siswa dan guru merupakan refleksi hasil diklat SESI di Singapura. Anung Anindita berarti anak/siswa yang membanggakan. Untuk dapat mencapai yang membanggakan anak harus mencapai visi yakni takwa, cerdas, mandiri, dan berwawasan lingkungan serta memiliki prestasi dan budi pekerti yang baik. Sedangkan guru harus *wikan wicaksana*, artinya guru harus cerdas dan bijaksana dalam mendidik siswa, serta dalam pergaulan di masyarakat sekolah. Tugas Kepala Sekolah adalah memimpin, mengelola, memotivasi, berinovasi dan turut beraksi untuk mencapai visi tersebut.

## **PEMBAHASAN**

### **Tradisi 7Si**

Salah satu program aksi sebagai refleksi dari SESI adalah implementasi 7Si (tujuh Si). Pengembangan Program 7Si merupakan implementasi tradisi budaya karena SMP Negeri 1 Pakem telah diresmikan sebagai Sekolah Berbasis Budaya oleh Kepala Dinas Kebudayaan Kabupaten Sleman, pada tanggal 12 Desember 2017 ditandai dengan pementasan wayang kulit 2 jam dengan dalang Rendi Ratnanto alumni siswa SMP Negeri 1 Pakem dengan lakon Wiratha Parwa. Yang dimaksud tradisi dalam Program 7Si adalah kebiasaan yang membudaya dilakukan oleh warga SMP Negeri 1 Pakem. Tradisi 7Si selalu dikaitkan dengan tokoh dalam dunia pewayangan. Tujuan pengaitan dengan tokoh pewayangan (1) agar lebih menarik perhatian siswa, guru, karyawan, orang tua siswa, komite, dan masyarakat umum yang berkunjung di SMP Negeri 1 Pakem. Gambar-gambar tokoh pewayangan dipajang pada tempat-tempat yang strategis. (2) mendukung program SMP Negeri 1 Pakem sebagai SBB (Sekolah Berbasis Budaya), (3) memotivasi warga sekolah untuk mencapai 7Si karena diingat oleh 7Si pada setiap saat dan tempat di SMP Negeri 1 Pakem, (4) memberikan teladan kepada masyarakat sekolah terhadap tokoh-tokoh 7Si yang terdapat dalam dunia pewayangan, (5) menginspirasi keindahan karena wayang-wayang yang dipajankan memiliki keindahan seni tatah sungging. Jika digelar, wayang memiliki seni pentas, seni suara, seni karawitan, mendidikan kebersamaan, kesopansantunan. Wayang sebagai tuntunan dan tontonan. Karena generasi muda sekarang sudah kurang tertarik pada wayang, SMP Negeri 1 Pakem sengaja mementaskan wayang sebagai tradisi 7Si untuk menginspirasi siswa terhadap seni adiluhung wayang yang diakui oleh UNESCO. UNESCO pada tanggal 7 November 2003 mengakui wayang sebagai budaya dunia (sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan warisan yang indah dan berharga (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*)), (6) mendukung UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, (7) mendukung Perda No. 5 Tahun 2011 tentang Pendidikan (sekolah) Berbasis Budaya.



Tradisi 7Si dengan tokoh pewayangan sebagai berikut.

- (1) Si KUNTI : Berprestasi kompeten unggul dan berbudi pekerti
- (2) Si PADMANABA : Berprestasi maju nilai bagus
- (3) Si BIMA : Berprestasi dan dan maju
- (4) Si PERMADI : Berprestasi Perhatian maju dan peduli
- (5) Si ABIMANYU : Berprestasi amat baik dan kontinyu
- (6) Si SINTA : Berprestasi siap dan tanggap
- (7) SI GATOTKACA : Berprestasi siaga total kala bencana

Tokoh pewayangan pada program 7Si didasarkan atas watak atau budi pekerti yang dimiliki oleh tokoh wayang (Jatirahayu & Pringgawidagda, 2008). Selain itu juga nuansa makna yang diberikan berdasarkan prioritas. Pemajanan tokoh selain makna cita-cita juga disertai narasi singkat masing-masing tokoh. Adapun uraiannya sebagai berikut.

### **1. Si KUNTI (Berprestasi Kompeten Unggul dan Berbudi Pekerti)**

Kunti adalah tokoh paling senior dalam 7Si. Maka tokoh Kunti diprioritaskan pada urutan pertama. Selain itu nuansa makna yang diberikan juga merefleksikan prioritas. KUNTI adalah Berprestasi Kompeten Unggul dan Berbudi Pekerti. Harapan Berprestasi Kompeten Unggul dan Berbudi Pekerti berlaku kepada semua warga sekolah. Artinya semua warga sekolah harus berprestasi, berkompeten unggul, dan memiliki budi pekerti luhur. Hal ini sesuai dengan motto juang SMP N 1 Pakem *Berbakti: Berprestasi Berlandaskan Budi Pekerti*.

Bagi siswa, berprestasi adalah meraih hasil maksimal dalam pembelajaran dengan nilai yang tinggi. Siswa yang demikian dikatakan memiliki kompetensi unggul, yakni menguasai ilmu yang diajarkan oleh sang guru. Selain itu siswa juga harus memiliki budi pekerti pekerti luhur. Siswa memiliki sikap dan ucap yang baik (sopan dan santun) dan harus “berbakti” pada sekolah dan orang tua. Prestasi siswa juga ditunjukkan dalam kejuaraan lomba renang, kempo, cerdas tangkas permuseuman, seni dan budaya, tonti, dan lainnya.

Bagi guru, guru yang berprestasi direfleksikan dari capaian pembelajaran. Jika para siswa dapat meraih prestasi tinggi, merefleksikan bahwa gurunya pun berprestasi. Selain berprestasi dalam bidang pembelajaran, diharapkan guru juga berprestasi pada karir (jenjang kepangkatan dan berbagai lomba). Guru yang demikian dipastikan memiliki kompetensi unggul. Guru juga benar-negar *digugu* dan *ditiru*. Dalam hal budi pekerti harus dapat menjadi contoh bagi siswanya. Hal ini sesuai dengan Visi Guru: Wikan Wicaksana yang berarti cerdas dan bijaksana. Cerdas dalam pembelajaran dan bijaksana dalam mengambil keputusan dan penyelesaian masalah.

Bagi pimpinan, staf dan karyawan, berprestasi dan kompetensi unggul ditunjukkan dalam pencapaian visi, rangking sekolah, apresiasi masyarakat (ditengarai minat masyarakat untuk menyekolahkan putra-putrinya di SMP Negeri 1 Pakem. Tahun 2018 SMP Negeri 1 Pakem menerima 4 rombongan belajar dan harus mengembalikan siswa peminat sebanyak 112 untuk bersekolah di tempat lain). Selain itu pimpinan harus benar-benar seperti yang diharapkan Ki Hajar Dewantara (2013) dan menjadi semboyan pendidikan Indonesia, yakni *Ing*

*ngarsa sung tuladha, Ing madya mangun karsa, Tutwuri handayani* (di depan menjadi contoh, di tengah memotivasi, dan di belakang memberikan dukungan).

## **2. Si PADMANABA : Berprestasi maju nilai bagus**

Padmanaba adalah Sri Kresna. Sri Kresna adalah lambang kebijaksanaan, ilmu, strategi, kesaktian, dengan dilandasi budi pekerti luhur. Itulah sebabnya Padmanaba juga dilestarikan sebagai sebutan nama SMA terkenal dan berprestasi di Yogyakarta, yakni SMA Negeri 3 Yogyakarta atau SMA Padmanaba.

Berprestasi dengan nilai yang bagus lebih mengarah pada siswa. Guru SMP Negeri 1 Pakem sangat komitmen dalam membelajarkan siswa. Beberapa menit sebelum bel masuk berbunyi mereka telah menuju kelas. Demikian pula siswa karena tepat pukul 07.00 pintu gerbang akan ditutup sehingga siswa selalu berusaha tidak terlambat. Jika terlambat, beresiko tidak dapat masuk dan malu. Budaya malu harus ditumbuhkan. Tak satupun guru di ruangnya. Selain itu upaya peningkatan prestasi siswa dengan berbagai bimbingan belajar.

Kata ‘maju’ dalam Padmanaba bermakna terus meningkat. Hal ini dibuktikan ketika penulis bulan Juli tahun 2017 memasuki SMP Negeri 1 Pakem sebagai Kepala Sekolah, SMP Negeri 1 Pakem ranking 23, tahun 2018 menjadi ranking 11, simulasi UN tahun 2019 menjadi ranking 11 di Kabupaten Sleman. Targetnya tahun 2019 ranking UN SMP Negeri 1 Pakem masuk 10 besar di Kabupaten Sleman. Inilah yang disebut *improvement* dalam *School Effectiveness and School Improvement* (SESI).

## **3. Si BIMA: Berprestasi dan dan maju**

Bima adalah tokoh wayang gagah perkasa dan sakti mandraguna, teguh dalam pendirian, sangat menghormati guru, dan tegas. Untuk dapat berprestasi dan maju, warga sekolah dapat meneladani tokoh Bima. Berprestasi adalah dengan teladan hari ini harus lebih baik dari hari kemarin, bulan ini harus lebih baik dari bulan kemarin, tahun ini harus lebih baik dari tahun kemarin. Jika tidak lebih baik, dikatakan merugi. Bahkan jika lebih buruk berarti celaka. *“Barangsiapa yang harinya sekarang lebih baik daripada kemarin maka dia termasuk orang yang beruntung. Barangsiapa yang harinya sama dengan*

*kemarin maka dia adalah orang yang merugi. Barangsiapa yang harinya sekarang lebih jelek daripada harinya kemarin maka dia terlaknat*" (Hadist walau sanadnya/penutur lemah atau perkataan Ali Bin Abi Thalib).

#### **4. Si PERMADI: Berprestasi Perhatian maju dan peduli**

Permadi sebutan lain dari Harjuna, Raden Janaka, Panengahing Pandawa, Indra Tanaya. Tokoh yang sangat halus berbudi, namun sakti mandraguna dan senantiasa tuntas dalam menyelesaikan tugasnya, rajin bertapa (prihatin) dalam menuntut ilmu sehingga selalu dapat mencapai cita-cita.

*Ngilmu iku kelakone kanthi laku, Ilmu dicapai dengan bertindak  
Lekase lawan kas, awal dan akhirnya  
Tegese kas nyantosani, harus memberikan kemuliaan  
Setya budya pangekese dur angkara. menghilangkan  
keangkaramurkaan'*

*(Siswo Kartono, 2006, Wedhatama, KGPAA Mangkunegara IV)*

Tembang Pocung tersebut bermakna bahwa ilmu harus dicari. Setelah didapat, ilmu harus diamalkan untuk kesejahteraan umat, membuat orang berdaya guna untuk mengikis keangkaramurkaan.

Selain menjadi warga sekolah yang berprestasi dan terus maju, jadilah warga sekolah yang berperhatian dan peduli. Implementasi 5 S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun) merupakan implementasi perhatian dan kepedulian. Urutannya demikian itu. Ketika kita bertemu, dari kejauhan telah tersenyum. Senyum adalah ibadah yang menyehatkan. Dilanjutkan menyampaikan salam, "Assalamu 'alaikum, Selamat pagi, Sugeng enjing, Good morning". Kemudian saling bersapa, "Bagaimana kabar hari ini? Anda tampak lebih sehat hari? *You are good looking today*" dan sebagainya. Semua itu dilakukan dengan cara sikap yang sopan menghormati mitra bicara, dan bahasa yang santun (hormat dan menghagai).

Kepedulian SMP Negeri 1 Pakem juga dibuktikan selalu adanya (1) beasiswa siswa miskin, (2) penggalangan dana untuk santunan siswa lain, (3)

penggalangan dana untuk anak yatim dan pesantren, dan (4) penggalangan bantuan saat terjadi erupsi merapi dan bencana alam lainnya di Indonesia.

#### 5. **Si ABIMANYU : Berprestasi amat baik dan kontinyu**

Abimanyu adalah putra sang Harjuna. Seperti ayahnya juga gemar bertapa *laku prihatin* sehingga mendapatkan *wahyu keprabon* yang akan menurunkan raja-raja di tanah Jawa. Konotasi dari hal tersebut bahwa untuk mencapai cita-cita prestasi, siswa harus berjuang, guru harus berusaha terus maju, pemimpin harus memotivasi dan memfasilitasi warga sekolah sehingga semuanya dapat menghasilkan prestasi yang membanggakan. Seperti Visi Siswa SMP Negeri 1 Pakem adalah Anung Anindita yang berarti anak yang membanggakan seperti Abimanyu yang dapat dibanggakan oleh orang tuanya. Jadinya siswa SMP N 1 Pakem yang dapat dibanggakan oleh sekolah, orang tua, dan masyarakat sekitarnya.

Prestasi dan budi pekerti yang baik harus dipertahankan dan ditingkatkan secara kontinyu (SESI: Sekolah Efektif Maju Berkelanjutan).

Untuk itu Kepala Sekolah, staf dan karyawan harus selalu melaksanakan motivasi, monitoring dan evaluasi. Motivasi diberikan minimal seminggu sekali pada saat upacara bendera. Bagi guru, staf dan karyawan, motivasi dilaksanakan minimal seminggu sekali pada saat briefing dan ditambah saat-saat diperlukan. Monitoring dan evaluasi dilaksanakan setiap saat dengan cara observasi dan wawancara. Hasilnya didiskusikan satu bulan sekali pada rapat sekolah.

#### 6. **Si SINTA: Berprestasi siap dan tanggap**

Sengaja Sinta diambil diluar tokoh Pandawa. Hal ini untuk menggenapi tokoh Kunti. Sinta adalah lambang kecantikan dan kesetiaan. Kecantikanya telah mempesona raja Alengka yakni Rahwana. Sinta dicuri dan hidup di Alengka, namun kesetiaan dan kesucian Sinta tak tergoyahkan hingga ia dibebaskan oleh sang Rama (suaminya). Sinta adalah tokoh lambang kesiapsiagaan. Hal ini telah dibuktikan semasa dalam pengembaraan di hutan dan semasa penculikan di Alengka. Sinta senantiasa siap siaga untuk menjaga kesucian dan kesetiaan.

Sinta juga merupakan tokoh yang tanggap terhadap konteks lingkungan sehingga ia selamat walau di wilayah musuh.

Sikap siap siaga dan tanggap hendaknya dimiliki oleh warga SMP Negeri 1 Pakem. Siap siaga menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sekarang ini zaman sudah memasuki era Revolusi Industri 4.0 yang ditandai oleh 4 C, yakni (1) *critical thinking*, (2) *creative and inovative*, (3) *collaborative*, dan (4) *communicative*. *Critical thinking*, yakni berpikir kritis. Implementasinya adalah pembelajaran dengan tataran kognitif tingkat tinggi C4-C6 (menganalisis/sintesis, mengevaluasi, dan mengkreasi/mencipta). Selain itu juga tes dengan HOTS (*higher order thinking skills*). Creative dan inovatif ditunjukkan salah satunya SMP Negeri 1 Pakem juara 1 tingkat Provinsi rekayasa limbah menjadi karya seni. Collaborative berarti kerjasama saling berkontribusi untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini dibuktikan kerjasama antara sekolah dan komite sekolah yang *guyub*. Salah satunya dibuktikan pada saat penggalangan santunan untuk anak yatim /piatu di pondok pesantren, mohon doa bersama, para orang tua dan komite dengan sangat ringan memberikan bantuan dana, baik uang atau sembako. Communicative dengan memberdayakan komunikasi media sosial sebagai wahana belajar. Maka di SMP Negeri 1 Pakem disiapkan laboratorium komputer dengan jumlah 110 unit komputer.

#### **7. Si GATOTKACA: Berprestasi siaga total kala bencana**

SMP Negeri 1 Pakem berada di lereng Merapi kurang lebih 16 km dari puncak Merapi. Gunung Merapi salah satu gunung teraktif di dunia yang dapat erupsi sewaktu-waktu. Itulah sebabnya sekolah menciptakan Program SENTANA (Sekolah Tanggap Bencana). Untuk kesiapsiagaan total pada bencana, SMP Negeri 1 Pakem mengidolakan tokoh Gatutkaca. Gatutkaca adalah tokoh kesatria, sakti mandraguna, *otot kawat balung wesi*. Ketika bayi, Bambang Tutuka (Gatutkaca kecil) dimasukkan kawah candradimuka yang bergejolak apinya di Kahyangan. Bambang Tutuka tidak mati malah tumbuh menjadi seorang pemuda yang gagah perkasa dan menjadi utusan dewa untuk mengusir musuh Kahyangan yakni Prabu Kala Pracona dan Patih Sekipu (Jatirahayu &

Pringgawidagda, 2008). Gatutkaca yang tidak mempan terbakar api dan malah tumbuh menjadi pemuda perkasa dipilih untuk lambang tokoh SENTANA (Sekolah Tanggap Bencana). Dengan harapan warga sekolah memiliki ketangguhan (mental) seperti Raden Gatutkaca pada saat terjadi erupsi bencana merapi.

Hal ini terbukti sebelum ada program SENTANA, setiap ada informasi erupsi merapi, warga sekolah kebingungan, histeris, terutama siswa berhamburan lari ke sana ke mari sehingga situasi menjadi tidak kondusif, panik. Keadaan ini membuat mengadakan Program SENTANA (Sekolah Tanggap Bencana). Beberapa kegiatannya adalah (1) sosialisasi tentang kebencanaan (mitigasi), (2) diklat singkat tindakan darurat menghadapi bencana, (3) simulasi kebencanaan, (4) menjalin koordinasi dan komunikasi dengan petugas kebencanaan Balai Penyelidikan dan Pengembangan Teknologi Kebencanaan Geologi (BPPTKG), Tim SAR Pakem dan Sleman, (5) sekuriti menjadi anggota radio panggil (ORARI) di Pakem khususnya dan Sleman pada umumnya.

## **PENUTUP**

Dari ke-7Si tersebut, berpretasi menjadi tumpuan utama. Hal ini tidak dapat dipungkiri karena pendidikan adalah sistem. Bahwa hasil UNBK merupakan salah satu tolok ukur keberhasilan sekolah merupakan keniscayaan yang menuntut sekolah untuk meraihnya. Pada sisi lain keutamaan budi pekerti atau karakter merupakan landasan utama dalam bersikap dan berucap. Itulah sebabnya motto juang SMP Negeri 1 Pakem adalah BERBAKTI: Berprestasi Berlandaskan Budi Pekerti.

Dengan implementasi 7Si, diharapkan SMP Negeri 1 Pakem dapat mencapai SESI (*School Effectiveness and School Improvement*) yakni sekolah efektif maju berkelanjutan, dengan tidak mengesampingkan kearifan lokal. ***Kecerdasan boleh global, namun kepribadian tetap lokal.***

Paparan ini, penulis tutup dengan motto juang: **SMP Negeri 1 Pakem: BERBAKTI !!!**

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewantara, Ki Hajar. 2013. *Pendidikan I, Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka*. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST-Press).
- Jatirahayu, Warih & Pringgawidagda, Suwarna. 2008. *Mutyara Rinonce Budi Pekerti ing Pewayangan*. Cetakan ke-3. Yogyakarta: Pelangi.
- Siswokartono, Soetomo. 2006. *Sri Mangkunagara IV sebagai Penguasa dan Pujangga (1853 – 1881)*. Semarang: Penerbit Aneka Ilmu.

# **MEWUJUDKAN PENDIDIKAN MULTIKULTURAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH : PENGUATAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN DAYA SAING BANGSA**

**Abdul Rohman<sup>1</sup>, Sunardi<sup>2</sup>, Leo Agung S<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret Surakarta

<sup>2</sup> Professor bidang Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta

<sup>3</sup> Doktor bidang Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret Surakarta

Email : [arrohman1206@student.uns.ac.id](mailto:arrohman1206@student.uns.ac.id)

## **Abstrak**

Indonesia merupakan negara multikultural yang mempunyai beranekaragam suku, ras, agama, dan budaya. Akan tetapi rasa saling menghargai, menghormati dan toleransi di antara masyarakat Indonesia sekarang ini mulai berkurang. Hal ini tentu saja menjadi ancaman tersendiri bagi bangsa Indonesia, utamanya akan berdampak pada karakter yang akan dimiliki generasi muda sebagai generasi penerus yang akan menentukan nasib bangsa Indonesia di mata dunia. Oleh karena itu, pendidikan merupakan solusi utama dalam menghadapi permasalahan tersebut. Melalui pendidikan multikultural dalam pembelajaran sejarah yang diberikan di sekolah, diharapkan muncul generasi muda Indonesia yang berkarakter guna meningkatkan daya saing bangsa Indonesia. Metode penulisan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penulisan ini bertujuan untuk memberikan ide atau sebuah konsep baru dalam bidang pendidikan utamanya pendidikan multikultural dalam pembelajaran sejarah di sekolah sebagai upaya penguatan karakter bangsa. Kesimpulan dari penulisan ini melalui pendidikan multikultural dalam pembelajaran sejarah, nantinya kita mempunyai generasi muda yang berkarakter dan menjunjung tinggi nilai-nilai multikultural. Diharapkan dengan hal tersebut, generasi muda dapat bermanfaat dan berperan serta dalam upaya bangsa Indonesia menghadapi persaingan global di dunia Internasional.

***Kata Kunci:*** Pendidikan Multikultural, Pembelajaran Sejarah, Penguatan Karakter

## **Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara multikultural yang memiliki latar belakang suku, agama, ras dan budaya yang berbeda-beda. Keberagaman yang selama ini diijaga dengan baik mulai mengalami berbagai ancaman dan tantangan yang timbul oleh bermacam-macam kondisi sehingga menyebabkan sering terjadi konflik di masyarakat. Di era global seperti sekarang ini, berbagai konflik yang dilatarbelakangi oleh perbedaan latar belakang sering terjadi. Hal tersebut ditandai dengan adanya aksi tawuran antar sekolah, sentimen keagamaan yang begitu kuat, diskriminasi, politik identitas bahkan perbuatan rasisme yang kebanyakan dilakukan oleh anak-anak usia sekolah kita.

Hal ini tentu menjadi ancaman yang serius bagi keberlangsungan generasi muda Indonesia, generasi muda yang seharusnya menjadi harapan dan kebanggaan Indonesia di masa yang akan datang justru sering membuat konflik-konflik yang menyebabkan perpecahan. Faktor tersebut apabila tidak ada penanganan yang serius, dapat menjadi hambatan untuk kemajuan generasi muda utamanya dalam upaya bangsa Indonesia untuk meningkatkan kualitas daya saing bangsa. Meskipun jika kita berbicara mengenai daya saing bangsa, semua pasti tertuju pada bagaimana generasi muda kita bisa mempunyai kemampuan dalam menguasai bahkan berinovasi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Selama ini kita lupa bahwa majunya sebuah generasi bangsa juga dipengaruhi bagaimana generasi mudanya mempunyai kualitas sumber daya manusia yang mumpuni. Hal ini dapat dilihat bagaimana kesiapan mental untuk menghadapi persaingan dengan dunia Internasional. Oleh karena itu, perhatian harus tertuju pada bagaimana kualitas dan karakter generasi muda Indonesia saat ini karena daya saing di era global akan kita temui berbagai macam generasi yang lebih banyak tentu dengan latar belakang budaya yang berbeda. Apabila permasalahan-permasalahan yang selama ini menjadi hambatan utamanya dalam dunia pendidikan tidak segera diperbaiki, maka sudah tentu generasi muda Indonesia akan mengalami kegagalan dalam menghadapi persaingan global dan menjadikan generasi muda Indonesia tertinggal dengan generasi muda dari negara-negara lainnya.

Oleh karena itu, perlunya solusi sebuah ide gagasan atau konsep yang tepat untuk diterapkan kepada generasi muda melalui pendidikan. Pendidikan dianggap menjadi solusi utama dan satu-satunya dalam memperbaiki karakter generasi muda Indonesia. Melalui pendidikan, kita dapat menentukan bagaimana kualitas generasi muda dapat berperan dalam upaya meningkatkan daya saing bangsa Indonesia.

Pendidikan multikultural merupakan pendidikan yang sesuai dan solusi yang tepat guna menghadapi berbagai permasalahan-permasalahan yang terjadi. Pendidikan multikultural merupakan upaya kolektif untuk masyarakat majemuk. Pendidikan multikultural adalah pendidikan yang memperhatikan aspek keterampilan dan pengetahuan dasar bagi warga dunia, terutama sangat penting bagi generasi muda, menembus seluruh aspek dalam sistem pendidikan, mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang memungkinkan generasi muda mempunyai sikap keadilan sosial, toleransi, kasih sayang, saling menghormati dan menghargai perbedaan.

Hal ini juga sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, bahwa perubahan yang mendasar diwacanakan dalam undang-undang tersebut adalah demokratisasi dan desentralisasi pendidikan, peran serta masyarakat, tantangan globalisasi, kesetaraan dan keseimbangan, jalur pendidikan dan peserta didik. Bagaimana pemerintah mengupayakan peningkatan mutu sumberdaya manusia, mengejar ketertinggalan di berbagai aspek kehidupan dan menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebijakan-kebijakan tersebut harus didukung dengan pembelajaran yang dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter pada diri generasi muda dalam hal ini anak usia sekolah. Pembelajaran sejarah merupakan sarana yang tepat untuk menanamkan berbagai nilai keberagaman dalam pendidikan multikultural.

Dalam pembelajaran sejarah, siswa dapat memaknai nilai-nilai humanisme melalui materi-materi dalam pembelajaran sejarah seperti kepahlawan tokoh Nasional atau daerah, organisasi-organisasi perjuangan dan tentu budaya-budaya yang selama ini ada dan berkembang di Indonesia. Hal ini juga dapat menjadi inovasi baru untuk guru dalam proses pembelajaran, karena selama ini guru hanya memberikan materi-materi yang tertulis dalam buku teks dan LKS. Sangat jarang guru memberikan dan mampu menanamkan nilai-nilai inti dari pendidikan multikultural, seperti demokrasi,

humanisme, dan pluralisme atau menanamkan nilai-nilai keberagaman yang inklusif kepada siswa.

Melalui pendidikan multikultural dalam pembelajaran sejarah, diharapkan menjadi sebuah inovasi atau konsep baru untuk memperbaiki proses pembelajaran yang terjadi di sekolah selama ini. Disisi lain, juga menyiapkan generasi muda yang berkompeten, berkarakter sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kedepannya, generasi muda Indoonesia dapat bermanfaat dan berperan penting dalam upaya bangsa Indonesia menghadapi persaingan global di dunia Internasional. Melalui pendidikan multikultural dalam pembelajaran sejarah, Indonesia dapat meningkatkan daya saing bangsa di era globalisasi dan dunia Internasional

### **Metode Penelitian**

Dalam penelitian berjudul “Mewujudkan Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah: Penguatan Karakter untuk meningkatkan Daya saing Bangsa”, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi, ataupun perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu keadaan yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri yang dilakukan melalui salah satunya dengan tahapan observasi, dan dokumentasi (Sukmadinata, 2011:73).

## **PEMBAHASAN**

### **Krisis Karakter Generasi Muda Indonesia**

Perkembangan pendidikan di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari pengaruh globalisasi dunia, dimana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Akan tetapi, perkembangan dalam dunia pendidikan ini memberikan sebuah permasalahan baru bagi pendidikan di Indonesia. salah satu permasalahan tersebut adalah krisis karakter sebagai sebuah bangsa yang di alami oleh generasi muda dalam hal ini

merupakan anak-anak usia sekolah. Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) mensinyalir bahwa sumber dari permasalahan kemerosotan moralitas bangsa ini disebabkan oleh terabaikannya pendidikan karakter (Suyadi, 2015:2)

Berbagai permasalahan karakter dalam dunia pendidikan Indonesia ditandandai dengan banyaknya kekerasan yang dilakukan oleh generasi muda kita. Aksi tawuran, siswa melawan guru, diskriminasi, seks bebas, intoleransi, tindakan rasis dan tindakan kriminal yang kesemuanya tidak mencerminkan sebagai generasi yang berkarakter dan berbudaya. Adapun faktor faktor yang melatarbelakangi berbagai tindakan kekerasan yang dilakukan oleh generasi muda kita, menurut Hufad (2003:54) dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Kesenjangan atau kecemburuan sosial yang tidak dapat diatasi dengan penggusuran atau menghilangkan orang lain
2. Wujud dari memperjuangkan demokrasi dan keadilan, walaupun antara demokrasi dan kekerasan adalah hal yang kontradiksi. Karena demokrasi adalah kebebasan dalam mencapai keadilan, sedangkan kekerasan justru menyebarkan ketakutan dan konflik yang tidak menentu yang lebih berasal pada terbatasnya paradigma individu
3. Kekerasan merupakan bagian dari skala besar reformasi dan pembangunan bangsa
4. Konflik agama, organisasi, kelompok, suku dan fanatisme yang berlebihan

Data tahun 2018 dari Komisi Perlindungan Anak (KPAI), menyatakan bahwa sekitar 202 anak berhadapan dengan hukum akibat terlibat tawuran dalam rentang dua tahun terakhir dan sekitar 74 kasus anak dengan kepemilikan senjata tajam. Permasalahan ini sudah tentu menjadi ancaman serius untuk kelangsungan pendidikan di Indonesia. Esensi pendidikan yang selama ini tercantum dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke 4 yakni mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diartikan bahwa pendidikan seharusnya tidak hanya dijadikan sebuah alat untuk menaikkan derajat ekonomi, akan tetapi juga harus dapat memanusiakan manusia dalam praktek nyatanya tidak terinternalisasi dengan baik, bahkan terkesan hanya sebagai sebuah konsep tanpa tindakan.

Permasalahan mengenai krisis karakter bangsa ini tidak hanya terletak pada generasi muda saja, akan tetapi sistem pembelajaran yang selama ini menjadi faktor utama yang menyebabkan berbagai permasalahan tersebut muncul. Salah satu yang menjadi kritikan tajam adalah proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, proses pembelajaran di sekolah selama ini hanya sekedar untuk mencapai target pencapaian kurikulum yang telah ditetapkan. Sehingga dalam prakteknya, siswa hanya mampu menerima informasi yang diberikan tanpa mendapatkan kesempatan untuk melakukan perenungan atau refleksi secara kritis. Materi yang disampaikan hanya berupa konsepsi-konsepsi pengetahuan dalam buku pelajaran dan keterampilan yang sudah ada tanpa ada pengkajian ulang. Hal ini tentu menjadikan proses pembelajaran di sekolah cenderung dijadikan formalitas oleh siswa, sehingga siswa tidak mendapatkan nilai-nilai karakter sebagai *ouput* apabila berada di luar lingkungan pendidikan formal.

Model pembelajaran seperti Paulo Freire (2000) menyebut proses pembelajaran seperti diatas adalah konsep pendidikan *gaya bank*, konsep pendidikan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Guru mengajar, siswa diajar
2. Guru mengetahui segala sesuatu, siswa tidak mengetahui apapun
3. Guru berpikir, siswa dipikirkan
4. Guru bercerita, siswa dengan patuh mendengarkan cerita
5. Guru menentukan peraturan, siswa diatur
6. Guru memilih dan memaksakan pilihannya, siswa selalu menhyetujui
7. Guru berbuat, siswa membayangkan dirinya berbuat melalui praktek gurunya
8. Guru memilih bahan dan materi pelajar, siswa selalu menyesuaikan diri dengan bahan dan materi yang diberikan
9. Guru mencampuradukkan kewenangan ilmu pengetahuan dan kewenangan jabatan, yang berdampak siswa tidak mempunyai kebebasan (Zein, 2017:22).

Berbagai permasalahan diatas apabila terus diabaikan tanpa sebuah solusi untuk mengatasinya, akan menjadi faktor utama yang dapat menghambat Indonesia

dalam usahanya meningkatkan mutu sumber daya manusia dalam rangka menghadapi daya saing bangsa. Salah satu konsep atau solusi yang tepat dalam menghadapi krisis karakter generasi muda adalah melalui pendidikan multikultural. Pendidikan multikultural dirasa tepat karena sesuai dengan tujuan pendidikan Internasional yakni untuk meningkatkan kesadaran global dan saling pengertian Internasional (*International Understanding*) demi medujudkan kehidupan bersama dalam damai dan toleransi (Unesco, Apnieve, 2000). Mengacu pada hal ini, peningkatan daya saing bangsa yang dilakukan oleh Indonesia melalui sistem pendidikan tidak hanya memperhatikan aspek penguasaan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan tetapi juga memperhatikan aspek karakter generasi muda Indonesia agar dapat sejajar dengan generasi muda bangsa lain.

### **Konsep Pendidikan Multikultural**

Andersen dan Cusher (1994:320), bahwa pendidikan multikultural dapat diartikan sebagai pendidikan mengenai keberagaman kebudayaan. Pendidikan multikultural adalah strategi pendidikan yang diaplikasikan pada semua jenis mata pelajaran dengan cara menggunakan perbedaan-perbedaan kultural yang ada pada siswa seperti perbedaan etnis, agama, bahasa, gender, kelas sosial, ras, kemampuan, dan usia agar proses belajar menjadi efektif dan mudah. Pendidikan multikultural sekaligus dapat melatih dan membangun karakter siswa agar mampu bersikap demokratis, humanis, dan pluralis dalam lingkungan mereka (Yaqin, 2005:25).

Tujuan pendidikan multikultural adalah memberdayakan siswa untuk mengembangkan sifat-sifat yang humanis, seperti rasa hormat kepada orang yang berbeda budaya, memberi kesempatan untuk menjalin kerja sama dengan orang atau kelompok yang berbeda latar belakang secara langsung. Suparlan (2018:4) mengatakan bahwa tujuan pendidikan multikultural adalah untuk membantu siswa mengakui ketepatan dari pandangan-pandangan budaya yang beragam, membantu siswa dalam mengembangkan kebanggaan terhadap warisan budaya, menyadarkan siswa bahwa konflik nilai sering menjadi faktor utama konflik antar kelompok masyarakat.

James Banks (1994) menjelaskan bahwa di dalam pendidikan multikultural terdapat beberapa dimensi yang saling berkaitan:

1. *Content Integration*, mengintegrasikan berbagai budaya dan kelompok untuk mengilustrasikan konsep mendasar, generalisasi dan teori dalam mata pelajaran atau disiplin ilmu
2. *The Knowledge Construction Process*, membawa siswa untuk memahami implikasi budaya ke dalam sebuah mata pelajaran (disiplin)
3. *An Equity Paedagogy*, menyesuaikan metode pengajaran dengan cara belajar siswa dalam rangka memfasilitasi prestasi akademik siswa yang beragam baik dari segi ras, budaya atau sosial.
4. *Prejudice Reduction*, mengidentifikasi karakteristik siswa dan menentukan metode pengajaran mereka.

Pendidikan multikultural dapat di implementasikan pada tingkat deskriptif dan normatif, yang menggambarkan hal-hal dan permasalahan pendidikan yang berkaitan dengan masyarakat multikultural. Hal ini relevan dengan masalah-masalah yang dihadapi oleh bangsa Indonesia dalam rangka meningkatkan mutu daya saing bangsa, yakni permasalahan krisis karakter generasi muda dalam dunia pendidikan. Pendidikan multikultural mencakup pengertian tentang pertimbangan terhadap kebijakan-kebijakan dan strategi-strategi pendidikan dalam masyarakat multikultural.

Dalam konteks penjelasan tersebut, Mahfud (2013:180) mengatakan bahwa kurikulum pendidikan multikultural harus mencakup subyek-subyek seperti toleransi, tema tentang keberagaman etno-kultural dan agama, bahaya diskriminasi, penyelesaian konflik dan mediasi, HAM: demokrasi dan pluralitas, multikulturalisme, kemanusiaan universal dan subyek lainnya yang relevan dengan pendidikan multikultural.

Merancang pendidikan multikultural dalam tatanan masyarakat Indonesia yang beranekaragam tentu bukanlah hal yang mudah. Melihat kondisi ini, pendidikan multikultural harus diarahkan sebagai sarana untuk menciptakan masyarakat yang toleran, oleh karena itu perlu beberapa pendekatan yang digunakan dalam proses

pendidikan multikultural. Terdapat empat pendekatan yang dapat digunakan dalam rangka mewujudkan pendidikan multikultural yakni sebagai berikut:

1. Tidak menyamakan pandangan pendidikan dengan persekolahan atau pendidikan multikultural dengan program-program yang dicanangkan sekolah formal
2. Menghindari pandangan yang menyamakan kebudayaan dengan kelompok etnis
3. Pengembangan kompetensi dalam suatu kebudayaan membutuhkan interaksi inisiatif dengan orang-orang yang mempunyai kompetensi, maka upaya untuk mendukung sekolah-sekolah yang terpisah secara etnis merupakan antitesis terhadap tujuan pendidikan multikultural.
4. Pendidikan multikultural meningkatkan kompetensi dalam beberapa kebudayaan. Kebudayaan mana yang akan diadopsi ditentukan oleh situasi dan kondisi secara proporsional.

### **Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah**

Dalam Visi Misi Pembangunan Nasional 2015-2019 yang dicanangkan oleh Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi tahun 2016, menyebutkan bahwa tujuannya adalah “Terwujudnya Indonesia yang berdaulat, Mandiri, dan Berkepribadian Berlandaskan Gotong Royong”. Visi tersebut diwujudkan melalui tujuh misi pembangunan diantaranya adalah:

1. Mewujudkan keamanan nasional yang mampu menjaga kedaulatan wilayah, menopang kemandirian ekonomi dengan mengamankan sumber daya maritim, dan mencerminkan kepribadian Indonesia sebagai negara kepulauan.
2. Mewujudkan masyarakat maju, berkeimbangan, dan demokratis berlandaskan negara hukum.
3. Mewujudkan politik luar negeri bebas-aktif dan memperkuat jati diri sebagai negara maritim.
4. Mewujudkan kualitas hidup manusia Indonesia yang tinggi, maju, dan sejahtera.

5. Mewujudkan bangsa yang berdaya saing.
6. Mewujudkan Indonesia menjadi negara maritim yang mandiri, maju, kuat, dan berbasis kepentingan nasional.
7. Mewujudkan masyarakat yang berkepribadian dalam kebudayaan (Kemenristekdikti, 2016).

Melihat visi misi pembangunan nasional yang dicanangkan pemerintah melalui Kemenristekdikti tersebut, tentu dibutuhkan sebuah strategi untuk mewujudkan capaian Indonesia dalam rangka meningkatkan mutu daya saing bangsa. Hal terpenting yakni melalui inovasi sebuah gagasan atau konsep baru dalam pembelajaran di sekolah, karena dalam hal ini lingkungan pendidikan yang berperan penting dan pertama dalam meningkatkan aspek karakter generasi muda Indonesia.

Strategi pembelajaran sejarah dengan mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan multikultural merupakan sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan. Hal ini tentu relevan, selain untuk memperkuat karakter siswa juga bertujuan untuk mewujudkan visi misi pembangunan nasional dalam rangka meningkatkan mutu daya saing bangsa. Widja (1989:27) mengatakan bahwa dalam pembelajaran sejarah sendiri memiliki tujuan-tujuan dalam proses pembelajarannya, tujuan tersebut meliputi:

1. Aspek Pengetahuan
  - a. Menguasai pengetahuan tentang aktivitas manusia di masa lampau
  - b. Menguasai pengetahuan mengenai fakta khusus dari peristiwa masa lampau.
  - c. Menguasai pengetahuan mengenai unsur umum yang tampak dari sejumlah peristiwa masa lampau
  - d. Menumbuhkan pengertian tentang makna serta hubungan peristiwa masa lampau dengan masa yang akan datang.
2. Aspek Pengembangan Sikap
  - a. Menumbuhkan kesadaran sejarah bagi peserta didik terutama agar mampu berpikir dan bertindak.
  - b. Menumbuhkan sikap menghargai peristiwa untuk kehidupan suatu bangsa.

- c. Menumbuhkan sikap menghargai berbagai aspek kehidupan masa sekarang dari kehidupan masa lampau.
  - d. Menumbuhkan kesadaran mengenai perubahan yang sudah terjadi pada suatu bangsa yang diharapkan menuju kehidupan yang lebih baik dimasa yang akan datang.
3. Aspek Keterampilan
- a. Pembelajaran sejarah menekankan pada pengembangan kemampuan dasar peserta didik berupa keterampilan mencari jejak sejarah, keterampilan merangkai fakta sejarah.
  - b. Keterampilan menelaah secara elementer buku-buku sejarah, terutama yang berkaitan dengan sejarah bangsanya.
  - c. Keterampilan mengajukan pertanyaan yang produktif mengenai masalah sejarah.
  - d. Kemampuan bercerita mengenai peristiwa sejarah.

Pembelajaran sejarah juga dapat menjadi sarana yang baik untuk pendidikan nilai dalam pendidikan multikultural dalam hal ini termasuk bertujuan memperkuat karakter siswa dalam meningkatkan mutu daya saing bangsa. Kita ketahui bersama bahwa dalam pembelajaran sejarah sudah termuat nilai-nilai moral yang memiliki karakteristik berbeda-beda. Karena setiap peristiwa sejarah sendiri merupakan fenomena empiris yang didalamnya memiliki nilai-nilai moral dan nilai-nilai kehidupan yang dapat diimplementasikan siswa di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Pembelajaran Sejarah dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan dan cara berfikir sejarah, membentuk kesadaran menumbuh kembangkan nilai-nilai kebangsaan, mengembangkan inspirasi, dan mengaitkan peristiwa lokal dengan peristiwa nasional dalam satu rangkaian Sejarah Indonesia.

Dalam mewujudkan pendidikan multikultural dalam pembelajaran sejarah digunakan strategi pembelajaran analisis nilai, penggunaan strategi diarahkan pada tujuan agar siswa aktif selama proses pembelajaran melalui pengkajian nilai-nilai tertentu yang pada gilirannya, siswa memiliki komitmen terhadap nilai tersebut. Manfaatnya adalah: mengarahkan dan melatih penalaran siswa dalam menentukan pilihan terhadap suatu nilai tertentu sehingga pilihannya benar-benar dilandasi

keyakinan yang kokoh, menunjukkan dan menyadarkan kepada siswa akan adanya suatu nilai yang luhur, melatih siswa agar dalam berperilaku selalu berpedoman kepada suatu nilai tertentu yang dianggap luhur.

Dalam pembelajaran sejarah, mengacu pada Kurikulum 2013 terdapat rumusan Kompetensi Dasar (KD) dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa, kemampuan awal, serta ciri dari mata pelajaran. Pendidikan multikultural dengan menggunakan strategi pembelajaran analisis nilai dapat diintegrasikan dalam tema materi pembelajaran sejarah kelas sepuluh, pemilihan kelas sepuluh sebagai subyek penulisan tidak terlepas dari pentingnya pendidikan multikultural apabila diterapkan dan diberikan kepada siswa ketika baru memasuki tingkat sekolah menengah atas, kompetensi dasarnya adalah sebagai berikut:

Kelas X (SMA) :

1. Kompetensi Dasar (KD) 3.4. Menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Buddha ke Indonesia.
2. Kompetensi Dasar (KD) 3.5 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.
3. Kompetensi Dasar (KD) 3.7 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia
4. Kompetensi Dasar (KD) 3.8 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

Dengan konsep pendidikan multikultural dalam pembelajaran sejarah, siswa mampu menjadi generasi muda yang memegang nilai-nilai budayanya sendiri sebagai penguatan karakter dalam rangka meningkatkan mutu daya bangsa Indonesia di era globalisasi. Generasi muda tidak hanya mempunyai kemampuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, akan tetapi juga memiliki sikap spiritual yang kuat, cinta

kasih sesama, toleransi, jujur, bertanggung jawab, dan lebih utama dapat menjadi generasi muda yang membanggakan Indonesia.

## **SIMPULAN**

Pendidikan multikultural adalah strategi pendidikan yang diaplikasikan pada semua jenis mata pelajaran dengan cara menggunakan perbedaan-perbedaan kultural yang ada pada siswa seperti perbedaan etnis, agama, bahasa, gender, kelas sosial, ras, kemampuan, dan usia agar proses belajar menjadi efektif dan mudah. Pembelajaran Sejarah dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan dan cara berfikir sejarah, membentuk kesadaran menumbuh kembangkan nilai-nilai kebangsaan, mengembangkan inspirasi, dan mengaitkan peristiwa lokal dengan peristiwa nasional dalam satu rangkaian Sejarah Indonesia. Strategi pembelajaran analisis nilai merupakan model penyajian bahan pembelajaran yang bertolak dan berorientasi pada proses pengkajian nilai yang terkait dengan obyek atau kualitas obyek.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Freire, P. (2000). *Pendidikan Pembebasan*. Jakarta: LP3S
- Hakim, S & Untari, S. (2018). *Pendidikan Multikultural: Strategi Inovatif Pembelajaran dalam Pluralitas Masyarakat Indonesia*. Malang: Madani Media.
- Hufad, A. (2003). Perilaku Kekerasan: Analisis Menurut Sistem Budaya dan Implikasi Edukatif. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, No. 2/XXII/2003.
- Istiarsono, Z. (2017). Tantangan Pendidikan dalam Era Globalisasi: Kajian Teoritik. *Jurnal Intelegensia*, Volume 1, Nomor 2 Tahun 2017. Hlm 19-24.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). 202 anak tawuran dalam dua tahun. 8 September 2018. Diakses pada tanggal 1 mei 2019. 11.00 WIB.
- Mahfud, C. (2013). *Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mohamad Nasir (Ristekdikti). (2016). *Pendidikan Tinggi: Membangun Indonesia Unggul dan Berdaya Saing*. Yogyakarta, 04 Desember 2016.
- Suyadi. (2015). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sukmadinata, N. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryana, Y & Rusdiana. (2015). *Pendidikan Multikultural, Suatu Upaya penguatan Jati Diri bangsa: Konsep-Prinsip-Implementasi*. Bandung: Pustaka Setia

## PENDIDIKAN NASIONAL DALAM TIKUNGAN DAN TANJAKAN

**Sardiman AM**

Email : sardiman@uny.ac.id

### **Abstrak**

Pendidikan pada hakikatnya membangun manusia muda yang merupakan subjek belajar yang merdeka untuk mengembangkan potensi secara optimal sehingga menjadi manusia yang berpribadi utuh dan unggul. Namun dalam pelaksanaan di Indonesia, proses pendidikan yang demikian belum berjalan sebagaimana mestinya, sehingga memunculkan berbagai problematika. Indonesia sedang berjuang untuk mengatasi berbagai problematika tersebut. Di tengah-tengah berjuang untuk memperbaiki berbagai soalannya tiba-tiba harus berhadapan dengan era disrupsi dan revolusi industri 4.0 yang bercirikan penerapan ICT yang begitu kompleks dan cepat. Teknologi komunikasi dan informasi adalah sebuah keniscayaan. Pendidikan di Indonesia pun menerapkan teknologi tersebut. Oleh karena itu, pihak-pihak yang terkait dengan proses pendidikan harus dapat meningkatkan kualitas diri agar mampu menerapkan ICT dalam pendidikan secara tepat dan produktif. Namun memang perlu dipahami dengan kondisi Indonesia yang sedang bebenah dan melaksanakan program Penguatan Pendidikan Karakter, penerapan ICT harus cermat dan komprehensif.

**Kata Kunci:** *pendidikan, revolusi industri, iptek, karakter*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah investasi peradaban manusia masa depan. Oleh karena itu, tidak bisa disangkal bahwa pendidikan memiliki arti penting dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Kemajuan dan kemunduran suatu bangsa antara lain ditentukan oleh kualitas pendidikan bangsa tersebut. Pendidikan juga merupakan usaha kebudayaan, berbasas keadaban, yakni memajukan hidup manusia agar mempertinggi derajat kemanusiaan, mendewasakan manusia peserta didik untuk menjadi manusia yang sukses dan bermartabat. Dalam rumusan lain dikatakan bahwa pendidikan merupakan proses pendewasaan peserta didik agar menjadi dewasa dalam arti jasmani maupun ruhani sehingga menjadi manusia yang *survive* dalam hidupnya. Oleh karena itu, tepatlah apa yang diegaskan oleh Ki Hadjar Dewantara (1951a) bahwa pendidikan itu tidak hanya penguasaan pengetahuan, keterampilan teknis, tetapi lebih dari itu yakni ditekankan

kepada anak itu sendiri agar berkembang mencapai sepenuhnya hidup manusia sehingga dapat memenuhi segala bentuk keperluan hidup lahir dan batin yang akhirnya tercapai kebahagiaan hidup.

Dalam konteks pendidikan yang utuh tentu yang dimaksud kebahagiaan hidup itu harapannya hidup di dunia dan juga hidup di akhirat. Terkait dengan itu al-Ghazali memberikan penjelasan bahwa pendidikan itu tidak mungkin terlepas dari persoalan moral dan aspek spiritual. Ia membuat ilustrasi tentang pendidikan: "Jikalau ibu bapak mendidik anak-anaknya supaya terpelihara dari dari neraka dunia, maka memeliharanya dari neraka akhirat adalah lebih perlu lagi, yaitu dengan mendidik, melatih, dan mengajarnya akan akhlak yang mulia (Syafii Maarif, 2004).

Pendidikan adalah suatu proses untuk membangun manusia agar lebih dewasa, meningkat kualitas kemanusiaannya secara utuh, baik secara jasmani maupun ruhani, baik penguasaan pengetahuan, keterampilan maupun etika dan moralitasnya, baik kemampuan intelektual, sosial, maupun spiritualnya. Tercapailah kepribadian manusia yang utuh sehingga dapat mencapai kesempurnaan hidup lahir dan batin, bahagia hidup di dunia dan akhirat.

Namun dalam praktiknya, penyelenggaraan pendidikan di Indonesia tidak seutuh konsepsinya. Rumusan tujuan pendidikan nasional yang begitu komprehensif yang menjadi harapan seluruh anak bangsa untuk membangun manusia seutuhnya belum sepenuhnya diperhatikan oleh pengambil kebijakan dan pelaku pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan formal yang lain lebih banyak sebagai proses penguasaan materi ajar dan pengembangan ranah kognisi. Akibatnya hal-hal yang substansial kemanusiaan sebagai proses pengembangan kepribadian peserta didik secara utuh menjadi terabaikan. Muncullah berbagai bentuk penyakit sosial dan kenakalan remaja yang dampak lebih jauh seperti pernah ditegaskan oleh (Presiden) Susilo Bambang Yudhoyono telah melahirkan krisis karakter (Media Indonesia, 2010). Dalam hal ini jelas ada gap antara teori dengan praktik penyelenggaraannya yang dapat kontra produktif (adanya problem karakter). Inilah ibarat proses pendidikan itu sebuah jalan panjang yang saya maksudkan pendidikan di Indonesia sedang berada di tikungan untuk menyelesaikan berbagai persoalan kebijakan

dan penyelenggaraan serta problem karakter bangsa. Dari tikungan ini Indonesia di awal abad ke-21 sedang menata pendidikannya yang antara lain diberlakukannya KKNi di lingkungan pendidikan tinggi dan Kurikulum 2013 untuk pendidikan dasar dan menengah. Ternyata tikungan itupun langsung menanjak begitu tajam. Karena di tengah-tengah sedang menata kebijakan dan penyelenggaraan pendidikan serta memperbaiki karakter dan kepribadian bangsa, kemudian harus menghadapi era yang begitu kompleks dengan berbagai tuntutan kompetensi yang luar biasa yakni era disrupsi dan revolusi industri 4.0. Terkait dengan uraian tersebut menarik sekali untuk ditelaah secara kritis tentang pendidikan di Indonesia dengan segala tantangannya di abad ke-21 dengan tajuk: "Pendidikan Nasional dalam Tikungan dan Tanjakan." Pendekatan yang digunakan pendidikan kritis sehingga di sana-sini merupakan otokritik dengan harapan menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan lompatan ke depan.

## **PEMBAHASAN**

### **Esensi Pendidikan**

Pendidikan adalah proses memanusiakan manusia secara terencana dan berkesinambungan. Seperti ditegaskan oleh Driyarkara (1980) bahwa inti dari pendidikan adalah pemanusiaan manusia muda mencapai ke taraf insani. Taraf insani dalam hal ini menunjuk pada kemampuan hidup. Secara singkat Hutchin sebagaimana ditulis oleh Dwi Siswoyo (2013) menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah *to improve man as a man*.

Brubacher (1978) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses pengembangan berbagai potensi, kemampuan yang dipengaruhi dan disempurnakan oleh kebiasaan-kebiasaan atau pengalaman yang baik, dengan media yang dibuat sedemikian rupa untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Menurut G. Terry Page, J.B. Thomas, dan A.R. Marshall (1980) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses pengembangan kemampuan dan perilaku manusia secara keseluruhan.

Sementara itu John Dewey (1950) menegaskan bahwa pendidikan itu merupakan rekonstruksi atau reorganisasi pengalaman untuk menambah pengalaman dan mengarahkan pengalaman selanjutnya. Penambahan pengalaman itu sebagai proses pematangan dan peningkatan. Terkait dengan proses pematangan dan peningkatan ini

maka pendidikan juga dapat dipahami sebagai proses pemberdayaan manusia untuk membangun daya kekuatan pikir yang kreatif, mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, mengembangkan keterampilan, mampu mengambil keputusan dan pemecahan masalah (Tonny D. Widiastono, 2004). Dengan rumusan lain Ki Hadjar Dewantara (2004) mengartikan pendidikan sebagai proses menumbuhkembangkan anak didik, proses menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak didik agar menjadi manusia dewasa sebagai anggota masyarakat untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pendidikan itu proses menuju kemajuan secara terus menerus. Selanjutnya Ki Hadjar Dewantara juga menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha kebudayaan, berbasas keadaban, yakni memajukan hidup manusia agar mempertinggi derajat kemanusiaan. Pendidikan adalah sebuah usaha untuk memanusiakan dan medewasakan manusia peserta didik untuk menjadi manusia yang *survive* dan bermartabat. Oleh karena itu, seperti telah disinggung di muka bahwa pendidikan itu tidak hanya penguasaan pengetahuan, keterampilan teknis, tetapi lebih dari itu yakni ditekankan kepada anak itu sendiri agar berkembang mencapai sepenuhnya hidup manusia sehingga dapat memenuhi segala bentuk keperluan hidup lahir dan batin. Hasil dari pendidikan itu adalah matangnya jiwa yang akan dapat mewujudkan hidup dan penghidupan yang tertib, suci, dan bermanfaat bagi orang lain.

Pendidikan adalah proses peningkatan kualitas hidup manusia dalam arti jasmani dan rohani; aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik; cipta, rasa, dan karsa; kecerdasan intelektual, sosial dan spiritual. Pendidikan memang menyangkut aspek-aspek yang begitu luas dalam konteks kehidupan manusia. Pendidikan adalah pendidikan kemanusiaan, pendidikan yang membangun kepribadian. Oleh karena itu, Pestalozzi seperti dituliskan oleh Heafford, (1967) menegaskan bahwa tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan martabat dan kepribadian manusia (secara kolektif sebagai bangsa), tidak sekedar pemberian pengetahuan dan keterampilan teknis untuk sekedar bekerja. Pestalozzi menekankan pendidikan sejak lahir dalam rangka meningkatkan derajat kemanusiaan. Nilai-nilai kemanusiaan senantiasa menjadi nilai dasar pendidikan (M. Sastrapratedja, 2004). Dalam kaitan ini Pestalozzi menegaskan pentingnya pendidikan moral ketimbang pendidikan intelektual.

Penjelasan tersebut menunjukkan pendidikan itu sesuatu yang ideal dan mendasar bagi hidup dan kehidupan manusia. Dalam kaitan konsep pendidikan yang ideal dan mendasar tersebut, tidak dapat terlepas dengan pemahaman bahwa pendidikan itu bersifat normatif (Noeng Muhadjir, 2003: 2). Normatif dalam hal ini tidak sekedar mendeskripsikan atau menjelaskan melainkan ingin memberi pemahaman perlu dan harusnya mencapai sesuatu cita-cita ideal atau mencapai sesuatu yang dilihat atau diuji dari nilai hidup memang baik. Sesuatu yang disebut normatif baik sekurang-kurangnya memiliki tiga ragam, yakni: (1) berupa nilai hidup yang dapat diterima sebagai nilai hidup yang baik yang dapat disebut dengan *livings values* dan *practical values*; (2) berupa pertumbuhan atau perkembangan subjek yang bila diuji dengan hakikat pertumbuhan atau perkembangan memang baik, yang dapat disebut dengan *conduct* atau perilaku terpuji dan *virtues* atau watak terpuji; dan (3) berupa suatu alat untuk mencapai tujuan, yang dapat dinamakan *instrumental values* (Noeng Muhadjir, 2003: 2). Alat itu dapat dikatakan normatif baik apabila penggunaan dan pemilihan alat tersebut cocok dengan nilai hidup dan tidak bertentangan dengan hakikat perkembangan subjek.

Uraian di atas menunjukkan bahwa pendidikan itu merupakan aktivitas yang luas, kompleks dan ideal serta bersifat makro. Tetapi dalam pelaksanaannya ada juga yang bersifat khusus dan mikro. Terkait dengan ini perlu dicatat pandangan George F. Kneller (1967). Ia mengatakan bahwa pendidikan itu dapat dipandang dalam arti luas dan dalam arti sempit/khusus atau bersifat teknis. Pendidikan dalam arti luas menunjuk pada suatu tindakan atau pengalaman yang memiliki pengaruh yang berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan jiwa, watak, atau kemampuan fisik individu yang berlangsung seumur hidup. Akumulasi dari banyak individu terbetuklah masyarakat dan bangsa. Oleh karena itu, membangun dan memantapkan kepribadian bangsa termasuk tugas pendidikan dalam arti luas/umum. Sementara itu, pendidikan dalam arti teknis adalah proses membangun warga masyarakat melalui lembaga-lembaga pendidikan, seperti sekolah. Lembaga itu secara sengaja menstransformasikan warisan budayanya, yaitu pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan dari generasi ke generasi (Dwi Siswoyo, 2008).

Demikian beberapa pandangan tentang pendidikan. Bagaimana dengan pendidikan Nasional? Pendidikan nasional adalah antitesis dari pendidikan kolonial. Pendidikan

nasional adalah pendidikan yang didasarkan atas tujuan bangsa Indonesia yang merdeka. Pendidikan nasional akan bermanfaat bagi perikehidupan bersama haruslah sistem pendidikan yang sesuai dengan hidup dan kehidupan rakyat. Ki Hadjar Dewantara di dalam prasarannya pada Kongres Permufakatan Persatuan Pergerakan Kebangsaan Indonesia ke-1 tanggal 31 Agustus 1928 di Surabaya menyatakan sebagai berikut (Tilaar, 2012: 31)

Pengaruh pengajaran pada umumnya memerdekakan manusia atas hidupnya, sedang merdekanya hidup batin itu terdapat dari pendidikan. Manusia merdeka yaitu manusia yang hidupnya lahir atau batin tidak tergantung kepada orang lain, akan tetapi bersandar atas kekuatan sendiri. Maksud pengajaran dan pendidikan yang berguna untuk perikehidupan bersama ialah memerdekakan manusia sebagai anggota dan persatuan (rakyat).

Dari kutipan itu, Ki Hadjar Dewantara ingin menegaskan bahwa pendidikan itu untuk membangun kemandirian dan memerdekakan manusia. Ditegaskan kembali oleh Ki Hadjar Dewantara (2004: 4) bahwa yang dimaksud kemerdekaan itu bersifat tiga macam: (1) berdiri sendiri (*zelfstanding*); (2) tidak tergantung pada orang lain (*onafhankelijk*); dan (3) dapat mengatur diri sendiri (*vrijheid, zelfbeschikking*). Inilah yang menunjukkan esensi manusia yang menjadi peserta didik itu sebagai subjek belajar/subjek didik. Oleh karena itu, pendidikan nasional haruslah didasarkan pada garis hidup bangsanya (budaya nasional) dan ditujukan untuk keperluan perikehidupan yang dapat mengangkat derajat bangsa dan rakyat agar bersama-sama dengan bangsa-bangsa lain menuju ke arah kemuliaan manusia di seluruh dunia. Dengan demikian pendidikan itu terkait dengan proses penguatan semangat kebangsaan dan jatidiri atau kedaulatan bangsa agar benar-benar menjadi bangsa yang bermartabat

Beberapa pokok pikiran Ki Hadjar Dewantara tersebut menunjukkan bahwa proses pendidikan itu tidak dapat terlepas dari kebudayaan. Pendidikan nasional haruslah berdasarkan kepada kebudayaan nasional untuk mendukung tercapainya tujuan nasional yakni masyarakat yang cerdas, merdeka, bersatu, berdaulat, adil dan makmur atas dasar nilai-nilai Pancasila.

Mencermati penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa secara metodologis proses pendidikan itu juga merupakan ikhtiar pembudayaan demi peradaban manusia itu sendiri. Dengan demikian pendidikan tidak hanya merupakan prakarsa bagi terjadinya pengalihan pengetahuan dan keterampilan (*transfer knowledge and skills*), tetapi juga menjadi proses

transformasi dan penanaman nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial. Demikian setiap ikhtiar pendidikan bermakna sebagai proses pembudayaan. Seiring dengan itu maka berkembanglah sejarah peradaban manusia. Seluruh spektrum kebudayaan: sistem kepercayaan, bahasa, seni, sejarah, sistem dan aktivitas bermasyarakat ilmu pengetahuan dan teknologi, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, hanya dapat ditransformasikan dari satu generasi ke generasi yang lain, melalui pendidikan dalam arti luas (Tonny D. Widiastono, 2004).

Sementara itu di dalam UUD 1945, pasal 31 dijelaskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang (UU). Sebagai realisasinya antara lain dikeluarkanlah Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di dalam UU itu, pada pasal 2 ditegaskan bahwa pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Tahun 1945. Selanjutnya dijelaskan pada pasal 3 UU tersebut, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Perlu dipahami bahwa rumusan kata mencerdaskan kehidupan bangsa itu bukan sekedar konsepsi biologis-genetika yakni mencerdaskan otak bangsa, tetapi mengandung konsepsi budaya yang berkaitan dengan proses peningkatan derajat dan martabat manusia-manusia Indonesia menjadi bangsa yang *dignified*, yang unggul dan tangguh secara jasmani dan rohani bertenaga-dalam, berketahanan nasional, berpekerti luhur, tangguh, digdaya dan mandraguna (lih. Sri Edi Swasono, 2016). Dalam konteks ini sangat jelas bahwa di dalam proses pendidikan itu akan berlangsung suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang aktif, kreatif dan merdeka agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal dengan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan dan keahlian

yang diperlukan dirinya, masyarakat warga bangsa dan negara. Untuk itu diperlukan strategi pendidikan yang tepat. Sebagai strategi pendidikan tidak terlepas dari upaya pembiasaan, pembelajaran, dan peneladanan.

Mencermati beberapa pengertian tentang pendidikan tersebut, terdapat beberapa prinsip dalam aktivitas pendidikan (Dwi Siswoyo dkk. 2007).

- a. Dalam pendidikan terkandung unsur pembinaan (pembinaan kepribadian), pengembangan (pengembangan berbagai kemampuan) (termasuk pemecahan masalah), peningkatan (peningkatan pengetahuan dan pemahaman, seperti dari tidak tahu menjadi tahu).
- b. Di dalam pendidikan ada tujuan (ke arah mana peserta didik akan diharapkan dapat mengaktualisasikan diri seoptimal mungkin).
- c. Di dalam pendidikan secara implisit terbentuk jalinan hubungan antara pendidik dan peserta didik, yang masing-masing memiliki kedudukan dan peran yang berbeda tetapi sama dalam hal daya untuk saling mempengaruhi agar proses pendidikan tertuju kepada tujuan-tujuan yang ingin dicapai.
- d. Pendidikan merupakan proses sepanjang hayat dan merupakan perwujudan pembentukan diri manusia secara utuh.
- e. Aktivitas pendidikan dapat berlangsung di dalam keluarga, di sekolah, dan juga di masyarakat.
- f. Proses pendidikan dapat melalui pembiasaan, pembelajaran, dan peneladanan.

### **Problematika Pendidikan**

Memperhatikan uraian di atas jelas bahwa pendidikan itu memiliki peran strategis dalam kehidupan seseorang baik sebagai individu, anggota masyarakat, dan warga bangsa. Pendidikan senantiasa memiliki arti penting dalam pengembangan karakter dan kepribadian bangsa. Baik buruknya, maju mundurnya, tertib tidaknya, aman tidaknya, sejahtera tidaknya suatu bangsa seolah semua dapat dipulangkan bagaimana kualitas pendidikannya. Pertanyaannya adalah apakah arah dan tujuan pendidikan sebagaimana dijelaskan tersebut sudah direalisasikan dalam praktik penyelenggaraan pendidikan di Indonesia? Tampaknya kalau mencermati dinamika penyelenggaraan pendidikan selama ini

belum sepenuhnya menjawab pertanyaan yang dimaksud. Bahkan semenjak tahun 1978 saat pemerintah Orde Baru berhasil meletakkan dasar bagi pembangunan ekonomi di Indonesia, pendidikan bukan menjadi fokus perhatian. Pendidikan di Indonesia cenderung bersifat intelektualistik dan pragmatis sehingga kurang bermakna bagi kehidupan manusia yang asasi. Pendidikan kita juga lebih banyak menjawab keperluan kekinian dan kepuasan sesaat, yang penting nilai rapor dan NEM nya baik, naik kelas terus lulus. Akibatnya pengembangan karakter dan kepribadian manusianya kurang mendapat perhatian. Sekalipun program pendidikan karakter sudah dicanangkan sejak delapan tahun yang lalu, ternyata krisis karakter itu belum bisa teratasi. Sebut saja sebagai bukti seperti maraknya penggunaan narkoba, perkuliahian antarpelajar, berbagai tindak kekerasan, lunturnya kejujuran, perilaku korup; hilangnya kesantunan dan saling menghormati, menipisnya sikap empati, toleransi, dan tanggungjawab; semakin lemahnya sikap disiplin dan kerja keras; rapuhnya rasa nasionalisme dan jatidiri keindonesiaan, serta krisis keteladanan.

Dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, bangsa Indonesia seolah telah kehilangan karakter dan kepribadian bangsa yang selama bertahun bahkan berabad-abad dibangun oleh nenek moyang, para pahlawan, dan tokoh pendahulu. Nilai-nilai Pancasila hanya dimuliakan dalam kata tetapi dikhianati dalam laku (Syafii Maarif, 2009). Bangsa ini seperti tidak mampu menampilkan sosok suatu bangsa yang teguh, ulet, dan kerja keras; senang bergotong-royong dan kerja samabangsa yang jujur, penuh kasih sayang, empati, dan dan mengedepankan musyawarah, senang berbagi, rela berkorban dan mencintai tanah airnya. Eksistensi sebagai bangsa Indonesia yang beradab dan bermartabat mulai rapuh. Sebab nilai-nilai moral yang merupakan ruh dan kekuatan untuk *survive* di dalam menjalani kehidupan suatu bangsa di masa depan, kurang mendapat perhatian (Zamroni, 2002).

Memahami realitas penyelenggaraan pendidikan tersebut tokoh pendidikan Mochtar Buchari sampai melontarkan kritik yang bernada pesimistik, bahwa ilmu pendidikan di Indonesia telah mati. Salah satu sebabnya karena ilmu pendidikan itu berkembang secara parsial dan cenderung tereduksi sebagai ilmu tentang mengajar yang berkutat di sekolah (S. Bayu Wahyono, 2018). Ilmu pendidikan di Indonesia kurang sensitif terhadap isu-isu strategis berskala global dan jarang merespon masalah-masalah kebangsaan seperti soal

korupsi, terorisme. Dalam kaitan ini H.A.R. Tilaar (2012) juga melontarkan kritik bahwa ilmu pendidikan kita sedang mati, stagnan. Dikatakan bahwa kajian pendidikan di Indonesia lebih banyak menyoroiti hal-hal yang kurang fundamental, hal-hal yang marginal di dalam praksis pendidikan, kurang memperhatikan masalah-masalah fundamental, mengenai siapa sebenarnya manusia Indonesia. Penyelenggaraan pendidikan kurang berbasis pada kemanusiaan dan nilai-nilai keindonesiaan.

Di samping problematikan tersebut, bidang pendidikan juga menghadapi kekuatan paham materialisme. Seiring begitu kuatnya cengkeraman aliran materialisme, muncullah kekuatan pasar dan dominasi uang dalam bidang pendidikan. Kalau sebelumnya uang dikenal di pasar, tetapi di abad ke-21 ini uang mulai merambah di dunia pendidikan. Ada sempat lontaran-lontaran kritik terhadap dunia pendidikan seperti sekolah mahal, ada kapitalisasi pendidikan dan yang sejenisnya, menunjukkan munculnya pengaruh ekonomi pasar. Ibarat pasar, di lembaga/sekolah secara tidak langsung terjadi “tawar menawar” besaran uang sumbangan. Pada saat orang tua/wali mengisi blangko kesanggupan besarnya sumbangan pendidikan dalam hatinya terjadi dialog bercampur tanda tanya, diisi berapa, kalau terlalu besar kondisi keuangan keluarga akan berat tetapi kalau terlalu kecil takut tidak akan diterima. Apalagi kalau sekolah yang dituju merupakan lembaga pendidikan yang favorit. Sementara biaya pendidikan di sekolah itu selalu naik dan tidak pernah turun.

Terlepas dari sistem itu baik atau buruk, tetapi yang jelas dengan masuknya pengaruh uang dan pasar itu menunjukkan adanya pengaruh ideologi kapitalisme di lembaga pendidikan sekolah (Tonny D. Widiastono, 2004). Dampak yang lebih jauh setiap tahun orang tua/wali akan selalu melakukan kalkulasi. Berapa uang yang harus dikeluarkan untuk menyekolahkan anaknya, dan berapa besar nanti uang yang akan diperoleh setelah anaknya bekerja. Dengan pengalaman kalkulasi ini maka tidak jarang orang tua/wali yang berlomba-lomba untuk mendapatkan kursi bagi anaknya di sekolah atau lembaga pendidikan yang dianggap berkualitas, unggul, atau sekolah yang berstandar internasional, sekolah yang berbau asing yang notabeneanya biayanya mahal. Hal ini dipicu dengan suatu harapan bahwa setelah lulus dari sekolah itu akan mendapatkan jenjang pendidikan tinggi yang bagus pula. Dengan mendapatkan pendidikan tinggi yang bagus

maka harapan terakhir adalah mendapatkan pekerjaan yang bagus dengan gaji yang besar. Dengan gaji yang besar akan cepat kaya dan hidup terhormat. Pandangan semacam ini secara tidak langsung telah menempatkan anak tidak lagi sebagai subjek didik, tetapi sebagai asset, anak juga sudah dipandang sebagai modal (*human capital*) (Tonny D. Widiastono, 2004). Implikasi dari pandangan itu juga telah menurunkan bobot dan kualitas pendidikan guru. Dalam kesempatan wawancara dengan sejumlah mahasiswa baru setiap tahun di LPTK, umumnya mereka masuk di prodi kependidikan (calon guru) itu pilihan kedua. Kalau ada yang pilihan pertama, kalau ditanya pekerjaan yang diinginkan, di samping jadi guru akan jadi pengusaha, ingin wiraswasta dan lain-lain yang terbayang penghasilannya akan lebih besar.

Problem berikut yang lepas dari perhatian umum adalah problem kelembagaan dan pengelolaan. Yang dimaksud kelembagaan dalam hal ini adalah pengelola dan penyelenggara pendidikan. Selama ini yang dimaksud lembaga pengelola pendidikan adalah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan kemudian Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. dengan lembaga-lembaga di bawahnya. Dan sudah barang tentu termasuk Kementerian Agama. Dari ketiga kementerian itu dalam pengelolaan pendidikan belum ada konsepsi dan kebijakan yang integratif. Misalnya tentang pengembangan pendidikan guru, tentang penguatan pendidikan karakter, tentu akan lebih komprehensif dan efektif-efisien kalau ketiga kementerian itu duduk bersama merumuskan bareng konsepsi dan pengembangannya. Kerja sama memang sudah dilakukan, tetapi lebih banyak saling tukar atau meminjam SDM.

Bahkan menurut penulis tidak hanya tiga kementerian itu tetapi kementerian-kementerian lain yang relevan mestinya saling bekerja sama secara terpadu dalam menangani persoalan pendidikan. Misalnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi; Kementerian Agama; Kementerian Sosial, Kementerian Hukum dan HAM dan kementerian yang lain, dalam hal penguatan pendidikan karakter agar peserta didik tidak terjerumus kepada berbagai bentuk kenakalan remaja, penyalahgunaan minuman keras dan narkoba. Namun hal ini belum terjadi, masing-masing kementerian justru merumuskan, mengelola dan melaksanakan sendiri-sendiri programnya, sekalipun program itu sasarannya sama.

Juga hal yang masih memprihatinkan dalam penyelenggaraan pendidikan, masih adanya dikotomi yang begitu kaku antara ilmu agama dan ilmu ilmiah pada umumnya. Mungkin tidak disadari pada masyarakat umum bahwa dikotomi semacam itu akan melahirkan pribadi manusia yang tidak utuh atau "pincang". Pendidikan yang lebih menekankan ilmu agama akan melahirkan generasi yang taat tetapi sempit wawasan, sementara pendidikan yang menekankan ilmu pengetahuan umum akan melahirkan generasi sekuler yang memandang agama sebagai urusan pribadi (Syafii Maarif, 1987). Yang lebih memprihatinkan generasi sekuler ini begitu mudah menabrak rambu-rambu etika moral. Lahirlah sikap dan perlakuan *mentala* (Sjafri Sjairin, 2015) dan karena alasan kreativitas telah melupakan etika dan moralitas. Misalnya ada Mie Rampok, "Mi Setan." yang penting dirinya untung. Dengan adanya dualisme pengembangan ilmu itu akan menjadi kendala serius dalam proses pendidikan untuk melahirkan manusia Indonesia seutuhnya.

Problem lain yang juga perlu mendapat perhatian adalah yang terkait dengan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ini, guru/pendidik memiliki posisi yang strategis. Karena posisinya yang begitu penting itu maka guru harus profesional. Profesional – profesi yang diartikan sebagai suatu pekerjaan yang memerlukan pendidikan lanjut yang relatif panjang dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang digunakan sebagai perangkat dasar untuk diimplementasikan dalam berbagai kegiatan yang bermanfaat bagi masyarakat. Dalam aplikasinya menyangkut aspek-aspek yang lebih bersifat mental dari pada *manual work*. Pekerja profesional di samping menguasai sejumlah teknik dan prosedur juga ditandai adanya *informed responsiveness* terhadap implikasi kemasyarakatan dari objek kerjanya (Sardiman AM, 2016). Hal ini berarti seorang pendidik/guru sebagai tenaga profesional harus memiliki persepsi filosofis dan ketanggapan yang bijaksana dalam menyikapi dan melaksanakan pekerjaannya. Dengan demikian guru sebagai tenaga profesional itu merupakan keahlian spesifik yang hanya orang yang berkompeten saja yang dapat melakukannya. Selanjutnya Suyanto (2006) menambahkan tentang kualifikasi dan ciri-ciri guru profesional, yakni: (1) harus memiliki landasan ilmu pengetahuan yang kuat (pengetahuan umum yang luas dan pengetahuan khusus/keahlian yang mendalam), (2) berdasarkan atas kompetensi individual, (3)

memiliki sistem seleksi dan sertifikasi, (4) ada kerja sama dan kompetisi yang sehat antarsejawat, (5) adanya kesadaran profesional yang tinggi, (6) memiliki prinsip-prinsip etik (kode etik), (7) adanya militansi individual, dan (8) memiliki organisasi profesi). Dalam implementasi pembelajarannya, setiap guru harus menguasai empat kompetensi: kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, kompetensi pedagogik, dan kompetensi profesional.

Mencermati persyaratan sebagai guru profesional tersebut, jelas bukan sesuatu yang mudah. Tetapi kalau memperhatikan beberapa kebijakan pemerintah untuk memposisikan dan memenuhi legalitas sebagai guru profesional melalui program PLPG dan PPG dalam jabatan tampaknya belum mampu memenuhi persyaratan-persyaratan tersebut. Sekalipun sudah lulus PLPG dan PPG dalam jabatan, mereka para guru ini belum banyak berubah. Hal ini juga dibuktikan sebuah penelitian tentang profesionalisme guru yang dilakukan oleh Bambang Sulistyono dkk (2016) pada guru-guru SMP di wilayah Jepara tahun 2016. Hasil penelitian itu menunjukkan bahwa kompetensi dan profesionalisme guru-guru di Jepara itu belum memadai, sehingga perlu ada upaya untuk terus meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru.

Ada problem yang memang klasik bahwa banyak di antara para guru itu tidak begitu responsif terhadap perubahan. Seperti halnya yang terkait dengan implementasi Kurikulum 2013 yang seharusnya memerlukan perubahan *mindset* para guru. Kenyataan di lapangan perubahan *mindset* para guru sangat lambat, sehingga penerapan Kurikulum 2013 masih menghadapi berbagai kendala. Strategi dan model pembelajaran yang digunakan masih banyak yang konvensional, sehingga masih jarang yang mampu menggerakkan pola berpikir kritis, kreatif, dan inovatif bagi peserta didik.

### **Tantangan dan Harapan**

Memasuki abad ke-21 ini dunia terus bergejolak dan mengglobal. Manusia yang hidup di planet bumi ini terus mengalami dinamika dan perubahan. Apalagi dengan berkembangnya era disrupsi dan berlakunya revolusi industri 4.0 yang merupakan konsekuensi dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi (ICT) yang begitu luar biasa. Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat telah mengembangkan

budaya internet dan *cyber society*. Perkembangan teknologi internet sekarang ini mengalami kemajuan yang spektakuler. Kemajuan ini ditunjang oleh perkembangan di bidang ilmu dan teknologi, sehingga memungkinkan pengguna internet melakukan berbagai kegiatan di dunia maya secara interaktif antara: dirinya dengan komputer atau dengan sesama pengguna; baik secara perorangan atau kelompok; di lingkungan sendiri atau di benua lain; dalam durasi waktu yang tak terbatas. Ketika internet telah digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, kemampuannya-pun berkembang luar biasa. Jumlah pengguna internet/blogs yang besar dan semakin berkembang, telah mewujudkan budaya internet/blogs (Mukminan, 2014). Kemudian konvergensi antara internet dengan komunikasi selular (*mobile phone*) yang disertai oleh semakin tinggi dan canggihnya kapasitas operasionalnya, dan didukung oleh berbagai inovasi perangkat keras yang semakin menubuh dengan diri kita, maka suka atau tidak, internet mulai menggantikan model komunikasi kehidupan sosial (ekonomi, politik, budaya), dan bahkan dapat mengubah sistem dan nilai budaya serta dimensi spiritual, berikut dengan implikasi baik buruknya. (BSNP, 2010: 26-27).

Berkembangnya era disrupsi dan revolusi industri 4.0 itu telah membawa perubahan pola hidup bagi manusia baik sebagai individu, warga masyarakat maupun sebagai warga bangsa. Tidak ada seorang pun yang mampu menghindari dari arus teknologi informasi yang begitu dahsyat. Manusia dihadapkan kepada dua pilihan merespon dan ikut berperan dalam arus perkembangan teknologi itu, atau sebaliknya justru menjadi korban dari dahsyatnya teknologi tersebut.

Era disrupsi dan revolusi industri 4.0 itu membawa ciri-ciri misalnya: terjadinya perubahan yang begitu cepat, fundamental, dan tidak mudah ditebak (sekonyong-konyong sehingga sering menimbulkan kejutan dan ketegangan), tersedianya informasi yang berlebih, meluasnya komunikasi dan interaksi antarwarga dunia. Klaus Schwab dalam bukunya yang berjudul "The Fourth Industrial Revolution," sebagaimana dikutip oleh Slamet Rosyadi (2018) menjelaskan bahwa revolusi 4.0 itu telah telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Berbeda dengan revolusi industri sebelumnya, revolusi industri generasi ke-4 ini memiliki skala, ruang lingkup dan kompleksitas yang

lebih luas. Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri dan pemerintahan.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu luar biasa yang antara lain ditandai dengan berkembangnya budaya internet telah memasuki wilayah bidang pendidikan. Sudah tentu hal ini menjadi tantangan dan sekaligus harapan dalam kegiatan pendidikan di Indonesia. Dikatakan sebagai tantangan karena penerapan teknologi komunikasi dan informasi (ICT) di bidang pendidikan ini masih juga menimbulkan berbagai soal yang kadang paradok yang memerlukan solusi sesuai dengan harkat kemanusiaan bangsa Indonesia. Sebagai contoh pernah dikemukakan oleh Jacques Delors selaku Ketua Komisi Internasional tentang Pendidikan untuk abad ke-21 yang menegaskan adanya beberapa ketegangan yang akan terjadi dengan penerapan teknologi komunikasi dan informasi dalam pendidikan abad ke-21 itu, misalnya saja:

1. Ketegangan antar global dan lokal. Tanpa harus direncana secara berangsur setiap orang akan menjadi warga dunia, tanpa harus mencabut dirinya sebagai warga di lingkungan tinggalnya
2. Ketegangan antara universal dan individual, antara budaya global dengan budaya nasional. Dengan keterbukaan melalui sistem teknologi komunikasi dan informasi setiap kebudayaan yang ada di setiap bangsa atau suku bangsa akan menggobal, dan kalau kebudayaan setiap bangsa tidak terpelihara akan tergerus oleh budaya bangsa yang lain.
3. Ketegangan pertumbuhan jangka panjang dengan jangka pendek/sesaat. Misalnya kalau terjadi permasalahan bidang pendidikan, kemudian setiap orang yang terkait minta segera diatasi dengan segera, pada hal permasalahan yang muncul itu mendasar dan memerlukan strategi pemecahan yang komprehensif, dengan musyawarah dan diskusi bagaimana ke depannya lebih baik. Misalnya problem karakter yang tentu memerlukan pembahasan yang kritis dan komprehensif, tidak sekedar memuaskan sesaat yang tidak jarang bercampur nafsu.
4. Ketegangan antara tradisi dengan kemodernan. Harapannya tradisi itu tetap eksis tetapi bisa beradaptasi dengan perkembangan mutakhir.

5. Ketegangan antara perluasan ilmu pengetahuan yang melimpah dengan kemampuan manusia untuk mencernakan. Dalam hal ini setiap pengambil kebijakan di bidang pendidikan harus memahami yang pokok dan mendasar dalam sebuah lembaga pendidikan yang kebetulan tersasar oleh arus perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk memperhatikan lingkungannya.
6. Ketegangan antara moral/spiritual. Di satu sisi perkembangan teknologi komunikasi dan informasi merupakan fasilitas untuk menggerakkan dan melipatgandakan sesuatu yang material, sementara pendidikan ingin menanamkan nilai-nilai moral kemanusiaan

Ketegangan lain yang tidak dapat dilupakan adalah individualisasi dan humanisasi. Penerapan teknologi komunikasi dan informasi cenderung mengembangkan individualisasi dengan teknologinya cenderung ke arah sukses materi, tetapi di sisi lain akan menghilangkan interaksi antarsesama, terjadi dehumanisasi pendidikan (Doni Koesoemo, 2004). Tidak hanya itu developmentalisme pendidikan yang ditandai dengan revolusi industri 4.0 dapat membawa kepada krisis moral, krisis sosial, dan krisis identitas sebagai bangsa (Kusnandar, 2007).

Demikian gambaran berbagai permasalahan yang terkait dengan penerapan ICT tanpa perspektif kritis ditambah dengan problematika pendidikan akibat kekeliruan manajemen dan pengelolaan penyelenggaraan. Ini semua menjadi tantangan bagi dunia pendidikan yang harus dicarikan solusinya. Sementara penerapan ICT itu juga menjadi harapan bagi dunia pendidikan. Dengan menerapkan ICT dalam dunia pendidikan juga menjadi harapan. Karena pemanfaatan ICT itu akan melahirkan efisiensi dan efektivitas serta kelancaran/kecepatan, ditambah keluasan jangkauan program.

Berbagai tantangan dan harapan tentang penerapan ICT di era disrupsi dan revolusi industri 4.0 itu perlu ada rumusan-rumusan sebagai langkah solusi. Dalam kaitan ini pemerintah juga telah menetapkan program pemecahan yang lebih komprehensif. Pemerintah telah mematok pengembangan *high thinking skills (hots)* sebagai kompetensi abad ke-21, yakni dengan 4 C (*critical thinking (and problem solving), creative (and innovation), collaboration, dan communication*) ditambah dengan kemampuan bekerjasama,

menahan diri/sabar, dan kemampuan serta kemauan untuk belajar seumur hidup. Dengan pengalaman tersebut maka Pendekatan pembelajaran Saintifik memberikan jawaban terhadap tantangan pendidikan abad ke-21. Pemerintah juga menekankan pentingnya gerakan Literasi Nasional. Bagaimana setiap pembelajar memiliki daya kritis dan responsif terhadap semua teks (dalam arti luas) yang ada di lingkungannya. Hal yang mendasari kehidupan kemanusiaan, pada abad ke-21 ini juga dikembangkan program Penguata Pendidikan Karakter. Diharapkan para pembelajar baik peserta didik maupun guru/pendidik menjadi insan-insan yang cerdas dan berakhlak mulai atas dasar keimanannya. Untuk itu diperlukan guru yang sungguh-sungguh professional. Karakter guru professional di samping sudah dijelaskan di muka, juga harus : (1) komitmen yang tinggi pada peserta didik dan proses belajarnya, (2) menguasai secara mendalam bahan ajar, (menguasai wawasan yang luas materi lain yang relevan), dan kompeten dalam melakukan pembelajaran, (3) bertanggung jawab memantau, hasil belajar (dan perkembangan kepribadian peserta didik), (4) mampu berpikir (kritis dan) sistematis tentang apa yang dilakukannya dan belajar dari pengalamannya, (5) merupakan bagian dari masyarakat belajar di lingkungan profesinya. Selain itu setiap pendidik harus juga memiliki kepribadian yang matang dan mantap, memiliki keterampilan untuk memotivasi membangkitkan peserta didik untuk menguasai ilmu dan teknologi, mengembangkan profesinya secara berkesinambungan (Supriadi, 1998).

Perlu ada pertimbangan bahwa di era disrupsi dan revolusi industry 4.0 yang serba kompleks dan tenologis itu, perlu dikembangkan paradigma pendidikan yang demokratis, menyenangkan bernuansa permainan, penuh keterbukaan, tetapi juga menantang, melatih rasa tanggung jawab, akan merangsang anak didik untuk datang ke sekolah atau ke kampus karena senang, bukan karena terpaksa. Meminjam kata-kata Ackoff & Greenberg "Education does not depend on teaching, but rather on the self-motivated, curiosity and selfinitiated actions of the learner." (BSNP, 2010). Dengan mengacu pada paradigma itu maka BSNP merumuskan 8 paradigma pendidikan nasional di Abad-21 sebagai berikut: (1). pendidikan kita haruslah berorientasi pada matematika dan sains disertai dengan sains sosial dan humaniora dengan keseimbangan yang wajar, (2) pendidikan bukan hanya membuat seorang peserta didik berpengetahuan, melainkan juga menganut sikap keilmuan

dan terhadap ilmu dan teknologi, yaitu kritis, logis, inventif dan inovatif, serta konsisten, namun disertai pula dengan kemampuan beradaptasi. Di samping itu, harus disertai dengan (memperteguh keimanan) menanamkan nilai-nilai luhur dan menumbuh kembangkan sikap terpuji untuk hidup dalam masyarakat yang sejahtera dan bahagia di lingkup nasional maupun di lingkup antarbangsa dengan saling menghormati dan saling dihormati, (3) mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, menengah dan pendidikan tinggi haruslah merupakan suatu sistem yang tersambung erat tanpa celah, dan pada akhir setiap jenjang, di samping jenjang untuk ke pendidikan berikutnya, terbuka pula jenjang untuk langsung terjun ke masyarakat, (4) pada setiap jenjang pendidikan perlu ditanamkan jiwa kemandirian untuk memupuk kemandirian bangsa, (5) untuk perguruan tinggi, dalam menghadapi konvergensi berbagai bidang ilmu dan teknologi, perlu dihindarkan spesialisasi yang terlalu awal dan terlalu tajam, (6) dalam pelaksanaan pendidikan perlu diperhatikan kebhinnekaan etnis, budaya, agama dan sosial, terutama di jenjang pendidikan awal, dan diarahkan menuju ke satu pola pendidikan nasional yang bermutu, (7) untuk memungkinkan seluruh warganegara mengenyam pendidikan sampai ke jenjang pendidikan yang sesuai dengan kemampuannya, pendidikan harus dilaksanakan oleh pemerintah dan masyarakat dengan mengikuti kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah (pusat dan daerah), dan (8) untuk menjamin terlaksananya pendidikan yang berkualitas, sistem monitoring yang benar dan evaluasi yang berkesinambungan perlu dikembangkan dan dilaksanakan dengan konsisten. Lembaga pendidikan yang tidak menunjukkan kinerja yang baik harus dihentikan. (BSNP, 2010)

## **PENUTUP**

Pendidikan pada hakikatnya membangun manusia muda yang merupakan subjek belajar yang merdeka untuk mengembangkan potensi secara optimal sehingga menjadi manusia yang berpribadi utuh dan unggul. Namun dalam pelaksanaan di Indonesia, proses pendidikan yang demikian belum berjalan sebagaimana mestinya, sehingga memunculkan berbagai problematika. Indonesia sedang berjuang untuk mengatasi berbagai problematika tersebut. Di tengah-tengah berjuang untuk memperbaiki berbagai soal itu tiba-tiba harus

berhadapan dengan era disrupsi dan revolusi industri 4.0 yang bercirikan penerapan ICT yang begitu kompleks dan cepat.

Teknologi komunikasi dan informasi adalah sebuah keniscayaan. Pendidikan di Indonesia pun menerapkan teknologi tersebut. Oleh karena itu, pihak-pihak yang terkait dengan proses pendidikan harus dapat meningkatkan kualitas diri agar mampu menerapkan ICT dalam pendidikan secara tepat dan produktif. Namun memang perlu dipahami dengan kondisi Indonesia yang sedang bebenah dan melaksanakan program Penguatan Pendidikan Karakter, penerapan ICT harus cermat dan komprehensif. Sebagai kata akhir saya sampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Teguhkan ulang pendidikan yang mengarah pencapaian tujuan pendidikan nasional yang ingin membangun manusia Indonesia secara utuh sesuai dengan nilai-nilai dasar Pancasila.
2. Penerapan ICT dalam bidang pendidikan harus dilakukan secara kritis, selektif dan produktif yang bernuansa inovatif, sehingga tidak proses dehumanisasi.
3. Pikirkan secara serius pola pendidikan terpadu di Indonesia dalam rangka kepribadian bangsa yang utuh dan seimbang dalam kehidupan di dunia maupun di akhirat kelak.
4. Kembangkan proses pendidikan dan pembelajaran kreatif, inovatif yang menyenangkan, dan menempatkan peserta didik sebagai subjek didik yang merdeka sehingga dapat mengembangkan potensinya secara optimal dalam rangka *survive* hidup kini dan masa akan datang.
5. Dengan semangat Galileo kembangkan generasi muda Indonesia menjadi para ekonom, akuntan, dan pembisnis yang idealis, unggul, dan memiliki kemandirian sehingga memiliki daya saing tinggi demi martabat dan kesejahteraan bangsa kini dan esok.

### **Daftar Pustaka**

Ahmad Syafii Maarif (1987). "Masalah Pembaharuan Pendidikan Islam", dalam Ahmad Busyairi dan Azharudin Sahil (ed.). *Tantangan Pendidikan Islam*. Yogyakarta: LPM UII.

- \_\_\_\_\_.(2004). "Pendidikan dan Peningkatan Kualitas Moral Bangsa," *Orasi Ilmiah*, disampaikan pada acara Dies Natalis ke-39 FISE-UNY, 14 September 2004.
- \_\_\_\_\_.(2009). *Titik-titik Kisar diPerjalanan, Autobiografi*, Bandung: Kerjasama Mizan dan Maarif Institute.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional Di Abad-21*. Jakarta: BSNP.
- Bambang Sulisty, Maria Magdalena Minarsih, M. Mukeri Warso. (2016). "Pengaruh Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG), Guru terhadap Kinerja Guru di SMP Masehi Jepara". *Kedisiplinan Guru dan Kompetensi, Journal of Management*, Volume 2 No.2 Maret 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Pandanaran Semarang.
- Bayu Wahyono, S. (2018). "Pilihan Paradigma dalam Ilmu Pengetahuan", dalam S. Bayu Wahyono, dkk. (2018). *Ilmu Pendidikan: Landasan Filosofis, Rujukan Teoritik dan Terapannya*. Yogyakarta: UNY Press.
- Dewey, John. (2005). *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*. Aakar-Books.
- Doni Koesoemo, (2004). "Pendidikan Manusia versus Kebutuhan Pasar", dalam Tonny D. Widiastono (ed.). (2004). *Pendidikan Manusia Indonesia*. Jakarta: Kompas.
- Dwi Siswoyo, dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Dwi Siswoyo. (2012), "Membangun Konstruksi Filosofi Pendidikan Nasional Pancasila: sebuah Pendekatan Hermeneutika Dialiktis," *Disertasi*, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Heafford, M.R. (1967). *Pestalozzi, His Thought and Its Relevance Today*, London: Methuen & Co.Ltd.
- Ki Hadjar Dewantara. (1951a). "Hal pendidikan". Diktat K.H.D. *Pusara*, jilid XIII No. 3. Hal. 59-64.
- \_\_\_\_\_.2004. *Pemikiran. Konsepsi, Keteladanan dan Sikap Merdeka: Bagian I Pendidikan*. (cetak ulang) Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Kneller, George F. (1967). "Philosophy and Education", in George F. Kneller (ed.). *Foundations of Education*, New York: John Wiley & Son.Inc.
- Kusnandar. (2007). *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Serifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Press
- Media Indonesia*, 11 Juli, 2010.
- Mukminan, (2014). "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendayagunaan Teknologi Pendidikan, *Makalah*, disampaikan pada Seminar Nasional di Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pasacasarjana, Universitas Negeri Surabaya, 29 November 2014.
- Noeng Muhadjir (1992). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Telaah Positivistik, Rasionalistik, Fenomenologik dan Realisme Metaphisik*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Page, G. Terry & Thomas J.B. Marshall, AR. (1980). *International Dictionary of Education*, Massachusctts.
- Sardiman AM. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sastrapratedja, M. (2004). "Apa dan Siapa Manusia?", dalam Tonny D. Widiastono (ed.). (2004). *Pendidikan Manusia Indonesia*. Jakarta: Kompas.

Sjafri Sjairin. (2015), *Isu-isu penelitian sosial: perubahan sosial budaya*, Makalah: disampaikan dalam acara diskusi Fistrans, Yogyakarta: FIS UNY, 26 Mei 2015.

Slamet Rosyadi, (2018). "Revolusi Industri 4.0: Peluang dan Tantangan bagi Alumni Universitas." :[https://www.researchgate.net/publication/324220813\\_REVOLUSI\\_INDUSTRI\\_4.0](https://www.researchgate.net/publication/324220813_REVOLUSI_INDUSTRI_4.0). diunduh, 18/9/2018.

Sri-Edi Swasono Nitidiningrat (2016). "Tangguh, Digdaya, dan Mandraguna: Relevansi Peningkatan Kualitas Manusia Indonesia. *Makalah*, disampaikan pada Seminar Nasional, IKA UNY, 14 Mei 2016.

Supiadi, D. (1998). *Mengangkat Citra dan Martabat Guru*, Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.

Tilaar, H,A,R. (2012). *Perubahan Sosial dan Pendidikan: Pengantar Pedagogik Transformatif untuk Indonesia*, Jakarta: Rinela Cipta.

Tonny D. Widiastono (ed.). (2004). *Pendidikan Manusia Indonesia*. Jakarta: Kompas.

Zamroni. (2002). "Paradigma Pembangunan Pendidikan Nasional dalam Mewujudkan Peradaban Bangsa". Dalam buku, *Pendidikan untuk Masyarakat Indonesia Baru*. Jakarta: Grassindo.

<https://fitwiethayalisi.wordpress.com/teknologi-pendidikan/permasalahan-pendidikan-masa-kini>. Diunduh, 12/9/2018.