



DEWAN REDAKSI
Jurnal Pendidikan Dompét Dhuafa

Penanggung Jawab :
Ahmad Sobari

Pemimpin Redaksi :
Pedri Haryadi

Dewan Editor :
Dezya Salsabila Prawira

Administrasi & Sirkulasi :
Dian Sumantri

Desain Grafis :
Vicka Widia Yulianti

Reviewer/ Mitra Bestari :
Agung Pardini
Eko Sriyanto

Alamat Redaksi :

Divisi Penelitian Dan Pengembangan Makmal Pendidikan
Bumi Pengembangan Insani
Jl. Raya Parung – Bogor, Desa Jampang
Kec. Kemang, Kab. Bogor, Jawa Barat 16310
Telp. (0251) 8610817, 8610818, 8612044, Fax (0251) 8615016
Homepage : www.makmalpendidikan.net
Email: riset@makmalpendidikan.net

Jurnal Pendidikan Dompét Dhuafa merupakan jurnal ilmiah yang menyajikan artikel tentang pengetahuan dan informasi penelitian atau aplikasi penelitian dan pengembangan terkini seputar dunia pendidikan. Jurnal ini merupakan sarana publikasi dan ajang berbagi karya penelitian yang dilakukan oleh segenap peneliti pendidikan baik dari luar maupun dari dalam komponen program Pendidikan Dompét Dhuafa yang dikoordinatori oleh Makmal Pendidikan. Visi Makmal Pendidikan Dompét Dhuafa adalah terdepan dalam pengembangan pendidikan Indonesia. Pemuatan artikel di jurnal ini dapat dialamatkan ke kantor redaksi. Jurnal ini terbit secara berkala sebanyak dua kali dalam setahun (Mei dan November).

Tim Redaksi

Daftar Isi

Dewan Redaksi	i
Daftar Isi	ii
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Contextual Teaching And Learning Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII Semester 1 SMAN Kadipaten Majalengka <i>Drs. H. Maman Noer Al 'Aiman Syah Akbar</i>	1
Business Canvas Plan Berbasis Potensi Daerah Sebagai Salah Satu Alternatif Media Pembelajaran yang Dapat Meningkatkan Keterampilan Kewirausahaan Siswa <i>Ariani Tandi Padang</i>	9
Pembelajaran Berdimensi Pendidikan Karakter Dengan Strategi “Buzz In De Q-Rod” <i>Panji Pratama, S.S., M.Pd.</i>	15
Membangun Karakter Anak Usia Dini Melalui Bermain Bolantas (Board Game Lalu Lintas) di Paud Pelangi Nusantara <i>Siti Rohmah</i>	21
Pengembangan Nilai Karakter Budaya Antri Melalui Kartu Angka di Loker Tayyo pada Anak Usia Dini Kb. Ar Rayyan Parung Bogor <i>Hj. Anita, S.Ag, S.Pd.</i>	27
Management Analysis Development Interests and Talents of Students Man Insan Cendekia Serpong – South Tangerang <i>Izatul Silmi, M.Pd.</i>	35
lecture’s Leadership and Their Engagement as The Important Characteristic of The Successful Pancasila Study in Liberal Arts, XYZ University <i>Juliana Tirza</i>	41
Petunjuk Untuk Penulis	45
Informasi Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa	48

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XII SEMESTER 1 SMAN KADIPATEN MAJALENGKA

Drs. H. Maman Noer Al 'Aiman Syah Akbar

Guru SMA Negeri 1 Kadipaten Kabupaten Majalengka Provinsi Jawa Barat
mamannasya@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *contextual teaching and learning* pada siswa kelas XII Semester 1 SMAN Kadipaten Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2018/2019”, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran kooperatif model *contextual teaching and learning* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas XII semester 1 SMAN 1 Majalengka Tahun Pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII IPA1 dengan jumlah siswa 26 orang berlokasi di SMAN 1 Kadipaten Kabupaten Majalengka. Data yang diperoleh di lapangan di analisis menggunakan analisis deskripti komparatif yaitu dengan membandingkan hasil antar siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 69%, pada siklus II 80%, dan pada siklus III 89%. Hal ini berarti penggunaan pembelajaran kooperatif model *contextual teaching and learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Metode CTL, Kegiatan Pembelajaran, Hasil Belajar

Abstract

This study entitle “Improving student Achievement Though Application Cooperative Learning Model Contextual Teaching and Learning In Lesson Indonesia Student of class XII Semester 1 SMAN 1 Kadipaten Majalengka District School Year 2018/2019” The formulation the problem in this study is whether the imolementation of cooperative learning model Contextual Teaching and Learning type of learning can improve the performance of the class XII students SMAN 1 Kadipaten Majalengka Distrik semester 1 of academic year 2018/2019. The subject were students of class XII. IPA1 with the number of students 26 people located in SMAN 1 Kadipaten. The data obtained in the field of comprative analysis using descriptive analysis by comparing the result between cycle. The result showed that mastery learning students in the first cycle by 69% in the second cycle 80% and then in the third cycles 89%. This means the use of contextual teaching and learning cooperative model can improve student achieiment.

Keywords: CTL, Cooperative Learning, Achievement

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan siswa mempunyai penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Standar Kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini dimaksudkan agar siswa siap mengakses situasi lokal, regional, nasional dan global yang berorientasi pada keterbukaan dan kemasadepanan.

Apa yang dikemukakan di atas, belum sepenuhnya dapat terwujud sesuai harapan,

kenyataan di lapangan dari hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Hal ini tercermin dari hasil belajar siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Kadipaten Kabupaten Majalengka, pada tiga kali ulangan harian yang diadakan guru dengan Kompetensi Dasar *Menjelaskan hasil wawancara tentang tanggapan narasumber terhadap topik tertentu*, menunjukkan rata-rata kurang dari nilai 75. Dari ulangan harian yang pernah dilakukan $\pm$ 55% siswa mendapatkan nilai dibawah 75. Angka-angka tersebut dapat diartikan, bahwa pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia tersebut belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Dengan kata lain, pemahaman siswa XII IPA 1

SMAN Negeri 1 Kadipaten terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan baru mencapai sekitar 60%. Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah pelaksanaan kegiatan tindak lanjut berupa pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran melalui metode *Contextual Teaching and Learning*.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah melalui penerapan metode *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII IPA 1 pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Apakah melalui penerapan metode *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XII IPA 1 pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

C. Tujuan Penelitian

1. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII IPA 1 pada mata pelajaran bahasa Indonesia
2. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XII IPA 1 pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Dalam mengadakan penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dalam menjawab masalah yang dihadapi di sekolah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, penulis secara rinci mengemukakan manfaat penelitian ini adalah mendorong guru untuk menggunakan metode *Contextual Teaching and Learning* sebagai berikut :

Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi Siswa
Meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kompetensi Dasar. Menulis cerpen berdasarkan kehidupan orang lain (pelaku, peristiwa, latar) pada siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Kadipaten.
- b. Manfaat bagi Guru
Melatih guru dalam memodifikasi sekaligus menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Manfaat bagi Sekolah
Memberikan pengetahuan umum tentang penerapan metode *Contextual Teaching and Learning* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas sehingga dapat dijadikan pedoman guru lain.

Kajian Pustaka

A. Pengertian Belajar

Pengertian belajar menurut para ahli memiliki definisi yang berbeda-beda. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan (Slameto, 1998:8).

Belajar adalah segenap rangkaian kegiatan/aktifitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya sedikit permanen (The Liang Gie, 2000 : 6)

Pengertian belajar seperti yang dikemukakan oleh Ahmadi (1978 : 36) adalah :

“Belajar adalah perubahan murid dari usahanya sendiri dalam bidang material, formil, serta fungsional pada umumnya dan pada bidang-bidang intelek khususnya. Singkatnya belajar adalah berusaha mengadakan perubahan situasi dalam proses perkembangan dirinya mencapai tujuan”.

Belajar adalah suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap (Winkel, 2001 : 36). Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.

Pendapat Winkel diatas dikuatkan Winarno Surachmad (1996 : 57) sebagai berikut :

“Belajar dapat dipandang sebagai proses dimana guru terutama melihat apa yang terjadi selama murid menjalani pengalaman-pengalaman edukatif untuk mencapai suatu tujuan, yang diperhatikan adalah pola-pola perubahan tingkah laku selama pengalaman belajar itu berlangsung. Karena itulah ditekankan pula daya-daya yang mendinamisir proses itu”.

B. Hasil Belajar

Menurut Toeti S 1997, pengertian hasil belajar adalah : “Hasil belajar merupakan suatu tingkatan khusus yang diperoleh sebagai hasil dari kecakapan kepandaian, keahlian dan kemampuan di dalam karya akademik yang dinilai oleh guru atau melalui tes prestasi (1997 : 159)”.

Pendapat di atas mengandung pengertian bahwa prestasi itu hakikatnya berupa perubahan perilaku pada individu di sekolah, perubahan itu terjadi setelah individu yang bersangkutan mengalami proses belajar mengajar tertentu.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia ingin menerima pengalaman belajar atau yang optimal yang dapat dicapai dari kegiatan belajar di sekolah untuk pelajaran. Hasil belajar seperti yang dijelaskan oleh Poerwadarminta (1993 : 768) adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan). Pengertian hasil belajar menurut pendapat Mochtar Buchari (1996 : 94) adalah hasil yang dicapai atau ditonjolkannya yang mencerminkan hasil belajar yang dicapai masing-masing anak dalam periode tertentu.

Nasution (1992 : 45) berpendapat bahwa belajar setelah mengikuti program belajar periodik. Dengan selesainya proses belajar mengajar pada umumnya di lanjutkan dengan adanya suatu evaluasi. Dimana evaluasi ini mengandung maksud untuk mengetahui kemajuan belajar atau penguasaan siswa atau terhadap materi yang diberikan oleh guru.

C. Metode Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Pengertian Metode Pembelajaran

Menurut Seels and Richey (1994 : 32) metode pembelajaran adalah spesifikasi untuk menyeleksi dan mengurutkan peristiwa atau langkah-langkah dalam sebuah pembelajaran dan mengemukakan metode pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan oleh guru untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran dengan memahami perbedaan karakteristik dan kemampuan siswa, sehingga diharapkan guru dapat membantu kesulitan belajar siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa harus diusahakan dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran, artinya guru harus mampu memahami bahwa di antara siswa terdapat perbedaan-perbedaan karakteristik. Hal itu karena siswa berasal dari kondisi ekonomi dan kemampuan orang tua yang berbeda, sehingga dalam mengikuti proses pembelajaran terdapat perbedaan pula.

Contextual Teaching and Learning (CTL)

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Wina Sanjaya, 2006 : 109).

Dari konsep tersebut ada tiga hal yang harus dipahaminya. *Pertama*, menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks metode *Contextual Teaching and Learning* tidak mengharap agar siswa hanya menerima pelajaran, akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.

Kedua, metode *Contextual Teaching and Learning* mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan bermakna secara fungsional akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.

Ketiga, metode *Contextual Teaching and Learning* mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya metode tersebut bukan hanya mengharap siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran dalam konteks metode *Contextual Teaching*

and Learning bukan untuk ditumpuk di otak dan kemudian dilupakan akan tetapi sebagai bekal mereka dalam mengarungi kehidupan nyata.

Hal yang dapat ditangkap dari pembelajaran dengan menggunakan metode *Contextual Teaching and Learning* adalah mendapatkan kemampuan pemahaman konsep, anak mengalami langsung dalam kehidupan nyata di masyarakat. Kelas bukanlah tempat untuk mencatat atau menerima informasi dari guru, akan tetapi kelas digunakan sebagai pembelajaran.

Metode Penelitian

A. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester 1 tahun pelajaran 2015/2016 yaitu pada bulan Oktober sampai dengan bulan Nopember 2015.

B. Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kadipaten pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas XII IPA 1 semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.

C. Teknik

Berbentuk Tes dan Non Tes.

D. Alat Pengumpulan Data

Butir soal tes dan lembar observasi.

E. Analisis Data

Teknik analisis data bersifat deskriptif analitis. Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data : Klasifikasi Data, Penafsiran Data, Evaluasi Data.

F. Langkah Penelitian

- Tahap Perencanaan
- Tahap Pelaksanaan / Tindakan
- Pemantauan / Observing
- Refleksi

Hasil penelitian

A. Siklus I

Tabel 1. Daftar Nilai Hasil Evaluasi Siklus I

No	Kode No Siswa	Nilai	Keterangan
1	Siswa 1	75	Tuntas
2	Siswa 2	65	Belum Tuntas
3	Siswa 3	75	Tuntas
4	Siswa 4	75	Tuntas
5	Siswa 5	75	Tuntas
6	Siswa 6	75	Tuntas

7	Siswa 7	65	Belum Tuntas
8	Siswa 8	75	Tuntas
9	Siswa 9	75	Tuntas
10	Siswa 10	65	Belum Tuntas
11	Siswa 11	75	Tuntas
12	Siswa 12	70	Belum Tuntas
13	Siswa 13	75	Tuntas
14	Siswa 14	70	Belum Tuntas
15	Siswa 15	80	Tuntas
16	Siswa 16	65	Belum Tuntas
17	Siswa 17	75	Tuntas
18	Siswa 18	75	Tuntas
19	Siswa 19	75	Tuntas
20	Siswa 20	80	Tuntas
21	Siswa 21	75	Tuntas
22	Siswa 22	75	Tuntas
23	Siswa 23	75	Tuntas
24	Siswa 24	65	Belum Tuntas
25	Siswa 25	75	Tuntas
26	Siswa 26	70	Belum Tuntas
JUMLAH		1.895	
RATA-RATA NILAI		72.88	
BELUM MENCAPAI KKM		8	Belum Tuntas

KKM = 75

Dari tabel tersebut didapatkan hasil analisa berikut :

- Jumlah siswa tuntas : 18 siswa
- Jumlah siswa belum tuntas : 8 siswa
- Jumlah seluruh siswa : 26 siswa
- Persentase ketuntasan belajar siswa 69.23%

Refleksi siklus I

- Memacu siswa agar berani mengungkapkan kesulitannya.

- Memberi kesempatan siswa untuk berkonsultasi pada guru diluar jam pelajaran.
- Memberikan pengertian akan pentingnya komunikasi dan kerjasama dalam kelompok melalui pengarahan umum di awal pelajaran berikutnya.
- Memberi pengertian pada siswa agar lebih menghargai orang yang memberi penjelasan
- Peneliti berkomunikasi secara terbuka dengan siswa agar tidak terjadi jarak dalam pembelajaran.
- Menciptakan suasana yang lebih enjoy sehingga siswa lebih terbuka mengeluarkan pemahamannya.

B. Siklus II

Tabel 2. Daftar Nilai Hasil Evaluasi Siklus II

No	Kode No Siswa	Nilai	Keterangan
1	Siswa 1	75	Tuntas
2	Siswa 2	70	Belum Tuntas
3	Siswa 3	75	Tuntas
4	Siswa 4	80	Tuntas
5	Siswa 5	75	Tuntas
6	Siswa 6	75	Tuntas
7	Siswa 7	70	Belum Tuntas
8	Siswa 8	75	Tuntas
9	Siswa 9	75	Tuntas
10	Siswa 10	70	Belum Tuntas
11	Siswa 11	75	Tuntas
12	Siswa 12	80	Tuntas
13	Siswa 13	70	Belum Tuntas
14	Siswa 14	75	Tuntas
15	Siswa 15	75	Tuntas
16	Siswa 16	70	Belum Tuntas
17	Siswa 17	75	Tuntas
18	Siswa 18	80	Tuntas

19	Siswa 19	75	Tuntas
20	Siswa 20	80	Tuntas
21	Siswa 21	75	Tuntas
22	Siswa 22	75	Tuntas
23	Siswa 23	75	Tuntas
24	Siswa 24	75	Tuntas
25	Siswa 25	75	Tuntas
26	Siswa 26	70	Belum Tuntas
JUMLAH		1.940	
RATA-RATA NILAI		74.61	
BELUM MENCAPAI KKM		6	Belum Tuntas

KKM = 75

Mengacu pada daftar nilai diatas, maka dapat dituliskan hasil analisis sebagai berikut :

- Jumlah siswa tuntas : 20 siswa
- Jumlah siswa belum tuntas : 6 siswa
- Jumlah seluruh siswa : 26 siswa
- Persentase ketuntasan belajar siswa 76.92%

Refleksi siklus II

Pada akhir tindakan siklus II ini diperoleh hasil belajar siswa meningkat yang ditandai dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa, selain itu juga diperoleh hasil bahwa kualitas belajar siswa cukup baik, terdapat beberapa keberhasilan yaitu:

- a. Siswa semakin aktif dalam kegiatan belajar
- b. Siswa terlatih untuk bekerja sama dalam kelompok dan berani mengungkapkan pendapat serta lebih menghargai pendapat orang lain sehingga dengan demikian dapat meningkatkan daya pikir dan daya nalar siswa.
- c. Dengan belajar kelompok siswa mendapat pengalaman untuk memecahkan masalah dengan temannya sehingga siswa menemukan sendiri pengetahuan melalui interaksi dengan temannya.

Berdasarkan hasil siklus II tersebut masih ada siswa yang tidak tuntas, hal ini ada beberapa kemungkinan pada mereka, antaranya kemampuan kurang, malas belajar, tidak adanya kemauan untuk bekerja keras, serta tidak serius dalam belajar. Dalam kegiatan pembelajaran peneliti sudah melakukan upaya sesuai rencana dan sesuai kemampuan, namun peneliti sadar bahwa setiap siswa mempunyai

karakter dan kemampuan serta latar belakang yang berbeda-beda sehingga untuk menyikapi hal tersebut peneliti menyerahkan/mengembalikan tanggung jawab sepenuhnya ada masing-masing individu (siswa yang tidak tuntas).

C. Siklus III

Tabel 3. Daftar Nilai Hasil Evaluasi Siklus III

No	Kode No Siswa	Nilai	Keterangan
1	Siswa 1	75	Tuntas
2	Siswa 2	76	Tuntas
3	Siswa 3	72	Belum Tuntas
4	Siswa 4	82	Tuntas
5	Siswa 5	75	Tuntas
6	Siswa 6	80	Tuntas
7	Siswa 7	80	Tuntas
8	Siswa 8	80	Tuntas
9	Siswa 9	77	Tuntas
10	Siswa 10	81	Tuntas
11	Siswa 11	75	Tuntas
12	Siswa 12	80	Tuntas
13	Siswa 13	76	Tuntas
14	Siswa 14	78	Tuntas
15	Siswa 15	80	Tuntas
16	Siswa 16	70	Belum Tuntas
17	Siswa 17	75	Tuntas
18	Siswa 18	90	Tuntas
19	Siswa 19	86	Tuntas
20	Siswa 20	80	Tuntas
21	Siswa 21	86	Tuntas
22	Siswa 22	81	Tuntas
23	Siswa 23	73	Belum Tuntas
24	Siswa 24	75	Tuntas
25	Siswa 25	82	Tuntas

26	Siswa 26	75	Tuntas
JUMLAH		2.042	
RATA-RATA NILAI		78.53	
BELUM MENCAPAI KKM		3	Belum Tuntas

KKM = 75

Jurnal Progresio Pendidikan Vol. 5 No. 6 / Juni 2016
Dari tabel di atas, maka dapat dijelaskan analisa sebagai berikut :

- Jumlah siswa tuntas : 23 siswa
- Jumlah siswa belum tuntas: 3 siswa
- Jumlah seluruh siswa : 26 siswa
- Persentase ketuntasan belajar siswa 88.46%

Refleksi Siklus III

Pada akhir siklus III diperoleh hasil belajar siswa yang cukup baik. Adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dan kualitas belajar siswa yang cukup baik dibanding dengan tindakan sebelumnya. Peningkatan tersebut terlihat antara lain:

- a. Siswa semakin aktif bertanya dan menjawab dalam kegiatan KBM
- b. Adanya komunikasi dan diskusi anatar siswa dan siswa dengan guru.
- c. Adanya peningkatan nilai hasil evaluasi siswa

Respon Siswa Terhadap Metode *Contextual Teaching and Learning*

1. Metode Pembelajaran Lama : Rutinitas
Salah seorang siswi mengungkapkan “menggunakan cara belajar seperti ini lebih menyenangkan jika dibandingkan dengan cara belajar sebelumnya...” dengan menyebut beberapa metode pembelajaran sebelumnya seperti ceramah, dikte, dan penugasan.
2. Lebih Aktif dan Semangat Belajar Bertambah
Pembelajaran yang diterapkan pada mereka dengan sistem kelompok membawa mereka pada kondisi belajar yang makin aktif dan semangat belajar. Mengakhiri penuturan dari mereka terungkap sebuah harapan agar semua pelajaran dapat menerapkan beberapa metode agar pembelajaran lebih menyenangkan.

Penutup

A. Kesimpulan

Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan siswa dapat mempunyai penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Apa yang dikemukakan di atas, belum sepenuhnya dapat

terwujud sesuai harapan, kenyataan di lapangan dari hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Kerangka pemikiran bahwa rendahnya nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan siswa kurang memahami konsep materi yang disampaikan. Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah pelaksanaan kegiatan tindak lanjut berupa pembelajaran dengan menerapkan metode *Contextual Teaching and Learning*.

Dari hasil kegiatan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode tersebut pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas XII IPA 1 Semester Ganjil SMA Negeri 1 Kadipaten Kabupaten Majalengka tahun pelajaran 2018/2019 didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode *Contextual Teaching and Learning* dapat melibatkan siswa lebih aktif.
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan pencapaian ketuntasan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada siklus I ke siklus II yaitu dari 69% menjadi 74%, dan siklus III meningkatkan kembali menjadi 88%. Kemudian rata-rata nilai hasil tes belajar siswa meningkat pada siklus I sebesar 72,88 siklus II sebesar 74.61% dan pada siklus III meningkatkan 78.53.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Diharapkan guru dapat menyajikan metode pembelajaran yang bervariasi dan mengurangi metode konvensional (ceramah, dikte, penugasan) dengan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
2. Diharapkan metode *Contextual Teaching and Learning* ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk upaya peningkatan prestasi belajar siswa.
3. Guru hendaknya dapat memotivasi siswa agar mereka lebih giat belajar, baik di sekolah maupun di rumah

Daftar Pustaka

- Abin Syamsudin Makmum, 2000, *Psikologi Kependidikan*, Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Djmh Sopah, 2001, *Pengembangan dan Penggunaan Model Pembelajaran*.
- Mudhoffir, 1990, *Proses Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Formal*. Surabaya : Usaha Nasional.

- Mochtar Buchari, 1996. *Dasar-dasar Kependidikan*. Bandung : Tarsito.
- Nana Sudjana, 1996, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru.
- Rochman Nata Wijaya, 1992. *Penelitian untuk Ilmu-ilmu Perilaku*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Slameto, 1998. *Didaktik Metodik*. Jakarta : Pustaka Jaya.
- Winarno Surakhmad, 1994. *Pengantar Interaksi Mengajar belajar*, Bandung : Tarsito.
- WS. Winkel, 2001. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

kumpulan Puisi Indonseia Sepotong Kapur Tulis, cerita bersambung Pejuang Tanah Gersang, kumpulan 150 puisi Disukai, yang dipersembahkannya buat anak negeri.

Riwayat Penulis

Drs. H. Maman Noer Al ‘Aiman Syah Akbar yang akronimnya disebut juga Maman Nasya, dilahirkan di Dusun 3 Dukuhbitung, Desa Karangsambung, Kadipaten, Majalengka, tepatnya hari Selasa, 8 September 1965. Kini tengah berhijrah di Perum Griya Inti Asri D/30 Desa Tolengas, Tomo, Sumedang. Menamatkan sekolah di SDN Karangsambung II Kadipaten dan lulus 1978, SMPN I Kadipaten lulus 1980/1981, SPGN Majalengka lulus 1983/1984, STKIP Sebelas April Sumedang lulus 1994/1995, Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia.

Berdasar SK Gubernur No. 813.5/5693.TTNT/86 diangkat menjadi guru SDN Karangsambung II selanjutnya melimpah ke SMAN I Kadipaten SK Mendiknas RI No. 55693/A.2.IV.1/KP/1995 sampai sekarang. Waktu tugas di SDN pernah mendapat predikat Guru teladan ke-1 tingkat kecamatan SK No. 424/SK.07/Kec/1995. Ketika di SMA mendapat gelar guru teladan ke-1 tingkat kabupaten berdasar SK Bupati No. 022.6/1955/PDK/2004. Dianugrahi sebagai “Wartawan Singer” Koran Sunda Mandiri Bandung. Pernah ktif sebagai jurnalis Koran “Giwangkara”. Reporter Majalah Bhinneka Karya Winaya Disdik Jabar, Penulis Majalah “Suara Daerah” PGRI Bandung. Wartawan Koran Sunda Mandiri Bandung Juga di berbagai bidang organisasi profesi dan kemasyarakatan.

Dari sejak SD hingga sekarang telah belajar menggeluti bidang sastra dan jurnalistik juga karya tulis ilmiah. Aktivitas inilah yang membuat dirinya memiliki kepekaan emosional untuk melahirkan karya-karyanya.

Bisa dimalumi karena orang tua penulis menyukai bidang sastra, manakala diketahui dari ungkapan puitisnya secara lisan. Ketika mengajarkan bahasa dengan simbol-simbol atau pencitraan alam. Tak banyak kata tapi menyentuh jiwa dan suasana, itulah warisan dari orangtuanya.

Buku yang ditulis oleh penulis khusus bidang sastra kumpulan Carpon Sunda Ditanggeuy Ku Ajen atikan, kumpulan Carpon Sunda Jam, kumpulan Puisi Sunda Gusti, kumpulan Drama Kalagumarang,

BUSINESS CANVAS PLAN BERBASIS POTENSI DAERAH SEBAGAI SALAH SATU ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN YANG DAPAT MENINGKATKAN KETERAMPILAN KEWIRAUSAHAAN SISWA

Ariani Tandi Padang

Dosen Pendidikan IPS, Universitas Pelita Harapan

ariani.padang@uph.edu

Abstrak

Indonesia memiliki banyak sumber daya alam yang dapat dijadikan potensi daerah, sekaligus mampu menopang perekonomian masyarakat setempat. Sayangnya, belum banyak masyarakat yang mampu memaksimalkan potensi daerah tersebut. Disinilah peran pendidikan, untuk memberikan keterampilan entrepreneurship sedini mungkin kepada peserta didik agar menjadi generasi yang mampu memaksimalkan potensi daerahnya. Kesulitan utama peserta didik sebagai *entrepreneur* adalah mencari ide dan membuat perencanaan awal wirausaha berdasarkan potensi daerah. Salah satu alternatif yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengajarkan kewirausahaan melalui media "*Business canvas plan*". *Business canvas plan* dipetakan menjadi 9 kotak. Adapun urutan pengisian *Business canvas plan* yang berbasis potensi daerah adalah sebagai berikut: *key resources, value proposition, customer segments, customer relationship, key activities, key partners, cost structure, revenue stream*. Metode penelitian yang digunakan dalam karya tulis ini adalah studi literatur. Pengumpulan data dilakukan dengan menelaah buku, dokumen, jurnal, dan sumber-sumber lain yang relevan. Berdasarkan dari literature yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa *Business canvas plan* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan *entrepreneurship* sekaligus mengembangkan potensi daerah.

Kata Kunci: Media, *Business canvas plan*, potensi daerah, Kewirausahaan

Abstract

Indonesia has a lot of natural resources that can be used as regional potential, as well as able to sustain the economy of the local community. Unfortunately, not many people have been able to maximize the potential of the area. This is where the role of education is to provide the entrepreneurial skills as early as possible to students in order to become a generation that is able to maximize the potential of their regions. The main difficulty of students as entrepreneurs is to seek ideas and make initial planning for entrepreneurship based on regional potential. One alternative that can overcome these problems is to teach entrepreneurship through the media "*Business canvas plan*". *Business canvas plan* is mapped into 9 boxes. The order of filling in *Business canvas plan* based on regional potential are as follows: *key resources, value propositions, customer segments, customer relationships, key activities, key partners, cost structures, revenue streams*. The research method used in this paper is literature study. Data collection is done by reviewing books, documents, journals and other relevant sources. Based on the literature obtained, it can be concluded that *Business canvas plan* is an alternative learning media that can improve entrepreneurship skills while developing regional potential.

Keywords: Media, *Business canvas plan*, regional potential, entrepreneurship

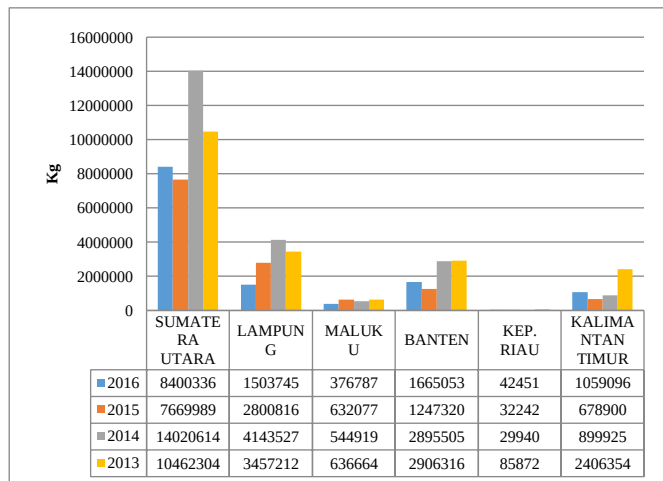
Pendahuluan

Potensi daerah merupakan satu bagian yang penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Potensi daerah dijadikan salah satu pertimbangan sebagai pemekaran daerah. Pertimbangan tersebut diatur dalam UU Nomor 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah Bab III pasal 5 butir yang pertama yang menyatakan bahwa Daerah dibentuk berdasarkan pertimbangan kemampuan ekonomi, potensi daerah, sosial-budaya, sosial-politik, jumlah

penduduk, luas daerah, dan pertimbangan lain yang memungkinkan terselenggaranya Otonomi Daerah. Tujuannya jelas agar daerah hasil pemekaran memiliki pendapatan daerah yang tentunya berasal dari potensi daerah tersebut, baik digunakan biaya operasional ataupun pengembangan daerah itu sendiri. Hal serupa juga diungkapkan oleh Blakely (1994) bahwa basis dari pembangunan ekonomi regional adalah pemanfaatan potensi sumber daya manusia dan sumber daya alam untuk menciptakan

lapangan kerja baru serta mendorong tumbuhnya basis perekonomian baru.

Sumber daya alam yang menjadi potensi daerah setempat seharusnya mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun ke tahun. Seharusnya produksi dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan yang signifikan akan menjadi indikator bahwa permintaan terhadap unit produksi pun meningkat dan dapat memberikan sumbangsih pada pertumbuhan perekonomian. Sayangnya, belum semua wilayah Indonesia memiliki produksi potensi daerah yang terus mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat kita lihat dari data produksi jahe di beberapa provinsi di Indonesia. Data di bawah ini menunjukkan hal yang berbeda. Dari tahun ke tahun, tingkat produksi jahe terus mengalami penurunan. Lampung misalnya, jumlah produksi jahe hampir mencapai 3,5 juta kg dan terus menurun hingga tahun 2016 yang hanya bisa memproduksi 1,5 juta kg. Demikian pula bagi provinsi Sumatra Utara, Maluku, Banten, Kepulauan Riau, dan Kalimantan Timur.



Gambar 1. Diagram produksi jahe di beberapa Provinsi Indonesia

Sumber: <https://www.bps.go.id/>

Berdasarkan kondisi di atas, maka perlu dilakukan suatu pembaharuan di bidang pendidikan tentang memaksimalkan potensi daerah setempat dengan memberikan pendidikan kewirausahaan sedini mungkin. Salah satunya adalah melalui media “Business canvas plan”.

Kajian Pustaka

1. Pengertian Potensi Daerah

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan potensi secara umum yaitu kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan. Kata ‘kemungkinan’ memang merujuk pada sesuatu yang sepertinya belum dikembangkan dengan maksimal, tetapi sesuatu tersebut telah ada dan dimiliki oleh daerah tersebut sehingga dapat menjadi ‘potensi’. Hal serupa juga

dikemukakan oleh Kertasapoetra (1987) bahwa potensi daerah merupakan sesuatu hal yang dapat dijadikan sebagai bahan atau sumber daya alam yang ada di sekitar kita dan akan dikelola baik melalui usaha yang dilakukan manusia maupun tenaga mesin. Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa potensi daerah merupakan sumber daya alam yang telah dimiliki oleh daerah setempat, tetapi belum dikembangkan dengan maksimal baik secara manual maupun teknologi.

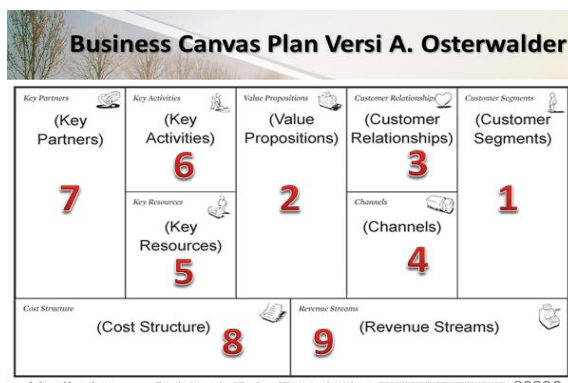
2. Pendidikan Kewirausahaan

Pendidikan kewirausahaan mulai menjadi topik hangat di kalangan Pendidikan sejak tahun 2000. Para pakar ekonomi beranggapan bahwa wirausahaan dianggap mampu menjadi salah satu alternatif solusi yang dapat membantu Indonesia dalam meningkatkan perekonomian negara. Sebelumnya, kewirausahaan hanya masuk dalam area perguruan tinggi, tepatnya menjadi mata kuliah pada fakultas ekonomi. Tetapi, Pendidikan kewirausahaan justru menjadi semakin populer sejak tahun 2000. Bukan hanya menjadi bagian dari fakultas ekonomi, tetapi juga menjadi bagian terpadu dengan mata kuliah lainnya. Bahkan mulai merambah pada jenjang SD, SMP, dan SMA. Pengenalan kewirausahaan secara dini diharapkan mampu memberikan bekal yang lebih banyak dan matang bagi generasi muda untuk mengambil bagian dalam meningkatkan perekonomian negara. Hal serupa juga diungkapkan oleh Prawirokusumo kewirausahaan merupakan alat untuk menciptakan pemerataan berusaha dan pemerataan pendapatan.

Menurut Soeharto Prawirokusumo (dalam Suryana, 2006, hal. 10), pendidikan kewirausahaan dapat menjadi disiplin ilmu tersendiri yang independen, karena kewirausahaan berisi *body of knowledge* yang utuh dan nyata, yaitu ada teori, konsep, dan metode ilmiah yang lengkap. Dalam jenjang sekolah, pendidikan kewirausahaan dapat diajarkan sebagai ekstrakurikuler atau menjadi salah satu pilihan untuk muatan lokal. Pendidikan kewirausahaan dalam konteks sekolah tidak hanya sekedar mempelajari karakteristik ciri-ciri wirausahaan, tetapi juga mengasah keterampilan siswa untuk memproduksi sesuatu berdasarkan sumber daya alam yang tersedia di lingkungan. Dengan demikian, siswa akan semakin terlatih dan terampil untuk menjadi seorang wirausahaan muda.

3. Business canvas plan

Business canvas plan merupakan salah satu model bisnis yang membantu seseorang untuk menentukan usaha apa yang harus digeluti. Model usaha ini pertama kali diperkenalkan oleh Alexander Osterwalder. Ia menyederhanakan proposal bisnis dalam selembar kertas, tetapi mencakup keutuhan semua komponen yang harus dipersiapkan sebelum memulai bisnis.



Gambar 2. Business canvas plan Osterwalder

Bisnis Model Kanvas adalah sebuah *tools* atau alat yang dirancang untuk membangun dan menggali sebuah ide bisnis (Alexander Osterwalder dan Yves Pigneur, 2012:15). *Business canvas plan* terdiri dari 9 kotak (Gambar 2), yaitu: (1). *Customer segment*; (2) *Value Proposition*; (3) *Customer Relationship*; (4) *Channel*; (5) *Key partners*; (6) *Key activities*; (7) *Key Resource*; (8) *Cost structure*; (9) *Revenue stream*.

Customer Segment merupakan bagian yang menentukan pengelompokan konsumen yang akan dipilih dalam berwirausaha (Venture Creation University). Pengelompokan dari segi umur misalnya, apakah yang balita, anak-anak, remaja, pemuda, atau orang tua. Pengelompokan konsumen juga dapat dilihat dari segi profesi, budaya, dan agama. Bagian ini dimulai dari mengamati masalah yang terjadi di lapangan pada segementasi konsumen. Misalnya, kelompok yang dipilih adalah ibu rumah tangga pekerja yang hanya memiliki sedikit waktu untuk mengurus rumah tangga. Masalah ini dapat dipilah menjadi beberapa masalah detail, yaitu ibu rumah tangga pekerja sulit menyediakan makanan sehat bagi keluarga.

Penentuan masalah yang ada pada tahap *customer segment* tentu mengarahkan kita pada solusi dari permasalahan tersebut. Misalnya kesulitan ibu rumah tangga pekerja yang sulit menyediakan makanan sehat dapat diselesaikan dengan menawarkan produk elektronik seperti *magiccom*. *Magiccom* akan membantu para ibu memasak nasi dan lauk sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Bagi para ibu, *magiccom* tentu menjadi salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan dalam penyediaan makanan sehat bagi keluarga. Penentuan solusi ini secara tidak langsung kan menjadi penentu bagi produk/jasa yang akan dipilih oleh wirausahaan. Kegiatan inilah yang disebut sebagai *value proposition*.

Tahap selanjutnya adalah *costumer relationship* dan *channel*. Dua bagian ini tidak dapat terpisahkan karena saat memikirkan *costumer relationship*, maka secara tidak langsung kita juga akan memikirkan *channel*. *Costumer relationship* merupakan strategi yang dipilih agar tercipta komunikasi dengan pelanggan, khususnya mengakomodir keluhan atau saran dari pelanggan.

Misalnya, mencantumkan nomor HP atau kantor dan media sosial pada produk. Sementara Chanel merupakan strategi yang dipilih sebagai tempat untuk membeli produk. Bagian ini pun dapat menjadikan media sosial dan nomor HP sebagai jalur dimana pelanggan dapat melakukan pemesanan.

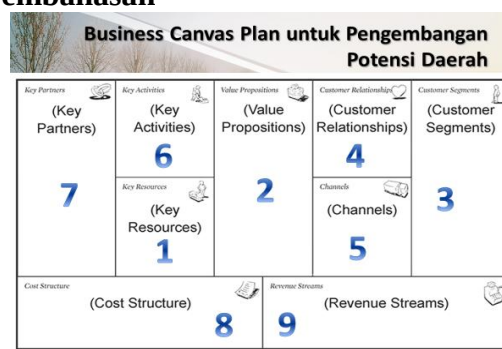
Setelah menentukan *costumer relationship* dan *channel*, selanjutnya *business canvas plan* akan mengarahkan kita untuk kembali memikirkan *key resources*, *key partners* dan *key activities*. *Key activities* merupakan serangkaian kegiatan secara garis besar yang akan dilakukan mulai dari tahap perencanaan, produksi hingga tahap penjualan. Apabila seseorang sudah menentukan *value proposition* untuk membuat usaha catering makanan sehat, maka *key activities* yang harus disusun adalah menentukan menu, mencari supplier bahan baku, mencari karyawan yang kompeten, memasak, packing, dan menjual. *Key resources* adalah sumber daya sudah dimiliki oleh wirausaha dalam membangun bisnis. Jika ia menjadikan rumah sebagai tempat produksi, maka kita tidak perlu menulis mencari tempat produksi pada bagian *key activities* dan sebaliknya. *Key partners* adalah pemilihan partner/ mitra untuk bekerjasama dalam menjalankan usaha. Seperti yang telah ditulis pada *key activities*, usaha catering membutuhkan supplier bahan baku, maka *key partners* yang harus ditulis adalah supplier bahan baku.

Dua kotak bagian akhir adalah *cost structure* dan *revenue streams*. *Cost structure* mencantumkan semua biaya-biaya yang harus dikeluarkan, baik pengeluaran rutin maupun pengeluaran yang hanya sekali dilakukan sebagai modal awal. Jika *cost structure* merupakan pencatatan pengeluaran, maka *Revenue stream* adalah pencatatan pendapatan. Setiap pendapatan yang dapat diperoleh dari usaha yang didirikan dapat dicantumkan pada kolom ini.

Metodologi

Metode penelitian yang digunakan dalam karya tulis ini adalah studi literatur. Pengumpulan data dilakukan dengan menelaah buku, dokumen, jurnal, dan sumber-sumber lain yang relevan dengan topik.

Pembahasan



Gambar 3 Business Canvas Plan berbasis potensi daerah

Business canvas plan versi Osterwalder memang sangat membantu seseorang yang ingin menjadi wirausahawan, tetapi masih kesulitan untuk menentukan ide dalam mendirikan usaha. Ia menekankan bahwa pendirian usaha akan lebih baik jika usaha yang ditawarkan menjadi kebutuhan masyarakat. Dengan demikian, produk atau jasa yang ditawarkan oleh business kita bukan hanya sekedar menjadi keinginan, tetapi menjadi kebutuhan. Dengan kata lain, masyarakat seolah-olah akan berada dalam kondisi dipaksa untuk membeli usaha yang kita tawarkan.

Merujuk pada latar belakang Osterwalder dalam mendesain *business canvas plan* mengarahkan kita pada sebuah pertanyaan, “apakah *business canvas plan* ini tetap dapat digunakan bagi calon wirausahawan yang telah memiliki sumber daya terlebih dahulu?” pertanyaan ini menjadi menarik karena pertanyaan tersebut juga dapat digunakan untuk mengembangkan potensi daerah dengan maksimal. Bukankah potensi daerah berarti kita telah memiliki sumber daya. Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu memodifikasi *business canvas plan* untuk memaksimalkan potensi daerah. Berikut perbedaan langkah-langkah antara *business canvas plan* versi Osterwalder dengan *business canvas plan* versi potensi daerah.

Tabel 1. Perbandingan tahap-tahap *business canvas plan* Osterwalder dengan *business canvas plan* berbasis potensi daerah

No	<i>Business canvas plan</i> Osterwalder	<i>Business canvas plan</i> berbasis potensi daerah
1	<i>Costumer segments</i>	<i>key resources</i>
2	<i>value proposition</i>	<i>value proposition</i>
3	<i>Customer Relationship</i>	<i>costumer segments</i>
4	<i>Channel</i>	<i>customer relationship</i>
5	<i>Key activities</i>	<i>Channel</i>
6	<i>Key partners</i>	<i>key activities</i>
7	<i>Key Resource</i>	<i>key partners</i>
8	<i>Cost structure</i>	<i>cost structure</i>
9	<i>Revenue stream</i>	<i>revenue stream</i>

Langkah-langkah pada *business canvas plan* untuk meningkatkan potensi daerah pada dasarnya sama *business canvas plan* versi Osterwalder. Perbedaan utama hanya terletak pada urutan tahap saja. Perbedaan tersebut lebih banyak dipengaruhi dari bagian mana yang tersedia terlebih dahulu

sehingga calon pengusaha mampu memaksimalkan sumber daya yang ada. Sementara *Business canvas plan* versi Osterwalder lebih cocok untuk pemula yang memang belum memiliki ide untuk memulai suatu usaha.

Gambar 3 dan tabel 1 menunjukkan bahwa perbedaan terletak pada tahap pertama. Jika *Business canvas plan* versi Osterwalder menjadikan *costumer segment* sebagai tahap awal, maka tahap awal pengembangan usaha untuk memaksimalkan potensi daerah justru terletak pada *key resources*. Hal dilakukan karena potensi daerah sudah sangat jelas memiliki sumber daya yang akan dikembangkan. Misalnya, daerah Lampung yang memiliki banyak perkebunan singkong, maka yang menjadi kunci sumber daya utama yang harus diolah adalah singkong itu sendiri. Berbeda dengan *costumer segment* yang dijadikan sebagai tahap utama di mana kita mencari kebutuhan dari para konsumen. Setelah permasalahan dan solusi ditemukan, barulah memikirkan sumber daya apa saja yang dibutuhkan.

Tahap kedua adalah *value proposition*. Pada tahap ini, siswa seharusnya memikirkan produk atau jasa apa yang harus dibuat berdasarkan sumber daya yang telah dicantumkan pada tahap *Key resources*. Pada tahap ini sebaiknya guru mengarahkan siswa untuk tidak menulis produk-produk yang hanya berada di area *primary sector*, tetapi minimal pada *secondary sector*. Misalnya, siswa telah menuliskan “singkong” pada tahap sebelumnya, maka siswa akan memikirkan olahan yang terbuat dari singkong seperti direkomendasikan adalah *cake* ulang tahun dari singkong, keripik singkong, tepung singkong. Pilih produk yang sederhana dan mampu direalisasikan oleh siswa.

Tahap ketiga adalah *costumer segment*. Pada tahap ini, siswa diminta memikirkan kepada siapa produk tersebut akan dijual atau konsumen seperti apa yang akan mengkonsumsi produk/jasa diproduksi. Misalnya, siswa telah menuliskan *cake* singkong pada tahap sebelumnya, maka siswa kembali harus memikirkan siapa yang akan mengkonsumsi *cake* tersebut. Konsumen yang dapat dipikirkan adalah teman yang akan ulang tahun atau semua siswa sekolah.

Tahap yang ke empat adalah *costumer relationship*. Siswa diminta mulai memikirkan bagaimana cara konsumen dapat menghubungi kita sebagai produsen. Bagi generasi milenial, bagian cukup mudah karena sudah sangat dekat dengan media social. Semua media social yang dimiliki siswa dapat dijadikan sebagai media yang dapat menghubungkan antara penjual dan pembeli.

Tahap kelima adalah *channel*. Siswa diminta untuk merancang tempat di mana mereka akan menjajakan produk/jasa. Apabila siswa sudah menuliskan *cake* singkong, maka siswa dapat menjadikan kantin atau koperasi sekolah sebagai *channel*. Siswa juga dapat menggunakan media sosial sebagai sarana untuk mempromosikan *cake* singkong buatanya.

Tahap ke enam adalah *key activities*. Pada tahap ini, siswa mulai menulis setiap langkah-langkah yang diperlukan dalam membuka usaha *cake* singkong. Langkah-langkah yang dicantumkan yaitu: (1) Mencari tempat yang dapat dijadikan supplier bahan baku untuk membuat *cake*; (2) menyediakan peralatan untuk membuat *cake* (Oven, mixer, cetakan kue); (3) membuat *cake* singkong; (4) Menjual *Cake* Singkong.

Tahap ke tujuh adalah *key partners*. Bagian ini tidak dapat dipisahkan dari tahap *key activities* dan *key resources* karena dengan menyusun kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan, maka dengan mudah kita juga akan menemukan siapa saja rekan kerja yang produsen perlukan. Misalnya, siswa telah memiliki kebun singkong sendiri, maka ia perlu mencari partner bahan baku *cake* lainnya seperti tepung, gula, telur, dll. Jika siswa mampu bekerja sama sebagai parner, siswa dapat memperoleh harga yang lebih murah.

Tahap kedelapan dan sembilan adalah *cost structure* dan *revenue*. Bagian ini mencantumkan biaya apa saja yang diperlukan untuk membuat usaha *cake* singkong. Singkong adalah sumber daya utama sehingga tidak perlu mengeluarkan uang untuk membeli bahan utama tersebut. Tetapi mungkin diperlukan biaya untuk membeli bahan-bahan pendukung lainnya. Sebaiknya mulailah dengan kapasitas siswa sendiri untuk membuat *cake* tersebut agar tidak perlu mengeluarkan biaya untuk gaji karyawan. *Revenue* tentu mengandalkan dari segi penjualan *cake* singkong.

Cake singkong hanya ide stimulus yang pertama dapat dibuat, selanjutnya jika pendapatan sudah menunjukkan hasil yang signifincant. Siswa dapat kembali memakai *business canvas plan* untuk mencari alternative atau inovasi dari kuliner singkong, seperti *cake* singkong coklat, green tea, vanilla, moccacino, keju, atau varian rasa *cake* lainnya. Bias juga merambah pada kuliner jenis lainnya seperti kripik sinking aneka rasa atau mengolah kulit ari singkong sebagai kripik setelah singkongnya tersendiri dijadikan *cake*.

Kesimpulan

Langkah-langkah *Business canvas plan* berbasis potensi daerah adalah sebagai berikut: (1) *key resources* ; (2) *value proposition*; (3) *costumer segments*; (4) *customer relationship*; (5) *Channel*; (6) *key activities*; (7) *key partners*; (8) *cost structure*; (9) *revenue stream*. *Business canvas plan* menjadi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan entrepreneurship berbasis potensi daerah karena lebih mudah dipahami dibandingkan dengan membuat proposal business lainnya.

Kemampuan berwirausaha merupakan fungsi dari perilaku kewirausahaan dalam mengkombinasikan kreativitas, keinovasian, kerja keras, dan keberanian menghadapi resiko untuk memperoleh peluang. (Suryana, p.34, 2001).

Referensi

- Blakely, E. J. (1994). *Planning Local Economic Development Theory and Practice*. Thousand Oaks: SAGE Publication
- Kartasapoetra. (1987) . *Teknologi Konservasi Tanah dan Air*. Jakarta : Rineka Cipta
- Osterwalder, A., and Pigneur, Y. (2012). *Business Model Generation*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Suryana. (2001). *Kewirusahaan*. Jakarta: Salemba empat
- Zebua, Edward. (2017). *Buku Ajar dan Perangkat Pembelajaran Kewirausahaan*. (e-book). Diambil dari <https://books.google.co.id/books?id.>
- Venture Creation University. *Business Model Canvas For Medical Devices Guide book*. Diambil dari https://ventures.vcu.edu/media/ventures/documents/Business%20Canvas_Medical%20Devices_Overview.pdf

Riwayat Penulis

Nama lengkap penulis adalah Ariani Tandi Padang, M.Pd. Lahir pada tanggal 12 April 1988 di Toraja, Sulawesi Selatan. Setelah menyelesaikan sekolah tingkat SMA di Pangkajene Sidrap, penulis mendapat kesempatan beasiswa untuk melanjutkan pendidikan di Universitas Pelita Harapan, Tangerang sebagai mahasiswa pendidikan Ekonomi. Penulis kemudian menjadi guru Ekonomi di SMA Lentera Harapan Jati Agung, Lampung. Di tempat itu jugalah, penulis kemudian melanjutkan pendidikan Magister pendidikan IPS di Universitas Lampung dan lulus pada tahun 2015. Setelah menyelesaikan pendidikan magister, penulis kemudian kembali bergabung dengan Universitas Pelita Harapan sebagai dosen pendidikan IPS hingga saat ini.

PEMBELAJARAN BERDIMENSI PENDIDIKAN KARAKTER DENGAN STRATEGI “BUZZ IN DE Q-ROD”

Panji Pratama, S.S., M.Pd.
SMA Negeri 1 Nagrak Kab. Sukabumi
telagaremunggai@gmail.com

Abstrak

Salah satu esensi perubahan Kurikulum 2013 sesuai dengan amanat UU No 20 tahun 2003 adalah kenyataan tentang tantangan masa depan yang patut diantisipasi, di antaranya meliputi arus globalisasi, masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi informasi, konvergensi ilmu dan teknologi, dan ekonomi berbasis ilmu pengetahuan. Makalah ini merupakan hasil pengalaman terbaik penulis dalam menggunakan TIK Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Makalah ini bertujuan untuk memberikan alternatif bagi guru-guru di sekolah dalam membelajarkan bahasa Indonesia dengan asyik dan melekat teknologi. Makalah ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Teks Prosedur. Makalah ini juga berupaya memecahkan permasalahan pembelajaran yang dimensi karakter. Pengembangan pembelajaran dengan Strategi Buzz in The Q-Rod ini sendiri terinspirasi dari kode cepat (QR Code) yang ada dalam produk sehari-hari. Setakat itu, QR- Code Scanner sudah sangat familiar dengan kehidupan siswa sekarang. Berdasarkan hasil pengalaman terbaik penulis, pembelajaran dengan Strategi Buzz in The Q-Rod ini cukup berhasil sebagai pemicu peserta didik untuk mencintai pembelajaran bahasa Indonesia dengan gembira dan asyik. Strategi ini pula yang berhasil memadukan dimensi karakter dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Buzz in The Q-Rod, Pendidikan Karakter, Strategi Pembelajaran*

Abstract

UU No 20 Tahun 2003 explain the difference of Kurikulum 2013 that included the fact of future challenge, such as globalisation, enviromental issues, tech development, science convergention, and economic-science. This paper was a writer's best practice which mix android's technology in learning Bahasa Indonesia. This paper's purpose was given an alternative method of fun and technology-literate learning. This paper's backround was the student low motivation on procedure text. Another reason was the problem of character dimension on learning package. The development of Buzz in The Q-Rod Strategy was inspired from daily QR Code. Then, QR-Scanner has been familiar to student life. Based on that reason, Buzz in The Q-Rod Strategic Learning succeeded to increased student motivation in fun learning Bahasa Indonesia. The strategy also could combined a character dimension ability on learning program.

Keywords: *Buzz in The Q-Rod, Character Building, Learning Strategy*

Pendahuluan

Sebuah fakta mencengangkan telah dirilis *DS Annual Startup Report* pada tahun 2015 lalu. Melalui sebuah penelitian dari APJII dan AdPlus, dilansir data pengguna aktif gawai pintar (*smartphone*) di Indonesia yang telah mencapai 281,9 juta orang. Jumlah tersebut menggambarkan bahwa setiap orang di Indonesia memegang gawai pintar sebanyak 1,13 unit. Bila dilihat dari komposisinya, menurut Kominfo dan UNICEF, persentase pengguna gawai pintar yang berusia anak-anak dan remaja di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5 persen.

Di tahun yang sama, raksasa internet dunia,

Google, bersama-sama dengan TNS Australia melaporkan bahwa 50 persen pemilik gawai pintar di Indonesia menjadikan peranti itu sebagai peralatan telekomunikasi utama. Persentase tersebut merupakan yang tertinggi di kawasan Asia. Namun, dibandingkan negara lain, penetrasi ponsel di Indonesia ada di posisi nomor dua paling rendah. Hal ini dikarenakan di Indonesia, rata-rata jumlah aplikasi yang tertanam justru merupakan persentase terendah di Asia. Pengguna gawai pintar Indonesia rata-rata termasuk ke dalam kategori “*social driven*”, yakni menggunakan alat teknologi tersebut hanya untuk aktivitas media sosial.

Di lain sisi, Tifatul Sembiring, mantan Menkominfo era 2014, dalam sebuah seminar

tentang Perkembangan Teknologi di Dunia Remaja Indonesia mengatakan bahwa "*Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan untuk kesejahteraan masyarakat. Teknologi tersebut merupakan alat untuk mewujudkan bangsa yang cerdas dan maju. Gadget dan internet dapat memberikan manfaat besar bagi pendidikan, penelitian, niaga, dan aspek kehidupan lainnya. Kita harus mendorong anak-anak dan remaja untuk menggunakan hal tersebut sebagai alat yang penting untuk membantu pendidikan, meningkatkan pengetahuan, dan memperluas kesempatan serta keberdayaan dalam meraih kualitas kehidupan yang lebih baik.*"

Memang diperlukan penelitian lebih mendalam menyol rendahnya motivasi pelajar di Indonesia dalam menggunakan gawai pintar sebagai alat pembelajaran. Bisa jadi, sumber permasalahan ini berasal dari internal atau eksternal peserta didik. Namun, dibandingkan dengan negara-negara maju, berkaca dari pengalaman mengajar penulis, permasalahan ini lebih disebabkan oleh faktor eksternal, terutama sekali terbatasnya metode pembelajaran pendidik yang menggunakan gawai pintar sebagai media pembelajaran.

Lebih lanjut, salah satu esensi perubahan Kurikulum 2013 sesuai dengan amanat UU No 20 tahun 2003 adalah kenyataan tentang tantangan masa depan yang patut diantisipasi, di antaranya meliputi arus globalisasi, masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi informasi, konvergensi ilmu dan teknologi, dan ekonomi berbasis ilmu pengetahuan. Maka dari itu, Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) bukan lagi sebuah mata pelajaran terpisah, melainkan terintegrasi sebagai media pembelajaran.

Hanya saja, pengimplementasian TIK dalam pembelajaran tidak serta merta mudah diterapkan oleh para pendidik di sekolah. Apalagi sebagian besar gairah mengajar pendidik-pendidik belum bisa lepas dari tradisi lisan dan pola pikir konvensional dalam kehidupan sosial kemasyarakatan di pelosok Indonesia. Akibatnya, ketika teknologi instan menyerang cepat, sebagian besar pendidik bersama peserta didiknya tidak dapat memanfaatkan sumber informasi itu dengan bijak. Akhirnya, pendidik dan peserta didik seringkali terjebak pada penyalahgunaan alat teknologi secara tidak tepat, seperti bermain game *online* dan sosial media.

Kondisi ini pula dialami oleh sebagian besar peserta didik di SMA Negeri 1 Nagrak. Pernyataan ini didukung oleh sebuah wawancara yang dilakukan penulis terhadap para peserta didik kelas XI di SMAN 1 Nagrak pada tahun 2017, bahwa hanya 4-6 orang peserta didik saja dalam satu kelas yang mempunyai aplikasi edukasi dalam gawai pintarnya. Hal itu dikarenakan sejumlah peserta didik tersebut menginstal aplikasi pendidikan seperti KBBI atau Kamus Bahasa Inggris-Indonesia ketika disuruh pendidik. Dari data tersebut, penulis meyakini bahwa benar *faktor eksternal* berupa

metode pembelajaran di kelas menjadi faktor penghalang pemanfaatan gawai pintar sebagai media pembelajaran.

Bertolak dari latar belakang tersebut, penulis mencari alternatif solusi untuk memecahkan masalah pembiasaan menggunakan gawai pintar sebagai media pembelajaran. Penulis mencoba mengangkat sebuah metode pembelajaran berbasis aplikasi android. Konsepnya adalah menggunakan gawai pintar untuk mencari informasi, merekam, dan memecahkan problematika belajar.

Aplikasi android yang penulis manfaatkan adalah aplikasi untuk membaca Kode Respon Cepat atau lebih dikenal dengan QR Code. QR Code ini dikembangkan dan diperkenalkan oleh Denso Wave di Jepang pada tahun 1994. Kegunaan QR Code ini adalah untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respons yang cepat pula. QR Code mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal, sehingga dapat menampung informasi yang cukup banyak.

Awalnya kode QR digunakan untuk pelacakan kendaraan bagian di manufaktur, namun kini kode QR digunakan dalam konteks yang lebih luas, termasuk aplikasi komersial dan kemudahan pelacakan aplikasi berorientasi yang ditujukan untuk pengguna telepon seluler. Penulis pun mendapat banyak inspirasi dari manfaat QR Code ini, sehingga menggunakan aplikasi pembaca QR Code sebagai salah satu media pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis selama mengajarkan materi Teks Prosedur Kompleks melalui lembar kuesioner dan tes awal yang dilakukan penulis pada peserta didik, ada beberapa permasalahan yang ditemukan, yakni:

1. Masih rendahnya motivasi belajar Teks Prosedur Kompleks karena dianggap monoton dan cenderung enteng yakni 61,11%
2. Kurangnya pembelajaran yang mengaktifkan unsur kinestetik dalam pembelajaran yaitu dalam rentang cukup sekitar 88,88%
3. Rendahnya proses kerjasama dalam menuangkan ide pada kelompok diskusi di pembelajaran Teks Prosedur Kompleks sekitar 83,33%
4. Masih rendahnya kemampuan untuk berliterasi dalam pembelajaran yaitu sekitar 16,67%
5. Masih rendahnya unsur TIK dalam pembelajaran Teks Prosedur Kompleks yaitu sekitar 72,22%
6. Masih rendahnya jiwa kompetisi dalam pembelajaran di kelas sekitar 53,6%
7. Masih ditemukan peserta didik yang sulit untuk berani menyampaikan kejujuran di kelas yaitu sekitar 11,11%

Untuk mendapatkan peningkatan motivasi belajar Teks Prosedur Kompleks dan mengetahui perubahan perilaku yang positif pada peserta didik kelas XI.IPS.2 di SMA Negeri 1 Nagrak Kabupaten Sukabumi dalam pembelajaran, maka penulis

menggunakan Strategi Pembelajaran Bermain Puzzle Interaktif dengan QR Code yang selanjutnya penulis singkat menjadi “*Buzz in de Q-Rod / BTQ*”.

A. Deskripsi Strategi Pembelajaran Berbasis “*Buzz in de Q-Rod*”

Strategi Pembelajaran BTQ merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan Media aplikasi pemindai kode QR pada ponsel android. Media BTQ ini terinspirasi dari konsep penyimpanan data dalam sebuah produk dalam kode canggih bernama QR Code. Dalam pengembangannya, QR Code ini berisikan sejumlah puzzle berupa langkah-langkah yang ada dalam teks prosedur kompleks. Selanjutnya, peserta didik akan berkompetisi secara TGT untuk menyusun puzzle-puzzle dalam QR Code tersebut menjadi sebuah teks utuh.

Berikut ini adalah *syntax* strategi pembelajaran “*Buzz in de Q-Rod*”:

1. Penyampaian kompetensi yang ingin dicapai
2. Penyampaian konsep bermain puzzle dengan aplikasi pemindai kode QR serta pemberian petunjuk untuk menggunakan aplikasi
3. Pembagian kelas menjadi delapan kelompok (4-5 anggota)
4. Penugasan setiap anggota kelompok untuk mengisi posisi yang ditawarkan yaitu *striker* (orang yang bertugas memindai kode), *keeper* (orang yang menjaga kode informasi), dan *solver* (orang yang memecahkan/menyusun informasi)
5. Mempersiapkan puzzle-puzzle yang telah dicetak di depan kelas
6. Satu orang perwakilan kelompok yang mendapatkan tugas sebagai *keeper* mengambil satu buah *puzzle*
7. Pemain *keeper* dipersilakan bersembunyi di sekitar sekolah dan mempersiapkan pertanyaan untuk diajukan saat *striker* datang kepadanya
8. Setelah *keeper* menyebar, pemain yang berperan sebagai *striker* menyiapkan ponsel dan dipersilakan mencari setiap *keeper* untuk memindai informasi
9. Sebelum *striker* dapat memindai kode QR, *keeper* harus memberikan pertanyaan seputar materi
10. Informasi yang telah didapatkan bisa dikirim langsung kepada *solver* untuk dipecahkan (bisa via WA, sms, telepon, atau berlari)
11. Kelompok yang duluan memecahkan puzzle adalah pemenangnya

B. Implementasi Strategi Pembelajaran Berbasis “*Buzz in de Q-Rod*”

Pada awalnya, peserta didik belum mengetahui apa itu *Buzz in de Q-Rod*. Oleh sebab itu, pada pertemuan pertama kelas XI.IPS.2 sebagai kelas sampel, peserta didik hanya diminta membaca

teori tentang materi teks prosedur kompleks, lalu diberikan tes berupa pertanyaan seputar struktur teks prosedur kompleks dan menyusun teks prosedur kompleks. Hasil tes dipakai sebagai data tes awal (*pretest*). Barulah pada pertemuan kedua, penulis menyampaikan penjelasan mengenai “BTQ” sebagai media pembelajaran.

Berikut ini adalah deskripsi proses Strategi Pembelajaran “BTQ”:

1. Kegiatan awal pembelajaran

Pukul 07.15 bel masuk kelas berbunyi. Peserta didik memasuki kelas. Setelah semua duduk, ketua kelas memimpin doa. Pendidik menjawab salam. Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik. Pendidik kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pertemuan itu. Selanjutnya, pendidik melakukan apersepsi dan motivasi. Pada akhir apersepsi, peserta didik membentuk delapan kelompok belajar. Setiap kelompok terdiri atas 4-5 orang.

2. Kegiatan Inti pembelajaran

a. Berlatih Memindai

Pertama-tama, pendidik menanyakan kembali pembelajaran sebelumnya tentang konsep teks prosedur dan strukturnya. Beberapa peserta didik menjawab dengan lantang. Pendidik pun menjelaskan tentang nilai-nilai integritas yang terkandung dalam teks prosedur seperti disiplin, jujur, dan peduli. Pendidik menanyakan cara menentukan struktur dan urutan teks prosedur. Peserta didik tidak ada yang menjawab.

Pendidik mengemukakan konsep Bermain Puzzle Interaktif dengan QR-Code. Pendidik menjelaskan aplikasi gratis di android bernama *Barcode Generator*, sementara peserta didik langsung mengunduh di ponsel masing-masing. Pendidik mencontohkan cara penggunaan memindai kode QR.



Gambar 1 Peserta didik berlatih memindai kode

b. Berbagi Tugas (Keeper, Striker, Solver) dan Memecahkan Puzzle

Setelah peserta didik memahami cara penggunaan *Barcode Generator*, peserta didik diminta berbagi tugas. Terdapat tiga tugas utama dalam strategi pembelajaran BTQ ini yakni *Striker*, *Solver*, dan *Keeper*.

Keeper atau penjaga adalah pemain yang mengambil kode yang sudah disediakan kemudian akan bersembunyi di sekitar sekolah membawa kode tersebut. Pendidik meminta pemain *keeper* membuat soal, sehingga ketika ada lawan yang

mendekat harus menjawab soal dulu sebagai tantangan.



Gambar 2 keeper sedang bersembunyi

Stiker atau penyerang adalah pemain yang membawa ponsel sebagai alat pemindai. Pemain ini akan berkeliling sekolah mencari *keeper* bersembunyi. Setelah menemukan, pemain akan menjawab soal dari *keeper*. Jika berhasil, pemain akan diperbolehkan memindai kode. Jika salah, pemain harus mencari *keeper* lain dulu.



Gambar 3 Stiker sedang memindai kode

Solver atau pemecah kode adalah pemain yang akan menerima informasi dari *striker*. Pemain ini akan mendapatkan info dari berbagai cara, seperti berlari, menerima pesan SMS, WA, atau telepon. Pemain akan menyusun informasi yang telah lengkap.



Gambar 4 Solver sedang menyusun informasi yang lengkap

Setelah selama hampir satu jam pelajaran peserta didik bermain, pendidik memberikan hadiah kepada kelompok yang menang. Kelompok yang menang adalah kelompok yang berhasil pertama kali menyusun kode-kode dalam puzzle QR Code. Pendidik kemudian memancing peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran. Peserta didik berhasil menemukan sendiri cara menyusun teks prosedur kompleks dengan cepat dan efektif. peserta didik juga menyimpulkan nilai-nilai integrasi yang diperoleh selama permainan seperti jujur, disiplin, dan peduli.



Gambar 5 Peserta didik per kelompok menyimpulkan pesan dalam permainan

Penilaian direncanakan pada pertemuan selanjutnya melalui *postes* berupa ulangan harian teks prosedur kompleks.

C. Hasil yang Dicapai

Hasil pembelajaran yang dicapai setelah menggunakan pengembangan Strategi Pembelajaran *Buzz in deQ-Rod* adalah sebagai berikut:

1. Meningkatnya Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran

Dari hasil pengamatan penulis menggunakan lembar observasi tentang aktivitas pembelajaran dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, didapatkan data bahwa peserta didik menjadi aktif karena setiap anggota kelompok diharuskan mendapatkan tugas, sehingga setiap pemain berkontribusi dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai kapasitasnya. Hal ini membuktikan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat dan peserta didik tidak sungkan untuk berkompetisi dengan kelompok lain di dalam pembelajaran.

Data perbandingan keaktifan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1

Data Keaktifan Peserta Didik dalam Kelompok pada Pertemuan I

Kelompok	Jumlah Anggota	Partisipasi peserta didik		
		Aktif	Sedang	Acuh
1	4	2	1	1
2	5	1	3	1
3	4	2	1	1
4	5	1	3	1
5	4	3	1	0
6	5	2	2	1
7	4	1	2	1
8	5	2	3	0
Jumlah	36	14	16	6
Persentase	100%	38,89%	44,44%	16,67%

3. Kegiatan Akhir Pembelajaran

Tabel 2 Data Keaktifan Peserta Didik dalam Kelompok pada Pertemuan II

Kelompok	Jumlah Anggota	Partisipasi peserta didik		
		Aktif	Sedang	Acuh
1	4	4	0	0
2	5	4	1	0
3	4	4	0	0
4	5	4	1	0
5	4	3	1	0
6	5	4	1	0
7	4	4	0	0
8	5	5	0	0
Jumlah	36	32	4	0
Persentase	100%	88,89%	11,11%	0%

2. Meningkatnya Nilai-Nilai Integritas Peserta Didik

Untuk mengetahui peningkatan nilai-nilai integritas peserta didik seperti kejujuran dan jiwa kompetitif dalam pembelajaran, penulis memberikan lembar refleksi. Dari hasil questioner, terdapat peningkatan signifikan dari hasil questioner awal ke hasil questioner akhir setelah dilakukan pembelajaran Strategi BTQ.

Data perbandingan nilai-nilai integritas peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3

Rekapitulasi Perhitungan Data Questioner awal

Pertanyaan	Menjawab “ya”	Menjawab “tidak”	Persentase
Apakah Anda merasa pembelajaran teks prosedur selama ini mengaktifkan jiwa kompetisi?	14	20	38,89%
Apakah Anda merasa pembelajaran teks prosedur selama ini dapat membuat Anda lebih berani jujur?	6	28	16,67%

Tabel 4

Rekapitulasi Perhitungan Data Questioner akhir

Pertanyaan	Menjawab “ya”	Menjawab “tidak”	Persentase
Apakah Anda merasa pembelajaran teks prosedur selama ini mengaktifkan jiwa kompetisi?	19	17	53,67%
Apakah Anda merasa pembelajaran teks prosedur selama ini dapat membuat Anda lebih berani jujur?	32	4	88,89%

D. Nilai Penting dan Kebaruan dalam Strategi Pembelajaran Berbasis “Buzz in de Q-Rod”

Beberapa faktor penting dan baru sebagai penguat penerapan pembelajaran dengan menggunakan *Buzz in de Q-Rod* di antaranya:

- Rekan-rekan sejawat di sekolah berpikir untuk mengadopsi model pembelajaran ini karena merasa cocok dengan mata pelajaran

lain;

- Pembelajaran dengan strategi berbasis android masih sangat jarang diteliti dan dikembangkan pendidik, sehingga BTQ bisa menjadi alternatif strategi pembelajaran, dan
- Penelitian ini dibantu beberapa kawan ahli pembuat *game* untuk pembelajaran dari komunitas Media Pembelajaran, seperti Komunitas Media Pembelajaran (KOMED), Pusat Belajar Anti Korupsi Dompot Dhuafa, Kummara, dan Alumni *Teacher Super Camp* 2016 ACLC Komisi Pemberantasan Korupsi.
- Peserta didik antusias dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *Buzz in de Q-Rod* sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Belanca, James. 2012. *Proyek Pembelajaran yang Diperkaya*. Jakarta: Indeks.
- Brown, Douglas. 2007. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. New York: Pearson Education, Inc.
- Haryanta, Agung Tri. 2012. *Kamus Kebahasaan dan Kesusastraan*. Surakarta: Aksara Sinergi Media.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, Bruce, dkk. 2009. *Metodes of Teaching*. Jogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pusat Bahasa. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. Jakarta: Balai Pustaka. Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran Edisi II*. Depok: Rajagrafindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyadi dan Razak, Abdul (ed). 2015. *Prosiding Seminar Internasional: Riksa Bahasa IX*. Bandung: Pascasarjana UPI.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Wikanengsih, dkk. (ed). 2015. *Prosiding Seminar Nasional*. Bandung: STKIP Siliwangi Bandung.
- <https://marizqy.wordpress.com/2017/02/02/gerakan-literasi-sekolah/> (diakses tanggal 15 Januari 2018)
- <https://lukmanbantaeng.blogspot.co.id/2016/10/mo-del-pembelajaran-berbasis-mobile.html?m=1> (diakses 15 Januari 2018)
- <https://sejarah22kreatif.blogspot.com/2016/05/belajar-menggunakan-qr-code-dalam-pbm.html?m=1> (diakses 15 Januari 2018)
- https://nia-siti.blogspot.co.id/2014/11/penggunaan-qr-code-sebagai-media_5.html?m=1 (diakses 15 Januari 2018)

Riwayat Penulis

Panji Pratama lahir di Sukabumi, 28 Maret 1985. Menyelesaikan S1 Sastra Indonesia di Universitas Padjadjaran (Unpad) tahun 2007. Kemudian menyelesaikan S2 Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dari Universitas Suryakencana (Unsur) tahun 2015. Mengajar Bahasa Indonesia selama 8 tahun di SMAN 1 Nagrak Kabupaten Sukabumi. Penulis pernah beberapa kali juara lomba menulis baik fiksi maupun nonfiksi tingkat Kabupaten dan Nasional. Penulis juga pernah mengikuti Teacher Super Camp 2016 Komisi Pemberantasan Korupsi untuk kategori Skenario Film. Pada tahun 2017, penulis juara pertama Olimpiade Guru Nasional Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Provinsi Jawa Barat. Pada tahun 2015-2016, penulis pernah menjadi penulis konten laman Quipperschool untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA. Pada tahun 2017, penulis juga menjadi Penyusun naskah soal USBN Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk jurusan Bahasa Kabupaten Sukabumi. Selain tugas pokok sebagai guru, penulis juga menulis dan menerbitkan cerpen dan novel. Beberapa bukunya yang telah terbit adalah *The Dolphin Dreams* (DeTeens, 2014) dan *A Simple Happiness* (LeutikaPrio, 2016).

MEMBANGUN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN BOLANTAS (BOARD GAME LALU LINTAS) DI PAUD PELANGI NUSANTARA

Siti Rohmah

Paud Pelangi Nusantara
Pelanginusantara02@gmail.com

Abstrak

Tujuan penerapan metode bermain BOLANTAS untuk meningkatkan Karakter Anak Usia Dini di PAUD Pelangi Nusantara antara lain : 1.Mengetahui tingkat keefektifan penerapan metode bermain BOLANTAS, 2.Meningkatkan kesadaran dan kedisiplinan berlalu lintas sejak usia dini melalui penerapan metode bermain BOLANTAS, 3. Mendeskripsikan tindak lanjut penerapan BOLANTAS sebagai strategi dalam penanaman nilai-nilai karakter anak usia dini pada PAUD Pelangi Nusantara. Penelitian ini menggunakan metode bermain BOLANTAS (board game lalu lintas).subjek penelitian ini adalah peserta didik anak usia 4 - 5 tahun PAUD Pelangi Nusantara Kuta Bumi Kecamatan Pasar Kemis tahun pelajaran 2018/2019. Hasil peneltian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode Bolantas peserta didik lebih mudah memahami tentang rambu lalu lintas dan melalui permainan belajar lebih menyenangkan.Setelah di terapkannya metode bermain BOLANTAS terlihat karakter anak untuk berhati-hati dijalan raya dan mematuhi rambu-rambu lalu lintas. Metode bermain BOLANTAS dapat di kategorikan sebagai metode belajar yang menggunakan banyak aspek tumbuh kembang anak usia dini.

Kata Kunci: Metode Bermain BOLANTAS, Karakter, kedisiplinan

Abstract

The aim of applying the BOLANTAS playing method to improve the Character of Early Childhood in Pelangi Nusantara PAUD includes: 1. Knowing the effectiveness of the application of BOLANTAS playing methods, 2. Increasing roles and discipline related to the relationship between early age through the use of BOLANTAS methods, 3. Describing actions continued application of BOLANTAS as a strategy in planning the character values of early childhood at PAUD Pelangi Nusantara. BOLANTAS (traffic board game). The subject of this research was students of children aged 4-5 years PAUD Pelangi Nusantara Kuta Bumi, Pasar Kemis Subdistrict, 2018/2019 academic year. The results of the research show that using the Bolantas method the students are more easily obtained about traffic signs and through learning learning is more fun. After the method of playing BOLANTAS is used the game children to be careful in the highway and take advantage of traffic signs. The BOLANTAS playing method can be categorized as a learning method that uses many aspects of early childhood development.

Keywords: BOLANTAS Playing Method, Character, discipline

Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan hal yang telah dilakukan sejak dulu oleh orang tua. Namun tanpa disadari kita telah melakukan pendidikan karakter kepada anak-anak kita. Misalnya; Anak memukul temannya sedang bermain karena memperebutkan alat permainan, tentu sebagai guru akan memberikan nasihat, kita harus berbuat baik kepada sesama, kedua anak tersebut untuk saling memaafkan. Kita menyayangi sesama teman, sabar, saling memberi, mengendalikan diri, bermain bersama-sama sehingga suasana tercipta dengan menyenangkan. Inilah yang dilakukan guru di

sekolah. Senada diyatakan Ditjen Mandikdasmen Dirjen Pembinaan SMP (2010) bahwa Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai perilaku (karakter) kepada warga sekolah yang meliputi pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi insan kamil. Berdasarkan pendapat di atas dalam menanamkan karakter kepada anak adanya kesadaran sehingga diharapkan nanti memiliki tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai yang baik sebagai warga sekolah.

Kenyataan di lapangan, sejak dalam keluarga anak-anak telah diajarkan bagaimana cara bertutur kata kepada orang tua atau orang yang lebih muda. Berjabat tangan ketika ketemu guru atau menjeling pulang sekolah.

Usia 4-8 tahun (disebut masa kritis) dalam membentuk semua aspek pada seorang anak. Menurut Campbell pada usia ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Artinya anak lebih mudah memperoleh pengetahuan. Anak dengan cepat melalui melihat, mendengar yang ada di sekitarnya. Untuk itu guru saat pembelajaran berlangsung terbiasa menyelipkan pendidikan karakter dengan baik. Hal ini perlu dijaga dan dilestarikan sampai kapan pun. Salah satu sebab pendidikan karakter anak tidak terpelihara dengan baik karena pengaruh lingkungan dimana anak berada.

Keberhasilan anak belajar di pengaruhi oleh system kreativitas para pendidik, membuat variasi dalam metode belajar. Metode belajar yang monoton dan tidak tepat akan membuat anak-anak merasa jenuh dan bosan. Sehingga informasi yang akan disampaikan menjadi terhambat. Metode yang dipilih harus tepat dan menyenangkan. Metode yang dipakai untuk menyampaikan informasi dan materi harus disesuaikan dengan perkembangan karakter anak.

Berdasarkan pengamatan di kelompok usia 4-5 tahun di PAUD Pelangi Nusantara, banyak anak yang belum mengenal rambu-rambu lalu lintas seperti tanda berhenti, lampu lalu lintas dan lain lainnya. Ketertiban berlalu lintas dapat lebih optimal bila diajarkan sejak dini karena pendidikan anak usia dini memiliki fungsi utama mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), sosial, dan emosional. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat kuat antara perkembangan yang dialami anak pada usia dini dengan keberhasilan mereka dalam kehidupan selanjutnya. Misalnya, anak-anak yang hidup dalam lingkungan (baik di rumah maupun di KB atau TK) yang kaya interaksi dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar akan terbiasa mendengarkan dan mengucapkan kata-kata dengan benar, sehingga ketika mereka masuk sekolah, mereka sudah mempunyai modal untuk membaca. Sehubungan dengan fungsi-fungsi yang telah dipaparkan tersebut, maka tujuan pendidikan anak usia dini dapat dirumuskan menjadi 3 (tiga), yaitu memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan potensinya, mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi, sehingga jika terjadi penyimpangan, dapat dilakukan intervensi dini serta menyediakan pengalaman yang beranekaragam dan mengasyikkan bagi anak usia dini, yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang sekolah dasar (SD).

Jika hal ini tidak ditanamkan sejak usia dini, maka besar kemungkinan anak tidak akan memiliki budaya tertib berlalu lintas. Untuk menanggulangi hal ini maka diterapkanlah dengan metode bermain dengan menggunakan media Board Game lalu lintas (BOLANTAS). Metode ini digunakan untuk menanamkan karakter tertib berlalu lintas di jalan raya, karena dengan metode bermain anak dapat belajar sambil bermain. Dimana bermain adalah cara yang mudah diterapkan kepada anak-anak. Permainan boardgame oleh tenaga pendidik adalah permainan yang dapat dimasukkan unsur edukasi dan mampu mencakup nilai-nilai karakter.

Dengan data-data di atas, penulis ingin menggunakan permainan untuk mengajarkan peraturan rambu lalu lintas terhadap anak-anak usia muda, terutama usia 4-5 tahun. Permainan yang dirancang berupa *board game* karena menurut Agung Waspodo, di era modernisasi ini, banyak anak-anak yang bermain menggunakan gadget sehingga kemampuan untuk berkomunikasi kurang. Namun pada *board game* emosi anak akan dilatih. Karena ada pihak yang menang dan kalah dan mereka harus dapat berlatih untuk menerima kekalahan tersebut dan jangan takut untuk kalah. Selain itu, *board game* mengajarkan untuk mengambil keputusan dan menerima konsekuensi dari keputusan tersebut. Oleh karena itu, selain menyenangkan, *board game* dapat menjadi media pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan serta mengenalkan anak-anak usia muda, khususnya usia 4-5 tahun mengenai peraturan rambu lalu lintas. Sebab, selain belajar mengenai rambu dan bermain dengan media, mereka juga dapat belajar membuat sebuah keputusan, belajar menerima konsekuensi dari keputusan mereka, belajar menghadapi persaingan, serta belajar menaati peraturan permainan.

Setelah diterapkan metode bermain BOLANTAS terlihat karakter anak untuk berhati-hati di jalan raya dan mematuhi rambu-rambu lalu lintas. Metode bermain BOLANTAS dapat dikategorikan sebagai metode belajar yang menggunakan banyak aspek tumbuh kembang anak usia dini.

Pembahasan

A. Konsep Strategi Pembelajaran Metode BOLANTAS

Rambu lalu lintas menjadi dasar dari konsep yang diangkat, hal ini dilihat dari banyaknya kecelakaan dikarenakan pengemudi kurang peka terhadap rambu lalu lintas. Namun untuk rancangan kali ini akan lebih difokuskan kepada rambu, marka, dan lampu lalu lintas darat, yang sesuai dengan materi pembelajaran dari kepolisian untuk anak usia 4-5 tahun. Pemilihan metode (Board Game Lalu Lintas) merupakan hasil dari pengembangan atau ATM (Amati Tiru Modifikasi) board game monopoly.

Bentuk penyajian secara visual disajikan dalam bentuk penggabungan verbal dan visual yang

layout secara menarik. Bentuk visual jauh lebih dominan dibandingkan verbal. Bentuk visual akan banyak digunakan sebagai perwakilan rambu-rambu lalu lintas, sehingga anak-anak dengan mudah memahami isi dari materi yang disajikan dari pada menggunakan bentuk verbal.

Konsep pembelajaran yang digunakan adalah belajar sambil bermain. Konsep ini dipilih karena adanya teori yang mengatakan bahwa bermain merupakan permainan yang sangat dekat dengan anak-anak. Melalui bermain, anak-anak dibawa ke perasaan bahagia dan melakukan secara langsung sehingga berbagai macam materi akan lebih mudah diterima dan diingat.

Jenis media yang akan dirancang berupa media permainan yang dapat digunakan oleh target audiens yang dapat dimainkan oleh beberapa orang. Tujuannya agar terbangun interaksi antar pemain yang dapat menambah keasyikan bermain sekaligus meningkatkan keterampilan anak dalam berkomunikasi, baik secara verbal maupun bersikap. Dari konsep tersebut, maka *board game* adalah salah satu solusi bentuk permainan yang pas untuk digunakan.

Board game yang akan dibuat diberi nama "BOLANTAS", Board game Lalu Lintas digunakan karena menggambarkan permainan itu sendiri, sehingga memudahkan untuk diingat. Dalam rancangan *board game* ini sangat memerlukan kejelian dalam mengamati setiap komponen yang ada dalam permainan. Di sini, anak juga dituntut untuk dapat memahami tiap komponen maupun interaksi dengan pemain lain.

Permainan ini akan menggunakan konsep yang menggambarkan sebuah jalan. Di mana terdapat jalur jalan yang digunakan sebagai tapak jalan permainan. Sehingga dalam bermain anak-anak melakukannya seperti mereka sedang berjalan di jalan raya kota besar. Di dalam permainan ini akan ditampilkan beberapa rambu lalu lintas yang sering digunakan di jalan. Berbagai rambu tersebut digambarkan dalam ilustrasi maupun wujud foto riil. Selain itu, akan ada pengenalan tersendiri terhadap wujud dari rambu-rambu lalu lintas, yang mana akan menjadi kompoen utama dalam permainan ini. Di samping itu, untuk menambah pengetahuan anak-anak, akan diberikan pengertian rambu lalu lintas pada buku panduan permainan.

Alasan media BOLANTAS sebagai strategi yang dipilih karena ramah lingkungan, murah, mudah didapat, inovatif, mudah disimpan, dan memiliki nilai seni. Pemanfaatan kardus bekas sebagai tujuan agar peserta didik bisa menghargai dan mencintai lingkungannya.

B. Implementasi Strategi Pembelajaran

Penerapan metode bermain BOLANTAS dilakukan di Paud Pelangi Nusantara yang beralamat di Kp. Pangodokan Kidul Rt.06 Rw.03 Kelurahan Kuta Bumi Kec Pasar Kemis sebagai media dan tehnik bermain board game dilakukan dari hasil pengamatan dan belajar pendidik untuk kemudian

diterapkan sebagai strategi untuk menyamakan pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Tahapan yang harus dilakukan sebelum bermain dengan BOLANTAS ini antara lain dengan:

1. Membuat RPMP (Rencana Persiapan Media Pembelajaran) BOLANTAS sebagai media bermain, menyiapkan bahan, alat yang digunakan. Pembuatannya dapat melibatkan peserta didik untuk menggunting, melipat, menempel, mewarnai.
2. Membuat RPMP BOLANTAS (Rencana Persiapan Media Pembelajaran) tata cara bermain BOLANTAS. Sebelum memulai bermain Bolantas, pendidik terlebih dulu membuat RPMP. Implementasi bermain Bolantas disusun sesuai dengan materi dan tahapan perkembangan usia anak 4-5 tahun. Oleh karenanya penyusunan pertanyaan disesuaikan dengan tingkat usia anak didik .
3. Menjelaskan langkah-langkah, tata cara, peraturan, dan jumlah pemain dalam bermain BOLANTAS kepada peserta didik , Pendidik mendampingi peserta didik bermain, membantu menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang ada di BOLANTAS. Permainan dimainkan dengan waktu yang disepakati bersama.
4. Penutup kegiatan, pendidik membuat kesimpulan hasil dari permainan BOLANTAS. Pendidik dapat menyimpulkan berapa anak yang sudah dapat menjawab dengan benar.
5. Evaluasi kegiatan bermain Bolantas dilakukan dengan metode observasi (pengamatan) yang di buat pendidik melalui tabel penilaian.

C. Hasil yang Dicapai

Melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap metode BOLANTAS. Pengamatan ini dilakukan terhadap peserta didik usia 4-5 tahun di PAUD Pelangi Nusantara. Sebelum penerapan metode bermain BOLANTAS dilakukan, dari 20 peserta didik Usia 4-5 tahun, hanya 5 anak yang sudah mengenal rambu-rambu lalu lintas, selebihnya belum mengenal rambu-rambu lalu lintas. Setelah penerapan metode bermain BOLANTAS dilakukan maka hasil yang diperoleh:

1. Tumbuh nilai-nilai karakter yang baik dengan adanya peningkatan yang cukup signifikan terbukti terlihatnya perubahan perilaku peserta didik usia 4-5 tahun di PAUD Pelangi Nusantara, 19 peserta didik diantaranya sudah memiliki karakter yang baik dan memahami pentingnya mematuhi rambu-rambu lalu lintas dan mengenal rambu-rambu lalu lintas. Peserta didik juga lebih bergembira dan bersemangat mengikuti pembelajaran metode bermain BOLANTAS.
2. Pendidik lebih bersemangat melakukan penerapan metode bermain dengan BOLANTAS, karena apa yang disampaikan bisa dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Pendidik lebih kreatif dalam memanfaatkan

kardus bekas sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

D. Dampak penerapan metode bermain BOLANTAS untuk meningkatkan nilai-nilai karakter anak usia dini dan pengenalan tentang rambu-rambu lalu lintas di PAUD Pelangi Nusantara.

Upaya pengenalan rambu-rambu lalu lintas dan peningkatan nilai-nilai karakter anak usia dini melalui media BOLANTAS membawa dampak yang positif bagi peserta didik, dan pendidik. Adapun dampak positif yang timbul setelah digunakannya media ini adalah :

Untuk peserta didik :

1. Lebih berhati-hati dalam berlalu lintas
2. Lebih mengenal tanda-tanda lalu lintas
3. Lebih mudah memahami materi yang disampaikan
4. Lebih Kreatif dalam berfikir untuk mengembangkan karakter positif
5. Menghargai karya orang lain dalam pembelajaran.

Untuk pendidik :

1. Lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran sesuai usia anak
2. Membuka wawasan dalam keilmuan pendidikan PAUD
3. Meningkatkan dan mengasah kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif.

E. Kendala dan Solusi

1. Kendala

Masalah yang dihadapi saat pelaksanaan penerapan metode bermain melalui media BOLANTAS untuk meningkatkan nilai-nilai karakter serta pengenalan rambu-rambu lalu lintas di PAUD Pelangi Nusantara yaitu :

- a. Dalam pembuatan media BOLANTAS membutuhkan waktu, dan kerja sama para pendidik.
- b. Dibutuhkan banyak strategi yang harus dijelaskan, disampaikan kepada peserta didik dalam bermain BOLANTAS, karena begitu banyak rambu-rambu lalu lintas yang harus dikenalkan kepada anak usia dini.
- c. Dibutuhkan peran orang tua untuk bekerja sama mengingatkan fungsi dan manfaat rambu-rambu lalu lintas, serta membimbing, menanamkan kedisiplinan dan ketertiban dalam berlalu lintas.

2. Solusi

Pemecahan dari kendala yang ditemui selama pelaksanaan penerapan metode bermain BOLANTAS di PAUD Pelangi Nusantara yaitu :

- a. Pendidik harus bisa memprioritaskan waktu, tekad, untuk bekerja sama membuat media BOLANTAS agar digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang cocok dan menyenangkan untuk digunakan, sebagai

media untuk meningkatkan nilai-nilai karakter.

- b. Pendidik harus terus belajar mencari cara dan berinovasi dalam menyampaikan rambu-rambu lalu lintas yang sesuai dengan usia tumbuh kembang peserta didik.
- c. Peran orang tua sangat membantu pendidik untuk ikut mendukung penerapan metode bermain BOLANTAS, untuk meningkatkan pendidikan nilai-nilai karakter di PAUD Pelangi Nusantara, dengan saling mengingatkan, membimbing peserta didik untuk terus mengenal rambu-rambu lalu lintas.

F. Deskripsi Pembuatan Media Board Game lalu lintas (BOLANTAS)

Sebelum membuat media BOLANTAS, kita persiapkan dahulu apa saja yang dibutuhkan. Kegiatan tersebut disusun dalam RPMP (Rencana Pembuatan Media Pembelajaran).

Tabel 1. Laporan Pengamatan Sesudah Penerapan Metode Bermain Bolantas

No	Nama Siswa	Memahami arti rambu lalu lintas	Belum memahami
1	Adiba Fitriyani	S	
2	Aditira Naufal Darry Abiyyu	S	
3	Afriezal Hisyam	S	
4	Akbar Aditya Aryasatya	S	
5	Akillah Khumairoh	S	
6	Alya Rahayu	S	
7	Amirul Akrom	S	
8	Aqifah Aura Kanza	S	
9	Aqila Viola Putri	S	
10	Arjuna Eka Pratama Rochmad		B
11	Az-Zahra Aisyah Rahma		B
12	Bayu Tirta Prasetyo	S	
13	Diky Hermawan	S	
14	Dirga Satria Buddy	S	
15	Elsa Anaya Putri Alya	S	

16	Faiqa Nur Aluna	S
17	Faiz Zahirul Rahman	S
18	Filza Rahmatul Mumtaza	S
19	Hannyfatiha	S
20	Jihan Nur Khumaira	S

G. Faktor pendukung

Dalam melaksanakan penerapan metode bermain BOLANTAS untuk meningkatkan nilai-nilai karakter dan pemahaman terhadap rambu-rambu lalu lintas, terdapat beberapa faktor pendukung antara lain:

1. Niat dan semangat yang kuat dari para pendidik dalam membentuk, membimbing peserta didik untuk memiliki nilai-nilai karakter yang baik sejak dini, serta menjadikan anak bangsa yang berkualitas baik dalam bidang IPTEK maupun IMTAK.
2. Keinginan pendidik dalam meningkatkan kreatifitas dan inovasi untuk mencoba metode dan strategi pembelajaran untuk anak usia dini.
3. Kegiatan program pelatihan pendidik dalam pembuatan media oleh GUGUS dan HIMPAUDI yang menaungi PAUD.

H. Rencana Pengembangan

Rencana pengembangan dalam metode BOLANTAS antara lain :

1. Mensosialisasikan metode BOLANTAS kepada pendidik PAUD di Kabupaten Tangerang melalui pertemuan Gugus.
2. Mensosialisasikan Metode BOLANTAS lebih luas lagi melalui media sosial lewat internet, facebook, WA, dan IG.
3. Menjadikan metode BOLANTAS sebagai acuan dalam kegiatan bermain sambil belajar.

Kesimpulan dan Rekomendasi

A. Kesimpulan

Pembelajaran akan lebih menyenangkan bila didukung oleh seorang guru yang aktif. Strategi pembelajaran yang digunakan guru yang aktif itu sangat bervariasi, dinamis, tidak monoton, senantiasa disesuaikan dengan materi pelajaran, situasi, kondisi, serta proses pembelajarannya. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai model.

Berdasarkan uraian terdahulu dalam membangun karakter anak melalui bermain BOLANTAS di PAUD Pelangi Nusantara dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keluarga merupakan tempat strategis dalam membangun karakter yang kuat bagi anak,

begitu pula guru. Karena guru merupakan ujung tombak dalam menyelenggarakan pendidikan karakter di sekolah. Melalui menyampaikan materi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sejak dini akan membentuk fondasi kuat, diharapkan anak akan mengimplemtasikan secara aplikatif dalam kehidupannya; 1) mencintai Allah, dengan segenap ciptaan-Nya, 2) mandirian, tanggung jawab, jujur, bijaksana, 3) hormat, santun, 4) dermawan, suka menolong, gotong royong, 5) percaya diri, kreatif, bekerja keras, 6) mempunyai jiwa pemimpin yang adil, 7) baik hati, rendah hati, 8) toleransi, kedamaian.

2. Peserta didik akan lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dengan metode bermain dengan media BOLANTAS.
3. Metode bermain dengan BOLANTAS dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran kepada peserta didik usia 4-5 tahun di PAUD Pelangi Nusantara sebagai penanaman nilai-nilai karakter.
4. Peserta didik lebih termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran dengan penerapan metode bermain BOLANTAS, semangat bermain, berdiskusi, sabar, melengkapi jawaban yang salah, dan komunikatif.
5. Memotivasi guru untuk lebih kreatif, inovatif, dan membuat media pembelajaran.

B. Rekomendasi

1. Pengelola PAUD

Peningkatan nilai-nilai karakter dan pemahaman terhadap rambu-rambu lalu lintas melalui penerapan metode BOLANTAS di PAUD Pelangi Nusantara bisa dijadikan salah satu acuan untuk strategi pembelajaran untuk pengenalan ranbu lalu lintas.

2. Pendidik PAUD

Menyarankan untuk para pendidik PAUD untuk bisa mengoptimalkan media BOLANTAS sebagai media pembelajaran untuk peningkatan nilai-nilai karakter anak usia dini.

4. Orang tua/ Masyarakat

Hendaknya orang tua berperan serta dalam penerapan metode BOLANTAS untuk meningkatkan pemahaman pentingnya tertib dalam berlalu lintas di PAUD Pelangi Nusantara dengan saling mengingatkan peserta didik untuk memahami rambu-rambu lalu lintas.

Daftar Pustaka

- Hidayatullah, Furqon M. 2010. Guru Sejati Memebangun Insan Berkarakter Kuat dan Cerdas. Surakarta: Yuna Pustaka.
- <https://docplayer.info/49084827-Perancangan-media-permainan-dan-pembelajaran-boardgame-untuk-anak-tk-usia-5-6-tahun-dengan-materi-pengenalan-rambu-lalu-lintas.html>

<http://childrengarden.wordpress.com/2010/04/02/tahap-tahap-perkembangan-anak-dalam-meronce/Diakses>

Mustakin, Bagus.2011. Pendidikan Karakter Emas: Membangun Delapan Karakter Yokyakarta: Samudra Biru.

Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional. 2010. Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa.

Riwayat Penulis

Siti Rohmah, M.M. lahir di Tangerang, 11 Juli 1981. Penulis merupakan seorang lulusan Magister Manajemen Sumber Daya Manusia di UMT Tangerang. Saat ini bekerja sebagai guru di MTs Al-Firdaus, Tangerang.

PENGEMBANGAN NILAI KARAKTER BUDAYA ANTRI MELALUI KARTU ANGKA DI LOKET TAYYO PADA ANAK USIA DINI KB. AR RAYYAN PARUNG BOGOR

Hj. Anita, S.Ag, S.Pd

Pengelola PAUD Ar Rayyan Parung Bogor
anitaroyani555@gmail.com

Abstrak

Karya nyata ini merupakan konsep strategi pembelajaran media kartu angka di Locket Tayyo. Tujuan penulisan karya nyata ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan kartu angka di loket tayo dalam mengembangkan budaya antri pada anak usia dini, antara lain: mengetahui tingkat efektivitas penerapan metode bermain peran dengan kartu angka di loket tayyo untuk pengembangan karakter budaya antri, bagaimana meningkatkan kesadaran nilai-nilai kebaikan yang terdapat dalam budaya antri, kesediaan anak untuk menahan diri dan sikap anak dalam menunggu giliran dan mendeskripsikan tindak lanjut penerapan metode bermain peran dengan kartu angka di loket tayyo pada kegiatan sehari-hari di KB. Ar Rayyan .

Implementasi Strategi Pembelajaran dengan Perencanaan Pembelajaran, Perencanaan APE Inovatif Locket Tayyo dan Evaluasi Penilaian. Metode Penelitiannya dengan Observasi saat Kegiatan Belajar Mengajar dengan rencana penilaian catatan anekdot dan skala capaian perkembangan anak.

Dalam pengembangan budaya antri dengan kartu angka di loket tayo memang mencakup 6 aspek perkembangan dan penilaian dan penilaiannya bisa dilakukan harian, mingguan atau bulanan. Tetapi untuk mengukur sejauh mana keberhasilan penerapan strategi ini, guru dalam pembiasaan antri mengamati aspek sosial emosionalnya saja (2.7) dengan indikator kesediaan anak untuk menahan diri, sikap anak dalam menunggu giliran dan laporan perkembangannya setiap bulan dengan teknik penilaian ceklis dan anekdot. Ada peningkatan yang signifikan dalam pengembangan budaya antri dengan kartu angka di loket tayyo. Terlihat peningkatan kesadaran nilai-nilai kebaikan yang terdapat dalam budaya antri, kesediaan anak untuk menahan diri dan bersabar dalam menunggu giliran. Metode ini dapat ditindak lanjuti dalam penerapan pada kegiatan sehari-hari di KB. Ar Rayyan.

Kata kunci: Budaya Antri, Kartu Angka

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan melalui bermain untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki dunia pendidikan selanjutnya.

Pada usia 0-6 tahun otak berkembang sangat cepat sehingga 80%. Pada usia tersebut otak menerima dan menyerap berbagai macam informasi sangat cepat sehingga apa yang diberikan kepada anak akan ia serap dengan baik dan ia akan terapkan dalam kehidupannya. Masa keemasan ini sangat efektif sekali untuk menstimulus nilai-nilai karakter. Pembentukan karakter harus di bentuk sejak dini.

Stimulasi nilai karakter budaya antri terintegrasi melalui kegiatan bermain. Anak akan memperoleh pengalaman yang nyata dan bermakna dengan di dukung alat permainan yang edukatif, inovatif, unik dan menarik melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Bagi anak usia dini, kartu adalah bagian dari permainannya. Kartu di tambah

dengan angka, ditambah dengan tulisan huruf angka tersebut ada banyak mengandung aspek-aspek perkembangan anak usia dini, diantaranya aspek Nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional dan aspek seni. Dalam pengembangan karakter, kartu angka ini berfungsi sebagai alat untuk mau bergiliran (yang mencerminkan sikap sabar) sesuai dengan urutan angka yang dimiliki anak. Dan loket Tayyo sebagai media penariknya bagi anak untuk mengambil kartu angkanya dengan Metode Bermain Peran

Dalam aktifitas Pendidikan Anak Usia Dini, dari awal kedatangan, masuk ke kelas, di dalam kelas, mencuci tangan, berwudlu dan di saat akan pulangpun semuanya mengandung kegiatan mengantri. Tetapi dalam kenyataannya ada saja anak yang tidak mau antri, sikap sabarnya ada yang belum berkembang dan mulai berkembang. Dengan kartu angka ini diharapkan anak terbiasa mengantri.

Bagi anak usia 4-5 tahun yang baru memasuki dunia sekolah, sifat egosentrisnya masih tinggi, dalam antri atau berbaris masih ingin paling depan atau lebih cepat dari temannya. Oleh karena itu perlu upaya dari guru untuk membuat permainan

yang bisa membentuk karakter budaya antri. Karena karakteristik anak selalu ingin bermain, maka kami membuat metode pengenalan dan penguatan karakter antri dengan kartu angka di loket tayyo.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan rumusan masalah; bagaimana memanfaatkan kartu angka sebagai permainan anak dalam mengembangkan budaya antri melalui loket tayo di PAUD KB Ar Rayyan Parung-Bogor?

Pembahasan

A. Konsep Strategi Pembelajaran media kartu angka di loket Tayyo

Penanaman budaya antri pada anak usia dini tidak hanya memberi pengetahuan baiknya mengantri dan buruknya bila tidak mau mengantri, tetapi lebih kepada menumbuhkan kesadaran dan menerapkan akan nilai-nilai kebaikan yang terdapat dalam budaya antri dalam kehidupan sehari-hari, kesediaan anak untuk menahan diri dan sikap anak dalam menunggu giliran. Oleh karena itu, penanaman budaya antri ini harus dilakukan dengan menyenangkan dan dimasukkan kedalam rencana pembelajaran yang diterapkan secara berkelanjutan.

Perkembangan sikap mau bergiliran atau budaya antri ini akan terlihat cepat pada anak usia dini, karena semua kegiatan dari berbaris, cuci tangan, berwudlu, maju ke depan semua adalah proses penguatan pembelajaran karakter budaya antri.

Hakikat Anak Usia Dini di PAUD Ar Rayyan

Anak usia dini bersifat unik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, masih kurang pertimbangan dalam bertindak, memiliki daya perhatian yang pendek tetapi masa ini adalah masa keemasan, masa belajar yang paling potensial dalam pengembangan Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional dan Seni. Dalam hal ini sangat baik sekali mengembangkan Karakter antri pada masa ini.

Karakteristik Cara Belajar Anak Usia Dini di PAUD Ar Rayyan

Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku. Demikian juga dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Karakter anak satu daerah dengan daerah yang lainpun berbeda. Karakter anak-anak sekitar PAUD Ar Rayyan terbiasa mandiri, main sendiri, berbicara lantang, bercanda fisik. Atas karakter ini, karakteristik cara belajar yang diterapkan dalam penguatan karakter antri dengan cara belajar melalui bermain dalam membangun pengetahuan tentang budaya antri secara alamiah dan bermakna. Kartu angka di loket tayyo ini diterapkan dengan metode bermain peran.

B. Implementasi Strategi Pembelajaran Perencanaan Pembelajaran

Agenda tahun ajaran baru sebelum pembelajaran dimulai, guru membuat perencanaan program pembelajaran yang meliputi program tahunan, program semester, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Penerapan permainan dari kartu angka di loket tayo. Penerapan permainan kartu angka di loket tayo berdasarkan RPPM dan RPPH dengan Tema Kendaraan dan Sub Tema Bus untuk anak usia dini 4-5 tahun. Atau bisa di Tema Pekerjaan dengan Sub Tema Petugas Locket dan Sopir dengan metode bermain peran. Kegiatan ini memperkenalkan kepada anak-anak tentang antri di loket bus berdasarkan kartu angka sehingga anak membudayakan antri berdasarkan urutan angka 1,2,3 sampai selesai. (Lampiran 1)

Perencanaan APE Inovatif Locket Tayyo

Kartu angka ini bisa dibuat dengan berbagai macam kreatifitas. Bisa dari kertas karton, kertas origami, kertas folio dan untuk kali ini menggunakan poster mengenal angka yang terdapat lambang bilangan 1-20, di gunting per angka lalu di masukkan kedalam plastic name tag dan diberi pita. Sedangkan loketnya dibuat dari kardus bekas yang di bungkus dengan karton atau kertas apa saja dan di temple gambar tayo yang disimpan diatas meja.

Contoh desain atau spesifikasi APE kartu angka di loket tayo untuk anak usia 4-5 tahun.

Nama APE : Kartu Angka

Program Pengembangan : Sosial Emosional

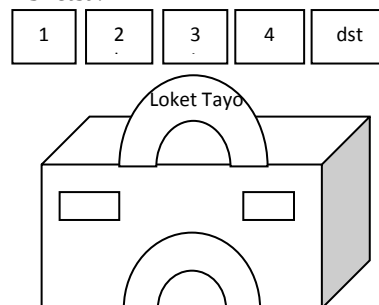
KD : 2.7 (mau menunggu giliran; budaya antri)

Alat : gunting, lem, spidol, pisau cutter

Bahan : poster angka, name tag, pita, stiker tayo, kardus bekas, kertas kokoro, kertas bekas kalender

Cara pembuatan :

1. Kartu angka: poster angka di gunting lalu di dimasukkan ke dalam plastik name tag yang bertalikan pita lalu ditempel stiker tayo.
2. Locket Tayo: kardus di potong di bagian belakang, lalu sisi depan di lobangi $\frac{1}{2}$ lingkaran untuk mengeluarkan kartu tersebut, dan di gunting 2 kotak sebagai jendela
3. Sketsa:



Cara memainkannya:

Kegiatan pelaksanaan yang dilaksanakan oleh guru terdiri dari empat tahapan, pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan main, dan pijakan setelah main.

Diawal pengenalan kartu angka di loket tayyo ini, guru menyiapkan pijakan lingkungan berupa loket dan kartu. Lalu pijakan sebelum main anak-anak berbaris, melakukan gerakan motorik kasar, bernyanyi, tepuk. Lalu circle time, berdoa dan menjelaskan kegiatan main hari ini adalah bermain peran di loket tayyo. Anak dan guru bersama-sama berdiskusi tentang petugas loket, sopir, kartu angka dan aturan bermain. Kemudian pijakan main anak mulai memainkan perannya dan guru mengamati perkembangan anak. Setelah selesai, masuk pada pijakan setelah main.

Lalu hari selanjutnya, di pagi hari ada guru yang bertugas menyambut kedatangan anak dan ada guru piket yang menunggu di pintu kedatangan. Anak datang di sambut oleh bu guru, lalu bersalaman kemudian anak datang ke loket tayo dan di berikan angka berdasarkan kedatangan anak. Anak memakai kartu angkanya sendiri. Yang menjadi petugas loket adalah anak yang datang paling awal. Setelah bel berbunyi, anak baris berdasarkan urutan kartu angka dan masuk ke kelas berdasarkan kartu angka. Untuk antri cuci tangan, berwudlu, bermain dan pulang juga mengantri dengan menggunakan kartu angka. Semuanya berdasarkan urutan angka yang didapati anak.

Dalam kegiatan pijakan setelah bermain, yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Guru menanyakan perasaan anak selama bermain
2. Guru menanyakan kepada anak-anak tentang kegiatan yang paling disukai anak-anak ketika mengantri dan bermain kartu angka
3. Guru memberikan pesan-pesan kepada anak-anak kalau budaya antri itu baik untuk diri sendiri dan juga baik untuk orang lain
4. Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Guru menutup kegiatan dengan membaca doa setelah belajar dan memberi salam
6. Pengembangan budaya antri melalui kartu angka di loket layo bagian dari penanaman karakter yang ditanamkan pada anak usia dini dengan Pendekatan Saintifik, yaitu suatu proses pembelajaran yang di rancang agar peserta didik secara aktif dapat mengamati kegiatan mengantri, menanyakan mengapa harus antri, mengumpulkan informasi tentang bagaimana cara antri yang benar dan apa kebaikan dari antri, menalar bahwa antri itu bergiliran sesuai urutan dan mengkomunikasikan bawa antri itu bergiliran dan baik untuk diri sendiri dan orang lain. (Alur kegiatan lampiran 2)

Penanaman budaya antri tidak cukup dilakukan sekali-sekali atau hanya selintas saja, tetapi harus dilakukan terus menerus sehingga menjadi pembiasaan. Pembiasaan yang sudah dilakukan anak pun harus terus dikuatkan sehingga menjadi perilaku

yang menetap atau katakter. Untuk itu perlu 5 langkah serius untuk melakukan pembudayaan, yaitu:

1. Knowing the good (mengetahui yang baik, anak dikenalkan bahwa budaya antri itu baik)
2. Thinking the good (memikirkan yang baik, anak diajak memikirkan dan mengerti mengapa antri itu baik)
3. Feeling the good (merasakan yang baik, anak diajak merasakan manfaat antri)
4. Acting the good (melakukan yang baik, anak diajak melakukan antri dengan baik)
5. Habituating the good (membiasakan yang baik, anak dibiasakan untuk menerapkan antri disetiap kegiatan)

C. Hasil

Dalam pengembangan budaya antri dengan kartu angka di loket tayo memang mencakup 6 aspek perkembangan dan penilaian dan penilaiannya bisa dilakukan harian, mingguan atau bulanan. Tetapi untuk mengukur sejauh mana keberhasilan penerapan strategi ini, guru dalam pembiasaan antri mengamati aspek sosial emosionalnya saja (2.7) dengan indikator kesediaan anak untuk menahan diri, sikap anak dalam menunggu giliran dan laporkan perkembangannya setiap bulan dengan teknik penilaian ceklis dan anekdot.

Ada peningkatan yang signifikan dalam pengembangan budaya antri dengan kartu angka di loket tayyo (*Lampiran 3*). Terlihat peningkatan kesadaran nilai-nilai kebaikan yang terdapat dalam budaya antri, kesediaan anak untuk menahan diri dan bersabar dalam menunggu giliran. Metode ini dapat ditindak lanjuti dalam penerapan pada kegiatan sehari-hari di KB. Ar Rayyan

D. Dampak Implementasi Pembelajaran

Dampak yang terlihat dalam penerapan media kartu angka di loket tayyo ini anak lebih mudah menerima konsep dari kegiatan pembelajaran karena media yang digunakan merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak dan konkret, anak mendapatkan pengalaman bermain yang baru karena sebelumnya permainan kartu hanya bermain saja tanpa ada maknanya, tetapi di kartu angka ini anak diajarkan untuk mengantri dengan kartu angka tersebut.

Ada perubahan yang signifikan pada perkembangan anak akan kesadaran akan kebaikan antri, dalam kesediaan diri dalam menahan diri dan sikap mau menunggu giliran.

E. Kendala dan Solusi

Masalah dan tantangan

Diawal pengenalan strategi ini, membutuhkan waktu yang agak lama karena anak yang bertugas sebagai penjaga loket dan hampir semua anak ingin menjadi penjaga loket dan sopir. Ada beberapa anak yang tidak mau mengikuti aturan bermain.

Guru kewalahan ketika ada anak yang tidak mau dengan nomor antriannya dan ingin nomor antrian temannya.

Cara mengatasi

Kegiatan Belajar Mengajar ditemakan ke dalam pembiasaan budaya antri di loket bis tayyo. Setelah anak terbiasa dengan strategi ini, kegiatan belajar mengajar berjalan normal kembali. Diberi pengarahan, didekati dan diberi pengertian untuk mengikuti aturan bermain. Guru memberikan reward di waktu-waktu tertentu, kepada anak yang antrinya sudah tertib.

F. Faktor-faktor Pendukung

1. Bahan-bahan yang diperlukan relatif murah, karena bisa di beli dengan harga yang murah atau bisa membuat dari barang bekas.
2. Anak-anak menyukai bermain peran sehingga tanpa disadari belajar antri dengan bermain sesuai
3. Amanah kurikulum 2013 dalam pembelajaran untuk memberikan keluasaan kepada anak
4. Bahan dari kardus dan kertas tersebut aman dan tidak berbahaya.

G. Rencana Pengembangan

Locket Tayyo dan Kartu angka ini dikembangkan dalam arti mentransfer ilmunya atau di ATM kan (Amati, Tiru dan Modifikasi) tidak dikembangkan dalam artian ekonomi PAUD Ar Rayyan adalah Kantor Sekretariat PKG Rafflesia Parung, . sehingga sering diadakan pertemuan gugus, dengan begitu, memudahkan untuk berbagi ilmunya. Locket tayyo ini juga bisa dikembangkan pembuatannya dengan bahan yang permanen dari papan/triplek sehingga pemanfaatannya bisa lebih awet.

Penutup

A. Kesimpulan

Dari hasil pengamatan dalam penguatan pendidikan karakter antri bisa di kembangkan dengan kartu angka di loket Tayyo. Ada perubahan yang signifikan terhadap kesadaran anak akan kebaikan-kebaikan dalam mengantri, kesediaan diri dalam menahan diri, sikap mau menunggu giliran dan sikap mau mendengarkan ketika orang lain berbicara.

Proses pembelajaran pengembangan budaya antri melalui kartu angka di loket tayo mengembangkan enam aspek perkembangan anak melalui pendekatan saintifik yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter lainnya melalui kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan dengan menyiapkan perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan program semester, RPPM dan RPPH. Melalui alat permainan edukatif kartu angka di loket tayo tersebut dapat meningkatkan penilaian

perkembangan anak sebelum dan sesudah menggunakan kartu angka di loket tayo terjadi peningkatan aspek-aspek perkembangan anak, khususnya pada perkembangan budaya antri.

B. Rekomendasi

1. Untuk pemerintah: diharapkan Pengelolaan PAUD secara umum terus ditingkatkan dengan pelatihan guru-guru PAUD dan juga peningkatan profesional guru dengan pelatihan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik PAUD.
2. Untuk Guru: terus berinovasi dan kreatif dalam menciptakan bahan bermain dan bahan belajar sehingga anak dapat belajar dengan menyenangkan. Dalam penanaman karakter secara umum, jangan pernah berhenti. Karna pada prinsipnya “bisa karena terbiasa” teruslah membiasakan karakter-karakter kebaikan sehingga menjadi budaya dalam diri anak didik kita
3. Untuk orang tua: selalu bersinergi dengan sekolah dalam rangka pembiasaan budaya antri dan penanaman karakter yang lain agar anak kita tumbuh dan berkembang menjadi anak-anak yang memiliki karakter yang kuat.

Riwayat Penulis

Hj. Anita, S.Ag, S.Pd lahir di Bogor, 6 Mei 1978. Alumni jurusan PAI di IAIN Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2000 dan jurusan PG PAUD di STKIP Pancaakti Bekasi Tahun 2018. Saat ini mengelola PAUD Ar Rayyan Bogor. Media Pembelajaran ini diangkat sebagai Karya Nyata dalam Kegiatan Lomba Apresiasi GTK PAUD dan DIKMAS tahun 2019. Penulis juga aktif sebagai Relawan KOMED Jabodetabek, Pengurus PKG Rafflesia Parung.

Tulisan ini merupakan karya nyata yang ditulis langsung oleh penulis berdasarkan pengetahuan, ide dan gagasan pribadi penulis sehingga tidak terdapat adanya sumber referensi lain. Semoga karya nyata penulis ini dapat bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

Lampiran

A. Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KARTU ANGKA DI LOKET TAYYO

Nama Lembaga	: PAUD KB. Ar Rayyan
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema	: Kendaraan/ Kendaraan Darat/ Bis Tayyo
Semester / Bulan/ Minggu	: 1/ November/ 17
Kelas/Usia	: A/ 4-5 Tahun
Alokasi Waktu	: 2 Minggu

KI = K 2, K3, K4	
KD = NAM 3.2-4.2; FM 3.3-4.3; KOG 3.6-4.6, 3.7-4.7; SOSEM 2.7; BHS 3.11-4.11, 3.12-4.12; SENI 2.4, 3.15-4.15	
Indikator :	
NAM 3.2, 4.2	● Anak terbiasa antri sebagai salah satu akhlak mulia
FM 3.3, 4.3	● Anak melakukan koordinasi mata, tangan dan kaki sebagai penjaga loket
	● Melingkari angka
	● Menjiplak angka
KOG 3.6, 4.6	● Anak melakukan koordinasi mata, tangan dan kaki sebagai sopir
	● Anak dapat mengurutkan nomor di kartu angka
3.7, 4.7	● Anak dapat menghubungkan bentuk geometri di loket Tayyo
SOSEM 2.7	● Anak mengenal bis dan terminal bis
	● Anak terbiasa menahan diri
	● anak terbiasa mau menunggu giliran
BHS 3.11, 4.11	● Anak dapat menceritakan kembali apa yang sudah dilakukan
3.12, 4.12	● Anak dapat merangkai kata “bis” dengan kartu huruf
SENI 2.4	● Anak dapat membuat kreasi bentuk bis dari barang bekas
3.15, 4.15	● Anak dapat menyanyikan lagu Tayyo
Tujuan Pembelajaran :	
1.	Mengetahui tingkat efektifitas penerapan metode bermain peran dengan kartu angka di loket tayyo untuk pengembangan karakter budaya antri
2.	Meningkatkan kesadaran nilai-nilai kebaikan yang terdapat dalam budaya antri, kesediaan anak untuk menahan diri dan sikap anak dalam menunggu giliran.
Metode :	bermain peran
Media :	kartu angka dan loket Tayyo
Sumber Belajar :	guru dan anak
Evaluasi :	
Rencana Penilaian :	1. Indikator Penilaian
	2. Teknik Penilaian dengan Observasi:
	• Catatan Anekdote
	• Skala capaian Perkembangan
	• Catatan Percakapan
Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan motorik kasar, jam 8.00-8.15.	
Dilakukan dengan kegiatan tepuk anak shaleh, tepuk lalu lintas, yel PAUD Ar Rayyan dan senam jari	
Kegiatan Pembuka, jam 8.15-9.00	
Kegiatan pembuka meliputi: Menyanyi ada helicopter, Menyanyi 1,2,3, Membaca Surat Pendek, Membaca Syahadat, Berdoa, bernyanyi Tayyo dalam versi antri, absen, tepuk semangat, bercerita, membangun pengetahuan tentang kendaraan darat berupa bis, lalu menjelaskan cara bermain kartu angka di loket tayyo dan menyepakati aturan main	
Kegiatan Inti, jam 9-10	
Kegiatan inti memberikan kesempatan anak untuk mengeksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan saintifik, yaitu suatu proses pembelajaran yang di rancang agar peserta didik secara aktif dapat mengamati kegiatan mengantri, menanyakan mengapa harus antri, mengumpulkan informasi tentang bagaimana cara antri yang benar dan apa kebaikan dari antri, menalar bahwa antri itu bergiliran sesuai urutan dan mengkomunikasikan bawa antri itu bergiliran dan baik untuk diri sendiri dan orang lain dalam kegiatan sentra.	
Istirahat : 10.00 – 10.30, makan bersama dan bermain bebas	

Kegiatan Penutup , jam 10.30 – 11.00, meliputi: • Guru menanyakan perasaan anak selama bermain • Guru menanyakan kepada anak-anak tentang kegiatan yang paling disukai anak-anak ketika mengantri dan bermain kartu angka di loket Tayyo • Guru memberikan pesan-pesan kepada anak-anak kalau budaya antri itu baik untuk diri sendiri dan juga baik untuk orang lain • Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari • Guru menutup kegiatan dengan membaca doa setelah belajar dan memberi salam			
Rencana Penilaian :			
Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama anak
NAM	3.2-4.2	• terbiasa antri sebagai salah satu akhlak mulia	
FM	3.3-4.3	• melakukan koordinasi mata, tangan dan kaki dalam bermain peran • Melingkari angka • Menjiplak angka	
KOG	3.6-4.6 3.7-4.7	• Anak dapat mengurutkan nomor di kartu angka • Anak dapat menghubungkan bentuk geometri di loket Tayyo • Anak dapat menyebutkan kendaraan darat • anak mengenal tempat berhentinya kendaraan darat	
SOSEM	2.5 2.7	• Aku anak berani • Anak terbiasa menahan diri • anak terbiasa mau menunggu giliran	
BHS	3.11-4.11 3.12-4.12	• Anak dapat menceritakan kembali apa yang sudah dilakukan • Anak dapat merangkai kata “bis” dengan kartu huruf	
SENI	2.4 3.15-4.15	• Anak dapat membuat kreasi bentuk bis dari barang bekas • Anak dapat menyanyikan lagu Tayyo	

B. Lampiran 2

Alur Kegiatan



MANAGEMENT ANALYSIS DEVELOPMENT INTERESTS AND TALENTS OF STUDENTS MAN INSAN CENDEKIA SERPONG – SOUTH TANGERANG

Izatul Silmi, M. Pd.

Senior Trainer of Indonesian Teacher School Dompot Dhuafa 2018/2019

izatul31@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to analyze the management of interest and talent development of Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendekia Serpong Tangerang Selatan students, the management studied consists of planning, implementation, and evaluation of the development of students' interests and talents. The research method used in this research is Descriptive Qualitative research method with explanatory research type that is telling and describe the real findings found by the researcher.

The results obtained by researchers in the form of madrasah profile, history of madrasah, and findings obtained through observation of facts and photographs documentation, interviews, and document data. The results of the study describe the process of student development planning designed during work meetings and school coordination conducted every year, then performed the implementation that begins with the recruitment of students to enter the program of interest and talent development of students in the form of extracurricular, compulsory school program, and Club Field of Study. After the implementation, the evaluation of the talent development program and the interests of the shortcomings that occur during implementation and there are recommendations that answer follow-up implementation of development programs to be implemented in the next year.

In this study coordination that occurs between the Principal, Guidance and Counseling Services, and Student Section has been structured and regularly according to job desk assigned to the description of each section. Coordination is done regularly and the implementation has been organized with a clear structure that can be controlled by the development of interests, talents, and achievements that are on the part of Student Affairs. There is an interesting discovery that there is no difficulty in the development of gifted students because of their achievement orientation and fully facilitated in all aspects of the school.

Keywords: Analysis, Management, Gifted Students, MAN IC Serpong, Interest and Talent Development.

Preliminary

All aspect of life can support the creation of comprehensive development in human resources. However, there is the main point as the support of national development. The increase in human resources quality is the main priority of development (Rahmawati, 2012). Since education includes human development starting from terms of intellectual, moral, skills, and competencies for the future. In general, education aims to provide an environment that enables people to develop their own potential, interests, and talents optimally. So that the result from people who succeed in getting an education in school are able to realize their abilities according to their personal needs and the needs of the surrounding community.

In addition, to support the improvement of these human resources, education services are needed that consider the talents, interest, abilities, and

intelligence of the student. The result from several research shows that one-third of students classified as gifted students get experience symptoms of “lack of achievement”, according to Ministry of Education in 1994 (Reni A, 2004:13). These are because of the students didn't get the supportive and less challenging of learning conditions to devote all of their abilities optimally.

While students didn't devote their abilities appropriately, their other abilities can't devote well too, because they didn't get the spirit in their learning process. Even though, Ministry of Education, Wardiman Djojonegoro, said that the attention for talented kids will push superpower abilities for Indonesia Nation to carry out the future (Nashori, 1994:13). And the statistic data has shown that Indonesia has approximately 252.164.800 residents so there are around 5.043.296 residents who have a special intelligence and giftedness (Syafatania, 2016).

In addition, strengthening which found in journals written by Jeremy S. Page, with the research "Challenges faced by Gifted Learners in school and beyond" expressing the opinion of Diezman and Watters that if children's talents are not channeled, children will easily feel bored and not interested in learning.

"If the gifted child is not recognized, he or she quickly becomes bored and disinterested with the content taught (Jeremy, 2010:1)."

If children didn't feel interested in learning, the result of the study didn't maximum too and culminating in the quality of students. According to the described above, the talent students should be channeled optimally in school, and do systematic management to obtain satisfaction output for students and schools. With the right management, human development can be obtained optimally.

Nanang Fattah explained about education management, that schools as one of effort to improve the human resources and increase the social degree of the nations' people. Schools as the education institution need to be managed, organized, and empowered so that schools can produce products or result optimally.

Tilaar explained that education management is very important because education is not only a basic needs of Indonesian people but also one of dynamist nation development itself (Tilaar, 2008:4). Therefore, education improvement for Indonesia nation should be starting from management itself. Evidently, education management of this country still need to recovery and requires a lot of improvement. With good management, it will improve human development and have an impact on improve the quality of human resources.

Schools management is regulated by the government and has been determined by school-based management, in other hand management implementation for non academic learning as a talent show in school, like extracurricular, should to regulated and include a program for distributing student's talents, because even though there is an extracurricular program at school, don't limit it to only the extracurricular activities, because not all children have the same interest, schools can do other activities that children prefer to channel their energy (Metrovnews: 27 December 2017). With so much benefit from extracurricular activities for the development of talents and interests of students, it is expected that each education unit will carry out these activities. Every education unit should make a program and extracurricular activities guide that valid in the education unit (Bangka Tribunnews).

Based on the background above, the researcher will examine the application of talents development management of students in MAN Insan Cendekia Serpong, because of the importance of implementing talents development management to achieving the optimal result. The reason why researchers choose MAN Insan Cendekia is that this

school has a good distribution of talents for students and as a school which is the people's choice for the development of students according to their talents and interests. That is indicated by MAN Insan Cendekia by becoming an Aliyah Madrasah that was rich with achievements and acknowledgment of the Director General of Islamic Education Ministry of Religion, Kamaruddin Amin, that MAN IC is a madrasa that has a brilliant achievement (Rozali, 2014).

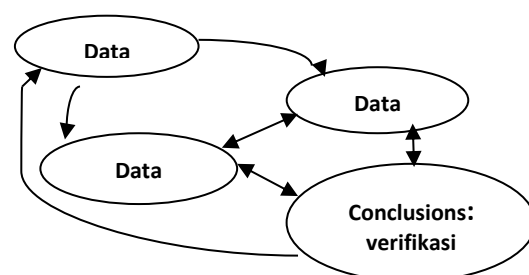
From the result of researchers' study, in the concept of education management, management becomes simpler in the form of aspects of planning, organizing, directing, and controlling human resources that contained in the education unit in order to achieve goals that match with the will effectively.

Research Methods

The methods of this research are qualitative research. The qualitative research method that carried out is according with Maleong theory, research that used the natural background, with the aim to interpreting the phenomena that occur and carried out by the way of involving various methods. In practice, this research method involves importance efforts, collecting specifics data from participants, and analyzing data inductively starting from the specific themes to general themes, and interpreting the meaning of data. In this case, the researchers uses the qualitative research methods by describing descriptively about phenomena that occur in the form of narration.

Analisis dan Interpretasi Data

Data analysis is done by examining the books, important notes about the condition related to the research. The documentation can as a letter such as history, story, fact, school role, and school policy. In this case, the researchers do research in the form of finding the advantages in School of MAN IC. After being analyzed, there is special management that manages the development of student talent in structural school. The analysis that carried out by the researchers is interview data analysis, especially if the researchers have done the analysis in interview phase not well, so the researchers need to continue the questions again until they get the credible data. The steps for retrieving data are shown in the following figure:



Gambar 1. Komponen dalam analisis data

In this research, researchers do a collecting data, then a sort of data collected by reducing data, so the data display will obtain and conclusions are drawn from all data obtained.

Conclusions

The development of talents and interests program is guided by several structural parts of Madrasah, such as Guidance and Counseling Service Section, Deputy Head of Student Madrasah, and the teachers. All aspects are cooperating to implement the development of talent student. Talent students development is given special advice by Counseling Guidance Service in the student section by forming a special club for gifted children called The Study Club. Students WKM develops technically and technically supported by teachers/ instructor to develop the student talents. Management stages analyzed by the researchers on this research include Planning, Implementation, and Management Evaluation of the development of student talents and interests in MAN IC Serpong South Tangerang :

1. Planning the development of student interests and competencies is carried out at School Work Meeting in the new year. Technical of planning was carried out during School Work Meeting which was attended by five commissions, each commission consisted of 12 to 14 peoples. Writing program planning is written and recorded, and program planning is made for a year there, constraints are made, and the target has been reached or not.
2. The implementation of developing student interests and talents has been structurally directed, that the development program of talent and interests student is fully technically carried out by the Development of Talent, Interests, and Achievement Student Coordinator who collaborates with the Student Council adviser. The technic of implementation is carried out by the Development of Talent, Interests, and Achievement Student in the form of a student recruitment schedule, training instruction/ student guidance, coordination with non-extracurricular coach (KBS teacher, women coach, and scout) while extracurricular coach coordination is carried out by OSIS. Coach present list and journal of coaching material are technically watched over by the development of talents, interests, and achievement student coordinator.
3. Evaluating process of development of student talents program are consists of several elements, student evaluation element at extracurricular program is carried out by giving the student scores and student scores are written with the description by extracurricular coach, KBS evaluation

element has seen as student achievement, and overall evaluation element is carried out at Work Meeting End of Year program that accompanied by input/ recommendations from commission participants who attend the school program evaluation plenary session.

Overall, researchers are finding that development of talent and interests student management that carried out by MAN Insan Cendekia Serpong adhering to the management theory that was sparked by Malayu and G.R Tery. Management for reach the goal, do a planning process that carried out at Work Meeting School structurally clear and appropriate job desk, organized instructions are carried out by Student WKM, and control in the field carried out by the Coordinator of Developing Interests, Talents, Achievements Student and Student Council Advisers.

In addition, there are some interesting findings that were discovered by researchers while conducting research in MAN Insan Cendekia, including to produce students who excel in all elements of school, work together well and coordinate with each other for the develop students (principals, school committees, teachers, school staff, borders, and parents through school Counseling Guidance service), then fostering gifted children is not difficult as fostering students in regular class because there has been appropriate direction of talent for students who are intellectually gifted through the Club of Study.

References

- Akbar, Reni. (2004). *AKSELERASI*. Jakarta: PT. Grasindo Anggota IKAPI.
- Badrudin. (2014). *Manajemen Peserta Didik*. Jakarta: Indeks.
- Briyan Prasetyawan. (2018, Januari 22) Diskusi Mengedepankan Minat Bakat Siswa dalam sistem Pendidikan, artikel dari http://kompasiana.com/brianprasetyawan/mengedepankan-minat-bakat-siswa-dalam-sistem-pendidikan_57dcf17416977309477b0f40
- Creswell, John W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Davis, Gary A. (2012). *Anak Berbakat dan Pendidikan Keberbakatan*. Jakarta: Indeks.
- Daryono. (2018, Januari 22). Berita Pengembangan Minat dan Bakat Siswa dengan Ekstrakurikuler. diakses dari <http://bangka.tribunnews.com/2014/01/17/pengembangan-minat-dan-bakat-siswa-dengan-ekstrakurikuler>.
- Fahimeh Veladat & Adolrahim, (2011). Designing a Model for Managing talents of Students in Elementary School: A Qualitative Study Based on Grounded Theory, *Procedia- Social and Behavioral Sciences* 29, 1052-1060 h.1058.

- Hasibuan, S. P. Malayu. (2016). *Manajemen : Dasar, pengertian, dan masalah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasil observasi peneliti. (2017, Agustus 15). tertera pada <http://manicserpong.com/92-siswa-manic-serpong-diterima-ptn-favorit-dalam-luar-negeri/> diakses 20.00 WIB.
- Moleong, Dexy J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Muhaimin. (2009). *Manajemen Pendidikan: aplikasinya dalam penyusunan Rencana Pengembangan Sekolah/Madrasah*. Jakarta: KENCANA.
- Munandar, S.C Utami. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Peranan bagi Guru dan Orang Tua*. Grasindo: Jakarta.
- Notoadmodjo, Soekidjo. (2008, April) *Kesehatan dan Pembangunan Sumber Daya Manusia*. jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional vol 2, no. 5. (KESMAS).
- Nata, Abuddin. (2012). *Manajemen Pendidikan: Mengatasi Kelemahan Pendidikan Islam di Indonesia*. Jakarta: Kencana.
- Nashori, Fuad. (1994). *Kebijakan Pendidikan Untuk Anak Berbakat*. Buletin Psikologi no 1.
- Rahmawati, Ika Dewi. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Peningkatan Kualitas Sekolah: Studi Empirik Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Program Khusus Kartasura*. Naskah Publikasi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Rona, (2018, Januari 23). *Strategi Aman Jauhkan Remaja dari Pengaruh Buruk Pergaulan*, artikel diakses dari <http://rona.metrotvnews.com/keluarga/0Kv3Z39N-strategi-aman-jauhkan-remaja-dari-pengaruh-buruk-pergaulan>.
- Rozali, Ahmad. (2014, November 18). *Berita Sarat Prestasi, Kemenag Bakal Tambah MAN Insan Cendekia dalam Republika*.
- Santrock, John W. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- S. Page, Jeremy. (2010). *Challenges Faced by "Gifted Learners" in School and Beyond*. Proceeding of Inquiries Journal in Australia, Vol.2 no.11 | PG. 1/1. Australia : Macquarie University in Sidney.
- Terry, R George & Leslie W. Rue. (2010). *Dasar-dasar Manajemen*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Thoha, Nuriana dan Hutapea, Parulian. (2008). *Kompetensi Plus: Teori, Desain, Kasus, dan Penerapan untuk HR dan Organisasi yang Dinamis*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Tilaar. (2008). *Manajemen Pendidikan Nasional Kajian Pendidikan Masa Depan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tohirin. (2007). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah: Berbasis Integrasi*. Jakarta: Raja Grafinso Persada.

Authors

Izatul Silmi was born on Bukittinggi, West of Sumatera, April 13, 1991. The author is usually called Silmi. Graduate from the Department of Electronic Engineering Education, Jakarta State University in 2016. The author had been an advisor to the scientific community of the UNJ Circle of Inspiration in 2015 as a member of Indonesian Non-Governmental Organization, Indonesian Society of Scientists and Technologists Student Clusters fosters by Indonesian Researcher Dr. Warsito Puro Taruno, and once carried out fieldwork practices at the Physics Lab in Serpong LIPI. After completing the Undergraduate Degree, the author becomes the Beneficiary of the Indonesian Teachers School Dompot Dhuafa Professional Class program with a Strata II scholarship at the UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Islamic Education Management Masters Program. By becoming a Beneficiary as well as a student, the author is also active as a trainer for Indonesian Teacher Schools in several teacher training programs for the Bogor, Pandeglang, and Teachers in Bogor MI as well as STAI Al-Fatah Cileungsi Bogor. After that, the author actively formed several learning communities and became the Co-founder of the National community, Indonesian Youth Education Forum (IYEF). After that, the author was sent as a trainer and education volunteer by SGI to the 3T area, Central Sulawesi, Kab. Tolitoli to foster 120 teachers by instilling 10 teacher leadership, becoming a model teacher, as well as an education consultant in MI Darul Ihsan Dampal Selatan Tolitoli District, Central Sulawesi. In addition, the author is also active in writing in various local mass media kab. Tolitoli.

LECTURE'S LEADERSHIP AND THEIR ENGAGEMENT AS THE IMPORTANT CHARACTERISTIC OF THE SUCCESSFUL PANCASILA STUDY IN LIBERAL ARTS, XYZ UNIVERSITY

Juliana Tirza

Universitas Pelita Harapan

juliana.tirza@uph.edu/ mj.tirza@gmail.com

Abstract

Pancasila is an important foundation that unites this country since the independence day. Current situation related to tolerance issues continually happen in this country, therefore higher education should conduct a proper pancasila learning for each student. Lecturers are important in learning, especially in implementation of pancasila. Strong characteristic is needed so that learning can be effective. The questions research in this study included: how does the role of lecture as leader in this course? How those characteristic implemented in the classroom? Purpose of this research is to find out the characteristic of the lecturer in Pancasila learning. Three lecturers from Pancasila at XYZ University were used as research subjects. Triangulation uses interviews with students and observations. It was found that the characteristic of the lectures involves educational leadership and engagement of the lecturer toward the subject and the institution. Each as found has strengths and weaknesses. These findings are from the results of interviews with students and observations.

Keywords: Lectures characteristic, lecturer's leadership

Preliminary

History reveals that Pancasila has become the ideology of the Indonesian nation, the personality of the nation and has united the various components of the Indonesian nation since the beginning of independence. Pancasila affirms the value of eastern philosophy, which is based on noble traditions realized through attitudes and mental mutual respect, respect for self and fellow entities (LEMHANAS, 2017, 30). Values of respect and tolerance are inherent in Indonesians from the beginning to inspire the founding fathers of the nation to emphasize Indonesian unity as a valued gauge. The metaphysical aspects expressed in the first principle further strengthen the identity of the Indonesian nation as a faithful nation. The aspects of humanity, nationality, sovereignty and sociality guarantee that the relationship between human, human and Indonesian nature can be established well.

In the Indonesia's Independent preparation committee (BPUPKI in bahasa Indonesia) session Soekarno explained the basic concepts of the country. For Soekarno, a country that will be formed is not a country that only serves the interests of one group or ethnicity, for example Java, Bugis, Bali etc., or only serves one particular religious group such as Muslims or Christians. According to Titaley, 1991, the country to be formed together from various ethnic groups and

religions, consolidated and formed a single nation, which, according to Soekarno, this concept had never existed before.

According to Soekarno, Indonesian ideology consisted of 5 basic concepts, including the concepts of nationalism, internationalism, democracy, social welfare, and divinity. The concept of nationalism presented by Soekarno in the BPUPKI session was lifted from the previous history of Indonesian history, namely the two great kingdoms namely Srivijaya with Buddhist style, and Majapahit with Hindu patterns. For the people of Indonesia, it will become a new phenomenon, which is to become a country with people who merge from each ethnic and religious background into a new nation, namely the Indonesian nation. According to Titaley this is a nation that is united for all and all for all. For Soekarno, this is the nationalism that must underlie the Indonesian state.

The second concept, namely internationalism which is present from the concept of Indonesia as a new nation, but at the same time Indonesia is part of the world of nations, so is its humanism value, which is aimed at providing humanity as the foundation of this new nation. Soekarno became a figure who disagreed with all forms of occupation that occurred at that time or in the future. For Soekarno, human beings are creatures

that have relations between humans and other humans. He invited as "menseljkheid".

The basic concept of the country conveyed by Soekarno was democracy. Democracy approved by Sukarno is not an approved democracy, approved based on consensus or deliberation. In the concept issued by Soekarno, social welfare was the focus, freedom of democracy would not be realized without social welfare.

The principle of divinity is the basic point conveyed by Soekarno. Basically, Indonesian people are people who have believed in God, even before the entry of religions in Indonesia. According to Soekarno the concept of God is fixed, it is human understanding of God that changes over time. And Indonesia believes in almighty God and the divinity value of God Himself.

Of the five principles put forward by Sukarno in his June 1, 1945 speech, he summarized the five principles in one word, mutual cooperation or gotong royong (in Bahasa Indonesia). For Soekarno, the unity of all community groups was the main thing before declaring themselves as a nation. After Soekarno's speech on the basis of the country, many participants agreed, but some did not. They split into Muslim nationalist and secular nationalist groups. As a result, a small committee was formed to find solutions in the form of concepts that could be agreed upon by the two groups. Finally, they agreed to the Jakarta charter with the principle of divinity in the first of the five basic concepts.

The night before it will be ratified, on August 17, 1945 at night, a message from residents of eastern Indonesia was conveyed to Hatta, they requested for the abolition of the sentence "carrying out Islamic law for the followers" in the opening of the 1945 constitution. After a rigid and long discussion, the first principle was successfully transformed into the "Believe in a supreme God" as known today. This history needs to be discussed when we want to ask "how to solve various issues of intolerance rife in Indonesia lately". The Indonesian generation needs to return to the spirit of the initial unity that was owned by the founders of the nation, who abandoned their respective egoism and the interests of their respective groups for the realization of a great and civilized nation.

In reality, reflecting on the internal conditions of the Indonesian nation in the face of current globalization, many issues relate to threats to the unity and nationalism of the younger generation. Indonesia is being faced with the issue of intolerance that is getting stronger due to the emergence of fanaticism and various other political interests. Moral decadency occurred in the younger generation, triggering various actions that did not reflect Pancasila values, especially the value of Indonesian unity (Irhandayaningsih, 2013, p.125). In the book Pancasila Education in Higher Education, the publication of RISTEKDIKTI stated that various problems related to taxes, corruption, environment, national disintegration, drugs, law enforcement and

so on, show the erosion of Pancasila values in the life of the nation (2016, p.14). Data on strengthening intolerance were demonstrated by researchers from the Wahid Foundation

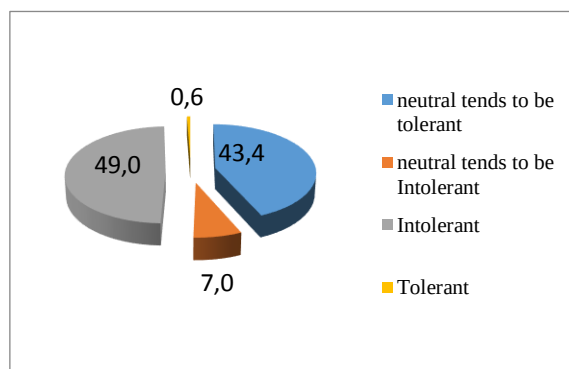


Figure 1.1 Percentage of intolerance towards groups that are not liked

Sumber: LEMHANAS, 2017, 48

This condition is considered as the background of Pancasila education at the university level. Students need to be equipped with the knowledge and values of Pancasila that are beginning to fade with the times, even though Pancasila is a national paradigm that needs to be lived out if it does not want to lose its identity as an independent nation. Pancasila education is expected to form the norm, strengthen unity and deepen the love of the young generation towards their nation. Priority Agenda or NAWA CITA as stated in Presidential Regulation Number 2 of 2015 concerning the National Medium Term Development Plan 2015-2019 in Book I page 67-68 which is to revolutionize the nation's character. Through the Pancasila course a good citizen is expected to be realized, as stated by Cogan and Derricott (1998, 4) which states that "a good citizen, by contrast, not only lives in his or her private life, but is also committed to participation in public life. " The character of citizens in the 21st century, although diverse because it depends on the prevailing political system, according to Cogan (1998, 2-3) there are 5 (five) national characteristics namely 1) a sense of identity, 2) the enjoyment of certain rights, 3) fulfillment of corresponding obligations, 4) degree of interest and involvement in public affairs, and acceptance of basic societal values. The Pancasila is taught at the university level, college graduates are expected to be a pioneer in the formation of a strong and civilized society in the future.

As a national identity, Pancasila is used as a subject taught to universities. This is considered important as one of the ways to foster insight and awareness of the nation and state, develop a sense of love for the homeland and encourage the formation of superior citizens in building their nation, as a manifestation of devotion to God and love for others. Setiadi explained that education in science, technology and art at Indonesian tertiary institutions was designed to equip students with scientific

foundations. Pancasila is used as one of the basic sciences taught at the tertiary level, before students increasingly deepen their specific skills in their respective majors (2005, 2). Syahrial Syarbaini (2011, 23) describes the goals of Pancasila in higher education, which is directing students to form morals that are implemented in daily life such as the behavior of faith and piety to the Almighty God in the life of a pluralistic society, just and civilized human behavior, cultural behavior, and diverse interests of behavior that support the creation of a people who upholds common interests above the interests of individuals or groups. XYZ University also organizes Pancasila study under the Liberal Arts Department. According to national defense institution, education in the classroom context has a huge impact in implementation of Pancasila learning that is meaningful and able to bring out the transformation effect in students learning experience.

The results of a brief interview with several students revealed that there were some characteristics of lecturers who were still quite weak in Pancasila learning. In the presentation of learning objectives, lecturers are still pedantic and often out of topic, lecturers only read presentation slides, the material is less clear. In preparing the assessment, it is less directed at the learning objectives. Lack of supervision on the development of student learning. Passive interaction and lack of class control, because students are free to enter the classroom. Lack of appreciation from lecturers for student achievement in class. This study is based on the case of the weak character of lecturers in Pancasila learning which ideally has a big impact on the achievement of the Pancasila learning objectives themselves.

This research aims to determine the characteristics of lecturers in Pancasila learning. This study also aims to determine the strengths and weaknesses in each character found to overcome the case of weak lecturer characteristics in learning, as explained in the formulation of the problem in the previous section.

Theory

A. The Role of Lecturers in Higher Education Institutions

As a professional educator and scientist, a lecturer is obliged to carry out three main roles, which are also regulated in the Government Regulation of the Republic of Indonesia Number 37 of 2009, its name *Tri Dharma* of higher education consist of teaching *Dharma*, research *Dharma* and community service. Tridharma of higher education must be carried out by a lecturer as a manifestation of his role in the institution and his contribution as an academic in the community.

Higher education is an area for lecturers to lead. According to Sutanto (2014) lecturers are the true leaders in higher education to bring progress in institutions (Susanto, 2014). Lecturer leadership is

related to the teaching and learning process conducted by lecturers, lecturer activities in the classroom, and the way the lecturers respond to student attitudes. Lecturer leadership is the internal nature of lecturers or educators in an effort to create a conducive learning atmosphere (Sulistiyanini, 2015, 168). It can be concluded that lead competence is a difficult part to be separated from a lecturer because ideally it is an internal trait in the lecturer.

The form of lecturer leadership can be seen if higher education wants to show quality and at the same time achieve its goals for each student (Ashworth, 1993, 63). Many higher education institutions have begun to develop lecturer leadership programs. Those who maximize the leadership of lecturers, find their organizations are developing more and more in potential individuals and organizations (Kinney, Robinson, 2005, 19). A line of lecturer leadership indicators presented by Chamberlin and Sommerville (1991, 15) shows that there are elements of leadership in learning contained in the lecturer leadership indicator points. Leadership like this, called learning leadership, it focuses on the quality of the learning process, moves students to achieve competencies, fosters student internal motivation (Weismann, 2013, 69). Learning leadership devotes its attention to teaching philosophy, pedagogical approaches, classroom activities, curricula, learning materials and evaluation innovations from students and colleagues (Nunn & Pillay, 2014, 848). The final target of learning leadership is that lecturers are able to foster motivation (internal motivation) in students' internal learning, which in turn becomes a drive for students to independently strive to achieve their basic competencies to the maximum as a form of quality learning (Weismann, 2013, 69). Thus it can be concluded that lecturers who have shown similar indications can be assessed as having carried out leadership learning that focuses on the progress of learning for each student.

B. Lecturer' engagement toward institution

The lecturer is an employee in a college and his competence is expected to achieve the high-level goals where he works. The lecturer is called an educative workforce that determines the success of a college (Winarno, 2012). When referring to the provisions stipulated in the 1945 Constitution, the lecturer is classified as a citizen, has the right to work, obtain compensation in the form of salary and fair and decent treatment in relation to work relations. Rampersad states, job-oriented competencies include abilities, behaviors or skills that have been shown to show or predict superior performance in the given responsibilities (Rampersad, 2006, 188). Every employee has the competencies used to complete the work provided and the type of work provided must be in accordance with the competencies that are taught, so that competencies can be measured properly.

As an employee who plays an important role in the progress of the institution, the lecturer must

have a high commitment and support the institution's vision and mission. Commitment can be shown by the level of attendance and fulfillment of responsibility for the knowledge that is taught or researched. According to Gibson (2010, 175) competence can be shown if there is commitment from employees and commitment is related to motivation in employees. Motivation is the strength possessed in a person who encourages himself to do something and direct the behavior of that person. The lecturer will give his dedication to the institution if there is internal motivation that encourages him to work. This motivation can be seen from the commitment of lecturers in the organization or what is called employee engagement.

Methods

Qualitative methods were used in this study with intrinsic case studies as research designs. The research design used is a case study, according to Cresswell (2003, 13), a case study is a type of qualitative research that allows researchers to explore deeply into programs, events, processes, activities, in one or more people. Yin (2005, 1) gives a characteristic of research with case study design, that is, this design is appropriate for research with the formulation of the problem using how or why. The reason for choosing a case study is because there are three objectives, among others, to produce a detailed description of a phenomenon, develop a possible explanation of the phenomenon, evaluate the phenomenon (Gall, Gall, & Borg, 2003, 439). A case study to produce an in-depth explanation of the characteristics of lecturers in Pancasila lecturers at XYZ University.

The flow diagram in this study is shown below.

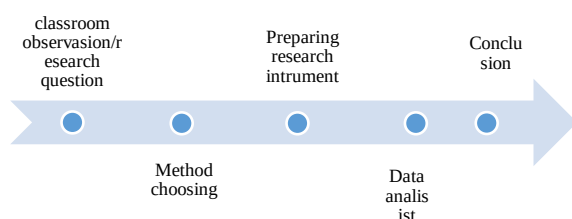


Figure 1.1 Flow Diagram of The Research

Research Data Analysis

The collected data will be analyzed using open, axial and selective coding. In this study used analytical coding, namely researchers provide a folder for each category or topic, containing every information from the interview relating to the name of the folder or category created. This coding is related to the way the researcher interprets and reflects the meaning of the categorized topic (Bandur, 2016, 167).

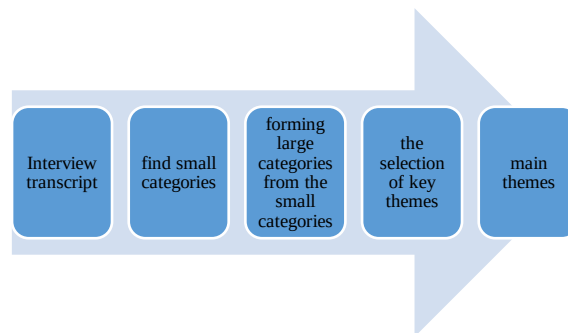


Figure 1.2 Coding Process

Results

A. Learning Leadership as a Characteristics of Lecturers

The learning leadership characteristics found in this study were built from the elements of learning control in aspects of learning methods, assessment, and classroom management. Lecturer learning methods that are characterized by leaders are always taught, adapted to student learning and developed according to student needs (Wetzler, 2010, p.27). One response interview with the subject revealed that the lecturer saw the characteristics of students in his class, referring to the content to be taught and then seeing the content from the facts, then designing the right method. This indicates that the lecturer has shown the existence of leadership characteristics in the curriculum.

The results of interviews with students showed a different tendency, namely for students, lecturers had not made appropriate measurements. Students make presentations but there is no follow-up from the lecturer regarding the weaknesses and strengths of the presentation content that has been done. Questions and answers tend to be rare, because lecturers continue to lecture from the beginning of the meeting to the end. Students want a more challenging evaluation, while at the same time opening their horizons about the condition of the nation and Pancasila. Students want lecturers to give them the opportunity to conduct a survey in the community about Pancasila, not just presentations without feedback from lecturers.

Another category that composes the leadership characteristics of lecturers for the theme of learning leadership is class management. Based on the interviews, the lecturers tried to implement preventive measures such as maintaining eye contact, not standing at one point when explaining, mingling with students who were less disciplined in class to keep the class running conducive. This response indicates that there is a lecturer effort to fulfill the characteristics as a leader in his class. Lecturers create a learning atmosphere that supports the development of student learning (Wetzler, 2010, p.27), so that students feel comfortable in class.

The results of interviews with students showed that there were lecturers' attempts to manage

their classes, but there were still deficiencies because lecturers tended to lack supervision. Many students feel bored and choose to be busy themselves. The class atmosphere is not conducive because lecturers do not use loudspeakers (Appendix D) so students who sit in the back tend to have difficulty listening to the lecturers' voices.

It can be concluded that lecturers in Pancasila learning at XYZ University already have learning leadership characters, but there are still some weaknesses in these characters. Seen from the results of interviews with students and observation notes, students need varied methods, challenging assessments and good class management, so that the character of learning leadership can be clearly felt by students.

B. Lecturer's Engagement Toward the Subject and Institution as a Part of Lecturer Characteristics

The characteristics of employee engagement are composed of elements of support for institutions and preparation of lecturers. As a leader, lecturers prioritize the interests of the institution compared to personal interests by articulating the vision and mission to students (Burke & Rice, 2011, 17). The interview results indicate that the lecturer agrees with the institution's vision and mission. They realize that lecturers are supporters of the institution's vision and mission. Lecturers must socialize their vision and mission to each student in the class (Appendix B). The form of support for institutions is also demonstrated by preparing oneself in the form of updating content in accordance with the conditions of the present Pancasila, and oriented towards the syllabus (Appendix B). The syllabus produced is derived from the vision and mission. The contents of the syllabus reflect the graduates' profile to be achieved, the instructional objectives and methods to achieve the objectives until the evaluation of the achievement of learning objectives (Appendix H). That is, the action oriented towards the syllabus is a form of indirect support for the institution's vision and mission.

On the other hand, the theme compiler category consists of interviews with subjects that indicate an indication of lack of support for the institution. The lecturer is not oriented towards the syllabus and does not have a learning scenario. This is confirmed by observation notes and syllabus. In the ideal syllabus learning activities are filled with debating activities (Appendix H), but the activities carried out are student presentations (Appendix F).

Employee engagement on lecturer leadership has been demonstrated by Pancasila lecturers at XYZ University. Weaknesses are still found especially in the application of syllabus which is derived from the institution's vision and mission. The lecturer expressed their support for the institution's vision and mission, but still felt that obeying the syllabus made the lecturer system like a machine.

Conclusions and Recommendations

Some conclusions can be drawn from the results of research on the characteristics of lecturers in Pancasila learning at XYZ University, among others

- 1) Lecturers play the role of learning leaders. Learning leadership has been carried out by lecturers, as seen from the effort to develop syllabus conducted by lecturers.
- 2) Characteristics of employee engagement is within the lecturer, it shows the support of the lecturer on the institution's vision and mission. The tendency to not support institutions is also seen in aspects such as syllabus implementation. That is the reason some students found themselves too hard to achieve the learning aims.

Suggestions in this study are divided into two parts, namely suggestions for further research and suggestions for the institutions where the research is conducted. Further researchers who want to discuss a similar topic are advised to explore further the background behind the leadership characteristics of the lecturers found at the study site. The next researcher is also advised to make the human resources department as one of the research subjects to see the recruitment process of the lecturers at the institutions that are to be studied. The suggestion for the research location institutions is that the institution should hold lecturer competency training. Training can include aspects of controlling class skills, recognizing the characteristics of today's students, training in teaching methods, compiling syllabi and integration in the learning process.

References

- Ashworth, Kenneth. "A call for faculty leadership." *American Association of University Professors*, 1993: 63.
- Bandur, Agustinus. *Penelitian Kualitatif: Metodologi, Desain dan Teknik Analisis Data dengan Nvivo 11 Plus*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016.
- Burke, Marcia, and Richard Rice. *Alabama Instructional Leadership Handbook*. Alabama: Superintendents Academy, 2011.
- Chamberlin, Leslie, and Joseph Sommerville. "Teaching as Instructional Leadership." *American Secondary Education*, 1991: 13-17.
- Danumiharja, Mintarsih. *Profesi Tenaga Kependidikan*. Indonesia: Deepublish CV Budi Utama, 2015.
- Gall, M. D, J.P Gall, and W.R. Borg. *Educational Research: An Introduction*. Boston: Pearson Education, 2003.
- Irianto, Sulistyowati. *Otonomi Perguruan Tinggi: Suatu Keniscayaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2012.

- Kezar, A, and J Lester. "Supporting faculty grassroots leadership." *Research in Higher Education*, 2009: 715-740.
- LEMHANAS, PPSA XXI. *Peran Pancasila dalam Memperkokoh Negara kesatuan Republik Indonesia*. Jakarta: LEMHANAS RI, 2017.
- Neuman, W.L. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative*. Boston: Allyn and Bacon, 2006.
- Robbins, P. *Organizational Behavior 10th Edition*. Jakarta: Gramedia, 2006.
- Roche, M. *Why Choose the Liberal Arts?* Notre Dame: Notre Dame Press, 2010.
- Sire, J. *The Universe Next Door 4th edition*. Doeners Grove: InterVarsity Press, 2004.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta, 2008.
- Syarbaini, Syahrial. *Pendidikan Pancasila: Implementasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa Di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011.
- Teske, Kasey. *A Comprehensive Model of Instructional Leadership: The Effect of Middle School Leadership on Growth in Student Learning*. New York, 2014.
- Wetzler, Wilson. "Quality Education Through Faculty Leadership ." *Improving College and University Teaching*, 1996: 234-244.
- Yin, R.K. *Case Study research: Design and Methods* . Newbury Park: Sage Publications, 1984.

Author

Juliana Tirza was born on Manado, 19 Juli 1989. Author is a daughter of Mr. Deny Mangilaleng (alm) and Mrs. Helmina Rumondor. Has finished a study from SD Negeri 41 Manado, SMP Negeri 1 Manado, SMA BINSUS SULUT Manado, and graduate from Biology Education, *Teacher's College* Universitas Pelita Harapan at 2013. At 2016 author took a postgraduate school in Education Magister at Universitas Pelita Harapan. Since 2011 author started to work at Lentera Harapan Toraja School until 2013. From 2013 until 2014 author moved to Lentera Harapan Papua School. From 2014 until 2015 author taught at Dian Harapan Lippo Village School and from 2015 until now author be a lecturer in University of Pelita Harapan Lippo Village Karawaci Tangerang.

PETUNJUK UNTUK PENULIS

JUDUL ARTIKEL/ KARYA ILMIAH

(all caps, Times New Roman, 14 pt, bold, centered, rapat margin atas)

(Kosong satu spasi tunggal, 14 pt)

Penulis pertama, Penulis kedua, dan Penulis ketiga (TNR, 12 pt, bold)

Keterangan Jabatan, Nama instansi pendidikan/ lembaga/ kelompok penelitian (TNR, 10 pt)

E-mail: penulis@domain.com (TNR, 10 pt, italic)

(kosong dua spasi tunggal, 12 pt)

Abstrak (12 pt, bold)

(kosong satu spasi tunggal, 12 pt)

Abstrak dibuat dalam Bahasa Indonesia, kecuali untuk artikel/ karya ilmiah berbahasa Inggris tidak menggunakan abstrak berbahasa Indonesia. Abstrak Bahasa Indonesia ditulis terlebih dahulu diikuti abstrak Bahasa Inggris. Jenis huruf *Times New Roman*, 10 pt, spasi tunggal, *justified*. Abstrak berisi tujuan penelitian, metode penelitian, serta hasil analisis dan tidak lebih dari 250 kata. (kosong satu spasi tunggal, 10 pt)

Kata kunci : berisi kata-kata atau frasa-frasa yang erat kaitannya dengan artikel/ karya ilmiah dan tidak lebih dari 5 (lima) kata atau frasa (TNR, 10 pt)

(kosong dua spasi tunggal, 10 pt)

Abstract (12 pt, bold, italic)

(kosong satu spasi tunggal, 12 pt)

Abstract in English. Times New Roman, 10 pt, italic, single spaced, justified. Abstracts contains research objectives, research methods, the results and not more than 250 words. (one blank single space, 10 pt)

Key words: containing words or phrases that are closely related to the article/ research and not more than 5 (five) words or phrases

(kosong tiga spasi tunggal, 12 pt)

Pendahuluan (12 pt, bold)

(satu spasi kosong, 10 pt)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 10 pt, spasi tunggal, *justified*. Naskah ditulis pada kertas berukuran A4 (210 mm x 297 mm) dengan margin atas 2.5 cm, bawah 2 cm, kiri halaman ganjil dan kanan halaman genap 3 cm, kanan halaman ganjil dan kiri halaman genap 2 cm. Panjang naskah hendaknya tidak melebihi 15 halaman termasuk gambar dan tabel. Judul naskah singkat dan informatif serta tidak melebihi 20 kata. **Naskah ditulis dalam dua kolom** dengan spasi antar kolom 1 cm. Nomor halaman ditulis dengan *Times New Roman* 10 pt di bagian bawah halaman dari sisi yang memiliki margin 2 cm (*outer*).

Penulisan *heading* dan *subheading* diawali huruf besar dan diberi nomor dengan angka Arab. Sistematika penulisan sekurang-

kurangnya mencakup **Pendahuluan, Metode Penelitian, Analisis dan Interpretasi Data, Kesimpulan dan/ atau Diskusi**, serta **Daftar Acuan. Ucapan Terima Kasih/ Penghargaan** (jika ada) diletakkan setelah **Kesimpulan** dan sebelum **Daftar Acuan**. Jarak antara subjudul diberi satu spasi kosong 12 pt. **Singkatan/ Istilah/ Notasi/ Simbol**

Penggunaan singkatan diperbolehkan, tetapi harus dituliskan secara lengkap pada saat pertama kali disebutkan lalu dibubuhkan singkatannya dalam tanda kurung. Istilah/ kata asing atau daerah ditulis dengan huruf *italic*.

Tabel

Ditulis dengan *Times New Roman* 10 pt dan diletakkan berjarak satu spasi tunggal di bawah judul tabel. Judul tabel ditulis dengan huruf ukuran 9 pt **bold** dan ditempatkan di atas tabel. Jarak tabel dengan paragraph adalah satu spasi tunggal.

Gambar

Diletakkan simetris dalam kolom halaman, berjarak satu spasi tunggal dari paragraf. Keterangan gambar diletakkan di bawah gambar dan berjarak satu spasi tunggal dari gambar. Penulisan keterangan gambar menggunakan huruf berukuran 9 pt, **bold**. Gambar yang telah dipublikasikan oleh penulis lain harus mendapat ijin tertulis dari penulis dan penerbitnya.

Kutipan

Kutipan dalam naskah menggunakan sistem kutipan langsung. Penggunaan catatan kaki sedapat mungkin dihindari. Ada beberapa cara penulisan kutipan. Kutipan langsung dari halaman tertentu ditulis sebagai berikut (Grimes, 2001:157). Jika yang diacu adalah pokok pikiran dari beberapa halaman, cara penulisannya adalah sebagai berikut (Grimes, 2001:98-157), atau jika yang diacu adalah pokok pikiran dari keseluruhan naskah, cara penulisannya sebagai berikut (Grimes, 2001).

Daftar Acuan

(kosong satu spasi tunggal, 10 pt)

Contoh penulisan daftar acuan adalah sebagai berikut:

Acuan dari buku:

Creswell, J. W. (2008). *Educational research: Planning, conduction, and evaluating quantitative and qualitative research* (3rd ed.) Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.

Acuan bab dalam buku:

Markus, H. R., Kitayama, S., & Heiman, R. J. (1996). Culture and basic psychological principles. Dalam E. T. Higgins & A. W. Kruglanski (Eds.), *Social psychology: Handbook of basic principles*. New York: The Guilford Press.

Acuan dari dokumen online:

Van Wagner, K. (2006). Guide to APA format. *About Psychology*. Diunduh 16 November 2006 dari <http://psychology.about.com/od/apastyle/guide>.

Acuan artikel dalam jurnal:

Wassman, J. & Dasen, P. R. (1998). Balinese spatial orientation. *Journal of Royal Anthropological Institute*, 4, 689-731.

Acuan dari jurnal online:

Jenet, B. L. (2006). A meta-analysis on online social behavior. *Journal of Internet Psychology*, 4. Diunduh 16 November 2006 dari <http://www.Journalofinternetpsychology.com/archives/volume4/3924.html>.

Artikel dari Database:

Henriques, J. B., & Davidson, R. J. (1991). Left frontal hypoactivation in depression. *Journal of Abnormal Psychology*, 100, 535-545. Diunduh 16 November 2006 dari PsychINFO database.

Acuan dari forum, diskusi, berita online:

Leptkin, J. L. (2006, November 16). Study tips for psychology students [Msg. 11]. Pesan disampaikan dalam <http://groups.psychhelp.com/forums/messages/48382.html>.

Acuan dari makalah:

Santamaria, J. O. (September 1991). *How the 21st century will impact on human resource development (HRD) professionals and practitioners in organizations*. Makalah dipresentasikan pada International Conference on Education, Bandung, Indonesia.

Acuan dari tugas akhir, skripsi, tesis dan disertasi:

Santoso, G. A. (1993). *Faktor-faktor sosial-psikologis yang berpengaruh terhadap tindakan orang-tua untuk melanjutkan pendidikan anak ke sekolah lanjutan tingkat pertama (Studi lapangan di pedesaan Jawa Barat dengan analisis model persamaan struktural)*. Disertasi Doktor Program Pascasarjana Universitas Indonesia, Jakarta.

Acuan dari laporan penelitian:

Villegas, M., & Tinsley, J. (2003). *Does education play a role in body image dissatisfaction?*. Laporan Penelitian, Buena Vista University.

Pusat Penelitian Kesehatan Universitas Indonesia. (2006). *Survei nasional penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba pada kelompok rumah tangga di Indonesia*, 2005. Depok: Pusat Penelitian UI dan Badan Narkotika Nasional.

Acuan dari ensiklopedia atau kamus:
Sadie, S. (Ed.). (1980). *The new grove dictionary of music and musicians* (6th ed., Vols 1-20). London: Macmillan.

Lampiran

(kosong satu spasi tunggal, 10 pt)

Lampiran/ *Appendices* hanya digunakan jika benar-benar sangat diperlukan untuk mendukung naskah, misalnya kuesioner, kutipan undang-undang, transliterasi naskah, transkripsi rekaman yang dianalisis, peta, gambar, tabel/ bagian hasil perhitungan analisis, atau rumus-rumus perhitungan. Lampiran diletakkan setelah Daftar Acuan/ Reference.

Riwayat Penulis

(kosong satu spasi tunggal, 10 pt)

Riwayat penulis berisi profil singkat penulis seperti tempat dan tanggal lahir, asal universitas, instansi, dll. Pada bagian ini dapat juga dimasukkan aktivitas penulis saat ini, karya yang dihasilkan, atau hal-hal lain yang menggambarkan penulis berdasarkan prestasi yang dicapainya. Riwayat penulis dibuat tidak lebih dari 200 kata. Apabila suatu naskah ditulis oleh beberapa orang, maka keterangan antar satu penulis dengan yang lain dipisahkan dengan menempatkan riwayat masing-masing penulis dalam paragraf yang berbeda.

Pengajuan Naskah

Naskah yang diajukan penulis merupakan karya ilmiah orisinal, belum pernah diterbitkan dan tidak sedang diajukan untuk diterbitkan di tempat lain. Untuk kemudahan komunikasi, penulis diminta memberikan alamat surat menyurat dan e-mail, nomor telepon dan fax yang bisa dihubungi.

Penulis mengirimkan satu eksemplar naskah dan versi softcopy dalam CD-R/ CD-RW ke kantor editor atau melalui surat elektronik kepada: jpendidikandd@yahoo.com dengan ukuran file tidak lebih dari 2 MB. Nama file, judul dan nama-nama penulis naskah dituliskan pada label CD-R/ CD-RW. CD-R/ CD-RW harus selalu disertai versi cetak dari naskah dan keduanya harus memuat isi yang sama.

Naskah dipersiapkan dengan menggunakan pengolah kata Microsoft Word for Windows 6.0 atau versi yang lebih baru. Naskah ditulis sesuai dengan petunjuk penulisan Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa. Panjang maksimum naskah adalah 15 halaman kertas A4. Untuk keseragaman, Dewan Editor berhak mengadakan penyesuaian format.

Semua naskah yang diajukan ke Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa akan melalui penilaian oleh Tim Riset Pendidikan Dompot Dhuafa dan/ atau editor. Sistem penilaian bersifat anonim dan independen. Editor menetapkan keputusan akhir naskah yang diterima untuk diterbitkan.

Penulis akan menerima pemberitahuan dari editor jika (1) naskahnya diterima untuk diterbitkan, diminta melakukan perbaikan (jika ada) dan segera mengembalikan revisi naskah, atau (3) naskahnya ditolak. Perubahan yang dilakukan pada revisi naskah dituliskan dalam daftar. Hanya perubahan kecil yang dapat dilakukan, tidak diperkenankan melakukan perubahan besar pada revisi naskah.

Penulis diminta memeriksa dengan seksama susunan kata dan penyuntingan serta kelengkapan dan kebenaran teks, tabel, dan gambar dari naskah yang telah direvisi. Naskah dengan kesalahan pengetikan yang cukup banyak akan dikembalikan kepada penulis untuk diketik ulang. Naskah yang sudah dinyatakan diterima akan diminta untuk diperbaiki formatnya jika penulisan tidak sesuai dengan petunjuk yang telah ditetapkan.

Penulis yang naskahnya ditolak berhak meminta kepada editor untuk mencari satu penilai lain, jika penulis dapat berargumentasi bahwa penilai tidak objektif dalam menilai naskahnya.

Reprint sebanyak 2 (dua) eksemplar akan diberikan secara cuma-cuma kepada penulis. Pemesanan tambahan reprint akan dikenai tambahan biaya kepada penulis. Formulir pemesanan reprint yang berisi penawaran harga akan dikirimkan pada penulis bersamaan dengan pemberitahuan penerimaan revisi naskah. Penulis akan diminta mengirimkan formulir asli *copyright* yang telah ditandatangani kepada editor setelah naskahnya diterima untuk diterbitkan.

INFORMASI JURNAL PENDIDIKAN DOMPET DHUAFA

Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa hingga saat ini telah terbit sebanyak 16 edisi yang terbagi ke dalam 9 volume, yaitu:

1. Volume 1 nomor 1 edisi November 2011
2. Volume 2 nomor 1 edisi Mei 2012
3. Volume 2 nomor 2 edisi November 2012
4. Volume 3 nomor 1 edisi Mei 2013
5. Volume 3 nomor 2 edisi November 2013
6. Volume 4 nomor 1 edisi Mei 2014
7. Volume 4 nomor 2 edisi November 2014
8. Volume 5 nomor 1 edisi Mei 2015
9. Volume 5 nomor 2 edisi November 2015
10. Volume 6 nomor 1 edisi Mei 2016
11. Volume 6 nomor 2 edisi November 2016
12. Volume 7 nomor 1 edisi Mei 2017
13. Volume 7 nomor 2 edisi November 2017
14. Volume 8 nomor 1 edisi Mei 2018
15. Volume 8 nomor 2 edisi November 2018
16. Volume 9 nomor 1 edisi Mei 2019

Untuk pendaftaran naskah silahkan Submit di:

<https://jurnal.makmalpendidikan.net/>

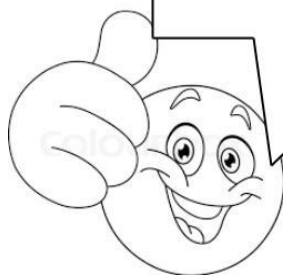
atau hubungi:

085695989185 (Pedri H)

085782197651 (Dezya S)

Email:

makmalpendidikan@dompetdhuafa.org



Review Edisi Sebelumnya:



Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa Volume 08 nomor 02, edisi November 2018,

Daftar isi:

- Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Blended Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa (*Kusumawati Dwiningsih dan Nur Aisyi Sakinah*)
- Penerapan Model Pembelajaran Walking Gallery untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkembangan Sistem Administrasi Wilayah Indonesia di Kelas VI SD Nurul Ihsan Tolitoli (*Anita Kusuma Dewi*)
- Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi di SMA Negeri 1 Sukahaji (*Rina Sugiartiningsih, M.Pd.*)
- Penerapan Metode “Tadarus Bujang” dalam Pengembangan Budaya Literasi di Sekolah Terpencil (*Panji Pratama*)
- Media Pembelajaran Sastra Berbasis Information And Communication Technologies (ICT) (*Ptaya Rahmadi*)
- The Implementation of Ten Teacher’s Leadership Values on SGI Master Teacher Program (*Ervan Jaya*)
- Use of Concept Map in Improving Outcomes of Learning Science Package Mater in Blood Circulation System Sekolah Paket Asa Generus Jakarta (*Arby’in Pratiwi dan Muh.Shirli Gumilang*)

*Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada web E-Jurnal <https://jurnal.makmalpendidikan.net/> atau di website Makmal Pendidikan <http://www.makmalpendidikan.net/>

Untuk pemesanan silahkan buka link:

<http://bit.ly/pemesananjurnal> kemudian WA atau SMS ke 085695989185

Untuk memberikan feedback/tanggapan terhadap Jurnal Pendidikan DD silahkan isi di:

<http://bit.ly/feedbackjurnalPDD>