



# JURNAL TEORI DAN PRAKSIS PEMBELAJARAN IPS

VOLUME 4, NOMOR 2, OKT 2019



PRODI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI MALANG





# JTP2 IPS

**Editorial Team**

## **EDITOR IN CHIEF**

Agus Purnomo

## **DEPUTY EDITOR IN CHIEF**

Agung Wiradimadja

## **Editorial Board**

1. Bayu Kurniawan, Universitas Negeri Malang, Malang
2. Idris, Universitas Negeri Malang, Malang
3. Khofifatu Rohmah Adi, Universitas Negeri Malang, Malang
4. Mina Holilah, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
5. Mohammad Mamba'us Suud, Universitas Raden Rahmad, Malang
6. Nasobi Natasuma, IAIN Jember, Jember
7. Neni Wahyuningtyas, Universitas Negeri Malang, Malang
8. Nevy Farista Aristin, Universitas Lambungmangkurat, Banjarmasin
9. Nurul Ratnawati, Universitas Negeri Malang, Malang



# JTP2 IPS

Volume 4, Nomor 2, Okt 2019

## Daftar Isi

Artikel	Hal
<b><u>Pembelajaran Sejarah di SMK era revolusi industri 4.0: tantangan dan peluang</u></b> <i>Nur Fajar Absor</i>	59-65
<b><u>Pengaruh kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional melalui model inkuiri sosial terhadap keterampilan sosial siswa</u></b> <i>Wardani</i>	66-73
<b><u>Meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) menggunakan media "ATM BCA"</u></b> <i>Sutrisno</i>	74-81
<b><u>Studi kapasitas masyarakat sebagai mekanisme bertahan menghadapi bencana banjir di Desa Sitarjo, Kecamatan Sumbermanjing Wetan, Kabupaten Malang</u></b> <i>Mohamad Mambaus Su'ud, Mashur Hasan Bisri</i>	82-89
<b><u>Implementasi model Pembelajaran Berbasis Proyek (<i>Project Based Learning</i>) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa</u></b> <i>Martina Lona Jusita</i>	90-95
<b><u>Meningkatan keaktifan dan hasil belajar IPS melalui model <i>jigsaw</i> pada materi atmosfer dan hidrosfer</u></b> <i>Agus Suprasetyo</i>	96-101



# JTP2 IPS

## About Journal

**Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS** (JTP2IPS, P-ISSN: 2503-1201 and E-ISSN: 2503-5347) is an academic peer-reviewed journal and published twice a year, April and October. This Journal provides space for academic debate and critical thinking to explore the social studies learning, social science and humanities. This journal covers original research articles, review articles, and short paper, in integrated social sciences, history, economics, sociology, geography, and any educational perspective such as Geography Education, Sociology Education, Economic Education, History Education, Religion Education, Communication Science for Education Purposes, and other relevant social sciences.

Frequency : **2 issues per year (April and October)**

DOI : **prefix 10.17977 by**  Crossref

Print ISSN : **2503-1201**

Online ISSN : **2503-5347**

Publisher : **Faculty of Social Science, Universitas Negeri Malang**

Indexing : **DOAJ | Google Scholar | SINTA | Dimensions | Copernicus**

Supported by :



**HISPISI**



**APRIPSI**



## **Pembelajaran Sejarah di SMK era revolusi industri 4.0: tantangan dan peluang**

**Nur Fajar Absor<sup>1</sup>, Umasih<sup>2</sup>, Kurniawati<sup>3</sup>**

Diterima 29 Juli 2019, Dipublikasikan 31 Oktober 2019  
©penulis (2019)

### **Abstract**

*Vocational High Schools (VHS) are currently facing challenges in the era of Industrial Revolution 4.0, this is responded by the government by issuing one of the regulations, namely Peraturan Dirjen Dikdasmen No. 07/D.D5/KK/2018 which changes the curriculum structure in VHS. One of the subjects affected is Sejarah Indonesia which currently only gets 3 hours in class X. Though history is important to learn for show its identity as a nation. The purpose of this study is to examine the challenges and opportunities that faced on history learning in VHS at the era of Industrial Revolution 4.0, so that the application of history learning becomes effective and efficient. This study uses qualitative method by conducting interviews with four teachers and documents study about regulations of curriculum and reviewing other studies. The results found that teachers can use technology in learning, such as Whatsapp, Instagram, Edmodo, Prezi, documentary films, and visit local cultural heritage sites and museums as a media and source of history learning, so that can also be delivered effectively and efficiently. Finally, the goal of history learning to show its identity as a nation and also the integration of Indonesian nation can remain in the midst at the era of Industrial Revolution 4.0.*

### **Keywords**

*History Learning, National Identity, National Integration*

## **PENDAHULUAN**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenjang di dalam pendidikan formal yang ada di Indonesia untuk mempersiapkan peserta didik, terutama bekerja dalam bidang tertentu (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). SMK saat ini menghadapi suatu tantangan berat ketika berkaitan dengan era Revolusi Industri 4.0. Schwab (dalam Ghufron, 2018) menjelaskan bahwa Revolusi Industri 4.0 secara mendasar mengubah individu dalam cara hidup, bekerja, dan berhubungan satu sama lain. Perubahan tersebut sangat dramatis dan terjadi pada kecepatan eksponensial. Berbeda dengan Revolusi Industri sebelumnya, Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan berkembangnya *Internet of Things* yang diikuti dengan teknologi baru dalam data sains, kecerdasan buatan, robotik, penyimpanan data dalam *cloud*, cetak 3D, dan teknologi nano (Ghufron, 2018).

Hal tersebut bertambah pelik, ketika di era Revolusi Industri 4.0 ini penggunaan robot semakin masif untuk menggantikan tenaga manusia dengan pertimbangan efektivitas dan

---

<sup>1</sup> Program Magister Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Jakarta  
nurfajar\_ps17s2@mahasiswa.unj.ac.id

<sup>2</sup> Program Magister Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Jakarta  
umasih@unj.ac.id

<sup>3</sup> Program Magister Pendidikan Sejarah, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta  
kurniawati@unj.ac.id

efisiensi. Sehingga, timbullah permasalahan baru, yaitu meningkatnya jumlah pengangguran yang saat ini berjumlah 7 juta orang. Dilihat dari tingkat pendidikannya, lulusan yang berasal dari SMK menduduki peringkat teratas dalam jumlah pengangguran, yakni sebesar 11,24% (786.800 orang) (Badan Pusat Statistik, 2018). Maka dari itu, diperlukan inovasi di dalam SMK dengan melihat berbagai macam perubahan yang terjadi di era Revolusi Industri 4.0.

Di tingkat nasional, pemerintah Indonesia dalam hal ini Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan peraturan baru yang menetapkan Spektrum Keahlian di lingkungan Pendidikan Menengah Kejuruan (SMK/MAK) yang sejalan dengan tuntutan perkembangan kurikulum, iptek, seni, dinamika perkembangan global, dan kebutuhan dunia kerja saat ini (Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 06/D.D5/KK 2018).

Menindaklanjuti hal tersebut, dikeluarkan pula Peraturan Dirjen Dikdasmen No. 07/D.D5/KK/2018 yang mengubah struktur mata pelajaran di lingkungan Pendidikan Menengah Kejuruan. Mata pelajaran Sejarah Indonesia untuk lingkungan Pendidikan Menengah Kejuruan mengalami perubahan yang signifikan, yakni hanya mendapatkan 3 jam pelajaran di kelas X saja yang sebelumnya diberikan 2 jam pelajaran untuk semua jenjang kelas, yakni kelas X-XII. Hal ini berbeda dengan struktur mata pelajaran yang ada di lingkungan Pendidikan Menengah Umum (SMA/MA) yang mempelajarinya dari kelas X-XII dengan durasi waktunya adalah 2 jam pelajaran di masing-masing jenjang kelas.

Padahal, mata pelajaran Sejarah Indonesia butuh dipelajari untuk menunjukkan identitasnya sebagai suatu bangsa di tengah-tengah era Revolusi Industri 4.0 yang saat ini dihadapi. Hal ini sejalan dengan pendapat Naredi (2016) yang menyampaikan bahwa pembelajaran sejarah memiliki tujuan untuk mengenalkan karakteristik dan identitas bangsanya dalam rangka membentuk suatu *nation and character building* dan menjadi sumber inspirasi tumbuhnya *sense of pride* (rasa kebanggaan) dan *sense of obligation* (rasa kewajiban) terhadap bangsa dan negaranya.

Lebih lanjut lagi, identitas tersebut menjadikan sebuah bangsa bersatu dan mewujudkan integrasi nasional. Dengan mempelajari sejarah, nantinya akan tumbuh rasa cinta dan kebanggaan terhadap Indonesia yang dampak jangka panjangnya adalah integrasi nasional bangsa Indonesia dapat tetap terjaga (Gunawan, 2016). Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan dari Naredi dan Gunawan di atas, maka mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK tetap penting dipelajari di era Revolusi Industri 4.0 yang saat ini dihadapi, yakni untuk menunjukkan identitasnya sebagai suatu bangsa hingga akhirnya integrasi nasional bangsa Indonesia dapat tetap terjaga.

Meskipun terdapat tantangan dengan munculnya Peraturan Dirjen Dikdasmen No. 07/D.D5/KK/2018, namun terdapat peluang di dalamnya untuk menerapkan pembelajaran sejarah secara efektif dan efisien. Hal tersebut yang menjadi tujuan dari penelitian ini, yakni untuk menguraikan tantangan dan peluang yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah di SMK era Revolusi Industri 4.0, sehingga penerapan pembelajaran tersebut menjadi efektif dan efisien. Sejauh ini, belum ada penelitian mengenai pembelajaran sejarah di SMK berdasarkan struktur kurikulum yang baru, yakni Peraturan Dirjen Dikdasmen No. 07/D.D5/KK/2018. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan menjadi pionir bagi penelitian berikutnya untuk mengkaji lebih dalam pembelajaran di SMK dari berbagai macam aspek.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Sedangkan, teknik pengumpulan datanya menggunakan instrumen wawancara dan studi dokumen atau dokumentasi (Sugiyono, 2015; Wirawan, 2016). Wawancara dilakukan terhadap empat orang guru yang ada di Jakarta dan Bekasi, selain itu peneliti juga melakukan studi dokumen dengan mengkaji peraturan-peraturan mengenai kurikulum yang ada di SMK, kemudian peneliti juga mengkaji penelitian-penelitian lainnya yang berkaitan dengan fokus penelitian mengenai pembelajaran sejarah di SMK era Revolusi Industri 4.0.

Sedangkan, untuk teknik analisis datanya, peneliti menggunakan model Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015) dengan tahapan-tahapannya sebagai berikut: (1) Reduksi data merupakan kegiatan merangkum, memilih, dan memfokuskan pada hal-hal yang penting untuk kemudian dicari tema dan polanya, dan selanjutnya membuang hal-hal yang tidak perlu; (2) Penyajian data adalah aktivitas ketika data yang sudah direduksi sebelumnya diorganisasikan dan disusun dalam pola hubungan, sehingga peneliti akan semakin mudah memahami data-data yang sudah didapatkan selama penelitian; (3) Kesimpulan atau Verifikasi, yakni tahapan akhir ketika temuan yang didapatkan menjawab rumusan masalah atau tujuan yang dikemukakan sejak awal, sehingga suatu obyek penelitian yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap menjadi jelas setelah dilakukan suatu penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Merujuk kepada struktur kurikulum yang ada di SMK berdasarkan Peraturan Dirjen Dikdasmen No. 07/D.D5/KK/2018, maka mata pelajaran Sejarah Indonesia mendapatkan alokasi waktu yang lebih sedikit dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya yang masuk ke dalam kelompok Muatan Nasional, yakni hanya mendapatkan 108 jam mata pelajaran. Lebih rinci lagi, mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK hanya dipelajari di kelas X saja dengan alokasi waktunya sebanyak 3 jam pelajaran, berbeda dengan mata pelajaran lainnya yang masuk ke dalam kelompok Muatan Nasional yang dipelajari dari kelas X sampai kelas XII, seperti yang dapat dilihat dalam Gambar 1.

STRUKTUR KURIKULUM  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

1. Bidang Keahlian : Teknologi dan Rekayasa  
1.1. Program Keahlian : Teknik Konstruksi dan Properti  
1.1.1. Kompetensi Keahlian : Konstruksi Gedung, Sanitasi dan Perawatan (4 Tahun)

MATA PELAJARAN	ALOKASI WAKTU	KELAS							
		X		XI		XII		XIII	
		1	2	1	2	1	2	1	2
<b>A. Muatan Nasional</b>									
1. Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	318	3	3	3	3	3	3	-	-
2. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	212	2	2	2	2	2	2	-	-
3. Bahasa Indonesia	320	4	4	3	3	2	2	-	-
4. Matematika	424	4	4	4	4	4	4	-	-
5. Sejarah Indonesia	108	3	3	-	-	-	-	-	-
6. Bahasa Inggris dan Bahasa Asing Lainnya*)	488	3	3	3	3	4	4	4	4
Jumlah A	1.870	19	19	15	15	15	15	4	4

**Gambar 1.** Struktur Kurikulum SMK/MAK Berdasarkan Peraturan Dirjen Dikdasmen No. 07/D.D5/KK/2018

Sumber: Peraturan Dirjen Dikdasmen No. 07/D.D5/KK/2018

Kemudian, menjadi tantangan baru lagi di dalam pembelajaran sejarah di SMK ketika dilihat dari segi materinya, terjadi pemadatan materi pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas

X. Hal ini bisa dilihat dari materinya yang dimulai dari “memahami konsep dasar sejarah” hingga materi “mengevaluasi kehidupan Bangsa Indonesia dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era kemerdekaan” (Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 464/D.D5/KR/2018). Padahal, materi tersebut tersebar di dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X sampai kelas XII di lingkungan Pendidikan Menengah Umum.

Pemadatan materi tersebut membuat guru mengejar penyelesaian materi dalam pembelajarannya. Selain itu, dengan waktu yang padat juga membuat guru kesulitan dalam melakukan penilaian, terutama dalam program remedial. Tantangan lainnya adalah buku paket yang sesuai dengan struktur mata pelajaran tersebut baru ada pada bulan Januari 2019, adapun buku tersebut diterbitkan oleh penerbit swasta, bukan dari Kemendikbud sendiri. Selanjutnya, ketika peserta didik naik ke jenjang kelas XII, mata pelajaran Sejarah Indonesia dimasukkan ke dalam USBN (Ujian Sekolah Berbasis Nasional), sementara mata pelajaran tersebut hanya dipelajari di Kelas X (LI, 2019; RG, 2019; S, 2019; DP, 2019).

Meskipun demikian, dengan masifnya perkembangan internet saat ini membuka kesempatan bagi guru untuk memanfaatkannya sebagai media dalam pembelajaran, sehingga efektif dan efisien ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Beberapa media berbasis internet yang bisa digunakan oleh guru di antaranya adalah (1) Membuat grup kelas di *Whatsapp* atau *Line*; (2) Mengakses *Facebook* atau *Instagram*; (3) Membuka kelas *online* di *Google Classroom* atau *Edmodo*. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan media lainnya yang bukan berbasis internet, namun menarik untuk digunakan, seperti (1) Presentasi menggunakan *Prezi* atau *Imindmap*; (2) Menonton film atau video dokumenter; (3) Mengunjungi situs cagar budaya atau museum setempat. (LI, 2019; RG, 2019; DP, 2019).

Permasalahan mengenai guru yang mengejar penyelesaian materi dalam pembelajarannya menimbulkan suatu kekhawatiran bahwa nantinya peserta didik hanya sekadar menghafal nama tokoh dan peristiwa pada masa lalu, padahal paradigma tersebut keliru. Hal ini disampaikan oleh Naredi (2016) bahwa mempelajari sejarah bangsa tidak hanya sekadar menghafal nama tokoh dan tahun kejadian di masa lampau, akan tetapi belajar tentang pengalaman generasi di masa lampau untuk diambil hikmahnya dan dijadikan sebagai titik tolak untuk membangun masa depan yang lebih baik. Sehingga, apabila hanya mengejar penyelesaian materi tersebut, tujuan dari pembelajaran sejarah untuk menunjukkan identitasnya sebagai suatu bangsa di tengah-tengah era Revolusi Industri 4.0 yang saat ini dihadapi menjadi suatu tantangan tersendiri.

Meski demikian, dengan adanya tantangan tersebut, muncul peluang-peluang dalam melaksanakan pembelajaran sejarah di SMK era Revolusi Industri 4.0 secara efektif dan efisien, terutama pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran. Berbagai media berbasis internet yang telah diuraikan sebelumnya, sejalan dengan berbagai penelitian yang sudah dipublikasikan selama ini.

Terkait dengan pembuatan grup kelas di *Whatsapp*, hasil penelitian Kartikawati dan Pratama (2017) dan Purnomo, Kurniawan dan Aristin (2019) menunjukkan bahwa hal tersebut efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara mandiri. Hal ini bisa dikembangkan lagi oleh guru bahwa pembuatan grup kelas di *Whatsapp* tersebut tidak hanya sekadar membuat grup kelas, tetapi bisa memuat beberapa *link website* yang membahas mengenai sejarah, seperti *historia.id* dan *tirto.id*.

Selanjutnya, berkaitan dengan mengakses Instagram, berdasarkan penelitian Utami, dkk. (2015) menyatakan bahwa penggunaan Instagram sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal tersebut dapat dikembangkan lagi oleh guru bahwa penggunaan Instagram dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mengakses akun-akun yang membahas mengenai sejarah, seperti Kelompok Pemerhati Budaya dan Museum Indonesia (KPBMI) dan Album Sejarah.

Lalu, terkait dengan pembukaan kelas *online* di *Edmodo*, penelitian yang dilakukan oleh Cahyono (2015) menunjukkan bahwa *Edmodo* bisa dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengurangi atau menghindari terlambatnya pendidikan nilai yang disampaikan dalam proses pembelajaran, karena kelas *online* tersebut dijadikan sarana untuk memudahkan pemberian materi pembelajaran dan pengumpulan tugas oleh guru.

Selain penggunaan internet, terdapat berbagai media lainnya yang bisa dimanfaatkan sebagai media atau sumber pembelajaran sejarah yang telah disampaikan sebelumnya, senada dengan berbagai penelitian yang telah dipublikasikan selama ini. Terkait dengan guru yang menyampaikan materi pembelajaran melalui presentasi menggunakan *Prezi*, berdasarkan penelitian Saputri dkk. (2016) menyimpulkan bahwa media presentasi *Prezi* dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Meskipun penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Akuntansi, namun bisa dijadikan rujukan untuk menerapkannya pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dengan berbagai macam modifikasi di dalamnya.

Kemudian, terkait dengan menonton film atau video dokumenter, penelitian Prananda dkk. (2018) mengemukakan bahwa penggunaan media film dokumenter sebagai sumber belajar cukup efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah. Penggunaan media film dokumenter ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien, sehingga guru tidak harus menyampaikan materi pembelajarannya secara konvensional (ceramah) saja.

Terakhir, terkait dengan kunjungan ke situs cagar budaya atau museum setempat dapat dilakukan ketika di luar jam pelajaran. Berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah ada menunjukkan bahwa situs cagar budaya atau museum dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah bagi para peserta didik ketika mereka berkunjung ke sana. Suswandari (2017) dan Bayu Kurniawan, dkk (2019) menyimpulkan bahwa berbagai situs cagar budaya dan museum, seperti Benteng, Masjid Agung, dan Museum yang bisa dimanfaatkan sebagai pendidikan berbasis objek bersejarah yang juga bisa dijadikan sebagai sumber belajar. Lalu, A. dkk. (2018) berkesimpulan bahwa terdapat berbagai museum di Jakarta, seperti Museum Kebangkitan Nasional, Museum Sumpah Pemuda, dan Museum Perumusan Naskah Proklamasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar sejarah. Selain itu, penelitian Naredi dkk. (2018) juga menyimpulkan bahwa Museum Kota Makassar dapat dijadikan sebagai alternatif sumber belajar.

Dengan demikian, pembelajaran sejarah dapat disampaikan oleh guru secara efektif dan efisien dengan menggunakan teknologi yang ada saat ini. Sehingga, tujuan pembelajaran sejarah yang berhubungan dengan identitas dan integrasi nasional suatu bangsa dapat dilaksanakan di tengah himpitan Revolusi Industri 4.0 saat ini. Hal ini sesuai dengan pendapat Suswandari dan Absor (2018) bahwa pembelajaran sejarah dapat mengembangkan dan

memperkuat sifat, karakter, dan identitas generasi muda di tengah-tengah kehidupan global saat ini.

## SIMPULAN

Permasalahan terkait dengan pengurangan jam mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK yang juga berimbas kepada padatnya materi yang dipelajari menjadi suatu tantangan tersendiri di dalam pembelajaran sejarah di SMK. Namun, terdapat peluang di dalamnya ketika guru dapat memanfaatkan teknologi, terutama internet di era Revolusi Industri 4.0 saat ini, mulai dari penggunaan *Whatsapp*, *Instagram*, *Edmodo*, *Prezi*, film atau video dokumenter, hingga yang terakhir adalah mengunjungi situs cagar budaya dan museum setempat.

Pembelajaran sejarah pun dapat disampaikan secara efektif dan efisien, meskipun terjadi pengurangan jam dan pemadatan materi di dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran sejarah, terutama di lingkungan SMK, yakni untuk menunjukkan identitasnya sebagai suatu bangsa hingga akhirnya integrasi nasional bangsa Indonesia dapat tetap terjaga di tengah-tengah era Revolusi Industri 4.0 yang saat ini dihadapi.

Diharapkan pada penelitian berikutnya, perlu dikembangkan penelitian untuk melihat keefektifan pembelajaran langsung (tatap muka) secara terus-menerus, karena ada kecenderungan bahwa pembelajaran secara terus-menerus lebih baik daripada pembelajaran yang hanya diadakan sekali saja, misalnya di SMK mata pelajaran Sejarah Indonesia hanya dipelajari di kelas X, akan lebih baik lagi apabila mata pelajaran Sejarah Indonesia dipelajari dari kelas X sampai kelas XII, supaya peserta didik lebih memahami mata pelajaran Sejarah Indonesia dengan baik dan tujuan dari pembelajaran sejarah dapat tercapai lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik (2018) *Keadaan Ketenagakerjaan di Indonesia 2018*. Jakarta.
- Bayu Kurniawan, Idris, Agus Purnomo, Agung Wiradimadja, S. (2019) 'Using Broadcasting Learning Design to Enhance Student's Experiential Skill - Learning & Technology Library (LearnTechLib)', *International Association of Online Engineering, Kassel, Germany*, pp. 172–180. Available at: <https://www.learntechlib.org/p/210531/> (Accessed: 29 October 2019).
- Cahyono, Y. D. (2015) 'E-Learning (Edmodo) sebagai Media Pembelajaran Sejarah', *Jurnal Penelitian*, 18(2), pp. 102–112.
- Ghufron, M. A. (2018) 'Revolusi industri 4.0: Tantangan, Peluang dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan', in *Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, pp. 332–337.
- Gunawan, R. (2016) 'Menjaga Integrasi Nasional dari Ancaman Dalam dan Luar Negeri melalui Pendidikan Sejarah', in *Seminar Nasional dan Kongres Hispisi 2016*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, pp. 232–250.
- Kartikawati, S. and Pratama, H. (2017) 'Pengaruh Penggunaan WhatsApp Messenger Sebagai Mobile Learning Terintegrasi Metode Group Investigation Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis', *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 2(2), pp. 33–38. doi: 10.25273/jupiter.v2i2.1797.
- Maulana Yusuf; Ibrahim, N. K. (2018) 'Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sejarah', *Visipena*, 9(2), pp. 215–235.

- Naredi, H. (2016) 'Membangun Karakter dan Jatidiri Bangsa Indonesia Melalui Pendidikan Sejarah', in *Seminar Nasional Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Membentuk Karakter Bangsa dalam Rangka Daya Saing Global*. Makassar: Universitas Negeri Makassar dan Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Indonesia, pp. 355–364.
- Naredi, H., Qodariah, L. and Andi (2018) 'Pengenalan Museum Sebagai Informasi Kesejarahan Dalam Meningkatkan Kesadaran Sejarah', in *Prosiding Kolokium Doktor dan Seminar Hasil Penelitian Hibah*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, pp. 165–176. doi: <https://doi.org/10.22236/psd/11165-17669>.
- Prananda, M. N., Sarkadi, S. and Ibrahim, N. (2018) 'Efektivitas Sumber Pembelajaran Sejarah', *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(2), pp. 67–84. doi: 10.21009/jps.072.04.
- Purnomo, A., Kurniawan, B. and Aristin, N. (2019) 'Motivation to Learn Independently through Blended Learning', in *th International Conference on Educational Research and Innovation (ICERI 2018)*. Yogyakarta: Atlantis Press. doi: 10.2991/iceri-18.2019.55.
- Saputri, I. J., Irafahmi, D. T. and Sumadi, S. (2016) 'Media Presentasi Prezi Pada Mata Pelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Journal of Accounting and Business Education*, 2(4). doi: 10.26675/jabe.v2i4.6075.
- Sugiyono (2015) *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suswandari; Absor, N. F. (2018) 'The 21st Century of History Learning', in *The 3 rd International Seminar on Social Studies and History Education (ISSSHE) 2018*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, pp. 84–90.
- Suswandari, S. (2017) 'Ternate Historical Site as an Object Based Education for Sustainable Development', *JETL (Journal Of Education, Teaching and Learning)*, 2(2), pp. 151–163. doi: 10.26737/jetl.v2i2.279.
- Utami, R. P., Probosari, R. M. and Fatmawati, U. M. I. (2015) 'Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantu Instagram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Surakarta The Effect of Project-Based Learning Models by Instagram Toward Creative Thingking of The Tenth Grade Students A', *Jurnal Bio-Pedagogi*, 4(1), pp. 47–52.
- Wirawan (2016) *Evaluasi: Teori, Model, Metodologi, Standar, Aplikasi dan Profesi*. Jakarta: Rajawali Pers.



## **Pengaruh kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional melalui model inkuiri sosial terhadap keterampilan sosial siswa**

**Wardani<sup>1</sup>**

Diterima 23 Mei 2019, Dipublikasikan 31 Oktober 2019  
©penulis (2019)

### **Abstract**

*The research purpose is to knowing the effect of adversity intelligence and emotional intelligence through social inquiry model against social skill. The research method used ex post facto. The collection data technique using questionnaire. The taking sample technique is approached simple random sampling. The amount of sample is 104 students on SMP N 10 Bandar Lampung. The data analysis using Structural Equation Modeling (SEM). The research result showing that there's a positive relation lickages between endogenous variable, exogenous variable, and intervening variable. Through social inkuiri model, intelligence and emotional intelligence adversitas will play a role effective in improved the skills of social. It would be useful for a student to are learning success in classes and in the future. It is expected that schools can optimize emosial adversitas intelligence and intelligence in order to enhance its social skill and skills students academic. Can be concluded that if adversity intelligence and emotional intelligence through social inquiry model against social skill.*

### **Keywords**

*Adversity Intelligence, Emotional Intelligence, Social Inquiry Model, Social Skill*

## **PENDAHULUAN**

*Adversity* diartikan sebagai kesengsaraan dan kemalangan yang dianggap menjadi salah satu faktor penentu kesuksesan seseorang (Karimah, 2017). *Adversity Intellegence* kemampuan menginformasikan dalam menghadapi suatu keadaan atau kesulitan dan kemampuan untuk mengatasinya. Kemampuan individu untuk mampu atau tidak mampu menghadapi kesulitan (Schoon, 2004). Meramalkan kemampuan individu yang akan gagal dan melampui harapan atas kinerja dan potensi yang dimiliki. Meramalkan kemampuan individu yang akan menyerah dan yang dapat bertahan menghadapi kesulitan.

Kecerdasan adversitas diartikan sebagai kecerdasan daya juang seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan. Setidaknya ada 4 (empat) aspek seseorang mempunyai kecerdasan adversitas untuk dapat memperkirakan, seperti (1) kemampuan seseorang bertahan menghadapi kesulitan dan mengatasi permasalahan yang dihadapi, (2) kemampuan memperkirakan batas waktu seseorang mengatasi kesulitan dan akan menyerah pada kesulitan, (3) kemampuan sejauh mana seseorang dapat melampaui harapan-harapan atas kinerja dan potensi setiap individu, dan (4) kemampuan memperkirakan seseorang akan menyerah pada kesulitan yang dihadapinya (Hartosujono, 2015).

---

<sup>1</sup> Jurusan Tadris IPS Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung  
muhammad.wardani1990@gmail.com

Setiap individu mempunyai keinginan untuk sukses dalam berbagai hal sesuai dengan tujuan hidupnya. Untuk mencapai sukses tersebut butuh ketahanan diri, kemampuan untuk bangkit kembali, dan sifat yang tidak mudah menyerah dalam mencapai tujuan (Zaim, 2016). Ketangguhan seseorang menghadapi berbagai kesulitan tersebut yang disebut sebagai kecerdasan adversitas (Shivinder dan Kaur, 2012)

Tidak sedikit orang beranggapan bahwa kecerdasan otak yang dianggap paling penting. Kecerdasan otak lebih mengarah pada perolehan hasil belajar anak (Wijayanti, 2012). Bahkan orang tua harus mengeluarkan banyak uang untuk mendaftarkan anaknya ke bimbingan belajar atau privat mata pelajaran agar memperoleh prestasi belajar yang baik. Banyak orang beranggapan bahwa kecerdasan otak atau outputnya hasil belajar merupakan satu-satunya jalan menuju kesuksesan, sedangkan kemampuan yang lainnya dianggap kurang penting. Namun akhir-akhir ini diyakini sebagai revolusi industri 4.0 keyakinan tersebut telah disanggah dengan berbagai macam bukti. Hal yang menentukan kesuksesan seseorang bukan kecerdasan intelektual, tetapi lebih pada kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional (Prawitasari, 1998). Dianggap bahwa kecerdasan otak bergantung pada faktor genetik dan sulit untuk diubah, namun tidak demikian dengan kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional yang dapat diubah untuk meraih sukses kehidupan. Hal tersebut selaras dengan pendapat Goleman (dalam Theda, 2018) yang menyatakan bahwa kecerdasan intelektual yang sering disebut dengan IQ merupakan kecerdasan yang dibangun oleh otak kiri. Kecerdasan intelektual (Apriyanti, 2014; Choiriah, 2013; Floretta, 2014) hanya mampu menyumbang 20 persen kesuksesan dan 80 persen berasal dari kekuatan-kekuatan lain termasuk kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional. Kecerdasan intelektual dibutuhkan untuk melakukan aktivitas mental berpikir, menalar, dan memecahkan masalah. Sedangkan kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional dibutuhkan seseorang agar mampu mengenali persaan diri sendiri dan orang lain serta mampu mengelola emosi (Husnurrosyah, 2015).

Berdasarkan hasil penelitian Daniel Goleman menyatakan bahwa kegagalan sering dialami oleh orang ber-IQ tinggi, sedangkan kesuksesan sering diperoleh orang yang mempunyai IQ sedang (Gitosaroso, 2012). Kemungkinan hal tersebut dapat terjadi karena orang yang mempunyai IQ sedang lebih mampu mengendalikan diri, semangat dan tekun serta mampu mempunyai motivasi yang tinggi. Kecerdasan emosional menunjukkan kemampuan seseorang memahami perasaan diri sendiri, memahami perasaan orang lain, mampu memotivasi diri sendiri dan mampu memotivasi orang lain. Peningkatan kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional diduga dapat berubah setelah menerima perlakuan dari inkuri sosial. Inkuiri sosial merupakan manifestasi dari model pembelajaran ikuri yang berorientasi interaksi sosial antar individu (Wahab, 2007). Inkuiri sosial hadir sebagai upaya untuk memperbaiki hubungan interpersonal antar masyarakat yang saat ini mulai tumbuh intoleransi yang tinggi dengan melalui jalan demokratis. Inkuiri sosial berupaya untuk merefleksikan solusi menangani berbagai informasi dalam bentuk konsep dan nilai-nilai. Pemikiran reflektif akan mampu meningkatkan konsep pola pikir suatu masyarakat.

Inkuiri sosial merupakan suatu model yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dalam iklim yang terbuka. Diskusi berorientasi solusi yang bersifat hipotetik (Salam, 2017). Pengetahuan dianggap sebagai hipotesis yang akan diuji secara terus menerus. Siswa dan guru memperoleh data dari berbagai sumber untuk dianalisis. Hasil yang diharapkan siswa akan terbentuk karakternya melalui fakta-fakta yang tervalidasi secara ilmiah.

Keterampilan sosial merupakan bagian dari *life skills* yang mempunyai beberapa indikator, antara lain (1) keterampilan berkomunikasi, (2) keterampilan menulis, (3) keterampilan bekerjasama, dan (4) keterampilan mengendalikan konflik atau empati (Depdiknas, 2007). Keterampilan individu untuk mengendalikan konflik dapat disamakan dengan aspek kerjasama berpartisipasi (Usman, 2006). Keterampilan sosial dapat diartikan sebagai keterampilan interpersonal (Ardana, 2013). Keterampilan interpersonal sangat penting melatih individu menyusun jaringan (*network*) yang lebih luas (Scott, 2010). Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan cara belajar bersama teman-teman (Lwin, *et al.*, 2008).

Kerjasama dalam bentuk komunikasi lisan dan tulisan merupakan pembelajaran kontekstual yang sangat penting terutama menghilangkan hambatan mental dengan cara menghilangkan terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit (Khaledian, 2013). Seluruh indikator keterampilan sosial terimplikasi melalui kegiatan diskusi, presentasi dan laporan kegiatan. Pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterampilan sosial melalui model pembelajaran inkuiri sosial.

Pembelajaran inkuiri sosial membutuhkan fakta sebagai konsep pendukung untuk dipelajari (Gunckel, 2010; Callahan, *et al.*, 1991; Sutman, *et al.*, 2007). Fakta sebaiknya mengedepankan rasa keingintahuan sebagai pendukung untuk menyelesaikan masalah (Kulthau *et al.*, 2007; Shanaban, 2010). Pembelajaran inkuiri sosial melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan sosial. Inkuiri sosial mengajak siswa untuk berinteraksi satu dengan yang lainnya agar memperoleh kemampuan yang hampir sama. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Anita (2017) yaitu ada pengaruh pembelajaran inkuiri sosial terhadap keterampilan sosial. Penelitian dilakukan dengan menggunakan sampel sebanyak 211 responden.

Berdasarkan latar masalah di atas, tujuan penulisan artikel ini untuk mengetahui pengaruh pengaruh kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional melalui inkuiri sosial terhadap keterampilan sosial siswa.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *ex post facto*. Metode *ex post facto* merupakan penelitian yang menunjukkan perlakuan yang sudah terjadi pada variabel bebas, sehingga variabel bebas tersebut tidak diberikan perlakuan. Sedangkan variabel terikat dilihat dari efek yang diberikan oleh variabel bebas. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional melalui inkuiri sosial terhadap keterampilan sosial siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Bandar Lampung yang berjumlah 140 siswa. Sampel penelitian menggunakan teknik *simple random sampling*. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus slovin berjumlah 104 siswa.

Variabel penelitian terdiri dari variabel eksogen, variabel endogen, dan variabel intervening. Variabel yang bertindak sebagai eksogen yaitu kecerdasan adversitas ( $X_1$ ) dan kecerdasan emosional ( $X_2$ ). Sedangkan model inkuiri sosial ( $Y$ ) bertindak sebagai variabel endogen. Selanjutnya keterampilan sosial ( $Z$ ) sebagai variabel intervening.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disesuaikan dengan variabel yang akan diteliti. Kuesioner didesain semudah mungkin agar responden mudah untuk memahami. Kuesioner yang akan digunakan sebelumnya dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Jika

kuesioner sudah valid dan reliabel tahap selanjutnya yaitu kuesioner dibagiakn kepada responden yang dijadikan sampel penelitian.

Setelah data terkumpulkan tahap selanjutnya yaitu menganalisis data tersebut. Data di analisis menggunakan *Structural Equation Modelling* (SEM). Untuk mengetahui pengaruh langsung maupun tidak langsung antar variabel. Analisis ini berkaitan dengan pengaruh antar variabel endogen, eksogen, dan intervening. Selanjutnya dimasukan ke persamaan struktural dan pengukuran analisis jalur (*path analysis*).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan pengaruh antar variabel eksogen, endogen, dan intervening baik secara langsung maupun tidak langsung. Hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis *Structural Equation Modeling* (SEM). Responden yang dijadikan sebagai sampel penelitian yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Bandar Lampung yang berjumlah 104 siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional melalui model inkuiri sosial terhadap keterampilan sosial.

Merujuk pada tujuan penelitian, maka ditetapkan 4 (empat) rumusan masalah. Hipotesis di uji menggunakan uji parsial dan uji simultan. Rumusan masalahnya antara lain (1) pengaruh kecerdasan adversitas terhadap keterampilan sosial, (2) pengaruh kecerdasan emosional terhadap keterampilan sosial, (3) pengaruh kecerdasan adversitas melalui model inkuiri sosial terhadap keterampilan sosial, (4) pengaruh kecerdasan emosional melalui model inkuiri sosial terhadap keterampilan sosial.

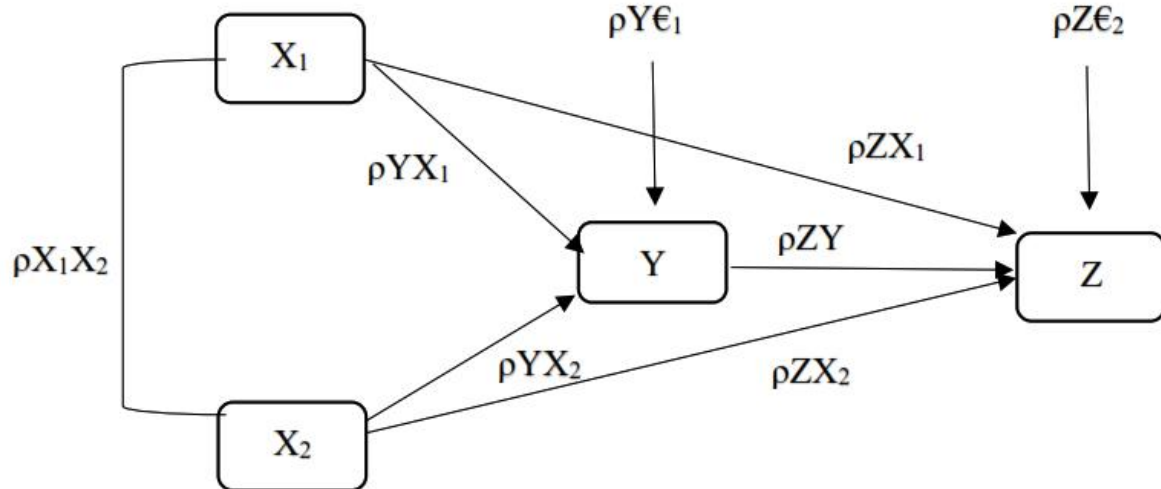
Data sampel berjumlah 104 siswa. Secara umum data menunjukkan bahwa kondisi variabel kecerdasan adversitas dalam kategori sedang atau cukup baik, variabel kecerdasan emosional dalam kategori sedang atau cukup baik, variabel model inkuiri sosial dalam kategori baik, dan variabel keterampilan sosial siswa dalam kategori cukup baik,

Pengujian hipotesis menggunakan *software* SPSS untuk menemukan model struktural *Structural Equation Modeling* (SEM). Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada model stuktural pada gambar 1.

Kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional turut andil dalam pembentukan keterampilan sosial seseorang. Kecerdasan emosional didukung dengan kecerdasan adversitas akan membuat individu tidak hanya mampu mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi diri secara keseluruhan untuk mencapai kesuksesan dan prestasi akademik (Wibowo, 2015). Kecerdasan emosional dan kecerdasan adversitas mempunyai peranan penting dalam kehidupan siswa. Hal tersebut akan berdampak sebagai faktor pendukung siswa dalam mencapai kesuksesan dalam belajar (Wardani, 2014).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan emosional dan kecerdasan adversitas dalam kategori sedang atau cukup baik. Hal yang menentukan kesuksesan seseorang bukan kecerdasan intelektual, tetapi lebih pada kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional (Prawitasari, 1998). Dianggap bahwa kecerdasan otak bergantung pada faktor genetik dan sulit untuk diubah, namun tidak demikian dengan kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional yang dapat diubah untuk meraih sukses kehidupan. Hal tersebut selaras dengan pendapat Goleman (dalam Theda, 2018) yang menyatakan bahwa kecerdasan intelektual yang sering disebut dengan IQ merupakan kecerdasan yang dibangun oleh otak kiri. Kecerdasan intelektual (Apriyanti, 2014; Choiriah, 2013; Floretta, 2014) hanya mampu menyumbang 20 persen

kesuksesan dan 80 persen berasal dari kekuatan-kekuatan lain termasuk kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional. Kecerdasan intelektual dibutuhkan untuk melakukan aktivitas mental berpikir, menalar, dan memecahkan masalah. Sedangkan kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional dibutuhkan seseorang agar mampu mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain serta mampu mengelola emosi (Husnurrosyah, 2015).



Gambar 1. Model Struktural

**Keterangan:**

- $X_1$  = Kecerdasan Adversitas
- $X_2$  = Kecerdasan Emosional
- $Y$  = Model Inkuiri Sosial
- $Z$  = Keterampilan Sosial
- $\rho_{YX_1}$  = Koefisien Jalur  $X_1$  terhadap  $Y$
- $\rho_{YX_2}$  = Koefisien Jalur  $X_2$  terhadap  $Y$
- $\rho_{ZY}$  = Koefisien Jalur  $Z$  terhadap  $Y$
- $\rho_{ZX_1}$  = Koefisien Jalur  $Z$  terhadap  $X_1$
- $\rho_{ZX_2}$  = Koefisien Jalur  $Z$  terhadap  $X_2$
- $\rho_{X_1X_2}$  = Koefisien Jalur  $X_1$  terhadap  $X_2$
- $\rho_{Y\epsilon_1}$  = Koefisien Jalur Variabel Lain terhadap  $Y$  di Luar Variabel  $X$
- $\rho_{Z\epsilon_2}$  = Koefisien Jalur Variabel Lain terhadap  $Z$  di Luar Variabel  $X$  dan  $Y$

**Data Hasil Analisis**

- $\rho_{YX_1}$  = 0,243
- $\rho_{YX_2}$  = 0,324
- $\rho_{ZY}$  = 0,432
- $\rho_{ZX_1}$  = 0,213
- $\rho_{ZX_2}$  = 0,876
- $\rho_{X_1X_2}$  = 0,435
- $\rho_{Y\epsilon_1}$  = 0,213
- $\rho_{Z\epsilon_2}$  = 0,134

Seseorang yang memiliki kecerdasan emosional dan kecerdasan adversitas tinggi akan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam melaksanakan dan menyelesaikan tugas. Semakin tinggi seseorang memiliki kedua kecerdasan tersebut akan lebih efektif menyelesaikan tugas. Kemampuannya tersebut menjad modal yang sangat penting guna mencapai kesuksesannya di masa yang akan datang. Seseorang yang memiliki kecerdasan emosional dan kecerdasan

adversitas tinggi menganggap kesulitan dan tantangan sebagai alat untuk meningkatkan potesi diri (Zainudin, 2011).

Apabila seseorang sudah memiliki kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional yang baik, maka untuk menghantarkan agar siswa memiliki keterampilan sosial yang baik pula ada peran inkuiri sosial. Maka, model inkuiri sosial memiliki peranan yang penting untuk menghantarkan kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional menjadi keterampilan sosial.

Model inkuiri sosial mempunyai tahapan yang selaras untuk membuat pengalaman siswa dalam membentuk ketarampilan siswa. Melalui model inkuiri sosial, kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional akan berperan efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial. Hal tersebut akan berguna bagi siswa untuk kesuksesan belajar di kelas dan di masa yang akan datang.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel eksogen, variabel endogen, dan variabel intervening saling berkaitan. Melalui model inkuiri sosial, kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional akan berperan efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial. Hal tersebut akan berguna bagi siswa untuk kesuksesan belajar di kelas dan di masa yang akan datang. Diharapkan sekolah dapat mengoptimalkan kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional agar dapat meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan akademik siswa. Tindakan-tindakan dibutuhkan selain untuk meningkatkan mutu pembelajaran juga sebagai pengembangan diri dan karakter siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anita, Rahmawaty. 2017. *Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Sosial Terhadap Keterampilan Sosial*. Jurnal Akuntansi, Vol. XX. No. 01. September 2017.
- Apriyanti. 2014. *Pengaruh Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Spiritual dan Perilaku Etis terhadap Kinerja Auditor Pemerintah*. JOM Fekon, Vol. 1 Nomor 2 Oktober 2018.
- Ardana, I Cenik. 2013. *Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Spiritual, dan Kesehatan Fisik untuk Memprediksi Prestasi Belajar Mahasiswa Akuntansi*. Jurnal Akuntansi, Vol. XVII. No. 03. September 2013.
- Budiani, I. A. P., Dantes, N., & Dantes, K. R. 2014. *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Adversity Quotient terhadap Sikap Profesional Ditinjau dari Status Profesi Guru SMP Di Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng*. E-Journal Program Pascasarjana Univeristas Pendidikan Ganesha, Vol 4
- Callahan, J.F., Clark, L.h., Kellough, R.d. 1991. *Teaching In The Middle and Secondary School*. USA: Macmilan Publishing Company. A Year of Inquiry (Edited by Linda Froschauer). USA: NSTA. Pp:24-26.
- Choiriah, Anis. 2013. *Pengaruh Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Spiritual, dan Etika Profesi terhadap Kinerja Auditor dalam Kantor Akuntan Publik (Studi Empiris pada Auditor dalam Kantor Akuntan Publik Di Kota Padang dan Pekanbaru)*. Jurnal Universitas Negeri Padang, Padang.
- Depdinas. 2007. *Konsep Pengembangan Model Integrasi Kurikulum Pendidikan Kecakapan Hidup. Pendidikan Menengah*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Floretta, Gabritha. 2014. *Pengaruh Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Spiritual dan Etika*

- Profesi terhadap Kinerja Auditor pada Kantor Akuntan Publik DKI Jakarta*. Jurnal Binus University
- Gitosaroso, Moh. 2012. *Kecerdasan Emosi (Emotional Intellegence) dalam Tasawuf*. Jurnal Katulistiwa-Journal of Islamic Studies Vol. 2 No. 2
- Gunckel, KL. 2010. *Make School Science More Like Scientist' Science*. *Science Childen A Year of Inquiry*. Volume 48. Number 1. America: National Science Teacher Association. Delta Education. P47-51.
- Hartosujono. 2015. *Perilaku Adversity Quotient Mahasiswa Ditinjau dari Locus Of Control*. Jurnal Sosiohumaniora Vol. 1 No. 1 April 2015.
- Husnurrosyidah. 2015. *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual terhadap Pemahaman Akuntansi Syariah dan Kecerdasan Adversitas sebagai Variabel Mediasi*. Jurnal Equilibrium Jurnal Ekonomi Syariah. Vol. 3 No. 2 Desember 2015.
- Khaledian. 2013. *The Relationship Between Accounting Students Emotional Intelligence (EQ) and Test Anxienty and Also Their Academic Achievement*. European Journal of Experimental Biology Pelagia Research Library. ISSN: 2248-9215 Coden (Usa): Ejobau.
- Karimah, Ummah. 2017. *Pengaruh Iklim Pondok Pesantren terhadap Kecerdasan Adversitas Santri*. Jurnal Fokus Konseling, Vol. 3 Nomor 2 Tahun 2017.
- Kulthau, CC. 2010. *Guded Inquiry: School Libraries in The 21 Century*. School Libraries Worldwide. Volume 16, Number 1, 17-28.
- Lwin M., Kho A., Lyen, K., Sim C. 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan. Petunjuk Praktis Bagi Guru, Masyarakat dan Orang Tua*. Indonesia: PT Macanan jaya Cemerlang.
- Prawitasari, Johana E. 1998. *Kecerdasan Emosi*. Buletin Psikologi No. 1 Hal 21-31
- Salam, Rudi. 2017. *Model Pembelajaran Inkuiri Sosial dalam Pembelajaran IPS*. Jurnal Harmoni Vol. 2 No. 3
- Schoon, I., Parsons., & Sacker, A. 2004. *Socioeconomic adversity, educational resilience, and subsquent levels of adult adaption*. Journal of Adolescent Research. Vol 19 No 4.
- Scott, C., Tomasek, T and Matthews, CE. 2010. *Thingking Like a Scienttist! Science Childen A Year of Inquiry*. Volume 48. Number 2. America: National Science teacher Association. Delta Education. P.38-42.
- Shanaban, M.C. 2010. *Reading As Scientist: Student Evaluate The Quality Of Scientific Study*. *Science Childen A Year of Inquiry*. Volume 48. Number 1. America: National Science Teacher Association. Delta education. P.54-58.
- Shivinder dan Kaur. 2012. *Adversity Quotient: A New Paradigm to Explore, Journal, International Journal of Contemporary Business Studies*. Vol. 3 No. 4
- Sutman, FX., Schuckler, JS., Woodfield, YD. 2008. *The Science Quest. Using Inquiry/Discovery To Enhance Student Learning*. San Francisco; Jossey-Bass.
- Theda, Rio Surya Wijaya. 2018. *Pengaruh kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, dan Kecerdasan Spiritual Pemilik pada Kinerja Usaha Micro kecil Menengah*. E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana. ISSN: 2302-8556 Vol. 25 No. 2 November 2018.
- Usman, M.U. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya

Wahab, AA. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar IPS*. Bandung: Alfabeta.

Wardani, Wardani. 2014. *Pengembangan Model Webquest pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal Studi Sosial Vol. 2 No. 1

Wibowo, Moersito Wimbo. 2015. *Hubungan antara kecerdasan Emosi, Adversity Quotient dan Efikasi Diri pada Siswa Kelas VII Madrasah Aliyah Negeri 1 Magelang*.

Wijayanti, Gersontan Lewi. 2012. *Peran Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual dalam Meningkatkan Kinerja Auditor*. Dalam Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi Vol. 1 No. 2

Zaim, Muhammad. 2016. *Pendidikan Anak dalam Pengembangan Kecerdasan IQ, EQ, dan SQ (Studi Kitab Tuhfat Al-Mawdud Bi Ahkam Al-Mawlud Karya Ibnu Al-Qayyim Al Jauziyah)*.

Zainuddin. 2011. *Pentingnya Adversity Quotient dalam Meraih Prestasi Belajar*. Jurnal guru Membangun Vol. 26. No. 2



## **Meningkatkan aktifitas dan hasil belajar melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan media “ATM BCA”**

**Sutrisno<sup>1</sup>**

Diterima 23 September 2019, Dipublikasikan 31 Oktober 2019  
©penulis (2019)

### ***Abstract***

*Learning models or media that are appropriate to the characteristics of the material, and students can increase the effectiveness of learning. Models that can involve students can improve understanding of the material and the same conditions also apply to media that are by the characteristics of the material. Teams Games Tournament (TGT) learning model using the media "ATM BCA" through the steps: (1) Information, (2) Grouping, (3) Planning, (4) Acting, (5) Organizing, (6) Presenting and Reward, (7) Evaluating is an effort to achieve that goal. This research is action research carried out in two cycles, each cycle consisting of two meetings. The results of this study indicate that the activities and learning outcomes of students have increased significantly.*

### ***Keywords***

*Teams Games Tournament (TGT), ATM BCA, Learning Outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Secara umum proses pembelajaran di sekolah selama ini lebih banyak dilakukan di dalam kelas, dan masih bersifat “*Teacher Centre*”, artinya guru menjadi pusat informasi dalam pembelajaran. Biasanya disebut dengan pembelajaran satu arah. Pembelajaran tersebut membuat peserta didik menjadi pasif. Guru sering tidak menyadari bahwa dalam komunikasi pembelajaran tersebut terdapat hambatan yang berdampak pada peserta didik tidak bisa menangkap pesan pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Peserta didik belum dapat mengambil makna dari proses pembelajaran yang dilakukan. Akibatnya adalah peserta didik menjadi kurang mampu dalam membangun pemahaman konsep pengetahuan oleh dirinya sendiri dari pengalaman-pengalaman baru. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat minim, dampaknya adalah minat belajar mereka rendah. Ketika dilaksanakan penilaian hasil yang diperoleh sangat rendah.

Mengubah gaya mengajar untuk lebih banyak melibatkan peserta didik menjadi salah satu solusi, salah satunya adalah melalui metode diskusi. Hasilnya justru peserta didik menjadi jenuh karena proses diskusi yang monoton. Selanjutnya peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam bentuk permainan (*games*) dengan alat bantu yang dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksudkan adalah *Teams Games Tournament* yang selanjutnya dalam penelitian ini disingkat *TGT* menggunakan alat “ATM BCA”. Alat pelajaran yang dimaksudkan berupa prototipe yang

---

<sup>1</sup> SMPN 1 Sawoo Ponorogo  
triesgeo@gmail.com

menyerupai mesin ATM Bank. Alat tersebut peneliti beri nama “ATM BCA” (Aku Terus Menjawab Bisa Cerdaskan Anda) yang selanjutnya disingkat menjadi “ATM BCA”

Model pembelajaran yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan peserta didik sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalamnya. Oleh karena itu kemampuan serta kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran memegang peranan penting bagi keberhasilan belajar peserta didik. Yang perlu dikembangkan oleh guru adalah membangun keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai alternatif model pembelajaran yang baru. Proses pembelajaran harus dapat menciptakan kegiatan yang efektif dengan adanya komunikasi multi-arah antara guru dengan peserta didik serta komponen lain yang terlibat. Kegiatan tidak hanya menekankan pada apa yang dipelajari tetapi bagaimana ia harus belajar.

Beberapa penelitian membuktikan bahwa perhatian peserta didik mengalami penurunan seiring dengan berlalunya waktu. Penelitian Pollio (1984) menunjukkan bahwa peserta didik di dalam ruang kelas hanya memperhatikan pelajaran sekitar 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia. Hasil penelitian lain menyebutkan bahwa dalam sepuluh menit pertama perhatian peserta didik dapat mencapai 70%, dan terus mengalami penurunan sampai menjadi 20% pada waktu 20 menit terakhir (Purnomo, Kurniawan dan Aristin, 2019).

Kondisi tersebut di atas merupakan kondisi umum yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menyebabkan sering terjadi kegagalan dalam dunia pendidikan, karena peserta didik dalam proses pembelajaran di ruang kelas lebih banyak menggunakan indra pendengarannya dibandingkan visual. Akibatnya adalah, apa yang dipelajari tersebut cenderung untuk dilupakan.

Silberman (2001) merumuskan definisi dari belajar aktif (*active learning*), yaitu: 1) apa yang saya dengar, saya lupa; 2) apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit; 3) apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya mulai paham; 4) apa yang saya dengar, lihat, diskusikan dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan; 5) apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai. Artinya pembelajaran bukanlah suatu kegiatan yang statis, melainkan suatu konsep yang selalu berkembang seiring dengan tuntutan kebutuhan hasil pendidikan. Yamin (2013) pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada orang tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran bukan menitikberatkan “apa yang dipelajari”. melainkan pada “bagaimana membuat peserta didik mengalami proses belajar.

Beberapa contoh model pembelajaran kooperatif yang dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran di antaranya adalah “*Make A Match*” (Lorna Curran), dan “*Teams Games Tournament*” (John Hopkins). Model pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) yang diperkenalkan oleh (Buana dan Purnomo, 2019) menyatakan bahwa peserta didik yang terlibat dalam memilih pasangan (pertanyaan-jawaban) membuat mereka merasa belajar secara langsung. Mereka lebih termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran berikutnya.

Sedangkan model pembelajaran “*Teams Games Tournament*” adalah model pembelajaran kooperatif yang penerapannya melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status. Peserta didik dilibatkan sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan

belajar. Menurut Slavin (2009) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : 1) presentasi di kelas (*Class Presentations*), 2) belajar kelompok (*Teams*); 3) permainan (*Games*), 4) pertandingan (*Tournament*), 5) penghargaan kelompok (*Team Recognition*)”.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa pembelajaran aktif tidak akan tercapai jika komunikasi pembelajaran hanya berlangsung satu arah dari guru kepada peserta didik. Keterlibatan peserta didik dengan komunikasi multi-arah dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Sependapat dengan Yamin (2013) bahwa untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran diperlukan 5 strategi yang harus dikuasai oleh guru yaitu: 1) penyediaan pertanyaan yang merangsang berpikir dan berproduksi; 2) penyediaan umpan balik yang bermakna; 3) belajar secara berkelompok; 4) penilaian terhadap performansi, 5) mengembangkan pembelajaran melalui peta konsep. Selanjutnya peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan “ATM BCA” (Aku Terus Menjawab Bisa Cerdaskan Anda).

Untuk mendalami model pembelajaran kita tidak bisa lepas dari definisi pendekatan pembelajaran. Yang dimaksud dengan pendekatan pembelajaran (Gerlach & Ely, 1980) adalah cara pandang secara umum terhadap cara mencapai tujuan pembelajaran di bawah kondisi pembelajaran tertentu. Secara garis besar, ada dua jenis pendekatan pembelajaran (Gerlach dan Ely, 1980), yaitu: 1) *expository approach*, dan; 2) *inquiry (or discovery) approach*.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Dalam komunikasi terkadang terjadi hambatan yang mengakibatkan penerima pesan tidak mampu merekam sesuai dengan yang dimaksudkan oleh sumber pesan. Menurut Syah Muhibbin (1995) hambatan dalam komunikasi adalah sebagai berikut: 1) Hambatan psikis (minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, dan pengetahuan); 2) Hambatan fisik (kelelahan, sakit, keterbatasan panca indra, cacat tubuh, dan lain-lain).

Hambatan seperti telah diuraikan di atas, jika terjadi dalam proses pembelajaran, maka salah satu alternatif pemecahannya adalah menggunakan media. Menurut Sadiman (1984) penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa keunggulan antara lain: 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis dan lisan belaka); 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra; 3) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik; 4) Menimbulkan persepsi yang sama, karena tiap siswa memiliki sifat yang unik dengan latar belakang yang berbeda-beda.

Lebih lanjut Hamalik Oemar (1985) menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa nilai penting, yaitu: 1) menimbulkan dasar pengertian kongkrit; 2) memperbesar perhatian siswa; 3) dapat digunakan sebagai dasar belajar siswa; 4) memberikan pengalaman yang nyata; 5) menimbulkan daya pemikiran interest dan kontinyu; 6) menimbulkan pengertian; 7) mempertebal daya ingat siswa. Menurut Achsin (1986) menyatakan bahwa tujuan penggunaan media pengajaran adalah: 1) agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna; 2) untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik; 3) untuk mempermudah bagi peserta didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik; 4) untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan

yang disampaikan oleh guru/pendidik; 5) untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.

Menurut Sudjana dan Rivai. (2001) menyatakan tentang tujuan pemanfaatan media adalah: 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi; 2) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami; 3) metode mengajar akan lebih bervariasi; 4) siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sedangkan menurut Dananjaya (2010) bahwa untuk menciptakan pembelajaran aktif salah satu media yang diperlukan adalah dalam bentuk permainan (*games*).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat/media dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting. Media pembelajaran tidak harus dalam bentuk media jadi, akan tetapi dapat menggunakan media rancangan yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sependapat dengan Yamin (2013) bahwa penggunaan media/alat suatu keharusan dilaksanakan oleh seorang guru/pembelajar di kelas karena untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan cepat dan mudah. Selanjutnya penulis menciptakan media pembelajaran berupa mesin "ATM BCA". Secara fisik media ini bentuk dan fungsinya menyerupai mesin ATM Bank. "ATM BCA" itu sendiri merupakan singkatan dari "Aku Terus Menjawab Bisa Cerdaskan Anda". Cara kerja media ini adalah, ketika peserta didik memasukkan kartu pertanyaan maka mesin ini akan mengeluarkan kartu jawaban dari pertanyaan tersebut. Aplikasi alat "ATM BCA" dalam proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah: 1) *Information*; 2) *Grouping*; 3) *Planning*; 4) *Acting*; 5) *Organizing*; 6) *Presenting and Reward*; 7) *Evaluating*. Berdasarkan uraian di atas maka tujuan dalam riset ini adalah untuk mengatasi permasalahan rendahnya aktifitas dan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* menggunakan alat "ATM BCA".

## **METODE**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas IX SMP Negeri 2 Satu Atap Ngebel, semester 2 tahun pelajaran 2016/2017. Lokasi SMP Negeri 2 Satu Atap Ngebel berada di desa Ngrogung, Kecamatan Ngebel, Kabupaten Ponorogo yang berjarak sekitar 18 kilometer ke arah timur laut dari pusat kota. Sebagian besar alamnya berupa dataran tinggi. Pekerjaan orang tua siswa sebagian besar adalah petani hutan dengan tingkat penghasilan yang relatif rendah. Tenaga pendidik SMP Negeri 2 Satu Atap Ngebel 100 % sudah bergelar sarjana dan 80% sudah sesuai dengan bidang keahliannya. Peneliti sendiri adalah Magister Pendidikan Program Pendidikan IPS Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya lulusan tahun 2013.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang ruang lingkupnya adalah efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan alat "ATM BCA". Efektivitas yang dimaksudkan adalah terjadi peningkatan yang signifikan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik. Prestasi belajar yang lebih diutamakan adalah aspek pengetahuan dan sikap/keaktifan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini kami lakukan berdasarkan hasil data dari refleksi awal pembelajaran. Pelaksanaannya direncanakan sebanyak dua siklus dengan tujuan utama yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan

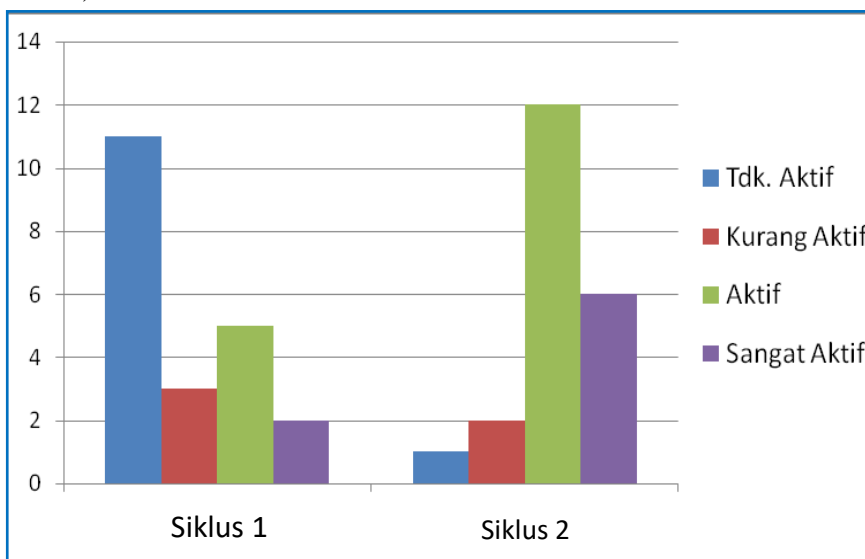
refleksi. Penentuan siklus berikutnya didasarkan dari hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Untuk pengumpulan data menggunakan instrumen lembar observasi dan alat tes. Lembar observasi digunakan untuk menggali data tentang tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan alat tes digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian hasil belajar peserta didik

Pelaksanaan Tindakan siklus 1 data diperoleh melalui: 1) hasil refleksi awal (tes tertulis); 2) hasil observasi pada saat berlangsungnya proses pembelajaran (lembar observasi); 3) hasil pekerjaan peserta didik setelah dilakukan tes (analisa tes). Dari data-data yang telah diperoleh, akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisa data deskriptif kuantitatif. Bentuknya adalah persentase ketuntasan masing-masing data yang diteliti. Data-data tersebut direduksi (dipilah-pilah), kemudian diinterpretasikan untuk dijadikan pedoman pengambilan keputusan sementara. Penafsiran tersebut digunakan untuk menentukan perubahan-perubahan yang diperlukan dalam merancang tindakan pada siklus berikutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data di atas menunjukkan bahwa peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Peran aktif tersebut terwujud dalam bentuk demonstrasi media “ATM BCA” dan kegiatan diskusi. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sadiman (1984) yang mengatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif peserta didik.

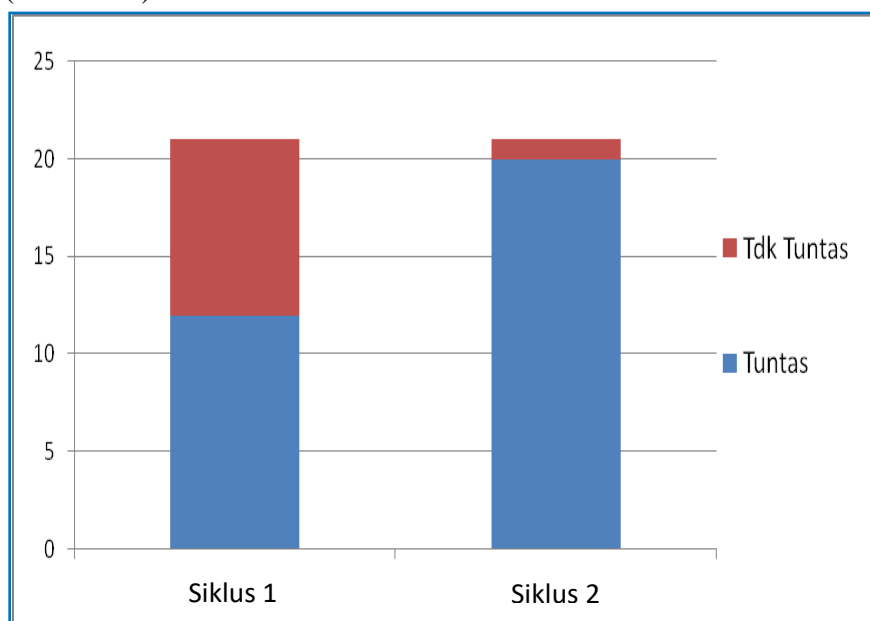
Kegiatan diskusi itu sendiri terbagi menjadi dua yaitu. diskusi kelompok dan diskusi kelas. Pada siklus 1 peserta didik yang tidak aktif dalam kegiatan diskusi adalah 11 orang (52,4 %). Sedangkan pada siklus 2 peserta didik yang tidak aktif turun menjadi 1 orang (4,8 %). Hal ini terjadi karena sebelum diskusi pada siklus 2 penulis memberikan pengarahan bahwa keaktifan dalam diskusi akan membawa pengaruh terhadap hasil penilaian akhir. Peserta didik yang kurang aktif juga menurun dari 3 orang (14,3 %) pada siklus 1, menjadi 2 orang (9,5 %) pada siklus 2. Sedangkan peserta didik yang aktif justru meningkat cukup besar dari 5 orang (23,8 %) pada siklus 1, menjadi 12 orang (57,1 %) pada siklus 2. Peserta didik yang sangat aktif juga mengalami peningkatan dari 2 orang (9,5 %) pada siklus 1 menjadi 6 orang (28,6 %) pada siklus 2 (Gambar 1).



Gambar 1. Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik

Tujuan utama dari penerapan media “ATM BCA” dalam proses pembelajaran adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran menggunakan metode saintifik dengan langkah-langkah mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, dan mengkomunikasikan. Pengamatan dilakukan dua kali yaitu pengamatan langsung di alam terbuka dan demonstrasi media “ATM BCA” di dalam kelas. Selain itu peserta didik juga diajak ikut mendemonstrasikan media tersebut. Dengan metode ini peserta didik mengalami langsung dari media yang digunakan dalam belajar. Dengan langkah-langkah yang dilakukan, peserta didik dapat mengkonstruksi dan menemukan konsep lipatan dan patahan yang mempengaruhi bentuk permukaan bumi. Pengetahuan yang diperoleh bertahan lebih kuat dalam memori peserta didik. Hal sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hamalik (1985) menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa nilai penting, dua diantaranya adalah timbulnya pengertian dan mempertebal daya ingat peserta didik.

Dari dua siklus yang dilaksanakan ternyata diperoleh data yang cukup baik. Pada siklus 1 peserta didik yang berjumlah 21 yang memperoleh nilai  $\geq 75$  (Kriteria Ketuntasan Minimal 75) adalah 12 orang (57,1 %), sedangkan pada siklus 2 naik menjadi 20 orang (95,2 %). Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik juga mengalami kenaikan dari 66,0 pada siklus 1 menjadi 88,2 pada siklus 2 (Gambar 2).



**Gambar 2.** Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan mampu untuk meningkatkan keaktifan mereka (Buana dan Purnomo, 2019). Penggunaannya akan mampu memberikan pengalaman belajar langsung (Bayu Kurniawan, dkk. 2019). Dari pengalaman belajar tersebut mereka akan mampu membangun pengetahuan yang bermakna. Kebermaknaan pengetahuan tersebut akan berdampak pada peningkatan hasil belajar yang mereka peroleh. Hasil belajar tersebut tidak selalu dalam bentuk pengetahuan (Soraya Mei dan Purnomo, 2019), mereka juga mendapatkan keterampilan untuk menjawab atau bertanya (Ratnawati, dkk. 2018).

## **SIMPULAN**

Pemilihan model pembelajaran akan membawa pengaruh terhadap motivasi siswa dalam belajar, yang selanjutnya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penggunaan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan “ATM BCA” terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada siklus 1 dari jumlah 24 peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 75$  (Kriteria Ketuntasan Minimal 75) adalah 15 (62,5%), sedangkan pada siklus 2 naik menjadi 21 (87,5%). Nilai rata-rata juga mengalami kenaikan dari 66,9 pada siklus 1 menjadi 83,9 pada siklus 2. Efek positif lainnya adalah dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada siklus 2 terdapat peningkatan aktivitas baik peserta didik. Keaktifan peserta didik dalam diskusi mencapai 100 %.

Pada akhirnya guru sebagai manajer dalam proses pembelajaran hendaknya lebih kreatif dan berani menciptakan model pembelajaran baru dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan “ATM BCA” dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk membimbing peserta didik dalam membangun konsep keilmuan secara mandiri dengan tetap mempertimbangkan tingkat perkembangan jiwa peserta didik. Sekolah hendaknya lebih memprioritaskan penyediaan buku sumber dan media pembelajaran sebagai sarana bagi peserta didik dan guru dalam menyerap ilmu pengetahuan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Achsin Amir. 1986. *Media Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar*. Ujung pandang: IKIP Ujungpandang.
- Bayu Kurniawan, Idris, Agus Purnomo, Agung Wiradimadja, S. (2019) ‘Using Broadcasting Learning Design to Enhance Student’s Experiential Skill - Learning & Technology Library (LearnTechLib)’, *International Association of Online Engineering*, Kassel, Germany, pp. 172–180. Available at: <https://www.learntechlib.org/p/210531/> (Accessed: 29 October 2019).
- Buana, Y. I. K. and Purnomo, A. (2019) ‘Meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi perdagangan internasional melalui model Make A Match di kelas IX C SMP Lab UM’, *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*. State University of Malang (UM), 4(1), pp. 1–6. doi: 10.17977/um022v4i12019p001.
- Dananjaya Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif: Bukunya Para Guru*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Hamalik Oemar, 1986, *Media Pendidikan*, Jakarta, Bina Aksara.
- Pollio, H.R. 1984 “What Students Think About and Do in College Lecture Classes” dalam *Teaching-Learning Issues* No. 53, Knoxville, Learning Research Centre, Tennessee: University of Tennessee.
- Purnomo, A., Kurniawan, B. and Aristin, N. (2019) ‘Motivation to Learn Independently through Blended Learning’, in *th International Conference on Educational Research and Innovation (ICERI 2018)*. Yogyakarta: Atlantis Press. doi: 10.2991/iceri-18.2019.55.
- Ratnawati, N., Sukanto, S., Ruja, I. N., & Wahyuningtyas, N. 2018. Pengembangan Buku Pedoman Lab Alam Fakultas Ilmu Sosial untuk siswa SMP. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2(2), 62-67.
- Sadiman S. Arif. 2002. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- Silberman Melvin L. 2010. *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)*. Bandung: Nusa Media.

- Slavin Robert E. 2009. Psikologi Pendidikan Teori Dan Praktek. Jakarta: Indeks.
- Soraya Mei, L. and Purnomo, A. (2019) 'Membangun empati siswa melalui bermain peran pada materi konflik sosial kelas VIII C SMP Lab UM', Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS. State University of Malang (UM), 4(1), pp. 7–14. doi: 10.17977/um022v4i12019p007.
- Sudjana Nana dan Rivai Ahmad. 2001. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Syah Muhibbin. 1995. Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Yamin Martinis. 2013. Paradigma Baru Pembelajaran. Jakarta: Referensi.



## **Studi kapasitas masyarakat sebagai mekanisme bertahan menghadapi bencana banjir di Desa Sitarjo, Kecamatan Sumbermanjing Wetan, Kabupaten Malang**

**Mohamad Mambaus Su'ud<sup>1</sup> dan Mashur Hasan Bisri<sup>2</sup>**

Diterima 26 September 2019, Dipublikasikan 31 Oktober 2019  
©penulis (2019)

### **Abstract**

*The aim of this study was to determine the capacity of communities as a mechanism to withstand floods Sitarjo Village, District Sumbermanjing Wetan. This research is descriptive qualitative. The research phase was divided into three, i.e: (1) pre-field observation; (2) field observation; (3) data processing. The method used in data collection is FGD (Focused Group Discussion) and in-depth interviews. The results of the study indicate that the community has a strong capacity in social, cultural, economic and government aspects in dealing with floods. In the socio-cultural aspect, the community develops a local early warning system through "titir" and a communication chain involving the community along the Panguluran watershed armed with traditional technology, as well as the mutual development of a public evacuation site in the form of multi-storey buildings, in addition to every family capable of building terraced houses. In addition, the community has the capacity to survive in saving economic assets by creating "plenggrongan" and planting calendar systems for crisis management. Diversification of plants such as planting bananas and sengon for daily use and annual savings when agricultural land was destroyed by flood.*

### **Keywords**

*Capacity, Coping Mechanism, Flood, Sitarjo*

## **PENDAHULUAN**

Desa Sitarjo, Kecamatan Sumbermanjing Wetan, kabupaten Malang merupakan daerah yang berada di zona cekungan Malang Selatan, serta menjadi bagian dari DAS Penguluran. Desa Sitarjo salah satu desa dengan potensi risiko bencana yang cukup besar. Dalam dokumen analisa risiko bencana Kabupaten Malang 2017, Desa Sitarjo termasuk wilayah dengan berisiko bencana banjir bandang. Bila melihat sejarah kejadian bencana, memang dalam 15 tahun terakhir, banjir bandanglah ancaman bencana yang selalu hadir di wilayah Desa Sitarjo. Mulai 2003, 2007, 2010, 2013, dan yang terbaru tahun 2017. Ke depan, sangat memungkinkan kejadian serupa berulang, terlebih lagi pola cuaca dan curah hujan yang fluktuatif dan cenderung ekstrim, akibat dari dampak perubahan iklim.

Banjir bandang 2003 cukup parah karena di tahun-tahun sebelumnya terjadi deforestasi hutan secara besar-besaran di wilayah Malang Selatan. Setelah itu, kejadian 2007 dan 2010 tidaklah terlalu besar lantaran proses peremajaan hutan sudah mulai berjalan. Dampak perubahan iklim mulai dirasakan dengan banjir bandang parah pada 2013 dengan dampak 925

---

<sup>1</sup> Universitas Islam Raden Rahmat Malang  
suud.dien@gmail.com

<sup>2</sup> Universitas Islam Raden Rahmat Malang

KK dan 1 orang meninggal. Banjir kembali melanda pada tahun 2016, tercatat 231 rumah warga tergenang (Sumber: Inventaris Data Bencana BPBD Kab. Malang).

Sebagai upaya dalam menghadapi bencana akibat dampak perubahan iklim itu, setiap individu maupun masyarakat didorong untuk mampu mengembangkan kapasitas dengan berbagai sistem penyesuaian dalam merespon ancaman. Respon itu biasa bersifat jangka pendek yang disebut mekanisme penyesuaian (*coping mechanism*) atau dalam jangka panjang yang dikenal sebagai mekanisme adaptasi (*adaptatif mechanism*). Mekanisme dalam menghadapi perubahan dalam jangka pendek bertujuan untuk mengakses kebutuhan hidup dasar yaitu keamanan, sandang, dan pangan, sedangkan mekanisme jangka panjang bertujuan untuk memperkuat sumber-sumber kehidupannya.

Marschiavelli (2008) menyatakan bahwa mekanisme bertahan masyarakat terdiri atas mekanisme struktural dan non-struktural. Mekanisme bertahan tersebut dibagi menjadi tiga yaitu dalam hal (1) teknologi yang berkaitan dengan usaha menjaga harta benda, (2) ekonomi yang berkaitan dengan usaha memanfaatkan sumber daya yang ada, dan (3) sosial yang berkaitan dengan aktivitas dan tanggapan masyarakat saat menghadapi bencana. Prinsip kehati-hatian dimulai dari mencermati setiap bagian kegiatan yang berpotensi menjadi ancaman terhadap keberadaan aset penghidupan dan jiwa manusia. Ancaman tersebut perlahan-lahan maupun tiba-tiba akan berpotensi menjadi sebuah bencana, sehingga menyebabkan hilangnya jiwa manusia, harta benda dan lingkungan.

Praktik-praktik penguatan kapasitas masyarakat dalam pengurangan risiko bencana (PRB), sering mengabaikan aspek lokalitas, pengetahuan cenderung disampaikan secara *top down*. Akibatnya pengetahuan itu tidak terinternalisasi ke dalam sosial budaya masyarakat. Sehingga studi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui secara mendalam kapasitas masyarakat sebagai mekanisme bertahan menghadapi bencana banjir Desa Sitarjo, Kecamatan Sumbermanjing Wetan, agar dapat menjadi referensi para praktisi untuk melihat aspek lokalitas masyarakat.

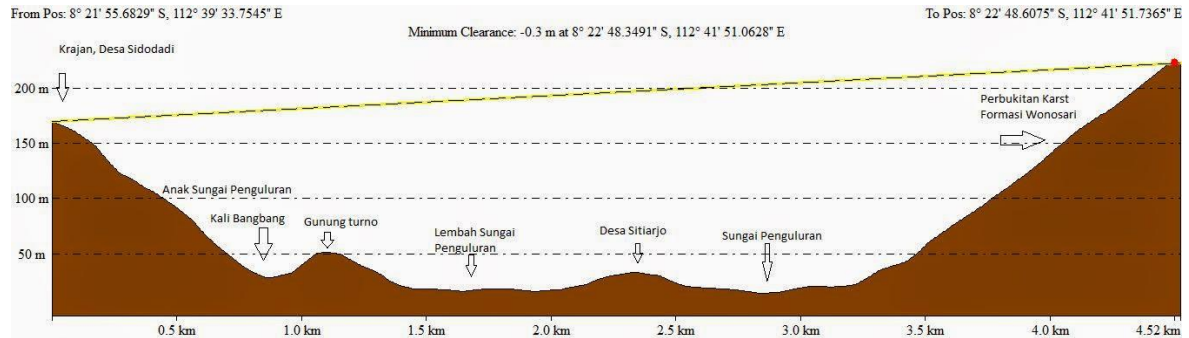
## **METODE**

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yaitu data disajikan dalam bentuk kata-kata atau gambar (Fraenkel dan Wallen, 1990 dalam Creswell, 2010). Tahap penelitian yang dilakukan dibagi menjadi tiga, yaitu: (1) pra-lapangan; (2) kerja lapangan; (3) pengolahan data. Tahap pralapangan meliputi tinjauan literatur, pengumpulan data pendukung, penetapan informan kunci, penyiapan alat bahan, persiapan kerja lapangan. Tahap kerja lapangan meliputi proses pengumpulan data berupa informasi dari masyarakat Sitarjo yang terdiri atas unit rumah tangga, sektor swasta dan pemerintah desa yang diwakili oleh staf. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah FGD (*Focused Group Discussion*) dan wawancara mendalam. Tahap pengolahan data yaitu analisis kapasitas sosial, ekonomi, dan budaya sebagai mekanisme bertahan dari masyarakat Sitarjo menghadapi banjir.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Secara Geografis Desa Sitarjo termasuk Daerah Aliran Sungai (DAS) Penguluran, berada di cekungan antara perbukitan Sidodai dengan perbukitan Karst formasi Wonosari (Gambar 1). DAS Penguluran sendiri memiliki luas sekitar 163 km<sup>2</sup> dengan 8 anak sungainya; Kali

Kedungbiru, Kali Kelaka, Kali Bangbang, Kali Bulubranjang, Kali Talangsari, Kali Kampungbaru, Kali Klepu dan Kali Ringinkembar.



**Gambar 1.** Penampang Topografi Desa Sitarjo (Suara Geologi, diakses 2018)

Melihat kondisi topografi wilayah yang berada di zona cekungan Malang Selatan, serta menjadi bagian dari DAS Penguluran, Desa Sitarjo salah satu desa dengan potensi risiko bencana yang tinggi. Dalam dokumen analisa risiko bencana Kabupaten Malang, termasuk wilayah dengan berisiko bencana banjir bandang. Bila melihat sejarah kejadian bencana, memang 15 tahun terakhir, banjir bandanglah ancaman bencana yang selalu hadir di wilayah Desa Sitarjo. Mulai 2003, 2007, 2010, 2013, dan 2017 (Infografis 1).

November 2003 Pukul 21.00-23.00 WIB	26 Desember 2007 Pukul 12.00-14.00 WIB	2010	9 Juli 2013 Pukul 20.00 WIB	18 Okt 2017 Pukul 08.00-12.00 WIB 13.00-15.00 WIB 15.00-17.00 WIB
2003	2007	2010	2013	2017
Ketinggian Air 1-3 m	Ketinggian Air 1-2.5 m	Ketinggian Air 1-1.5 m	Ketinggian Air 1-3.5 m	Ketinggian Air 1-2.5 m
Dampak: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Korban jiwa 3 orang</li> <li>• Puluhan rumah rusak</li> <li>• Ratusan terendam</li> <li>• 1 Balai dusun rusak total</li> <li>• 1 Sekolah Ruska Total</li> <li>• 50 m Jalan Rusak</li> <li>• 100 m irigasi rusak total</li> <li>• Puluhan Ha tanaman sawah gagal panen</li> <li>• Pasar terendam</li> <li>• Puluhan ternak sapi, kambing hanyut</li> </ul>	Dampak: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 765 rumah terendam</li> <li>• Pasar terendam</li> <li>• Gagal panen di seluruh dusun Rowo terate</li> <li>• 2384 jiwa terdampak</li> </ul>	Dampak: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 700 an rumah terendam</li> <li>• Pasar terendam</li> <li>• Gagal panen</li> </ul>	Dampak: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Korban jiwa 1 orang</li> <li>• Ratusan rumah terendam</li> <li>• 63 rumah rusak berat</li> <li>• 200 m irigasi rusak berat</li> <li>• Puluhan Ha sawah gagal panen, rusak</li> <li>• Puluhan Ha kebun pisang pekarangan rumah rusak berat</li> <li>• Pasar terendam</li> <li>• Tanggul sungai rusak</li> </ul>	Dampak: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1497 jiwa/ 537 KK terdampak</li> <li>• Polowijen gagal panen</li> </ul>

**Infografis 1.** Sejarah Kejadian Bencana Banjir Bandang Desa Sitarjo (Sumber: FGD, 2019)

Banjir bandang 2003 cukup parah karena di tahun-tahun sebelumnya terjadi deforestasi hutan secara besar-besaran di wilayah Malang Selatan. Setelah itu, kejadian 2007 dan 2010 tidaklah terlalu besar lantaran proses peremajaan hutan sudah mulai berjalan. Dampak perubahan iklim mulai dirasakan dengan banjir bandang parah pada 2013, dan hampir terulang pada 2017. Bahkan menurut warga Dusun Rowoterate, ketinggian air banjir mencapai 3 meter (Gambar 2).



**Gambar 2.** Penampang Topografi Desa Sitarjo (Suara Geologi, diakses 2018)

### **Mekanisme Bertahan pada Aspek Sosial-Budaya**

Banjir bagi masyarakat Sitarjo, terutama warga Rowotrata telah menjadi bagian dari aspek kehidupan masyarakat. Menurut penuturan warga, banjir memang sudah terjadi sejak zaman kolonial Belanda. Pada awal 2000-an, pemerintah sebetulnya sempat merencanakan relokasi warga di wilayah yang aman dari banjir. Namun saat itu warga menolak karena sudah merasa sebagai tempat kelahiran dan tanah leluhur. Kejadian banjir yang terus berulang menjadikan warga perlahan mampu berperilaku adaptif dengan situasi itu. Perilaku adaptasi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat merupakan wujud akumulasi pengalaman atau relasi masyarakat dengan alam (Purnomo dan Kurniawan, 2019), yang kemudian menjadi pengetahuan dan prinsip berperikehidupan masyarakat lokal secara turun-temurun (Maarif Syamsul. dkk. 2012).

Anggapan warga soal banjir tidak sama dengan anggapan teori banjir pada umumnya, banjir bukan dianggap lagi soal melimpahnya / meluapnya air akibat sungai yang tak lagi dapat menampung debit air, yang meskipun meluap 1 cm sudah dikategorikan sebagai banjir. Akan tetapi masyarakat Rowoterate menganggap luapan air menjadi banjir bila mencapai di atas lutut. Bila aliran sungai meluap, namun masih di bawah lutut, ini tak dianggap banjir, dan aktivitas masih berlangsung seperti sedia kala. Masyarakat juga menganggap bahwa banjir ini sebagai bentuk alam “membersihkan kotoran-kotoran” di lingkungan mereka. Selain juga warga percaya bahwa material yang di bawa banjir mampu menyuburkan tanah, sehingga pasca banjir hasil panen pertanian warga lebih melimpah.

Sistem peringatan dini menjadi komponen penting untuk situasi siaga bencana. Peringatan yang sedini mungkin kepada masyarakat dapat menentukan keputusan respon masyarakat,

kapankas waspada, kapan bersiaga, dan kapan harus evakuasi. *International Strategy for Disaster Reduction/ ISDR* menjelaskan bahwa, sistem peringatan dini harus memiliki 4 unsur; pertama, pengetahuan terhadap risiko bencana; kedua, pemantauan dan layanan peringatan; ketiga, penyebaran dan komunikasi; dan keempat, kemampuan respon (ISR, 2006).

Pengetahuan risiko bencana banjir bagi masyarakat Desa Sitarjo, sudah menjadi bagian kehidupan masyarakat. Masyarakat sudah memahami bagaimana bencana dapat terjadi dari pengalaman sebelumnya (Purnomo, 2018). Misalnya dari penuturan warga, kejadian banjir bandang justru tidak diawali dari hujan di wilayah Sitarjo, melainkan hujan yang ada di wilayah hulu (Desa Tegalrejo). Bahkan hujan dengan intensitas tinggi di wilayah Sitarjo tidak menjadi penyebab banjir sama sekali. Oleh sebab itu, layanan informasi dan peringatan yang dibangun melibatkan masyarakat Desa Saat hujan dengan intensitas tinggi melanda Desa Tegalrejo, informasi akan disampaikan kepada beberapa tokoh masyarakat dan relawan di Desa Sitarjo, karena secara empiris perhitungannya 2,5 – 3 jam kemudian air akan sampai di wilayah Sitarjo. Wilayah yang terlanda terlebih dahulu ialah RW 15 Krajan Tengah, kemudian secara berurutan dan berselang 0,5-1 jam banjir akan menjalar ke wilayah RW 14 Krajan Kulon, RT 7 RW 2 Krajan Wetan, RW 3 Krajan Wetan, dan bermuara di Rowo Terate.

Bentuk penyebaran informasi dari rantai peringatan tersebut dilakukan dengan menyiapkan warga yang paling dekat dengan sungai, setiap ada perubahan ketinggian air sungai, petugas yang berjaga mengirim pesan berantai di wilayah yang lain (Gambar 3). Pesan disampaikan melalui sms *handphone*, *handitalky*, juga *titir kentongan*. *Titir* adalah ritme memukul kentongan secara terus-menerus, cepat tanpa jeda dengan tujuan semua masyarakat dapat mendengar dan merespon dengan segera. Respon masyarakat dilakukan dengan berbagai cara, penyelamatan ternak, penyelamatan harta benda, hingga penyelamatan diri.



**Gambar 3.** Desain Sistem Peringatan Dini Banjir Bandang Sitarjo (a), dan Kode Bunyi Titir untuk Bencana Alam (b) (Dokumentasi peneliti, 2019)

Saat peringatan banjir tersebar dan keadaan sudah dapat dipastikan akan terjadi banjir melalui pengamatan perubahan tinggi air di Sungai Penguluran, masyarakat telah siap untuk melakukan penyelamatan (evakuasi). Evakuasi dilakukan pada hewan ternak terlebih dahulu yang biasanya diikat di atas bukit (*perengan*) di belakang kampung Rowoterate. Sepanjang sehari semalam hewan ternak itu dibiarkan terikat hingga kondisi air benar-benar surut. Sementara, penyelamatan / evakuasi bagi warga sendiri bermacam-macam cara dilakukan.

Beberapa warga lebih memilih tinggal di rumah masing-masing, yang sengaja memang telah ditinggikan rumahnya. Namun beberapa warga mengevakuasi diri ke tempat evakuasi komunal. Tempat evakuasi ini berada di Dusun Rowotrerate yang dibangun atas swadaya masyarakat di atas tanah hibah seorang warga. Dengan kapasitas 30-50 orang, tempat evakuasi ini dapat memfasilitasi warga yang rumahnya terendam hingga sampai atap saat banjir (Gambar 4).



**Gambar 4.** Tempat evakuasi komunal (a) dan salah satu rumah warga yang didesain dua lantai, termasuk garasi rumah (b) (Dokumentasi peneliti, 2019)

### **Mekanisme Bertahan Aspek Ekonomi**

Pada aspek ekonomi, beberapa pola aktivitas ekonomi masyarakat mengarah pada bagaimana dapat mempertahankan aset ekonomi dalam situasi banjir. Seperti dalam pemanfaatan lahan, selain untuk pertanian, warga juga memanfaatkan lahan untuk menanam sengon (*Albizia chinensis*). Sengon menjadi aset tabungan warga yang dapat dimanfaatkan dalam 3-5 tahun sekali. Tanaman ini memang cukup adaptif di wilayah rawa, atau wilayah dengan tingkat pH yang tinggi. Selain sawah padi dan sengon, masyarakat memanfaatkan lahan untuk menanam kelapa. Seperti halnya sengon, tanaman kelapa juga cukup adaptif menghadapi banjir, buahnya sering dimanfaatkan warga untuk berdagang di kawasan wisata pantai yang tak jauh dari wilayah Rowotrerate. Cara-cara ini persis yang dijelaskan oleh Twigg (2004) bahwa mekanisme bertahan dalam masyarakat salah satunya ialah membangkitkan keanekaragaman sumber penghasilan, keanekaragaman produksi, tabungan, dan kredit.

Saat bencana banjir melanda, masyarakat Desa Sitarjo memiliki mekanisme penyelamatan aset ekonomi dengan membuat "*plenggrongan*" sebagai bentuk kesiapsiagaan. *Plenggorangan*, adalah sejenis panggung yang terbuat dari papan kayu yang dipasang tepat di bawah kaki atap rumah, sehingga terdapat ruang diantara panggung dan atap rumah. Ruang tersebut dimanfaatkan untuk menyimpan cadangan bahan makanan seperti padi "*gabah*", jagung, singkong, dll. Saat banjir, "*plenggrongan*" juga berfungsi untuk menyelamatkan barang-barang rumah tangga, terutama barang elektronik. Di setiap rumah warga Rowotrerate memiliki *plenggrongan*, terutama rumah yang hanya satu lantai (Gambar 5).

Cara bertahan yang ditunjukkan masyarakat Desa Sitarjo dalam menghadapi banjir pada aspek ekonomi berkesesuaian dengan teori yang dijelaskan Adger (2006) bahwa kemampuan masyarakat untuk mampu bertahan dari perubahan dipengaruhi oleh keadaan sosial ekonominya, karakteristik kependudukan seperti penghasilan, kepemilikan aset, pendidikan, pekerjaan, ras, jenis kelamin dan suku (Yang, 2010).



**Gambar 5.** Plenggrongan di Langit-Langit Rumah (a) dan Cadangan Makanan di simpan di Plenggrongan (b)  
(Dokumentasi peneliti, 2019)

## SIMPULAN

Pengetahuan lokal dan mekanisme bertahan telah dimiliki masyarakat Sitarjo yang terbentuk dari generasi ke generasi. Kapasitas tersebut membuat masyarakat mampu membantu memantau, menerjemahkan, dan menanggapi adanya perubahan di dalam lingkungan. Selain juga masyarakat mampu menyusun strategi untuk mengurangi dampak bencana banjir, baik secara individu maupun komunitas.

Penelitian ini perlu ditindaklanjuti dengan melakukan kajian kesiapsiagaan masyarakat pada unit-unit terkecil lagi di masyarakat misalnya pada tingkat keluarga, sekolah, dan kelompok agama. Dengan dilakukan kajian tersebut, akan dapat diketahui kapasitas masyarakat Desa Sitarjo dalam menghadapi banjir secara lebih mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bonye, S.Z. dan Godfred, J.S.. 2011. "Traditional Coping Mechanism in Disaster Management in the Builsa and Sissala Districts of Northern Ghana", *European Journal of Social Science*. Vol.25, No. 2, hal. 204-218
- Creswell, John.W. 2010. *Research Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Miked*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Harsa Hastuadi. 2011. Pemanfaatan Sataid untuk Analisa Banjir Dan Angin Puting Beliung: Studi Kasus Jakarta Dan Yogyakarta. *Jurnal Meteorologi dan Geofisika volume 12 Nomor 2 - September 2011*: 195 – 205. BMKG: Jakarta
- Indrapertiwi C., Maghfirah N. 2015. Pola Adaptasi Masyarakat Terhadap Banjir Genangan di Sub DAS Celeng, Kabupaten Bantul. *Jurnal Riset Kebencanaan Indonesia Vol. 1 No. 2, Oktober 2015*
- ISDR. 2006. *Third International Conference on Early Warning, Membangun Sistem Peringatan Dini: Sebuah Daftar Periksa*
- Kusumaningtyas, P. 2007. Interpretasi Ulang Makna Spritual Bencana dalam Cerita Rakyat Indonesia. *Kajian Politik Lokal dan Sosial*. Vol.7, No. 1, hal. 167-184.
- Maarif Syamsul. dkk. 2012, Kontestasi Pengetahuan dan Pemaknaan Tentang Ancaman Bencana Alam (Studi Kasus Ancaman Bencana Gunung Merapi), *Jurnal Penanggulangan Bencana Volume 3 Nomor 1, Tahun 2012*, hal. 1-13

- Mardikaningsih Sri Muliana, Muryani Catharina, Nugraha Setya. 2017. Studi Kerentanan Dan Arah Mitigasi Bencana Banjir Di Kecamatan Puring Kabupaten Kebumen Tahun 2016. *Jurnal GeoEco* Vol. 3, No. 2 (Juli 2017) ISSN: 2460-0768
- Marschiavelli, M.I.C.. 2008. *Vulnerability Assessment and Coping Mechanism Related to Floods in Urban Areas: A Community Based Case Study in Kampung Melayu, Indonesia*. Tesis : Universitas Gadjah Mada.
- Paripurno, Eko Teguh. 2010. *Modul Manajemen Bencana Pengenalan Banjir untuk Penanggulangan Bencana*. Yogyakarta: UPN Veteran
- Purnomo, A. (2018) 'Pembangunan pengetahuan masyarakat di sekitar gunung api tentang risiko bencana erupsi', *Media Komunikasi Geografi*. Universitas Pendidikan Ganesha, 19(1), p. 1. doi: 10.23887/mkg.v19i1.13610.
- Purnomo, A. and Kurniawan, B. (2019) 'Dhamar Wulan and Menak Jinggo War; Mythological Interpretation on The Perception of Disaster Risk at Raung Eruption', *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*. IOP Publishing, 273, p. 012031. doi: 10.1088/1755-1315/273/1/012031.
- Purwoko Alif, dkk. 2015. Pengaruh Pengetahuan Dan Sikap Tentang Resiko Bencana Banjir Terhadap Kesiapsiagaan Remaja Usia 15 – 18 Tahun Dalam Menghadapi Bencana Banjir Di Kelurahan Pedurungan Kidul Kota Semarang, *Jurnal Geografi* Volume 12 No 2
- Slamet, Y. 2008. *Metode Penelitian Sosial*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press
- Susandi Armi, dkk. 2016. Indeks Kerentanan Banjir Berbasis Prediksi Iklim Untuk Mitigasi Kebencanaan Banjir Jangka Panjang Di Daerah Aliran Sungai (Das) Bengawan Solo Flood Vulnerability Index Based On Climate Prediction For The Long Term Flood Disaster Mitigation Bengawan Solo Watershed, *Jurnal Riset Kebencanaan Indonesia* Vol. 2 No. 1, Mei 2016



## **Implementasi model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa**

**Martina Lona Jusita<sup>1</sup>**

Diterima 23 September 2019, Dipublikasikan 31 Oktober 2019  
©penulis (2019)

### **Abstract**

*Project-based Learning models provide opportunities for the teacher to manage learning improving project work. Students required to solve problems by applying the skills of researching, analysing, making, and presenting learning products based on real experience. The implementation of a project-based learning model has successfully increased learning activities and outcomes. Evidently from each cycle showed a significant increase. In the first cycle high learning activities were only 12 students (37.50%) with a success rate of 58 in sufficient categories and a mean of 65 learning outcomes. The second cycle of learning activities increased to 22 students (68.75%) with 71 succes rate in good categories and the average learning outcomes are 76. In the third cycle high learning activities reached 26 students (81.25%) with an 80 level of success in the good category and the average learning outcomes 81. The results of this action research reinforce the theoretical and empirical study of the effectiveness of PBL to improve activities and learning outcomes on material with characteristics at the analyzing level.*

### **Keywords**

*Learning Activity, Learning Outcomes, Project Based Learning*

## **PENDAHULUAN**

Materi tentang pasar diajarkan pada jenjang SMP kelas VII memiliki tingkat berpikir pada jenjang analisis. Hasil dari pengukuran bekal ajar awal siswa menunjukkan bahwa 68% siswa masih butuh pendalaman materi dasar sebelum ke materi inti. Jika siswa dengan bekal ajar awal langsung mendapatkan materi inti, mereka akan kesulitan mengalami kesulitan belajar. Maka dari itu permasalahan pembelajaran ini membutuhkan perlakuan khusus agar mampu memahami materi dengan baik.

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning* selanjutnya disebut dengan PjBL) memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran dengan melibatkan kerja proyek. Model pembelajaran ini menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan atau psikomotorik; di mana siswa dituntut untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, hingga mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata (Fathurrohman, 2015). Sedangkan Martinis (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran ini bertujuan membentuk analisis pada masing-masing siswa atau peserta didik. Fokus pembelajaran pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu serta melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna lainnya; selain itu

---

<sup>1</sup> SMP Negeri 2 Ngantang Kabupaten Malang  
martinalonajusita@gmail.com

memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dan menghasilkan suatu produk (Wena, 2009).

Dalam pembelajaran berbasis proyek guru menentukan batasan waktu dan batasan-batasan pembuatan proyek. Guru terus mendorong kerja siswa, serta setelah proyek terselesaikan memberikan umpan balik berupa ujian dan presentasi oleh siswa mengenai pembuatan proyek.

Keuntungan PjBL menurut Wena (2009) di antaranya adalah memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugasnya dengan baik serta pentingnya kerja kelompok menuntut siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Tidak kalah pentingnya bila diimplementasikan dengan baik akan memberikan siswa pembelajaran dan praktik pengelolaan proyek, mengalokasikan waktu dengan baik, sekaligus menggunakan perlengkapan untuk menyelesaikan tugas dengan efisien.

Penerapan PjBL dari kajian empiris menunjukkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar pada rana kognitif. Keunggulan dari PBL adalah mampu untuk melibatkan siswa lebih banyak dalam pembelajaran (Nafiah dan Suyanto, 2014; Khotimah dan Salimi, 2017). Dengan keterlibatan mereka dalam pembelajaran akan meningkatkan pemahamannya dari makna pembelajaran (Soraya Mei dan Purnomo, 2019).

PjBL memiliki keunggulan proses pembelajaran yang dua arah. Proses pembelajaran yang efektif dapat terlihat dari adanya interaksi dua arah antara guru dengan siswa. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Dalam proses pembelajaran siswa sebagai pusat pembelajaran atau *student centered*, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik untuk aktif menyelesaikan masalah dan membangun pengetahuannya secara berpasangan ataupun berkelompok (kolaborasi antarsiswa). Dengan demikian perlu adanya pembelajaran aktif yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Aktivitas belajar yang dilakukan siswa dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimiliki, mampu berpikir kritis, dan dapat memecahkan masalah-masalah dalam pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis proyek sebagai pembelajaran yang berpijak pada identifikasi dan analisis masalah yang ada di lingkungan sekolah. Melalui PjBL baik guru maupun siswa dilatih untuk mengembangkan berkolaborasi dan keterampilan berpikir kritis dan kreatif melalui proses penyelidikan (*inquiry*) dan pendekatan ilmiah (Khotimah dan Salimi, 2017). Model pembelajaran ini dirasa mampu diterapkan untuk mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran pada materi pasar. Siswa dituntut lebih kreatif dalam menghasilkan produk berupa laporan penelitian yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Menurut Sardiman (2014) bahwa prinsip belajar adalah berbuat atau melakukan kegiatan untuk mengubah tingkah laku. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Aktivitas belajar merupakan kegiatan mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pengetahuan tersebut harus diperoleh melalui pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan fasilitas yang ada. Dengan demikian siswa yang ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan cara-cara belajar, belajar dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian proses belajar itu sendiri.

Keunggulan PjBL untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi pijakan penting untuk penelitian tindakan ini. Hasil empiris menunjukkan bahwa mampu untuk meningkatkan komunikasi dua arah dalam pembelajaran (Nafiah dan Suyanto, 2014; Khotimah

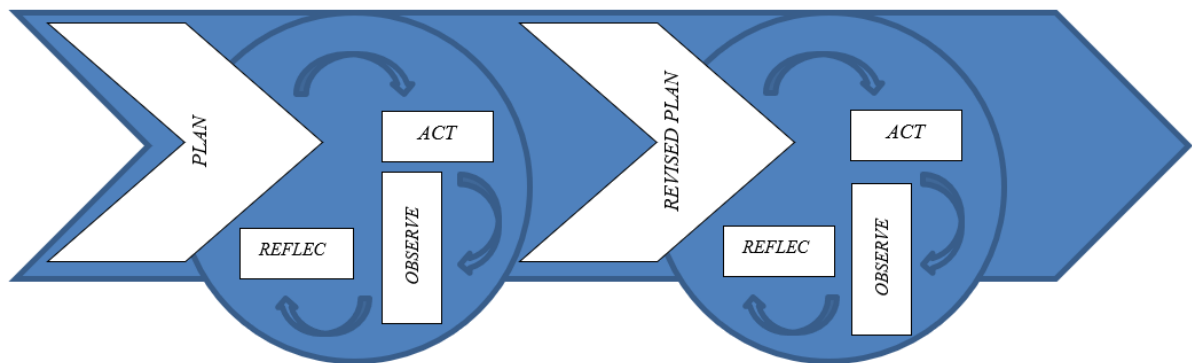
dan Salimi, 2017). Oleh karena itu tujuan dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar melalui penerapan PBL.

## METODE

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas, karena peneliti berusaha memahami apa yang terjadi sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan (Wiriadmadja, 2009). Peneliti berpartisipasi langsung dalam penelitian mulai tahap awal hingga akhir. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII-D SMP Negeri 2 Ngantang Tahun Pelajaran 2018/2019 sejumlah 32 orang. Jumlah siswa laki-laki 15 dan perempuan sejumlah 17 orang. Waktu penelitian dilakukan mulai minggu ketiga Februari 2019 sampai dengan minggu keempat Maret 2019.

Prosedur penelitian meliputi: (1) tahap pratindakan, dan (2) tahap pelaksanaan tindakan yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus dilakukan perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi hasil tindakan (*reflection*).

Langkah-langkah kegiatan selengkapnya diawali dengan menyiapkan instrumen penelitian dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selanjutnya dalam pelaksanaan pembelajaran materi Pasar selama berlangsungnya proses melakukan pengamatan dan dokumentasi data-data yang berkaitan dengan aktivitas dan hasil belajar. Siswa melakukan tugas secara kelompok dan setelah selesai mempresentasikan hasilnya. Langkah terakhir adalah melakukan refleksi untuk melihat hasil pelaksanaan pembelajaran; yang dapat dijadikan bahan refleksi untuk menganalisis data serta menyimpulkannya. Hasil kesimpulan sebagai bahan acuan untuk merencanakan tindakan pada siklus berikutnya atau jika sudah mencapai kriteria tindakan tidak perlu diulang kembali. Target penelitian adalah 24 orang menunjukkan aktivitas belajar yang tinggi, penilaian tugas 75, dan tes hasil belajarnya mencapai 75 sehingga rerata hasil belajarnya 75. Persentase keberhasilan tindakan mencapai 76 dalam kategori baik. Siklus Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan model spirial dari Kemmis dan Taggart (Hopkins, 1993) sebagai berikut.



**Gambar 1.** Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Hopkins, 1993)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi awal aktivitas belajar siswa dalam kategori rendah dengan rerata 32. Sejumlah 22 siswa (68,75%) menunjukkan aktivitas belajar rendah dan hanya 10 orang (31,25%) yang aktivitas belajarnya tinggi. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajarnya, dengan rerata hanya mencapai 53 dalam kategori rendah. Sejumlah 25 orang (78,12%) menunjukkan hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

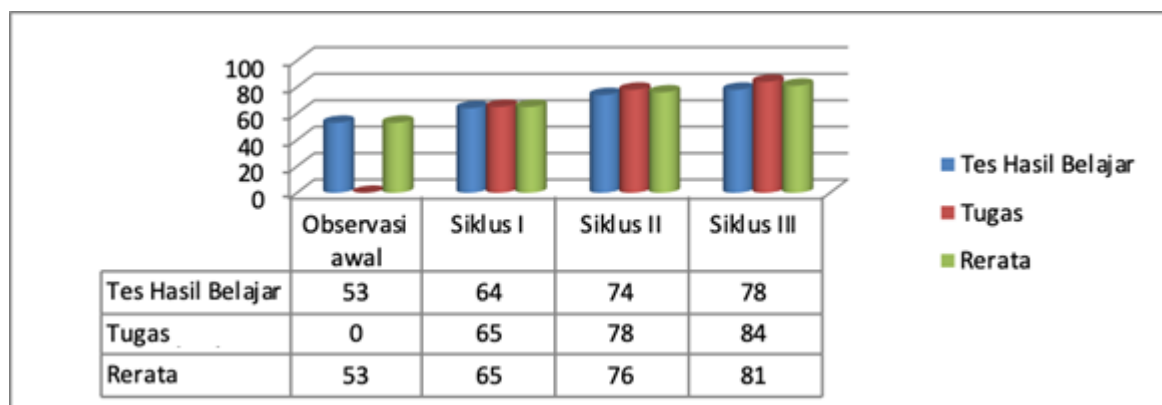
Setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Problem Based Learning*) pada Siklus I aktivitas belajar siswa mengalami sedikit peningkatan dibandingkan saat observasi awal. Hanya 20 orang (62,50%) menunjukkan aktivitas belajar rendah; sedangkan 12 orang (37,50%) sudah menunjukkan aktivitas belajar tinggi. Taraf keberhasilan tindakan mencapai 58 dalam kategori cukup.

Dari hasil observasi, kelemahan pada siklus I adalah kejelasan tahap pembelajaran yang masih belum dipahami oleh siswa. Oleh karena itu perbaikan skenario pembelajaran pada siklus I adalah untuk memberikan petunjuk belajar yang lebih jelas dalam bahan tayang untuk meningkatkan kadar keterbacaannya.

Pada Siklus II mengalami peningkatan hanya 10 orang (31,25%) menunjukkan aktivitas belajar rendah dan sejumlah 22 orang (68,75%) yang menunjukkan hasil belajar tinggi. Keberhasilan tindakan mencapai 71 dalam kategori baik. Dari hasil siklus II ini, perlakuan untuk mengatasi masalah pembelajaran sudah baik dan sesuai. Karena masih belum mencapai kriteria tuntas yang sudah ditentukan, maka perlakuan dilakukan sekali lagi untuk memastikan efektivitas tindakan.

Hasil dari siklus III melampaui target sejumlah 6 orang (18,75%) saja yang menunjukkan aktivitas belajar rendah dan sejumlah 26 orang (81,25%) menunjukkan aktivitas belajar tinggi dengan rerata persentase keberhasilan tindakan mencapai 80 dalam kategori baik. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan aktivitas belajar.

Seiring dengan peningkatan aktivitas belajar dari siklus ke siklus, hasil belajarnya mengalami peningkatan secara signifikan. Rerata hasil belajar pada Siklus I mencapai 65 dalam kategori cukup. Siklus II meningkat menjadi 76 (kategori baik), dan Siklus III rerata menunjukkan 80 (kategori baik) (Gambar 2).



Gambar 1. Hasil belajar pada siklus I-III

Hasil penelitian pada Siklus I aktivitas belajar hanya sedikit mengalami peningkatan disebabkan sebagian besar kelompok tidak membuat perencanaan dan jadwal penyelesaian proyek dengan baik. Sehingga sesampai di lokasi hanya melihat-lihat dan bertanya sekadarnya. Masing-masing anggota kelompok melakukan observasi pasar secara mandiri tidak secara berkelompok, sehingga hasilnya sangat beragam. Pedoman wawancara belum disiapkan; oleh karenanya data yang diperoleh tidak lengkap. Penyusunan laporan sebagai tugas proyek berupa produk tidak sempurna, dengan demikian tidak dapat dipresentasikan secara maksimal. Terkesan masing-masing kelompok enggan untuk mempresentasikan hasil laporan akibat

belum siap. Hanya satu dari enam kelompok yang membuat perencanaan, jadwal, dan pedoman wawancara dengan cukup baik. Berdasarkan temuan pada Siklus I aktivitas dan hasil belajar dalam kategori rendah; maka perlu diadakan perbaikan pada Siklus II.

Pada Siklus II mulai menunjukkan peningkatan. Salah satu penyebab adanya penyusunan ulang anggota kelompok dengan harapan mampu meningkatkan kerja sama antaranggota. Masing-masing kelompok sudah menyusun perencanaan, jadwal, pedoman wawancara dan laporan yang lebih baik. Keterlibatan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas proyek belum maksimal. Hanya tiga kelompok yang menunjukkan aktivitas tersebut. Ketika presentasi terlihat hanya empat kelompok yang “siap”, sedangkan dua lainnya tidak berani mempresentasikan hasilnya karena “sedikit lebih siap”. Aktivitas dan hasil belajar menjadi kategori baik akan tetapi belum mencapai target penelitian. Akan tetapi aktivitas belajar belum sesuai target sejumlah 24 orang yang menunjukkan aktivitas belajar tinggi serta taraf keberhasilan belum mencapai 75. Untuk hasil belajarnya meskipun rerata sudah melampaui target; akan tetapi dari hasil tes hasil belajarnya yang masih di bawah target sedangkan tugas proyek sudah sedikit melampaui target. Untuk itu perlu diadakan perbaikan lagi pada Siklus III.

Perbaikan pada Siklus III adalah mengoptimalkan keterlibatan masing-masing anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas proyek. Saat presentasi masing-masing kelompok berlomba untuk tampil terlebih dahulu karena sudah siap semuanya. Aktivitas dan hasil belajar pada Siklus III sudah melampaui target penelitian dengan kategori baik. Pencapaian tersebut sebagai akibat proses pembelajaran lancar dan kondusif.

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi pasar membuktikan bahwa PjBL efektif. Keefektifannya pada penelitian tindakan ini dihasilkan dari penyesuaian pemberian petunjuk belajar yang lebih jelas (Yulianto, Fatchan dan Astina, 2017; Surya, Relmasira dan Hardini, 2018). Informasi yang jelas akan mempermudah siswa memahami maksud instruksi kerja proyek yang dirancang oleh guru (Rasyid, 2019). Berdasarkan hasil penelitian tindakan ini, PjBL sesuai untuk mengatasi permasalahan aktivitas dan hasil belajar pada materi dengan ranah kognitif tingkat analisis.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis proyek (*Problem Based Learning*) mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Terbukti dari masing-masing siklus menunjukkan peningkatan secara signifikan. Aktivitas belajar pada Siklus I yang semula hanya 12 siswa (37,50%) yang menunjukkan aktivitas belajar tinggi dengan taraf keberhasilan 58 dalam kategori cukup, meningkat menjadi 22 siswa (68,75%) pada Siklus II dengan keberhasilan tindakan mencapai 71 dalam kategori baik. Pada Siklus III meningkat menjadi 26 orang (81,25%) yang menunjukkan aktivitas belajar tinggi dengan persentase keberhasilan mencapai 81 dalam kategori baik.

Hasil belajarnya mengalami peningkatan secara signifikan pula, yang ditandai dengan rerata pada Siklus I mencapai 65 yang berasal dari tes hasil belajar 64 dan tugas proyeknya 66 dalam kategori cukup. Siklus II meningkat menjadi 76 yang berasal dari tes hasil belajar 74 dan tugas proyeknya 78 dalam kategori baik. Akhirnya pada Siklus III rerata menunjukkan 81 yang berasal dari 78 untuk tes hasil belajar dan tugas proyeknya 84 dalam kategori baik. Hasil penelitian tindakan ini menguatkan kajian teoritis dan empiris efektivitas PBL untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada materi dengan karakteristik pada tingkat menganalisis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fathurohman, M. 2015. Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hopkins, D. 1993. A Teacher's Guide to Classroom Research. Philadelphia: Open University Press.
- Khotimah, K. and Salimi, M. (2017) Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar, *KALAM CENDEKIA*, 5(1).
- Martinis, Y. 2013. Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Referensi.
- Nafiah, Y. N. and Suyanto, W. (2014) Penerapan model problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.
- Rasyid (2019) Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa | Rasyid | Journal of Vocational and Technical Education (JVTE), Journal of Vocational and Technical Education. Available at: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/JVTE/article/view/4346> (Accessed: 31 October 2019).
- Sardiman. 2014. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press.
- Soraya Mei, L. and Purnomo, A. (2019) 'Membangun empati siswa melalui bermain peran pada materi konflik sosial kelas VIII C SMP Lab UM', *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*. State University of Malang (UM), 4(1), pp. 7–14. doi: 10.17977/um022v4i12019p007.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C. and Hardini, A. T. A. (2018) 'Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga', *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1). doi: 10.17529/PEAR.V6I1.10703.
- Wena, M. 2009. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wiriaatmadja, R. 2009. Metode Penelitian Tindakan Kelas. Cetakan kedelapan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yulianto, A., Fatchan, A. and Astina, I. K. (2017) 'Penerapan model pembelajaran project based learning berbasis Lesson Study untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(3), pp. 448–453. doi: 10.17977/JPTPP.V2I3.8729.



## **Meningkatan keaktifan dan hasil belajar IPS melalui model *jigsaw* pada materi atmosfer dan hidrosfer**

**Agus Suprasetyo<sup>1</sup>**

Diterima 2 Mei 2019, Dipublikasikan 31 Oktober 2019  
©JTP2IPS (2019)

### ***Abstract***

*Seventy-five percent of Social Studies learning outcomes in atmospheric material and hydrosphere students at Pesanggrahan 2 Batu One Roof Junior High School, scored below the average KKM. That encourages teachers to implement improvements in social studies learning in the classroom. Improved learning designed into classroom action research activities. The learning method used in learning classroom action is a type of jigsaw cooperative learning. Data collection uses observation techniques using a collection of observation sheets. How in the first cycle, through a type of jigsaw cooperative learning model, student learning outcomes in solving social studies questions for junior high school class VII can improved. Students who completed the study in the first cycle of classroom action research, 30%, with an average value of 48, while in the first cycle, 78% of students completed the study with an average value of 71. In cycle II, students were active in studying social studies material on atmospheric material, and the VII grade junior high school hydrosphere was successful. Cycle I classroom action research-active students only 46%. While after completing the second cycle of action the percentage of activity reached 82%. The results of this study prove the role of giving more to students in learning considering the improvement in learning outcomes.*

### ***Keywords***

*Cooperative learning, Jigsaw, Classroom Action Research*

## **PENDAHULUAN**

Kegiatan belajar-mengajar tidak bisa lepas dari keberadaan guru. Tanpa adanya guru pembelajaran akan sulit dilakukan, apalagi dalam rangka pelaksanaan pendidikan formal, guru menjadi pihak yang sangat vital. Guru memiliki peran yang paling aktif dalam pelaksanaan pendidikan demi mencapai tujuan pendidikan yang hendak dicapai. Siswa juga akan kesulitan dalam belajar atau pun menerima materi tanpa keberadaan seorang guru atau pendidik, hanya mengandalkan sumber belajar dan media pembelajaran saja akan sulit dalam penguasaan materi tanpa adanya bimbingan guru. Kewajiban seorang guru dalam pembelajaran adalah merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran, hingga melakukan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.

Marpaung (2003) mengungkapkan pada umumnya proses pembelajaran masih di dominasi oleh paradigma mengajar yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (a) guru aktif menyampaikan informasi dan siswa pasif menerima: (b) siswa “dipaksa” mempelajari apa yang diajarkan oleh guru dengan menerapkan jenis “hukuman” bukan dengan menumbuhkan kesadaran akan makna belajar, (c) pembelajaran berfokus (berorientasi) pada guru bukan pada siswa (d)

---

<sup>1</sup> SMP Negeri Satu Atap Pesanggrahan 2 Batu  
agus\_prasetyo@gmail.com

ketergantungan siswa pada guru cukup besar, independensi berpikir pada siswa kurang dikembangkan (f) pemahaman mereka mengenai materi yang dipelajari di periksa melalui tes obyektif, (g) kesempatan bagi siswa untuk melakukan refleksi dan negosiasi melalui interaksi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru kurang dikembangkan dan, (h) pemahaman yang di capai siswa cenderung pada pemahaman instrumental bukan pada pemahaman relasional. Dari paradigma tersebut masih banyak guru yang menggunakannya, disebabkan oleh anggapan bahwa paradigma tersebut sebagai salah satu alternatif. Metode konvensional seperti yang telah disampaikan di atas sebagian besar tidak mempergunakan media sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan.

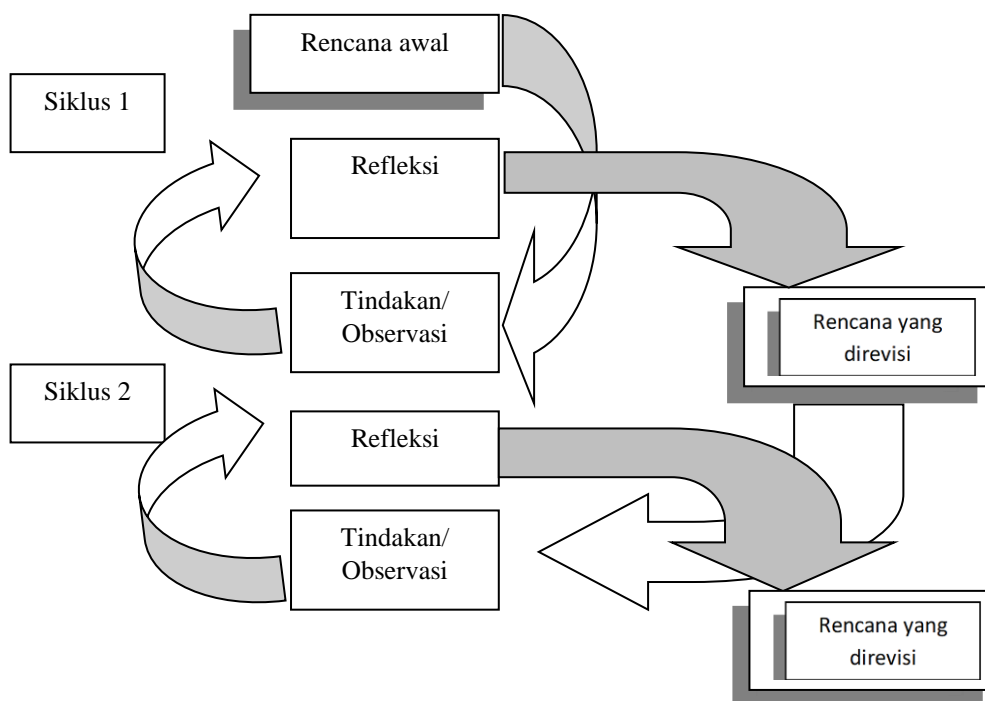
Melihat kenyataan yang demikian maka seorang guru hendaknya senantiasa memberikan motivasi kepada siswa agar siswa tidak merasa bosan dan malas belajar, terutama pada mata pelajaran IPS yang berakibat menurunnya prestasi siswa. Aktivitas belajar di kelas berawal dari adanya interaksi antara guru dan siswa. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan/materi pelajaran, dan berbagai sumber belajar lainnya dan fasilitas (Arsyad, 2010).

Berdasarkan pengamatan penulis, prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa SMPN Satu Atap Pesanggrahan 2 Batu, pada semester II tahun ajaran 2016/2017 rendah yaitu 75% siswa yang mendapat nilai di bawah rata-rata kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Banyak faktor penyebab menurunnya prestasi belajar siswa-siswi yang SMPN Satu Atap Pesanggrahan 2 Batu, menurut penulis kurang berminat mengikuti pembelajaran, kurang motivasi, metode pembelajaran yang masih monoton, kurang variatif, siswa kurang aktif, kurang kreatif yang ditambah dengan kurangnya minat baca siswa terhadap buku.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut di atas, salah satu upaya yang digunakan guru dalam meningkatkan prestasi siswa adalah dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Pembelajaran *jigsaw* lebih menekankan pada kerja sama kelompok dan keaktifan dari setiap anggota, yang mana tiap anggota di haruskan untuk mengerjakan tugas yang dibebankan kepada yang bersangkutan untuk di bawa ke dalam anggota kelompok tim ahli sehingga dapat mengurangi kejenuhan dalam kelompok. Studi empiris menunjukkan bahwa model ini mampu untuk untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar (Miaz, 2012; Adimassana dan Rusmawan, 2017; Mujiyono, Noviana dan Jaino, 2017; Rismawati, Rustono dan Nugraha, 2017). Maka dari itu asumsi dari solusi untuk permasalahan pembelajaran yang terjadi adalah menggunakan model *jigsaw*.

## **METODE**

Penelitian ini dirancang dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Harapannya adalah untuk meningkatkan prestasi siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Pesanggrahan 2 Batu, pada mata pelajaran IPS. PTK ini juga dilakukan untuk memperbaiki strategi pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru sebelumnya. Prosedur pelaksanaan PTK ada empat langkah, yakni: 1) Perencanaan (*planning*), 2) Pelaksanaan tindakan (*acting*), 3) Pengamatan (*observing*), dan 4. Refleksi (*reflecting*). Langkah berikutnya ialah siklus baru dengan perencanaan ulang. Model PTK yang diterapkan ialah model PTK dari Kemmis dan Taggart.



**Gambar 1.** Siklus PTK model Spiral Kemmis Taggart (dalam Arikunto, 2006)

Penelitian ini bertempat di SMPN Satu Atap Pesanggrahan 2 Batu. Penelitian ini dimulai pada bulan Maret semester ganjil tahun pelajaran 2016-2017. Subyek penelitian adalah siswa – siswi kelas VII. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi menggunakan instrumen lembar observasi.

Seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 70, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 70% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 70%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut.

$$PK = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Untuk melihat keaktifan siswa dalam penerapan model *jigsaw* digunakan rumus penghitungan sebagai berikut.

$$PA = \frac{\sum \text{siswa yang aktif}}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I dilakukan pembelajaran dengan materi atmosfer melalui model *jigsaw*. Hasilnya menunjukkan ada beberapa siswa yang masih bingung terhadap model ini. Kondisi tersebut karena faktor guru kurang melakukan sosialisasi. Oleh karena itu agar kegiatan belajar mengajar berjalan efektif, guru selain menjelaskan juga mendemonstrasikan model pembelajaran ini dengan jelas. Selain itu ada beberapa kelompok yang pasif dan juga ada kelompok yang aktif dalam menyelesaikan masalah, dikarenakan pembagian kelompok

heterogen. Dampaknya adalah ada kelompok yang kebetulan anggotanya kurang aktif atau mengganggu yang berakibat mengganggu kelompok lain. Sedangkan ada kelompok yang aktif, sibuk bekerja sama karena kebetulan anggota kelompoknya semua pandai. Oleh karena itu dalam pembentukan kelompok seharusnya memperhatikan penyebaran kemampuan sehingga semua kelompok tampak hidup (Purnomo dan Purwasih, 2019). Beberapa orang siswa dalam suatu kelompok yang masih takut dan kurang berani maju ke depan mempresentasikan hasil pekerjaannya dikarenakan kurang percaya diri bahwa hasil temuannya adalah benar.

Secara garis besar pelaksanaan siklus I berlangsung cukup baik dan kondusif, walaupun hasil belajar siswa baru mencapai rata-rata 48 dan baru 30% siswa dari 21 siswa yang mencapai nilai minimal dari 70 sehingga ketuntasan yang dicapai baru 30 %, berarti ada 19 siswa yang belum tuntas, ini berarti pembelajaran yang dilaksanakan kurang optimal dan perlu perbaikan pada siklus II.

Proses belajar mengajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, ini berjalan lancar, semua siswa telah memahami dan berjalan sendiri tanpa harus diperintah, kondisi kelas sudah dipersiapkan sebelumnya. Instruksi atau petunjuk belajar yang jelas akan memudahkan siswa dalam memahami maksud dari kegiatan belajar yang didesain oleh guru (Ratnawati dkk., 2017; Purnomo dan Purwasih, 2019).

Suasana kelompok dalam pembelajaran sudah aktif, sebagian besar anggota kelompok kelihatan aktif, suasana kelas menjadi hidup diwarnai dengan diskusi, tanya jawab dari anggota kelompok, ini dikarenakan tingkat kecerdasan dan sifat atau watak anak telah merata pada semua kelompok, suasana kelompok seimbang dan tidak lagi terlihat kelompok yang cerewet dan pendiam karena telah disebar merata. Pembagian kelompok yang efektif dan homogen menjadi kunci dari pelaksanaan pembelajaran kooperatif (Soraya Mei dan Purnomo, 2019).

Sebagian besar siswa dalam suatu kelompok kepercayaan terhadap diri sendiri sudah tumbuh, sehingga mereka tidak malu bahkan berlomba-lomba untuk tampil di depan kelas untuk mempresentasikan hasil temuannya, dikarenakan kesadaran siswa dan motivasi guru, sehingga tumbuh rasa percaya diri pada setiap individu selain itu Sebagian besar siswa sudah benar dalam menjawab soal-soal bab Hidrosfer, walaupun masih ada siswa yang masih menjawab salah, karena keterlambatan berpikir, sehingga penjelasan guru kurang dipahami, guru sudah memperhatikan dan membimbing siswa yang terlambat berpikir, tapi memang keterbatasan waktu, sehingga perlu waktu khusus untuk memberi bimbingan kepada siswa tersebut sehingga dapat mengikuti pelajaran selanjutnya.

Pelaksanaan siklus II berlangsung dengan baik dan kondusif, serta aktivitas belajar siswa meningkat. Hasil belajar siswa telah mencapai rata-rata 71 dan secara klasikal ketuntasan belajar siswa telah mencapai 78% sehingga masih 22 % yang belum tuntas atau masih ada 6 siswa dari 21 siswa yang mendapat nilai kurang dari 70 dan ini sulit dihindari karena faktor keterbatasan berpikir, namun dapat dikatakan pelaksanaan siklus II ini berhasil, karena ada peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal baik soal LKS (lembar kerja siswa) maupun soal tes formatif, sehingga peneliti dapat mengatakan siklus II telah berhasil dengan baik.

Keberhasilan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran menggunakan model *jigsaw* memberikan penguatan wawasan bahwa model ini sesuai untuk diterapkan pada materi dengan karakter yang abstrak. Materi atmosfer dan hidrosfer meski ada pada lingkungan sekitar siswa, tidak memiliki bentuk yang nyata karena cakupannya yang sangat luas (Purnomo, 2016).

Jigsaw memberikan pengalaman belajar mandiri kepada siswa untuk membangun materinya yang kemudian di konfirmasi pada rekan sejawat. Tahap konfirmasi ke rekan sejawat mampu membangun kepercayaan diri mereka terhadap pengetahuan yang sudah didapatkan (Buana dan Purnomo, 2019).

## SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas di kelas VII SMP Negeri Satu Atap Pesanggrahan 2 Batu dapat disimpulkan sebagai berikut; (1) melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal IPS bagi siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Pesanggrahan 2 Batu tahun pembelajaran 2016 - 2017 dapat ditingkatkan. Siswa yang tuntas belajar pada penelitian tindakan kelas siklus I, 30%, dengan nilai rata-rata 48, sedangkan pada siklus II, 78% siswa tuntas belajar dengan nilai rata-rata 71, dan (2) melalui pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, keaktifan siswa dalam menyelesaikan soal-soal Atmosfer dan Hidrosfer bagi siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Pesanggrahan 2 Batu tahun pembelajaran 2016-2017 dapat ditingkatkan. Penelitian tindakan kelas siklus I siswa aktif hanya 46%. Sedangkan setelah penelitian tindakan kelas siklus II persentase keaktifan mencapai 82%.

Hasil riset ini menunjukkan bahwa memberikan peran lebih kepada siswa dalam pembelajaran berdampak pada peningkatan hasil belajar. Namun karena pada riset ini hanya desain penelitian tindakan, kedalaman kajian untuk efektifitas model menjadi kurang. Oleh karena itu rekomendasi untuk riset selanjutnya adalah untuk melakukan kajian eksperimen model *jigsaw* pada materi yang lebih beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adimassana and Rusmawan (2017) Efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran IPS SD.
- Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, 2010, Media Pembelajaran. Jakarta, PT Grafindo Persada.
- Buana, Y. I. K. and Purnomo, A. (2019) 'Meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi perdagangan internasional melalui model Make A Match di kelas IX C SMP Lab UM', Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS. State University of Malang (UM), 4(1), pp. 1–6. doi: 10.17977/um022v4i12019p001.
- Marpaung, Y. 2003. Perubahan Paradigma Pembelajaran Matematika di Sekolah. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Matematika di Universitas Sanata Darma. Tanggal 27-28 Maret 2003. Yogyakarta: Universitas Sanata Darma.
- Miaz, Y. (2012) Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS SISWA SD | Miaz | Sekolah Dasar : Kajian Teori dan Praktik Pendidikan, Sekolah Dasar : Kajian Teori dan Praktik Pendidikan. Available at: <http://journal.um.ac.id/index.php/jurnal-sekolah-dasar/article/view/3560> (Accessed: 31 October 2019).
- Mujiyono, Noviana and Jaino (2017) Keefektifan Model Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV 120 Noviana. Jurnal Kreatif Februari 2017 EST.
- Purnomo, A. (2016) Geografi Fisik. Edited by K. N. Nugrahini. Yogyakarta: Ombak.

- Purnomo, A. and Purwasih, J. H. G. (2019) 'Build Student Knowledge about Natural Resources and Hazard Potential Through Field Social Studies Laboratory Product', in. Atlantis Press. doi: 10.2991/icskse-18.2019.36.
- Ratnawati, N. et al. (2017) 'Pengembangan Buku Pedoman Lab Alam Fakultas Ilmu Sosial Untuk Siswa SMP', Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS. State University of Malang (UM), 2(2), pp. 61–65. doi: 10.17977/um022v2i22017p061.
- Rismawati, R., Rustono and Nugraha, A. (2017) Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar | Rismawati | PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Available at: <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7425> (Accessed: 31 October 2019).
- Soraya Mei, L. and Purnomo, A. (2019) 'Membangun empati siswa melalui bermain peran pada materi konflik sosial kelas VIII C SMP Lab UM', Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS. State University of Malang (UM), 4(1), pp. 7–14. doi: 10.17977/um022v4i12019p007.