

ANALISIS AWAL IPA DI SMP MENUJU PEMBELAJARAN BERBASIS PENDIDIKAN MULTIKULTURAL MENGUNAKAN PERMAINAN UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER SISWA

by N. R. Dewi

Submission date: 11-Jul-2019 12:00PM (UTC+0700)

Submission ID: 1150944173

File name: PROSIDING_SEMNAS_IPA_VI_FINAL.pdf (75.2M)

Word count: 2290

Character count: 15244

4

ANALISIS AWAL IPA DI SMP MENUJU PEMBELAJARAN BERBASIS PENDIDIKAN MULTIKULTURAL MENGGUNAKAN PERMAINAN UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER SISWA

Isa Akhlis, Novi Ratna Dewi
Prodi Pendidikan IPA Unnes
E-mail: noviratnadewi@gmail.com

ABSTRAK

6
Pendidikan multikultur memiliki lima dimensi yang saling berkaitan, yaitu : (1). *Content integration*; (2). *The Knowledge Construction Process*; (3) *An Equity Paedagogy*; (4) *Prejudice Reduction*; (5) *Exercise*. Games dapat dibuat untuk mengeksplor ide-ide IPA tertentu ke permukaan sedangkan anak-anak dari segala usia suka bermain game. (Muslimin, 2012). Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran awal tentang siswa dan lingkungan yang meliputi macam-macam nilai budaya yang ada pada siswa, metode pembelajaran, bahan ajar serta media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Metode pengumpulan dan analisis data yang digunakan ialah metode dokumentasi untuk mendapatkan data perangkat sebelum dikembangkan, observasi untuk memperoleh data macam-macam nilai budaya yang ada pada siswa sebelum pengembangan perangkat, dan angket untuk mendapatkan data tentang metode pembelajaran, bahan ajar serta media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Seluruh data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan karakter yang cukup mencolok antara siswa yang berasal dari daerah pegunungan dan daerah perkotaan. Perangkat pembelajaran yang ada kurang mendukung usaha guru untuk mengaplikasikan nilai budaya yang ada di sekitar siswa dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran IPA yang sudah identik dengan keseriusan membuat guru jarang untuk menerapkan strategi permainan dalam pembelajaran, selain itu metode yang digunakan lebih banyak pembelajaran konvensional, bahan ajar yang digunakan kebanyakan menggunakan buku BSE dan LKS dari penerbit komersil, serta media yang digunakan mayoritas *powerpoint*.

Kata kunci: pendidikan multikultur, karakter.

PENDAHULUAN

Hurlock (Irwanto, 2002) berpendapat bahwa masa remaja adalah masa mencari identitas dimana mereka berusaha menjelaskan siapa dirinya dan perannya dalam masyarakat. Dalam mencari identitas, remaja sering kali membuat masalah dimana masalah tersebut sulit diatasi sehingga masa remaja juga dikenal dengan usia bermasalah. Data dari IPW menyatakan bahwa pada awal tahun 2014 kasus pemerkosaan dan tindak kriminal meningkat tak terkecuali di lingkungan pendidikan. Dewey menitikberatkan bahwa tujuan pendidikan bukanlah sekedar mendidik manusia supaya *well-informed* tetapi mengenal dan

menguasai kebudayaannya dan menguasai ilmu pengetahuan, pengembang intelektual yang berarti pengembang dirinya sendiri masa depan (Karwati, 2010) hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan dalam UU No. 20 Tahun 2003. Berdasarkan hal tersebut, PR kita ialah bagaimana merumuskan suatu strategi pembelajaran yang tidak meninggalkan nilai budaya yang dibawa oleh siswa dengan cara yang mampu dipahami di usia mereka.

Pendidikan multikultur membawa siswa untuk memahami implikasi budaya ke dalam sebuah mata pelajaran. Disamping itu, pendidikan multicultural juga mengidentifikasi karakteristik siswa dalam

menentukan metode pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori kebebasan belajar yang dikemukakan oleh Roger (1969). Dalam hal ini, kebebasan belajar yang diberikan melalui sebuah strategi yang tetap harus menyenangkan sebagai upaya untuk memanusiakan siswa (Haglund, 2004). Atas dasar tersebut, maka strategi pembelajaran yang tepat digunakan pada siswa kelas VII SMP ialah dengan permainan. Games juga dapat dibuat untuk mengeksplor ide-ide IPA tertentu ke permukaan sedangkan anak-anak dari segala usia suka bermain game. (Muslimin, 2012).

Rancangan pembelajaran IPA berbasis multikultural saja tidak cukup karena perlu perangkat pembelajaran yang mendukung yang digunakan pada pembelajaran di SMP. Untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang berbasis pendidikan multikultural, maka langkah pertama yang harus dilakukan adalah menganalisis kondisi awal siswa dan lingkungan. Data yang didapatkan selanjutnya akan digunakan sebagai dasar dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis pendidikan multikultural.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti merumuskan beberapa masalah yang menjadi fokus penelitian, antara lain: (1) bagaimana kondisi awal nilai-nilai multikultural siswa dan lingkungan sebelum dikembangkan perangkat pembelajaran berbasis multikultural?; dan (2) apa metode pembelajaran, bahan ajar dan media yang sering digunakan sebelum dikembangkan perangkat pembelajaran berbasis multikultural? Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran awal tentang siswa dan lingkungan yang meliputi macam-macam nilai budaya yang ada pada siswa, metode pembelajaran, bahan ajar serta media yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

METODE

Penelitian ini tergolong dalam penelitian kualitatif. Instrumen penelitian meliputi: (1) lembar observasi untuk memperoleh data macam-macam nilai budaya yang ada pada siswa sebelum pengembangan perangkat; dan (2) lembar angket untuk mendapatkan data tentang metode pembelajaran, bahan ajar serta media yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2014/2015 dan mengambil tempat di 2 SMP, yaitu: SMP PGRI Wonosobo dan SMP PL Santo Yusup Mijen Semarang. Variabel dalam penelitian ini meliputi: (1) perangkat pembelajaran awal; (2) macam-macam nilai budaya yang ada pada siswa sebelum pengembangan perangkat. (3) metode pembelajaran, bahan ajar serta media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Prosedur penelitian menggunakan penelitian kualitatif, yaitu dengan metode dokumentasi, observasi serta pemberian angket kepada guru dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil analisis pendahuluan berdasarkan hasil pengamatan dan angket.

1. Macam-macam nilai budaya yang ada pada siswa
Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti menggolongkan siswa menjadi 2 golongan berdasarkan daerah asalnya.
 - a. Siswa yang berasal dari daerah bagian atas/ pegunungan
Meningat letak daerah asal yang masih di pegunungan, maka siswa yang berasal dari daerah ini memiliki kadar keimanan yang lebih tinggi dibandingkan dengan daerah yang lain. Kepatuhan yang nampak dari tiap anaknya terwujud dalam motivasi yang tinggi dalam belajar. Selain itu,

pola asuh keluarga yang terbiasa hidup bergotong royong menciptakan karakter yang kuat tentang musyawarah dan demokrasi. Namun karena tidak terbiasa diberi sebuah tanggungjawab, maka siswa dari daerah ini mudah putus asa, kurang kerja keras serta memiliki tanggungjawab yang lemah.

b. Siswa yang berasal dari kota

Teknologi yang berkembang pesat dilingkungan tempat tinggalnya membuat anak yang berasal dari daerah kota memiliki sikap manja. Mereka menginginkan segala sesuatu yang berbau instan. Bahkan mereka lebih menikmati interaksi dengan dunia maya dibandingkan dengan interaksi dalam dunia nyata. Hal ini menyebabkan mereka tidak memiliki nilai demokrasi dan musyawarah. Selain itu, sikap individualis yang berkembang pesat seakan mematikan nilai toleransi yang ada pada diri mereka. Namun karena memiliki rasa percaya diri yang baik, siswa dari daerah kota lebih mau mengeluarkan ide-ide kreatif yang mereka miliki.

2. Model Pembelajaran

Perangkat pembelajaran merupakan komponen penting penentu keberhasilan peserta didik dalam mempelajari suatu materi. Di Indonesia, penyusunan perangkat pembelajaran : silabus, RPP dan alat penilaian disesuaikan dengan aturan-aturan yang terdapat dalam peraturan menteri pendidikan nasional republik Indonesia no 41 tahun 2007 tentang Standar Proses. Terlihat dari kelengkapan Silabus yang digunakan telah memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar (BSNP, 2007:7). Hal yang serupa juga diterapkan dalam penyusunan RPP yang telah memuat identitas mata pelajaran, Standar Kompetensi

(SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar dan sumber belajar (BSNP, 2007:8-11).

Perumusan tujuan pembelajaran yang dicantumkan dalam RPP juga telah sesuai dengan KD yang terdapat pada KTSP. Selain itu telah tampak dalam RPP terdapat perencanaan pengelolaan aktivitas peserta didik yang ditunjukkan dengan pemilihan model pembelajarannya. Dalam praktek pembelajaran, terdapat beberapa model pembelajaran yang biasa digunakan untuk membelajarkan materi pecahan. Beberapa model pembelajaran yang digunakan diantaranya:

a) model pembelajaran konvensional

Dalam hal ini guru langsung menginformasikan tentang sifat-sifat maupun rumus keliling dan luas pecahan pada siswa. Kelebihan pembelajaran ini waktu yang diperlukan untuk pembelajaran relatif sedikit. Namun terdapat banyak kelemahan dalam model pembelajaran ini karena penekanan model ini adalah bagaimana pengetahuan dapat diserap siswa dan pengembangan potensi siswa diabaikan (Wallace, 1992: 13). Hal ini berarti pengetahuan yang telah dimiliki siswa tidak diberdayakan.

b) Model Pembelajaran Kooperatif

STAD sebagai model pembelajaran yang diaplikasikan dalam tahap ke 2 STAD yaitu kerja kelompok. Slavin (dalam Norman, 2005: 6-8) menyebutkan tahap-tahap model pembelajaran kooperatif (STAD), yaitu: (1) presentasi kelas; (2) kerja kelompok; (3) tes; (4) peningkatan skor individu; (5) penghargaan kelompok. Dalam pelaksanaan di lapangan, tahap ini diisi kegiatan diskusi tentang materi dan kemudian presentasi hasil diskusi kelompok sehingga melalui kegiatan ini salah satu karakteristik kelas inkuiri telah tercipta, yaitu guru telah membiarkan peserta didik untuk

mengkomunikasikan hasil pemikirannya. Namun demikian, STAD tidak menekankan pada penggunaan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik sebagai modal peserta didik dalam mempelajari materi baru, serta keterampilan mengamati peserta didik. Hal ini yang menjadikan guru tidak terlalu memperhatikan materi apersepsi yang disampaikan pada awal pembelajaran. Misalnya ketika guru akan mengajarkan materi klasifikasi benda, tidak ada materi apersepsi digunakan guru. Ini akan menjadikan bekal pengetahuan peserta didik dalam menyusun materi baru kurang terpadu sehingga memungkinkan adanya kesalahan dalam menyusun konsep materi baru.

3. Sumber belajar

Buku yang dipakai oleh guru dan siswa kebanyakan adalah buku paket dan LKS. Untuk menghasilkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan guru, diperlukan sumber belajar pendukung yang dibuat sendiri oleh guru seperti LKS. Pada kenyataan di lapangan tidak ada LKS yang cara penyajian materinya dapat merangsang keingintahuan peserta didik, sehingga merangsang peserta didik sebagai penyelidik. LKS yang digunakanpun adalah LKS yang berisi rangkuman materi dan kumpulan soal. Hal ini kurang membantu peserta didik dalam mempelajari materi baru. Sehingga untuk menghindari kesalahan dalam penyusunan konsep baru oleh peserta didik, guru harus memberikan bimbingan yang intensif pada peserta didik. Bertolak pada kenyataan rasio perbandingan guru dan jumlah peserta didik adalah 1:30 maka akan tersita banyak waktu sehingga sangat dimungkinkan tidak akan tercapai ketuntasan secara klasikal atau dengan kata lain hanya sebagian kecil dari peserta didik yang dapat mencapai ketuntasan. Ini diperkuat dengan nilai murni peserta didik dalam ujian semester 1 yang sebagian besar tidak tuntas. Untuk itu dalam pengembangannya, akan dibuat LKS yang menyertakan materi prasyarat sebagai sarana project individu

yang harus diselesaikan sebelum pembelajaran dimulai (tugas rumah).

4. Media pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran materi klasifikasi benda dan klasifikasi makhluk hidup yaitu power point yang dibuat oleh guru di kelas. Melalui kegiatan ini guru kurang menempatkan peserta didik sebagai penyelidik. Dalam proses pembelajaran, media seperti ini akan membuat siswa pasif dalam pencarian konsep serta membatasi ruang siswa dalam menentukan cakupan ilmu yang akan ia pelajari. Pengamatan yang disyaratkan kurikulum 2013 hanya dilakukan siswa tanpa adanya interaksi. Disamping itu, baik sumber maupun media yang ada kurang menyinggung masalah nilai-nilai luhur bangsa. Aplikasi pendidikan karakter dalam perangkat pembelajaran telah terlihat pada silabus dan RPP yang ada. Karakter yang telah dituangkan dalam RPP ialah kerjasama, percaya diri, saling menghargai. Nilai-nilai tersebut masih sangat umum bila dibandingkan dengan ideologi pancasila yang telah mencakup seluruh aspek kehidupan. Disamping itu, belum ada kolerasi pendidikan karakter dalam perangkat dan media pembelajaran. Hal ini mengidentifikasi bahwa pendidikan karakter baru sebatas hitam diatas putih. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa peserta didik yang menyebutkan bahwa aplikasi pendidikan karakter belum mereka rasakan.

Secara keseluruhan, perangkat pembelajaran materi klasifikasi benda dan klasifikasi makhluk hidup yang ada belum memenuhi karakteristik kelas inkuiri dan pengaplikasian pendidikan karakter. Hal ini menyebabkan tindakan peserta didik yang cenderung kurang berempati dengan peserta didik lain, kurang menghargai bahkan mereka cenderung membuat kelompok-kelompok di sekolah. Kelompok-kelompok ini membatasi pergaulan peserta didik sehingga untuk peserta didik kelas VII yang berasal dari

pedesaan akan kesulitan dalam bersosialisasi. Menurut Piaget (Hidayat, 2004) menyatakan bahwa transmisi sosial mempengaruhi kemampuan intelektual manusia dan Vygotsky (Hidayat, 2004) menyatakan bahwa proses aditif dalam peningkatan pengetahuan dilakukan dalam interaksi dengan lingkungannya sehingga rendahnya kemampuan sosialisasi peserta didik kelas VII berdampak pada rendahnya kemampuan intelektual peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan tahap pendefinisian melalui analisis ujung awal menggunakan metode pustaka menemukan permasalahan bahwa UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II Pasal 3 menuntut sekolah tidak hanya menghasilkan lulusan yang berkemampuan kognitif tinggi serta dapat mengikuti perkembangan informasi dan teknologi namun juga kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Melalui analisis siswa dan lingkungan diperoleh informasi bahwa penerapan pendidikan karakter dalam kehidupan sekolah masih rendah, hal ini dikarenakan perangkat yang ada belum memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menumbuhkembangkan karakter diri. Tidak dapat dipungkiri bahwa keaneragaman budaya yang terdapat di Indonesia begitu menonjolnya, bahkan pada lingkup satu daerah terdapat keanekaragaman yang mencolok. Melalui analisis metode, bahan ajar dan media pembelajaran menghasilkan informasi bahwa metode yang digunakan adalah metode pembelajaran konvensional dan pembelajaran kooperatif, bahan ajar yang digunakan siswa lebih banyak menggunakan buku dan LKS yang dibuat oleh penerbit komersil, sedangkan media yang digunakan lebih banyak ke media *powerpoint*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, PR kita ialah bagaimana merumuskan suatu

strategi pembelajaran yang mampu mengakomodir seluruh nilai budaya yang dibawa oleh masing-masing siswa dalam pembelajaran tanpa membedakan kelompok-kelompoknya seperti gender, etnik, ras, budaya, strata sosial dan agama.

16

DAFTAR PUSTAKA

BSNP. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.

5

Haglund, R. 2004. *Humanistic Mathematics Teaching Can Make a Difference: Using Humanistic Content and Teaching Methods to Motivate Students and Counteract Negative Perceptions of Mathematics*. *The Humanistic Mathematics Network Journal Online*, 27.

10

Hasan, Hamid S. (2000). *Multikulturalisme Untuk Penyempurnaan Kurikulum Nasional*, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.

3

Hidayat, M. A. 2004. *Bahan Penelitian Matematika " Teori-teori Belajar Matematika"*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Irwanto. 2002. *Psikologi Umum*. Jakarta: Prenhallindo.

Karwati, Euis. 2010. *Pelestarian dan Pengembangan Budaya Melalui Manajemen Pendidikan*. *Jurnal Ilmiah Kopertis IV: Wawasan Tridharma*. No.1, tahun XXIII.

Muslimin; Putri, Ratu Ilma Indra; Somakim. 2012. *Desain Pembelajaran Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Permainan Tradisional Congklak*

Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kreano*, 3 (2) : 100-112.

¹²
Rogers, C. R. 1969. *Freedom to Learn*.
<http://www.panarchy.org/rogers/learning.html>[29/10/2009].

¹¹
Samsudi. 2009. *Desain Penelitian Pendidikan*.
Semarang: Unnes Pres.

Thiagarajan, S. 1974. *Instructional Development for Teacher of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University.

ANALISIS AWAL IPA DI SMP MENUJU PEMBELAJARAN BERBASIS PENDIDIKAN MULTIKULTURAL MENGGUNAKAN PERMAINAN UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER SISWA

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ebookily.org Internet Source	1%
2	ramdandsidiq.blogspot.com Internet Source	1%
3	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	1%
5	journal.unikal.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	1%
7	jurnal.uinbanten.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Grand Canyon University Student Paper	1%

9	edoc.pub Internet Source	1%
10	Rasimin Rasimin. "PENGEMBANGAN KARAKTER MULTIKULTURAL MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN CIVIC EDUCATION (Studi Pada Mahasiswa Jurusan KPI Fakultas Dakwah IAIN Salatiga)", INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication), 2016 Publication	<1%
11	journal.stkiptam.ac.id Internet Source	<1%
12	Submitted to Bath Spa University College Student Paper	<1%
13	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1%
14	jurnal.unswagati.ac.id Internet Source	<1%
15	hurufhurufadzani.wordpress.com Internet Source	<1%
16	smaalkamalsrg.blogspot.com Internet Source	<1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 3 words