

PROSIDING

KONFERENSI ILMIAH PENDIDIKAN

28 Juli 2021

**Membangun Wajah
Pendidikan Indonesia**
Implementasi Belajar di Masa Pandemi

Penerbit:



UNIKAL PRESS



RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING MATA KULIAH MORFOLOGI BAGI MAHASISWA DISABILITAS NETRA PADA PEMBELAJARAN INKLUSIF

Sunardi, Raden Arief Nugroho, & Budi Harjo

Universitas Dian Nuswantoro

Email: sunardi@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Makalah ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran daring mata kuliah morfologi bahasa Inggris bagi mahasiswa disabilitas netra dalam kegiatan pembelajaran inklusif, khususnya di Universitas Dian Nuswantoro. Perancangan media pembelajaran ini dilakukan melalui tahapan awal dalam pendekatan penelitian dan pengembangan, yaitu identifikasi masalah dan kebutuhan, pengumpulan data, dan perancangan produk. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa disabilitas netra pada Program Studi Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Dian Nuswantoro Semarang, baik yang saat ini masih aktif kuliah maupun yang sudah lulus. Berdasarkan identifikasi masalah dan kebutuhan, dalam kegiatan pembelajaran inklusif bersama mahasiswa awas, mahasiswa disabilitas netra membutuhkan media pembelajaran daring yang memungkinkan mereka bisa mengakses materi pembelajaran mata kuliah morfologi, khususnya konsep sintaksis yang selama ini disampaikan melalui konsep visual. Selain itu, mereka juga memerlukan media analisis morfologi yang memungkinkan mereka melakukan segmentasi morfem pembentuk kata secara bertahap, misalnya dalam bentuk tabel bukan berbentuk diagram pohon yang selama ini digunakan dalam analisis morfologi.

Kata kunci: media pembelajaran daring, analisis morfologi, mahasiswa disabilitas netra, pembelajaran inklusif

Abstrak

This paper aims at designing online learning media of English morphology course for visually-impaired students in inclusive learning activities together with the normal students, particularly at the English Department of Dian Nuswantoro University Semarang. The design of the learning media was conducted through some preliminary steps in the Research and Development Approach, namely potential and needs analysis, data collection, and product design. Based on the potential and needs analysis, in attending an online inclusive learning students with visual impairment need an online learning media enabling for accessing the morphology learning materials, particularly the morphological concepts stated in visualization, such as figure, graph, and procedure. In addition, the visually-impaired students also need a morphological analysis media helping them segment the morphemes gradually, such as a table-based tools instead of a tree diagram used so far.

Key words: online learning media, morphological analysis, students with visual impairment, inclusive learning

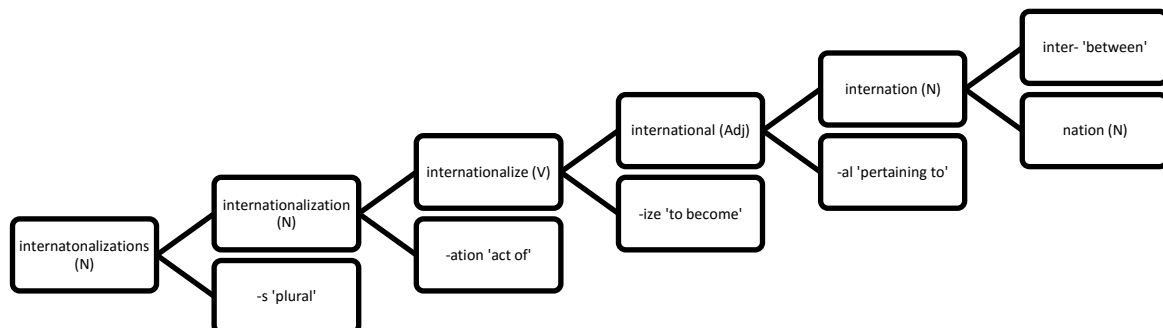
Pendahuluan

Dalam usahanya menjadikan sebagai kampus inklusif dan dalam rangka menjalankan Permenristekdikti Nomor 46 Tahun 2017 tentang Pendidikan Khusus dan Pendidikan Layanan Khusus di Perguruan Tinggi, Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS) mulai tahun akademik 2007 telah menerima mahasiswa penyandang disabilitas, khususnya disabilitas netra, menjadi mahasiswa bersama dengan mahasiswa awas lainnya. Kebijakan ini dilakukan setelah adanya kerjasama antara UDINUS dan Persatuan Tunanetra Indonesia Indonesia (PERTUNI) DPD Provinsi Jawa Tengah tentang akses informasi dan belajar di perguruan tinggi bagi penyandang disabilitas

netra. Dalam kerjasama ini, UDINUS memberi beasiswa pendidikan kepada calon mahasiswa tunanetra dan PERTUNI melakukan seleksi dan pembekalan terhadap calon mahasiswa tunanetra yang berminat kuliah di UDINUS. Pemberian kesempatan pendidikan kepada calon mahasiswa penyandang disabilitas seperti ini masih berlangsung sampai sekarang tahun akademik 2020/2021 dan tahun akademik selanjutnya. Sebagian besar mahasiswa disabilitas yang kuliah di UDINUS lebih memilih Program Studi Bahasa Inggris. Sampai dengan tahun akademik 2020/2021 ini, Program Studi Bahasa Inggris UDINUS telah memiliki 13 mahasiswa disabilitas netra: 10 mahasiswa di antaranya sudah lulus dan 3 mahasiswa lainnya masih aktif kuliah.

Dalam masa pandemi Covid-19 ini dimana semua kegiatan perkuliahan dilakukan dari rumah secara daring (*online*) dalam kelas inklusif bersama mahasiswa awas, mahasiswa disabilitas netra mengalami beberapa kendala terutama dalam memahami materi perkuliahan yang disampaikan oleh dosen dalam bentuk visual (gambar, diagram, prosedur, tabel) yang susah diakses maknanya. Salah satu mata kuliah di Program Studi Bahasa Inggris UDINUS yang menjadi kendala bagi mahasiswa disabilitas netra adalah mata kuliah Morfologi Bahasa Inggris (*English Morphology*). Mata kuliah ini menekankan pada capaian pembelajaran berupa kemampuan mahasiswa dalam mengetahui proses morfologis pembentuk kata dalam bahasa Inggris. Dalam kegiatan pembelajaran daring mata kuliah ini yang dilakukan secara sinkronus atau asinkronus, dosen menyajikan materi perkuliahan melalui bahan ajar yang berbentuk buku elektronik (*e-book*) yang dapat dibaca oleh mahasiswa tunanetra melalui program pembaca layar JAWS. Namun, sering kali beberapa konsep dalam materi tersebut dinyatakan dalam bentuk gambar atau diagram. Misalnya, konsep proses morfologis kata dan segmentasinya secara hirarkis yang biasanya disajikan dalam bentuk diagram pohon morfologis, yang sulit untuk dipahami oleh mahasiswa disabilitas netra karena keterbatasan penglihatan dalam mengakses sebuah gambar (Sunardi, dkk, 2017).

Contoh: *internationalizations* (Noun)



Gambar 1. Diagram Pohon Analisis Morfologi



Bagi mahasiswa awas yang memiliki indera penglihatan normal, diagram proses morfologi pada Gambar 1 dapat dipahami maksudnya dengan mudah, baik struktur diagram pohonnya maupun isi dari setiap elemen yang membentuk struktur morfologi kata tersebut. Namun, ketika mengakses gambar tersebut, mahasiswa tuna netra tidak dapat mengetahui apa yang tersajikan pada gambar tersebut. Akibatnya, mereka tidak dapat memahami konsep proses morfologi dan morfem-morfem yang membentuk kata tersebut secara bertahap dari tingkatan terkecil ke yang lebih besar atau sebaliknya.

Hambatan lain yang dihadapi oleh mahasiswa disabilitas netra dalam mata kuliah morfologi bahasa Inggris adalah cara melakukan analisis morfologi dan menampilkan konstituen pembentuknya secara hirarkis seperti yang dilakukan oleh mahasiswa awas (Sunardi, dkk, 2014). Hal ini terjadi karena mahasiswa disabilitas netra tidak dapat menggunakan kotak teks (*text box*) untuk menunjukkan konstituen dan informasi tentang morfem dan makna dari konstituen tersebut.

Kesulitan memahami materi perkuliahan yang berbentuk visual tersebut berakibat pada lebih rendahnya nilai yang diperoleh mahasiswa tunanetra dibandingkan dengan mahasiswa awas dalam kelas yang sama. Oleh karena itu, untuk memberi akses yang sama terhadap pemahaman materi perkuliahan dan penilaian hasil pembelajaran kepada mahasiswa tunanetra seperti akses yang dimiliki oleh mahasiswa awas lainnya, maka perlu disusun sebuah media pembelajaran daring, materi dan media analisis yang aksesibel bagi mahasiswa tunanetra sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mahasiswa tunanetra dalam mata kuliah morfologi bahasa Inggris.

Melalui perancangan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh mahasiswa disabilitas netra pada pembelajaran mata kuliah morfologi bahasa Inggris dalam kegiatan pembelajaran inklusif diharapkan dapat membantu dosen pengampu dan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti:

- a. Menemukan solusi yang tepat dalam mengajar mahasiswa penyandang disabilitas netra dalam perkuliahan daring mata kuliah morfologi.
- b. Menyediakan bahan ajar dan media pembelajaran yang tepat bagi mahasiswa penyandang disabilitas netra dalam perkuliahan daring morfologi.
- c. Menyediakan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh dosen dalam perkuliahan daring morfologi yang diikuti mahasiswa penyandang disabilitas netra.
- d. Menciptakan situasi pembelajaran inklusif yang tepat bagi mahasiswa penyandang disabilitas netra dan mahasiswa awas.

Metode Penelitian

Perancangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat



analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019: 297). Namun, dalam perancangan ini hanya tahapan awal saja yang dilakukan, yaitu tahap identifikasi masalah dan potensi, pengumpulan data dan informasi, dan perancangan produk Sugiyono, 2019: 298).

1. Tahap identifikasi masalah dan potensi

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah yang dihadapi oleh mahasiswa disabilitas netra dan analisis kebutuhan dalam pembelajaran daring mata kuliah morfologi. Dalam tahap ini juga diidentifikasi adanya teknologi asistif yang dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh mahasiswa disabilitas netra (Tarsidi, 2012).

2. Tahap pengumpulan data dan informasi

Pada tahap ini dikumpulkan semua data dan informasi yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran mata kuliah morfologi, khususnya dari mahasiswa disabilitas netra yang pernah mengikuti perkuliahan mata kuliah morfologi.

3. Tahap perancangan produk

Pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran daring berdasarkan masalah yang dihadapi dan hal-hal yang dibutuhkan oleh mahasiswa disabilitas netra dalam kegiatan pembelajaran mata kuliah morfologi.

Subjek penelitian ini adalah pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran daring mata kuliah morfologi, yaitu mahasiswa disabilitas netra yang pernah mengikuti mata kuliah morfologi pada kelas inklusif di Program Studi Bahasa Inggris Fakultas Ilmu Budaya Universitas Dian Nuswantoro, dosen pengampu mata kuliah morfologi, ahli pembelajaran khusus terutama disabilitas netra, dan ahli media pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Identifikasi Masalah Pembelajaran

Berdasarkan data dan informasi yang diperoleh dari mahasiswa disabilitas netra dalam pembelajaran morfologi, masalah yang dihadapi oleh mahasiswa disabilitas netra meliputi:

- a. Materi ajar yang diberikan oleh dosen sebagian besar berbentuk soft copy hasil dari foto scan buku hard copy sehingga tidak bisa dibaca oleh pembaca layar (screen reader).
- b. Materi ajar diberikan bersamaan dengan waktu perkuliahan sehingga tidak ada kesempatan untuk membaca terlebih dahulu materi tersebut.
- c. Kecepatan membaca materi melalui pembaca layar tidak secepat mahasiswa awas.
- d. Beberapa materi perkuliahan ditampilkan dalam bentuk gambar sehingga tidak bisa diakses oleh pembaca layar.
- e. Penjelasan yang diberikan dosen lebih banyak didasarkan pada kemampuan dan cara berpikir mahasiswa awas.

- f. Model analisis morfologi yang ditampilkan dalam bentuk diagram pohon tidak bisa dipahami karena keterbatasan indera penglihatan.
- g. Mahasiswa disabilitas netra tidak bisa melakukan analisis morfologi dengan menggunakan model diagram pohon.

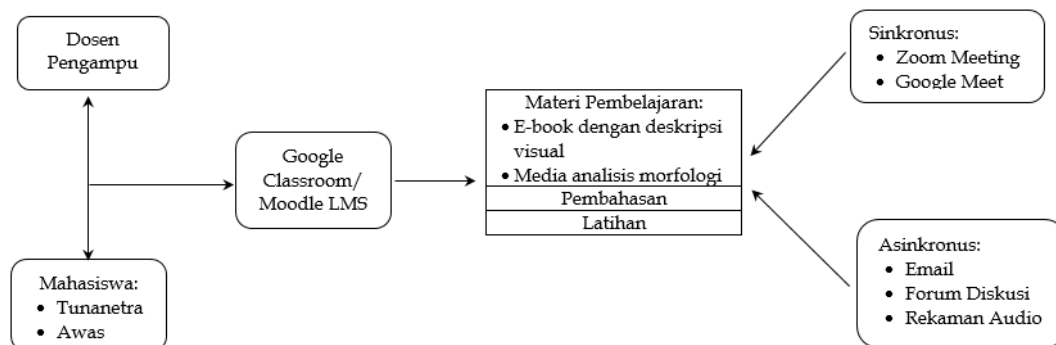
Kebutuhan Media Pembelajaran Daring

Untuk menciptakan media pembelajaran daring bagi mahasiswa disabilitas netra diperlukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Informasi tentang perilaku penyandang disabilitas netra.
Kebutuhan informasi ini diperoleh melalui konsultasi dan diskusi dengan pemangku kepentingan, khususnya mahasiswa tunanetra dan Pertuni DPD Jawa Tengah sebagai lembaga yang menjadi pembina mahasiswa tunanetra yang kuliah di UDINUS, dan ahli pembelajaran khusus.
- b. Materi perkuliahan mata kuliah morfologi.
Kebutuhan ini diperoleh melalui sumber-sumber pustaka yang berhubungan dengan ilmu linguistik bahasa Inggris, khususnya morfologi bahasa Inggris dengan menggunakan beberapa referensi utama buku morfologi bahasa Inggris, seperti Plag (2003), McCarthy (2002), Katamba (1993), Crowley, et al. (1995), Qurik, et al. (1985).
- c. Perangkat lunak (software) berupa program aplikasi analisis morfologi.
Perangkat lunak yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran daring, materi ajar digital, dan media analisis morfologi meliputi: bahasa pemrograman php dan html, text editor macromedia dreamweaver, web server (Apache Xampserver), program pembaca layar (screen reader) JAWS produksi Freedom Institute, program pengolah kata Microsoft Word, program spreadsheet Microsoft Excel, Learning Management System (Google Classroom), dan video conferencing program (Zoom Meeting dan Google Meet).
- d. Perangkat keras (hardware) untuk mengembangkan dan menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran.
Perangkat keras ini meliputi: laptop, smart phone, head sets, dll.

Rancangan Media Pembelajaran Daring

Media pembelajaran secara daring yang dapat digunakan dalam pembelajaran mata kuliah morfologi pada kelas inklusif dapat digambarkan sebagai berikut:

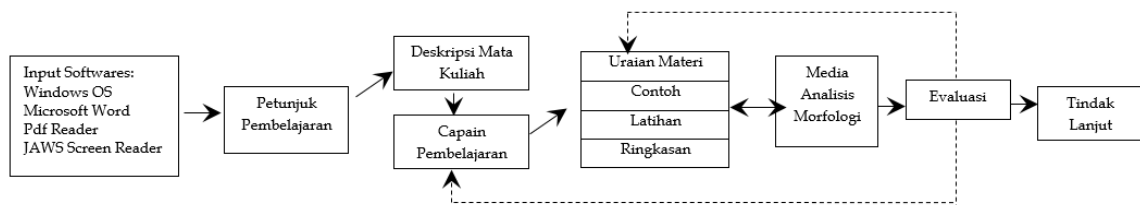


Gambar 2. Rancangan Media Pembelajaran Daring

Dalam media pembelajaran daring ini, interaksi pembelajaran antara dosen dan mahasiswa dilakukan dengan menggunakan media daring Google Classroom atau Moodle Learning Management System. Dalam kegiatan pembelajaran, mahasiswa tunanetra akan menggunakan materi pembelajaran berbentuk e-book dengan deskripsi visual yang disertai media analisis morfologi yang disajikan dalam bentuk program aplikasi yang dapat dipahami dan digunakan secara mudah oleh mahasiswa tunanetra dalam pembahasan materi pembelajaran dan latihan. Pembahasan materi pembelajaran dan Latihan dapat dilakukan secara sinkronus melalui media video konferensi seperti Zoom Meeting atau Google Meet yang terintegrasi dalam Google Classroom/Moodle, atau bisa dilakukan secara asinkronus melalui forum diskusi, rekaman audio, atau email.

Rancangan Buku Ajar

Buku ajar yang digunakan dalam pembelajaran daring dalam pembelajaran mata kuliah morfologi pada kelas inklusif dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Rancangan Buku Ajar

Keterangan:

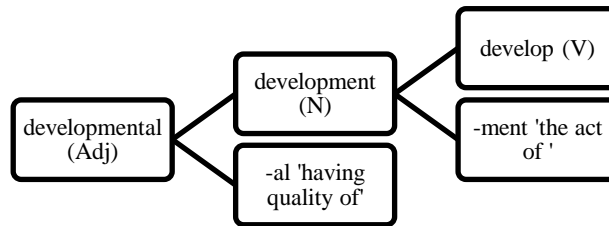
- Software yang dipakai untuk membaca materi ajar digital (e-book) ini meliputi: sistem operasi Windows, Microsoft Word, Pdf Reader, dan JAWS screen reader.
- Materi ajar akan berisi: petunjuk pembelajaran, deskripsi mata kuliah, capaian pembelajaran, uraian materi tiap bab, pemberian contoh, latihan, rangkuman materi tiap bab, penggunaan media analisis morfologi, evaluasi, dan tindak lanjut.

Rancangan Media Analisis Morfologi dalam Bentuk Tabel

Dalam media analisis morfologi yang biasanya ditampilkan melalui diagram pohon untuk mahasiswa awas yang dibaca secara horisontal dari kiri ke kanan, setiap morfem pembentuk kata ditampilkan dalam bentuk kotak (box) disertai jenis kata atau jenis morfem dan maknanya. Analisis dilakukan secara bertahap sampai dihasilkan akar kata. Analisis morfologi melalui diagram pohon visual ditunjukkan pada Gambar 4.

Diagram pohon tersebut bagi mahasiswa disabilitas netra tentunya tidak bisa dipahami dan digambarkan sendiri. Oleh karena itu, media analisis yang lebih cocok bagi mahasiswa disabilitas netra adalah media analisis berbentuk tabel dengan memanfaatkan kolom dan baris yang ada di media tersebut. Misalnya, langkah analisis

ditampilkan dalam empat kolom secara berurutan, yaitu: kolom INPUT, kolom AFFIX, kolom OUTPUT, dan kolom MORPHOLOGICAL PROGRESS. Untuk pindah dari satu baris ke baris selanjutnya, disediakan media NEXT di akhir baris setiap langkah analisis. Selanjutnya, proses INPUT terbagi ke dalam kolom BASE/STEM, kolom CATEGORY, dan kolom MEANING; proses OUTPUT terdiri dari kolom WORD, kolom CATEGORY, dan kolom MEANING. Tampilan media analisis morfologi berbentuk tabel ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 4. Analisis Morfologi dalam Diagram Pohon

ENGLISH MORPHOLOGICAL ANALYZER FOR BLIND LEARNERS

No	INPUT			Affix	OUTPUT			Morphological Process	Next
	Base/Stem	Category	Meaning		Word	Category	Meaning		
1	Connect	Verb	Menghubungkan	Dis-	Disconnect	Verb	Memutus	Derivation	Next
2	Connect	Verb	Menghubungkan	-or	Connector	Noun	Penghubung	Derivation	Next
3	Connect	Verb	Menghubungkan	-ion	Connection	Noun	Hubungan	Derivation	Next
4	Connect	Verb	Menghubungkan	-ing	Connecting	Verb	Menghubungkan (progressive)	Inflection	Next
	Connect	Verb	Menghubungkan	-s	Connects	Verb	Menghubungkan (present)	Inflection	Next
5	Connect	Verb	Menghubungkan	-ed	Connected	Verb	Menghubungkan (past)	Inflection	Next

Gambar 5. Analisis Morfologi dalam Bentuk Tabel

Simpulan

Berdasarkan identifikasi masalah dan kebutuhan, dalam kegiatan pembelajaran inklusif bersama mahasiswa awas, mahasiswa disabilitas netra membutuhkan media pembelajaran daring yang memungkinkan mereka bisa mengakses materi pembelajaran mata kuliah morfologi secara jelas, khususnya konsep proses morfologi yang selama ini disampaikan melalui konsep visual. Selain itu, mereka juga memerlukan media analisis morfologi yang memungkinkan mereka melakukan segmentasi morfem pembentuk kata polimorfemis secara bertahap, misalnya dalam bentuk tabel bukan berbentuk diagram pohon yang selama ini digunakan dalam analisis morfologi.

Dalam pembelajaran kelas inklusif dimana mahasiswa disabilitas netra belajar bersama dengan mahasiswa awas, dosen ketika menjelaskan materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di kelas hendaknya memperhatikan keterbatasan indera penglihatan mahasiswa disabilitas netra dengan memberi bahan ajar dan media yang aksesibel bagi mahasiswa disabilitas netra.

Referensi



- Crowley, T., Lynch, J., Siegel, J., & Piau, J. (1995). *The Design of Language: An Introduction to Descriptive Linguistics*. New Zealand: Longman Paul.
- Katamba, Francis. (1993). *Morphology*. London: The Macmillan Press Ltd.
- McCarthy, Andrew Carstairs. (2002). *An Introduction to English Morphology: Words and Their Structures*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Permenristekdikti Nomor 46 Tahun 2017 tentang Pendidikan Khusus dan Pendidikan Layanan Khusus di Perguruan Tinggi.
- Plag, Ingo. (2003). *Word Formation in English*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Quirk, R., Greenbaum, S., Leech, G., Svartvik, J. (1985). *A Comprehensive Grammar of the English Language*. London: Longman.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunardi, Nugroho, R.A, Harjo, B. (2014). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran Mahasiswa Tunanetra pada Mata Kuliah Sintaksis Bahasa Inggris. *Inklusi: Journal of Disability Studies*, 1 (2), 291-307. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/inklusi/article/view/2135>
- Sunardi, Nugroho, R.A, Purwanto. (2017). "Text-to-Speech-Based Textbook for University Students with Visual Impairments in English Syntax Inclusive Learning: A Need Analysis Study". Prosiding The 1st Yogyakarta International Conference on Educational Management/Administration and Pedagogy 2017, Universitas Negeri Yogyakarta. <https://www.atlantispress.com/proceedings/yicemap-17/25880109>
- Sunardi. (2014). "Media Pembelajaran Sintaksis Bahasa Inggris bagi Mahasiswa Tunanetra". Prosiding SEMANTIK 2014, Universitas Dian Nuswantoro Semarang. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/semantik/article/view/873>
- Tarsidi, Didi. (2012). "Disabilitas dan Pendidikan Inklusif pada Perguruan Tinggi". Makalah pada International Workshop on Inclusive Education, Universitas Brawijaya Malang, 10 - 11 November 2012.

HOLIDAY AND PARTY: NATURALISASI WACANA SEKS PRANIKAH DALAM BUKU PAKET BAHASA INGGRIS SMA KELAS XII

Susanto, S.S., M.Hum ✉

Universitas Pekalongan

Email: susanto.unikal@gmail.com ✉

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia sudah mengadopsi pembelajaran multikulturalisme dimana pembelajaran bahasa Inggris tidak dapat dilepaskan dari memahami budaya asing di dunia sekaligus memperkenalkan budaya lokal dengan tujuan akhir peningkatan toleransi sebagai aspek utama kebhinekaan global. Akan tetapi pembelajaran tentang budaya asing membuka kemungkinan pengaruh negative terhadap budaya sendiri melalui ideologi yang ada dalam teks khususnya seks pranikah. Penelitian ini mengungkap wacana seks pranikah dan bagaimana wacana tersebut disamarkan dalam teks di buku Bahasa Inggris SMA. Untuk mengungkap ideologi tersebut, hermeneutika radikal dekonstruktif digunakan dengan cara mengungkap ketimpangan representasi melalui oposisi biner yang menjadi unsur pembentuk teks baik verbal maupun visual. Hasil pembacaan kritis dekonstruktif ini menemukan wacana seks pranikah melalui wacana "sleepover party" dalam teks. Wacana seks pranikah disembunyikan melalui penggunaan kata ganti orang pertama (first person pronoun) sehingga menyamarkan jenis kelamin subjek, kesederhanaan, penghematan dan penggambaran aktivitas pesta yang netral seperti menonton bioskop favorit.

Kata kunci: seks pranikah, multiculturalisme, dekonstruksi

Pendahuluan

Penguasaan Bahasa asing merupakan suatu tuntutan yang realitis untuk dunia yang makin global dimana arus barang, jasa, dan manusia sudah tidak mengenal batas. Interaksi antar manusia juga sudah tidak terbatas tempat dan waktu. Dengan revolusi teknologi informasi ini, Bahasa asing menjadi salah satu kunci akses dan pengembangan ilmu dan teknologi secara tidak terbatas. Sumber-sumber ilmu pengetahuan terbuka dengan sangat lebar.

Akan tetapi, pembelajaran Bahasa asing memunculkan kekhawatiran akan pengaruh budaya asing terhadap budaya nasional dan lokal. Pembelajaran Bahasa asing mempunyai potensi untuk kolonialisasi budaya secara halus. Kolonialisasi dilakukan melalui desain kurikulum, materi, teks-teks bacaan yang mengandung ideologi, nilai-nilai budaya asing yang belum tentu baik bagi budaya nasional dan lokal.

Kolonialisasi budaya melalui pembelajaran Bahasa asing menjadi ancaman sehingga perlu dilakukan pembenahan dalam pembelajaran Bahasa asing. Majhanovich (2013) menyatakan bahwa Bahasa Inggris merupakan suatu alat neo-kolonialisme dan globalisasi dalam konteks Asia. Oleh karena itu, Macedo (2019) mencanangkan gerakan dekolonialisasi pendidikan Bahasa asing untuk mengatasi penjajahan baru melalui Bahasa terutama pengajaran Bahasa Inggris dan Bahasa asing bangsa kolonial lain seperti Perancis, Spanyol, dan sebagainya.

Pembelajaran Bahasa Inggris dan wacana kolonialisme ini disebabkan oleh beberapa hal. Pennycook (2007) menjelaskan setidaknya ada tiga hal yang melatarbelakangi pembelajaran Bahasa Inggris dan kolonialisme, pertama aspek historis dimana bahasa Inggris menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari sejarah kekuasaan Inggris raya dan Amerika. Aspek kedua adalah politik dan ekonomi yang tampak pada penyebaran Bahasa Inggris melalui buku teks dan metode pengajaran

sebagai suatu bentuk rekapitulasi atau intensifikasi relasi kuasa neo kolonialis. Aspek ketiga adalah aspek budaya dimana praktik pengajaran Bahasa Inggris sebagai suatu pembentukan kepercayaan dan praktik-praktik pembentukan budaya yang mereproduksi konstruksi budaya kolonialisme.

(Neo) kolonialisme beroperasi melalui ideologi dalam Bahasa. Ideologi Bahasa dibaca sebagai suatu sistem konsep yang dipercayai tentang hakikat Bahasa di dunia termasuk di dalamnya asumsi budaya tentang Bahasa, hakikat dan tujuan komunikasi dan pola-pola perilaku komunikasi sebagai suatu ungkapan dari konvensi kolektif (Woolard, 1992). Dalam pendidikan Bahasa asing, ideologi Bahasa terletak pada kepercayaan-kepercayaan yang dicanangkan dan ditanamkan melalui kebijakan-kebijakan Bahasa, kurikulum, termasuk buku teks dan proses pembelajaran bahasa asing itu sendiri.

Di Indonesia, Bahasa Inggris menempati Bahasa asing pertama yang diutamakan untuk diajarkan selain Bahasa-bahasa asing lainnya seperti Bahasa Prancis, Jerman, Jepang dan Mandarin. Oleh karena itu, Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh siswa sekolah menengah sampai mahasiswa. Bahasa Inggris juga sangat digalakkan di luar dunia pendidikan formal yaitu di dunia kerja. Banyak kursus-kursus Bahasa Inggris berdiri memberikan pelayanan pembelajaran maupun tes kompetensi Bahasa Inggris. Tes Bahasa Inggris pun diwajibkan untuk persyaratan pendaftaran dan kelulusan di perguruan tinggi serta berbagai ujian untuk masuk kerja baik PNS maupun swasta. Begitu masifnya promosi Bahasa Inggris di Indonesia karena suatu ideologi tentang Bahasa Inggris. Tollefson (2000) mengungkapkan bahwa Bahasa Inggris dipercayai sebagai kunci sukses suatu Bangsa dan kesuksesan individu.

Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia mengambil pendekatan komunikatif berbasis genre. Dalam pendekatan ini, siswa mempelajari Bahasa Inggris dari teks-teks fungsional yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Genre teks Bahasa yang dipelajari seperti narrative text, spoof text, anecdotes, descriptive, exposition, procedure, recount, report text, news item, explanation, analytical exposition, hortatory exposition, discussion text, dan review text. Penggunaan Teks-teks tersebut sebagai tidak dapat dipisahkan dari kancah hegemoni melalui Bahasa Inggris. Teks ini dipakai karena berperan tidak hanya dalam peningkatan kompetensi linguistik tetapi juga yang tidak kalah penting adalah sebagai sumber nilai/ ideologi. Maka salah satu fungsi teks tersebut adalah pengayaan Budaya dan Pengembangan karakter selain pengembangan kemampuan linguistik (Collie and Slater, 1990:3). Pengayaan budaya dan pengembangan karakter melalui pembelajaran Bahasa Inggris ini sesuai dengan tujuan pemerintah untuk mengembangkan profil pelajar Pancasila yang berwawasan kebhinekaan global.

Dari ketiga aspek tersebut, artikel ini akan menggali bagaimana pembelajaran Bahasa Inggris mereproduksi ideologi (neo) kolonialisme yang terselip dalam kurikulum, teks-teks bacaan sastra dalam buku paket dan metode pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia. Pembahasan dibatasi hanya pada analisis satu sampel teks Buku Guru Bahasa Inggris kelas X pada topik *expressing intention* dengan pendekatan poskolonial.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pustaka (*library research*) yang mengkaji buku teks Bahasa Inggris dari sudut pandang poskolonialisme yang memandang buku teks sekolah bahasa asing termasuk bahasa Inggris sebagai representasi hegemoni nilai-

nilai (neo) kolonialisme Metode pembacaan dekonstruksi poskolonial digunakan untuk membedah ketimpangan yang dibentuk oleh representasi-representasi dalam buku teks baik representasi verbal maupun visual. Teknik analisis konten (*content analysis*) dipakai untuk menggumpulkan data dengan cara mengidentifikasi tema utama yang menjadi pusat ketegangan dan pembentukan nilai-nilai kolonial sebagai logos kemudian 'menelanjangi' operasi logos dalam mempertahankan kebenaran tunggal.

Hasil dan Pembahasan

Teks yang menjadi objek penelitian ini berada di buku paket Guru Bahasa Inggris kelas X. Teks ini adalah bagian dari pembelajaran Bahasa Inggris dengan topik *expressing intention* (mengungkapkan keinginan). Teks ini ditempatkan pada bagian *writing* dan berfungsi sebagai contoh baik menulis teks *expressing intention* (mengungkapkan keinginan). Secara kosakata (*vocabulary*), struktur teks, gramatikal dan unsur kebahasaan teks tersebut tidak menjadi masalah dan dapat dikatakan sangat baik. Akan tetapi dari sisi isi, terutama dari sisi ideologi menjadi sangat bermasalah.

Pembelajaran Bahasa bukanlah sekedar siswa paham tentang kosakata, struktur kalimat, struktur gramatikal dan unsur kebahasaan saja. Belajar Bahasa adalah belajar tentang budaya. Sistem nilai, kebiasaan, dan norma tidak bisa terpisahkan dari pembelajaran Bahasa. Saat siswa belajar Bahasa asing, maka sistem nilai, kebiasaan dan norma yang tertanam dalam Bahasa asing itu juga berpengaruh dalam pembelajaran dan disinilah ideologi itu ada.

Holiday and Party

Holiday dan *party* merupakan beberapa tema yang sering muncul dalam pembelajaran Bahasa Inggris baik di sekolah menengah maupun di perguruan tinggi. *Holiday* (hari libur) sebagai waktu senggang direpresentasikan sebagai saat untuk bersenang-senang (*have fun*) setelah penat dengan pekerjaan baik di kantor maupun sekolah. Akan tetapi *have fun* adalah konstruksi budaya yang mempunyai nilai yang berbeda-beda sehingga tidak semua budaya luar bisa diajarkan karena perbedaan nilai atau pertentangan nilai.

Holiday dan *have fun* adalah budaya kelas pekerja terutama kelas menengah. Dalam *holiday* ada kesempatan kelas menengah untuk lepas dari rutinitas pekerjaan yang cenderung mengasingkan dari diri sendiri, keluarga dan masyarakat. Walaupun demikian, wacana *holiday* dan *have fun* melalui *party* sebenarnya sangatlah bertentangan. *Holiday* berasal dari dua kata *holy* yang artinya suci dan *day* yang berarti hari. Jadi *holiday* seharusnya bukanlah untuk *have fun* tetapi untuk beribadah secara hikmat. Dengan kata lain, *holiday* sendiri mengalami suatu pergeseran makna dan sekularisasi; dari makna sakral menjadi profan.

Untuk mengisi waktu libur (*holiday*) yang sudah bermakna profane, orang mengadakan pesta yang tentunya profan juga. Ada banyak jenis pesta dari pesta ulang tahun sampai pesta pernikahan. Salah satu pesta dalam budaya Barat yang disapa dalam teks Bahasa Inggris dalam buku paket pemerintah kelas X adalah pesta tidur atau *sleepover party*. *Sleepover party* juga sering disebut sebagai *slumber party* atau *pyjama party*.

***Sleepover Party* Sebagai Permisivisme Seks Pra Nikah**

Dalam budaya barat, pesta dapat dibaca untuk menandai perkembangan seksual anak. Orang tua dapat menandai perkembangan anak dari rangkaian jenis pesta yang diikutinya. Dari pesta ulang tahun untuk anak sampai pesta lajang melalui *bachelor party*. *Sleepover party* atau *slumber party* atau *pyjamas party* merupakan salah satu penanda dari fase seksualitas anak yang beranjak dari anak-anak menuju pubertas. Dengan kata lain pesta tidur ini dimaknai sebagai masuknya anak ke tahap dewasa atau matang secara seksual.

Kematangan atau kedewasaan anak dalam budaya Barat dimaknai sebagai *Sleepover party* merupakan puncak pengakuan bahwa seorang anak sudah cukup dewasa sehingga orang tua tidak perlu terlalu banyak mengontrol. Kedewasaan anak dalam budaya barat ditandai dengan pemberian kebebasan yang lebih luas kepada anak. Kebebasan ini diberikan karena asumsi bahwa anak sudah cukup matang untuk bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri baik bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya dan bertanggung jawab terhadap masa depannya sendiri. Kebebasan yang diberikan ini juga didasari oleh asumsi bahwa anak sudah dapat diberikan kepercayaan untuk mengurus dirinya sendiri.

Sleepover party merupakan puncak obsesi seorang anak yang selalu terburu-buru untuk menjadi dewasa. Imajinasi kedewasaan ini menawarkan kebebasan dan kelonggaran dari control orang tua. Selain itu, kelonggaran terhadap pergaulan anak dengan teman-teman sebayanya atau siapa saja yang ia percayai tanpa harus terus menerus menuruti keinginan orang tua.

Sleepover party berawal dari budaya populer perempuan muda yang berkumpul bersama di satu tempat/ rumah, merayakan kedewasaan mereka, bercakap-cakap tentang laki-laki, nonton tv dan tidur bersama (*pillow talks*) bahkan bermain permainan mistis dan supranatural seperti Ouija Board, Bloody Merry, dan M.A.S.H (Mansfield: 2018). Akan tetapi seiring perkembangan, pesta ini tidak hanya dikalangan sesama perempuan (unisex) tetapi laki-laki juga ikut. Pesta tidur yang tidak hanya bersifat mono sex ini menjadi trend di Amerika terutama di kalangan mahasiswa yang hidup bersama di Asrama kampus (Coed).

Pesta Tidur menjadi salah satu pemantik revolusi seksual di Amerika. Hubungan seks sebelum menikah sudah tidak lagi dianggap tabu. Bell (1970) dalam penelitiannya menemukan bahwa hubungan seks pranikah yang terjadi di Coed sudah tidak lagi mengindahkan komitmen dan tidak ada lagi rasa berdosa atas perbuatan seks diluar nikah tersebut. Permisivisme terhadap seks di kalangan anak muda juga makin parah. Hubungan seksual diluar nikah tidak hanya terjadi pada masa pendidikan tinggi, bahkan sebelum itu. Jackson (1973) mengungkapkan pengalaman seksual sebelum masuk Coed mempengaruhi tingkat permisivisme terhadap aktifitas seks sebelum nikah. Dengan kata lain, pesta tidur dalam sejarah Amerika berperan mengubah norma seks khususnya di kalangan remaja (Christensen, H. T., & Gregg, C. F.: 1970).

Seks Pranikah membawa dampak yang tidak baik bagi kehidupan keluarga. Rena (2006) mengungkapkan potensi kerusakan rumah tangga pada seseorang yang mempunyai pengalaman seksual pra nikah. Tingkat resiko perceraian lebih tinggi pada pasangan yang telah melakukan seks pra nikah dibanding pasangan yang masih perjaka/perawan. Resiko perceraian tersebut makin tinggi jika diikuti dengan dampak seks pranikah seperti kelahiran anak yang tidak diinginkan, ketidak berkenanan keluarga serta masyarakat yang masih memegang nilai-nilai tradisional. Pengalaman

Amerika ini menjadi pelajaran bagi Negara-negara lain seperti di Nigeria Afrika yang diungkapkan oleh Rena (2006).

Strategi Netralisasi Nilai Seks Pra Nikah dalam Representasi Pesta Tidur

Pesta (*party*) dalam budaya barat tentu mempunyai system nilai yang berbeda dengan pesta dalam budaya Indoensia. Akan tetapi, dalam pembelajaran Bahasa asing terutama Bahasa Inggris, pembauran, pengaburan bahkan perubahan makna terjadi saat merepresentasikan pesta yaitu pesta tidur/ *piyama* atau *sleepover party/ slumber party*.

Dalam buku Bahasa Inggris, *sleepover party* direpresentasikan secara netral tanpa mengindahkan bagaimana konteks *sleepover party* berhubungan dengan perkembangan seksual anak dan revolusi seks yang terjadi di Amerika yang cenderung permisif dan mengadopsi seks pranikah sebagai hal biasa. Dengan kata lain, teks Bahasa Inggris ini menetralsir anasir-anasir seks pranikah.

Cara teks menetralsir anasir seks pranikah dalam representasi pesta tidur adalah dengan menyembunyikan anasir seks pra nikah tersebut memakai kata ganti orang (*pronoun*). Pemakaian kata ganti orang pertama tunggal saya (*I*) dan kami/ kita (*We*) digunakan daripada kata ganti orang ketiga (*she/he*) bertujuan untuk menyembunyikan atau mengaburkan identitas seksual peserta pesta.

Selain pemakaian kata ganti yang menyembunyikan identitas seksual, anasir seks pranikah dalam teks juga disembunyikan melalui oposisi biner antara pesta di rumah dan pesta di luar rumah. Pesta di rumah lebih dipilih daripada pesta di luar rumah karena pesta di rumah akan cenderung lebih sederhana dibanding pesta di luar yang harus mengeluarkan tenaga dan biaya untuk menuju tempat pesta sebagaimana yang dibuktikan dari teks berikut "*We have agreed that we are going to do it at my house, which is a good thing because I would rather host the party than go to my friends' houses, most of which are quite far*".

Asas kesederhanaan pesta tidur juga ditunjukkan dengan aktivitas yang dipilih untuk pesta. Dalam pesta tersebut, karakter beserta teman-teman dekatnya hanya akan menonton film-film bioskop yang mereka sukai seperti tampak pada kutipan berikut; *this holiday I'm planning to throw a sleepover party with my close friends. We are going to stay up all night watching our favorite movies together*. Aktivitas menonton film tersebut, selain menunjukkan kesederhanaan karena merupakan aktivitas biasa sehari-hari dikalangan anak muda, juga berfungsi menutupi aktivitas lain yang dirasakan aneh-aneh atau keluar dari norma. Padahal, pesta tidur sebagaimana dibahas sebelumnya adalah suatu penanda dimulainya independensi anak muda yang ditandai dengan kebebasan untuk mencoba hal-hal yang melampaui norma-norma masyarakat.

Selain asas kesederhanaan, teks ini juga menggunakan asas kebermanfaatannya. Pesta tidur di rumah bersama teman dekat direpresentasikan sangat bermanfaat karena karakter dapat sekaligus membersihkan rumahnya. Walaupun karakter tidak suka membersihkan rumah, dengan adanya pesta di rumahnya, dia mau tidak mau harus membersihkan rumahnya daripada harus melakukan perjalanan yang melelahkan dan penuh macet untuk menuju pesta di luar rumah sebagaimana tampak pada kutipan berikut.

However, I will have to clean my room before, as it has gotten quite messy after I neglected it due to all the papers and exams I had to do for the last week. Although I hate cleaning during holidays, I still think it's better than having to deal with chaotic traffics out there.

Jadi, dari penjelasan diatas, kesederhanaan dan kebermanfaatan menjadi logos dari teks. Sebagaimana norma masyarakat Indonesia terutama masyarakat pekerja kelas menengah yang menjunjung tinggi nilai-nilai kesederhanaan, hemat dan kebermanfaatan, pesta untuk mengisi hari libur pun digambarkan sebagai pesta yang sederhana dan bermanfaat tanpa menghilangkan keberkesanan, kebersamaan dan kenangan indah hari libur *I am sure it's going to be a fun and memorable holiday*.

Walaupun demikian, kesederhanaan dan kebermanfaatan tersebut hanya menjadi topeng dari pesta tidur yang berkonotasi pada seks pranikah, percampuran laki-laki dan perempuan dan aktivitas melanggar norma-norma masyarakat yang berlaku. Asas kesederhaan dan kebermanfaatan yang menyembunyikan agresivitas anak muda dalam mencoba hal-hal baru diluar batas kenormalan.

Kesederhanaan dan kebermanfaatan ini juga berbanding terbalik dengan harga yang harus dibayar. Harapan untuk berhemat di masa kini justru harus dibayar dengan kerugian dan kerusakan di masa depan. Pesta tidur sebagai penanda revolusi seksual, kebebasan perempuan muda untuk mendobrak norma seksual masyarakat memang sederhana di awal tapi aktivitas seks pranikah dalam pesta beresiko lebih tinggi dalam menghancurkan keluarga masa depan.

Simpulan

Pendidikan Bahasa Inggris di sekolah-sekolah Indonesia terutama sekolah menengah telah mengadopsi pembelajaran multikulturalisme. Dengan dicanangkannya Kebhinekaan Global sebagai salah satu tujuan pendidikan di Indonesia, Bahasa Inggris menjadi kunci untuk pengembangan kompetensi lintas budaya. Pembelajaran Bahasa asing terutama Bahasa Inggris menjadi sarana pengembangan sikap toleransi terhadap budaya yang ada di seluruh dunia.

Dalam pengembangan sikap toleransi global ini dibutuhkan kehati-hatian karena adanya potensi krisis identitas dan pencemaran budaya. Siswa dapat mengadopsi nilai-nilai budaya luar yang tentu tidak semua baik dan meninggalkan budaya sendiri atas nama toleransi. Hal ini dapat mengakibatkan krisis identitas pada siswa.

Oleh karena itu, selain pengetahuan dan pemahaman terhadap budaya luar, siswa perlu dilatih untuk memahami dan bangga dengan budaya sendiri. Toleransi terhadap budaya asing harus dilandasi dahulu dengan kebanggaan terhadap budaya sendiri sehingga siswa tidak meninggalkan budaya sendiri karena kekecewaan dan inferioritas terhadap budaya asing.

Referensi

- Bell, Robert R., and Jay B. Chaskes. "Premarital sexual experience among coeds, 1958 and 1968." *Journal of Marriage and the Family* (1970): 81-84.
- Christensen, H. T., & Gregg, C. F. (1970). *Changing sex norms in America and Scandinavia*. *Journal of Marriage and the Family*, 616-627.
- Collie, J. and Slater, S. (eds). (1990). *Literature in the Language Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jackson, E. D., & Potkay, C. R. (1973). *Precollege influences on sexual experiences of coeds*. *Journal of Sex Research*, 9(2), 143-149.
- Macedo, Donaldo, ed. *Decolonizing foreign language education: The misteaching of English and other colonial languages*. Routledge, 2019.
- Majhanovich, Suzanne. "English as a tool of neo-colonialism and globalization in Asian contexts." *Critical perspectives on international education*. Brill Sense, 2013. 249-



261.

Mansfield, A. (2018). Slumber Parties as Rites of Passage. *Children's Folklore Review*, 39, 9-27.

Pennycook, Alastair. "ELT and colonialism." *International handbook of English language teaching*. Springer, Boston, MA, 2007. 13-24.

Rena, R. (2006). Premarital sex-lessons from American experience. *The Nigerian Journal of Guidance and Counselling*, 11(1), 134-145.

Rena, R. (2006). Premarital sex-lessons from American experience. *The Nigerian Journal of Guidance and Counselling*, 11(1), 134-145.

Tollefson, J. W. (2007). Ideology, language varieties, and ELT. In *International handbook of English language teaching* (pp. 25-36). Springer, Boston, MA.

Woolard, K. A. (1992). Language ideology: Issues and approaches. *Pragmatics*, 2(3), 235-249.



STRATEGI GURU DALAM MENGINTEGRASIKAN NILAI ISLAM DENGAN NILAI ANTIKORUPSI DI SD MUHAMMADIYAH SE-KAPANEWON DEPOK SLEMAN

Suyitno¹✉, Trisna Sukmayadi², Awang Hesti Lestari³

¹²³ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Email: suyitno@pgsd.uad.ac.id ✉

Abstrak

Kasus korupsi semakin meningkat dan sangat mengkhawatirkan maka perlu ada upaya dalam pencegahannya. Pencegahannya tidak cukup hanya dengan factor hukum saja namun perlu partisipasi semua elemen. Salah satunya yaitu sekolah melalui pendidikan di dalam kelas maupun diluar kelas sehingga membutuhkan strategi guru dalam mengajarkannya terlebih bagi guru Al Islam Kemuhammadiyah yang perlu mengintegrasikan nilai islam dan nilai antikorupsi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai antikorupsi berbasis Islam di Sekolah Dasar Muhammadiyah se-Depok Sleman Yogyakarta. Penelitian yang digunakan secara penelitian kualitatif. Metode dalam mengumpulkan data dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini melibatkan unsur guru dan peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan data reduction, data display, dan conclusion drawing/ verification. Hasil penelitian ini mendeskripsikan bahwa strategi guru dalam mengintegrasikan nilai Islam dan nilai antikorupsi di SD Muhammadiyah se-Depok Sleman Yogyakarta yaitu: 1) Pengintegrasian nilai islam dan nilai antikorupsi melalui mata pelajaran Al Islam Kemuhammadiyah 2) strategi guru dalam mengintegrasikan nilai islam dan nilai antikorupsi melalui pembelajaran baik di dalam kelas maupun diluar kelas dengan cara memberi informasi, nasehat dan arahan sebagai keteladanan.

Kata kunci: Strategi Guru, Nilai Islam, Nilai Antikorupsi

Abstract

Cases of corruption are increasing and are very worrying, so efforts need to be made to prevent them. Prevention is not enough only with legal factors, but requires the participation of all elements. One of them is school through education in the classroom and outside the classroom so that it requires a teacher strategy in teaching it, especially for Al Islam Kemuhammadiyah teachers who need to integrate Islamic values and anti-corruption values. This study aims to describe the teacher's strategy in integrating Islamic-based anti-corruption values in Muhammadiyah Elementary Schools in Depok, Sleman, Yogyakarta. The research used is qualitative research. The method of collecting data is by using observation, interview, and documentation techniques. This research involves elements of teachers and students. The data obtained were analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The results of this study describe that the teacher's strategies in integrating Islamic values and anti-corruption values in Muhammadiyah Elementary Schools throughout Depok, Sleman Yogyakarta are: 1) Integrating Islamic values and anti-corruption values through Al Islam Kemuhammadiyah subjects 2) teacher strategies in integrating Islamic values and anti-corruption values through learning both in the classroom and outside the classroom by providing information, advice and direction as an example.

Keywords: Teacher Strategy, Islamic Values, Anti-Corruption Values

Pendahuluan

Meningkatnya kasus korupsi di Indonesia sudah mengkhawatirkan misalnya tahun 2019, angka *Corruption Perception Indeks* (CPI) atau Indeks Persepsi Korupsi (IPK) Indonesia pada peringkat 40 dari 100, dan berada pada urutan ke-85 dari 180 negara yang disurvei (www.transparency/cpi). Hal ini menunjukkan peningkatan 2 poin jika

dilihat pada tahun 2018, yakni dari poin 38 menjadi poin 40. Sebagaimana dalam gambar berikut ini:



Gambar 1. Indek persepsi korupsi Indonesia tahun 2018 (<https://kumparan.com>)

Dari gambar tersebut tercatat bahwa menunjukkan ada peningkatan 4 poin, dari angka 89 menjadi angka 85. Padahal di Asia Tenggara, Indonesia memperoleh peringkat ke-4 (Sumaryati, dkk, 2020: 2). Tingginya kasus korupsi menyebabkan kekhawatiran terhadap generasi penerus berikutnya. Upaya untuk mencegah tindak pidana korupsi dilakukan tak hanya melalui hukum saja, namun pencegahan tindak pidana korupsi dapat dilakukan melalui menyelamatkan generasi berikutnya agar terhindar dari tindak pidana korupsi. Penyelamatan generasi penerus memang perlu dilakukan untuk mencegah tindak pidana korupsi pada generasi berikutnya. Perlu cara yang tepat untuk menumbuhkan generasi penerus antikorupsi. Salah satu caranya dengan diberikannya penjelasan mengenai korupsi. Penjelasan mengenai korupsi dapat dilakukan oleh orang tua, guru ataupun masyarakat diselingkungan sekitar anak. tak hanya itu, berbagai banyak cara untuk menciptakan generasi penerus antikorupsi, salah satunya melalui penanaman nilai-nilai antikorupsi. Penanaman nilai antikorupsi merupakan salah satu upaya awal yang dikerjakan untuk generasi antikorupsi. Pelaksanaan pendidikan antikorupsi dilaksanakan di lembaga pendidikan, seperti di sekolah. Pendidikan antikorupsi di sekolah diadakan di berbagai negara, misalnya negara Hongkong semenjak tahun 1974 dan menggambarkan angka yang tinggi (Montessori, 2011:293-301). Maka dari beberapa negara yang telah melaksanakannya dapat dijadikan tolak ukur dalam melaksanakan pendidikan antikorupsi di sekolah. Pendidikan antikorupsi dapat dilakukan di sekolah dengan pantauan oleh guru dan seluruh warga sekolah. Penanaman nilai-nilai antikorupsi di lembaga pendidikan seperti sekolah dapat dilakukan dengan menanamkan nilai antikorupsi.

Penanaman nilai antikorupsi dapat dilakukan dalam proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran. Penanaman nilai-nilai antikorupsi dalam proses pembelajaran dapat diintegrasikan dalam mata pelajaran. Integrasi pendidikan antikorupsi tak hanya diintegrasikan pada mata pelajaran saja, namun dapat diintegrasikan dalam islam. Menurut Handoyo (2015: 27-33) Nilai antikorupsi yang diberikan kepada generasi muda adalah: 1) nilai jujur, 2) nilai tanggungjawab, 3) Berani, 4) adil, 5) Keterbukaan, 6) Kedisiplinan, 7) Kesederhanaan, 8) Bekerja Keras, dan 9) Kepedulian.

Pendidikan antikorupsi dengan islam dimasukkan dengan mnejalskan nilai-nilai antikorupsi dengan memasukkan nilai-nilai islam didalamnya.

Dalam penanaman nilai islam dan nilai antikorupsi diperlukan strategi guru. Strategi guru salah satu langkah pembelajaran yang penting untuk membantu dalam pemahaman nilai antikorupsi. Strategi guru cara untuk tercapainya pembelajaran pendidikan antikorupsi di kelas dapat berjalan dengan baik. Strategi ini dilakukan oleh guru se kreatif dan se efektif mungkin. Menurut Adisusilo (2012: 85) di lembaga pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Maka strategi merupakan perancangan sesuatu tetang berbagai usaha yang disiapkan untuk menggapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan menurut Zahroh (2015:3) guru adalah suatu kegiatan untuk mengajarkan nilai atau mendidik seseorang. Guru merupakan orang yang bertanggungjawab dalam menyampaikan ilmu dalam suatu lembaga pendidikan formal. Menurut Hamdani (2011:18) strategi guru merupakan suatu tatanan yang diberikan untuk mendapatkan suasana yang konduktif kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dari beberapa pendapat yang sudah disampaikan makan dapat disimpulkan bahwa strategi guru adalah rencana yang dilakukan oleh seorang guru untuk mendidik atau mengajar. Strategi guru dilaksanakan untuk membuat suasana kelas yang menyenangkan, dan membuat peserta didik menjadi lebih mudah memhami apa yang dijelaskan. Strategi guru perlu dibuat kreatif dan tidak membosankan agar peserta didik tetap semangat dalam melaksanakan kegiatan dalam kelas.

Selain strategi yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran, maka perlu juga melalui pembiasaan. Menurut Wijaya, (2014:46-48) Penanaman pendidikan antikorupsi di sekolah melalui pembiasaan perilaku dengan menggunakan 5 strategi, sebagai berikut:

1. Penyampaian komitmen antikorupsi dalam upacara.
Penyampaian komitmen antikorupsi dalam upacara membuat peserta didik akan mengingat komitmen antikorupsi yang diucapkan setiap hari senin, tak hanya komitmen yang disampaikan saat upacara namun perlunya penerapan nilai-nilai antikorupsi dalam sehari-hari oleh peserta didik.
2. Pengadaan kas sosial di kelas.
Pengadaan kas sosial dapat dilakukan untuk melatih nilai antikorupsi di kelas. Namun pengadaan kas masih perlu bimbingan dan arahan dari guru agar dapat berjalan baik.
3. Pengadaan pos kehilangan dan benda tak bertuan.
Pengadaan pos kehilangan dan benda tak bertuan salah satu pembiasaan yang perlu dilakukan untuk melatih kejujuran peserta didik. pengadaan pos yang dilakukan tetap perlu bimbingan dan arahan guru dalam melaksanakannya, dan guru juga tetap harus ikut berpartisipasi dalam pelaksanaannya.

4. Salam dan yel-yel antikorupsi.

Salam dan yel-yel antikorupsi dapat dibuat oleh peserta didik untuk melatih kreativitas peserta didik. Salam dan yel-yel dapat dilakukan dan dilaksanakan setiap hari di kelas sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

5. Pemasangan poster atau karikatur.

Pemasangan poster atau karikatur dapat membantu dengan dipasang disekitar lingkungan sekolah agar dapat dibaca, dan juga dapat dipasang pada majalah dinding sekolah yang dapat dibaca oleh seluruh peserta didik.

Dengan demikian, Strategi pembiasaan untuk menerapkan antikorupsi baik dilaksanakan agar tercapainya penerapan antikorupsi pada siswa. Pembiasaan akan menjadi budaya yang akan melekat pada siswa dalam melaksanakannya. Pembiasaan dilakukan harus secara teratur dan tetap agar menjadi budaya sekolah dan budaya siswa dalam membiasakan antikorupsi di sekolah. Pembiasaan antikorupsi di sekolah diharapkan dapat diterapkan di rumah dan tempat bermain peserta didik.

SD Muhammadiyah Wirobrajan 3 Yogyakarta merupakan salah satu lembaga pendidikan sekolah dasar yang turut andil dalam usaha menanamkan nilai-nilai antikorupsi. Dalam penelitian ini akan dilaksanakan di SD Muhammadiyah Wirobrajan 3 Yogyakarta karena di SD Muhammadiyah Wirobrajan 3 Yogyakarta yang sudah menerapkan dan melaksanakan pendidikan antikorupsi. Maka itulah yang hal menarik yang akan dijadikan judul oleh peneliti yaitu integrasi pendidikan antikorupsi dengan Islam.

Metode Penelitian

Penelitian ini memakai metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif memiliki ciri deskriptif yaitu data yang dikumpulkan adalah berupa kalimat, foto atau gambar, dan bukan berupa angka (Moleong, 2018:11). Data yang dikumpulkan dari penelitian ini berasal dari hasil pengamatan atau observasi, wawancara secara langsung dan dokumentasi yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini mengungkapkan sesuai apa yang terjadi dengan faktanya.

Dalam penelitian ini data diperoleh dari narasumber yang mengetahui memahami dan mengalami langsung proses yang berlangsung di sekolah. Subjek penelitian ini menggunakan teknik sampel sumber data dengan yang mempertimbangkan kondisi tertentu. pertimbangan ini misalnya narasumber merupakan pihak yang mengetahui tentang tujuan penelitian ini. Dalam penelitian ini subjek yang diambil adalah guru al islam kemuhammadiyah se-kapanewon Depok sebanyak 6 orang. Metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian ini yaitu guru dan peserta didik. Teknik analisis data terdiri dari data *reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

Hasil dan Pembahasan

Strategi Guru dalam Mengintegrasikan nilai islam dan nilai antikorupsi

1. Pengintegrasian nilai islam dan nilai antikorupsi pada setiap mata pelajaran terutama al islam dan kemuhammadiyahahan

Pengintegrasian nilai islam dan nilai antikorupsi pada setiap mata pelajaran bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam nilai islam dan nilai antikorupsi antikorupsi pada mata pelajaran. Pengintegrasian nilai islam dan nilai antikorupsi pada setiap mata pelajaran di SD Muhammadiyah se-Kapanewon Depok Sleman dilakukan melalui tujuan, materi, proses, dan evaluasi pembelajaran. Pengintegrasian nilai islam dan nilai antikorupsi dapat dilakukan pada tujuan pembelajaran. Melalui tujuan pembelajaran penanaman nilai islam dan nilai antikorupsi dapat tertanam dengan menyisipkan nilai dalam tujuan pembelajaran, namun dalam menyisipkan nilai tetap harus disesuaikan dengan kompetensi dasar dan harus disusun dengan tetap mengacu pada kompetensi dasar yang ada serta diintegrasikan dengan nilai-nilai keagamaan yang bisa diaplikasikan dalam bentuk perilaku keseharian. Suyitno dan Y. Hidayah (2019), bahwa strategi guru dalam memberikan nilai antikorupsi dapat dilakukan melalui kegiatan di luar sekolah. Dengan cara guru memberikan keteladanan dan membudayakan nilai antikorupsi dalam kegiatan tertentu. Guru PPKn khususnya yang seharusnya mampu mengimplementasikan nilai-nilai antikorupsi dan guru agama yang juga mengimplentasikan nilai-nilai keislaman kepada peserta didik. Usaha yang dilakukan salah satunya dengan mengintegrasikan nilai islam dengan nilai pendidikan antikorupsi yaitu melalui pembelajaran di kelas. Suyitno dan T. Sukmayadi (2019) menguatkan bahwa pendidik atau juga harusnya mengajarkan nilai antikorupsi di kelas pada saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga anak-anak dapat mengerti dan menjalankan nilai antikorupsi dalam kesehariannya.

Pengintegrasian nilai islam dan nilai antikorupsi pada semua materi dapat digunakan namun materi yang paling banyak dipakai adalah dari mata pelajaran al islam kemuhammadiyahahan. Materi yang disisipkan dalam pembelajaran berupa penanaman akhlak, adab dan keteladanan. Pada masa pandemic ini proses pembelajaran tidak bisa sepenuhnya dipantau oleh guru, maka salah satu cara untuk tetap memantau dan menanamkan nilai islam dan nilai antikorupsi melalui orang tua. Proses yang dilakukan dengan keteladanan dan pandemic ini guru menyediakan form berupa refleksi disana ada berbagai pertanyaan tentang kegiatan keseharian, seperti sholat wajib dilakukan tidak, mengaji, dan belajarnya.

2. Pembiasaan dan Keteladanan

Pembiasaan dan latihan perlu terciptanya hubungan antara guru dan peserta didik yang baik. Kedekatan yang baik antara guru dan peserta didik akan membantu kelancaran pelaksanaan pembiasaan dan latihan dalam menanamkan nilai islam dan nilai antikorupsi. Menciptakan kedekatan dengan setiap anak, agar nilai-nilai yang ditanamkan bisa diaplikasikan dan dibiasakan dimana saja.

Menciptakan suasana itu membutuhkan kerjasama antara guru dan peserta didik. Dimana guru memberikan keteladanan dan peserta didik pun juga melaksanakannya. Kedekatan antara peserta didik dan guru akan menciptakan kerjasama yang baik untuk pembiasaan pelaksanaan nilai islam dan nilai antikorupsi. Pembiasaan dan latihan menanamkan nilai islam dan nilai antikorupsi yang dilatih setiap hari akan mudah tertanam dalam diri peserta didik. Syarbini & Arbain (2014: 65) mengatakan bahwa pembentukan kepribadian peserta didik akan diawali dengan mengamati seseorang yang akan dijadikan teladan. Guru dapat menjadi idola dan teladan anak didiknya. Dengan keteladanan guru dapat membimbing anak didiknya untuk menjadikan sikap yang kokoh. Menurut Busro & Suwandi (2017: 87) keteladanan dapat digambarkan dengan akhlak dan sikap guru maupun tenaga kependidikan dalam memberikan contoh perbuatan yang mulia sehingga bertujuan untuk menjadi panutan bagi anak didik.

Penanaman nilai islam dan nilai antikorupsi pendidikan antikorupsi di sekolah dapat dilakukan melalui pemberian contoh dan teladan. Pemberian contoh dapat dilakukan melalui peraturan atau dari pemberian contoh peserta didik yang melaksanakan nilai islam dan nilai antikorupsi. Dengan kegiatan-kegiatan tertentu, misalnya mencontohkan temannya yang mau mengakui kesalahannya atau menceritakan sikap nilai islam dan nilai antikorupsi apa yang telah dilakukan oleh teman atau guru. Penanaman nilai islam dan nilai antikorupsi pada pendidikan antikorupsi tak hanya di tanamkan melalui pemberian contoh saja, namun dapat dengan pemberian keteladanan. Pemberian keteladanan dapat dilakukan oleh guru sebagai peran yang diteladani oleh peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian contoh dan teladan dalam menanamkan nilai islam dan nilai antikorupsi pada pendidikan antikorupsi dapat dilakukan oleh seluruh warga sekolah. Pemberian contoh dan teladan dapat dilakukan melalui perilaku secara jujur oleh guru dan peserta didik. Pemberian teladan pun dapat dilakukan di rumah dengan melaksanakan kerjasama dengan orang tua peserta didik.

Simpulan

Berdasarkan kajian dalam penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa strategi guru dalam mengintegrasikan nilai keislaman dan nilai-nilai antikorupsi di SD Muhammadiyah se-Kapanewon Depok Sleman Yogyakarta meliputi Pengintegrasian nilai dalam pembelajaran dan keteladanan.

1. Strategi guru dalam dalam mengintegrasikan nilai-nilai islam dan nilai antikorupsi di SD Muhammadiyah se-Kapanewon Depok Sleman Yogyakarta dilakukan dalam kegiatan pembelajaran melalui tujuan, materi, proses dan evaluasi pembelajaran.
2. Keteladanan dan pemberian contoh nilai islam dan nilai antikorupsi oleh warga sekolah dilaksanakan secara langsung. Pemberian teladan dari kepala sekolah, guru, dan warga sekolah lain akan memberikan contoh kepada peserta didik untuk dilakukan juga. Keteladanan dalam menanamkan nilai islam dan nilai antikorupsi dalam pendidikan antikorupsi perlunya hubungan yang dekat antara guru dan peserta didik agar memiliki kerjasama yang baik dalam menanamkan nilai islam

dan nilai antikorupsi. keteladanan dilakukan setiap hari akan membiasakan peserta didik untuk berperilaku jujur di setiap harinya.

Referensi

- Adisusilo, Sutarjo. (2012). *Pembelajaran Nilai Karakter*. Jakarta.: Rajagrafindo Persada
- Busro, Muhammad & Suwandi. 2017. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta. Media Akademi
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Handoyo, Eko. (2015). *Pendidikan Antikorupsi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Moleong, Lexy J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Montessori, Maria. (2011). Pendidikan Antikorupsi Sebagai Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Jurnal Demokrasi*, 11(1), 293-301
- Sumaryati., Murtiningsih, Siti ., dan Dwi, Septiana P. M. (2020). Penguatan Pendidikan Antikorupsi Perspektif *Esensialisme*. *Jurnal Antikorupsi*. 6(1). 1-14
- Suyitno dan Y. Hidayah. (2019). *Strategi guru dalam menanamkan nilai-nilai anti korupsi di SD Muhammadiyah Wirobrajan 3 Yogyakarta*. [Makalah Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional di UAD, 30 Januari](#).
- [Suyitno dan T. Sukmayadi. \(2019\). Madrasah Antikorupsi TPA di Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta. Makalah Seminar nasional Hasil Pengabdian kepada masyarakat di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, 14 September.](#)
- Syarbini, Amirulloh & Muhammad Arbain, 2014. *Pendidikan Antikorupsi: Konsep, Strategi, dan Implementasi Pendidikan Antikorupsi di Sekolah/Madrasah*. Bandung: Alfabeta.
- Transparency International The Global Against Corruption. 2019. *Corruption Perceptions Index*. <https://www.transparency.org/en/cpi/2019/results.xls> (diunduh 17 September 2020).
- Wijaya, David, (2014). *Pendidikan Antikorupsi Untuk Sekolah dan Perguruan Tinggi*. Jakarta Barat. Indeks.
- Zahroh, Aminatul. 2015. *Mengembangkan Kualitas Pembelajaran Melalui Dimensi Profesionalisme Guru*. Bandung: CV Yrama Widya.



PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MASA PANDEMI COVID-19 DI UNIVERSITAS PEKALONGAN (HAMBATAN DAN SOLUSI DITENGAH PANDEMI)

Erwan Kustriyono ✉

Universitas Pekalongan

Email: Erwan.unikal@gmail.com ✉

Abstrak

Pendidikan di Indonesia mengalami ujian yang berat selama pandemi covid-19, tidak terkecuali pembelajaran di Universitas. Kegiatan pembelajaran di universitas tetap berlangsung selama pandemi dengan mengikuti aturan dan protokol kesehatan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Kegiatan pembelajaran di mata kuliah bahasa Indonesia berlangsung dengan segala hambatan dan tantangan selama pandemi. Dosen dan mahasiswa dituntut untuk kreatif dan solutif selama pembelajaran di masa pandemi, tidak terkecuali dosen dan mahasiswa yang menempuh mata kuliah bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan. Artikel ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan pembelajaran bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan selama pandemi covid-19. 2) mendeskripsikan hambatan pembelajaran bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan selama pandemi covid-19. 3) mendeskripsikan solusi pembelajaran bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan selama pandemi covid-19. Metode dalam artikel ini menggunakan kualitatif deskriptif, data pembelajaran bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan. Simpulan artikel ini 1) pembelajaran bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan berlangsung dengan dinamika sangat menantang dan menarik, karena mahasiswa dari berbagai macam latar belakang social, budaya, dan ekonomi yang beragam. 2) hambatan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan mahasiswa kurang bersemangat jika perkuliahan dilaksanakan secara daring, metode dan media yang kurang tepat, materi tidak tersampaikan dengan maksimal, tugas mata kuliah banyak, kesulitan dalam teknologi Informasi, dan biaya pembelajaran daring yang bertambah untuk kuota internet. 3) solusi pembelajaran bahasa Indonesia secara daring meningkatkan motivasi mahasiswa dengan memberika semngat dan prolog disetiap perkuliahan, menggunakan metode pembelajaran yang berbasis mahasiswa dan sesuai dengan pembelajaran daring, menggunakan materi yang sederhana dan miudah difahami mahasiswa, tugas berbasis proyek, menggunakan teknologi Informasi yang sederhana dan mudah difahami mahasiswa, dan tidak setiap pembelajaran menggunakan system tatap muka secara daring.

Kata kunci: *pembelajaran, bahasa Indonesia, pandemic covid-19*

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi mendapat tantangan yang berat di masa pandemi covid-19. Mata kuliah bahasa Indonesia merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh mahasiswa untuk meraih gelar sarjana dan diploma. Mata kuliah bahasa Indonesia menjadi mata kuliah yang menjadi bagian dari uji coba pembelajaran daring di masa pandemi.

Universitas Pekalongan memiliki kebijakan di masa pandemic untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. Untuk mengimpletansikan arahan tersebut maka kegiatan perkuliahan dengan mata kuliah bahasa Indonesia dilaksanakan dengan daring. Pelaksanaan pembelajaran secara daring di Universitas Pekalongan di awal pandemi covid 19 mengalami banyak hambatan. Tidak terkecuali perekulaiahn bahasa Indonesia, hambatan tersebut perlu solusi yang cepat dan tepat. Sehingga perkuliahan bahasa Indonesia tetap berlangsung dengan capaian pembelajaran yang tetap berkualitas di tengah pandemic. Bagian yang tidak kalah penting adalah menjaga minat dan motivasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan bahasa Indonesia. Maka diperlukan stratetgi perkuliahan bahasa Indonesia selama pandemic di Universitas Pekalongan.

Tantangan di masa pandemi untuk membuat dan membentuk karakter mahaiswa di Universitas Peklongan agar tetap memiliki semangat dan motivasi mengikuti pembelajaran secara daring mendapat tantangan yang tidak mudah. Banyak hambatan yang menyertai kegiatan tersebut. Hambatan tersebut dapat dating dari dosen dan mahasiswa. Dosen memiliki hambatan dalam menentukan strategi pembelajaran secara daring, pemilihan materi yang menarik selama perkuliahan daring, pemberian tugas secara daring dan evaluasi materi atau materi asesmen bahasa Indonesia. Selain dari dosen, mahaiswa juga memliki hambatan antara lain keterbatasan kepemilikan kuota, sinyal yang tidak stabil, belum terbiasa dengan sistem daring, pemahan materi yang kurang, tugas yang banyak dan menumpuk, serta asesmen atau ujian yang dianggap lebih susah dibandingkan dengan system luring. Gambaran tersebut menjadikan tantangan dalam perkuliahan dan pembelajaran bahasa Indonesia.

Hambatan yang dialami di perguruan tinggi juga dialami dalam pembelajaran dijenjang yang lain. Seperti yang disampaikan Kustriyono, (2021: 3) Mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah Kabupaten Pekalongan berusaha menyesuaikan media dan strategi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Maka media *E-Cooler* diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah Kabupaten Pekalongan. Pemanfaatan teknologi informasi ini sejalan dengan intruksi dari bupati dan kepala dinas pendidikan untuk menggunakan media daring dalam kegiatan atau proses pembelajaran. Perubahan sistem dan kegiatan pembelajaran di era pandemi covid-19 dirasakan di semua jenjang pendiding di seluruh Indonesia.

Menuurut Hamalik (2016: 77) proses pembelajaran ditandai dengan adanya interasi antara komponen-komponen dalam pengajaran. Komponen tersebut antara lain kurikulum, siswa, guru, perencanaan pembelajaran, strategi pembelajaran, media dan evaluasi pembelajaran. Komponen-komponen yang ada di dalam kegiatan dan proses pembelajaran tersebut harus tetap berjalan walaupun di masa pandemi.

Pembelajaran secara daring menjadi sebuah keniscayaan yang harus diterapkan dalam perkuliahan di masa pandemic dan di masa yang akan dating, mengikuti perkembangan teknologi informasi saat ini. Maka digunakan

pendekatan *Cooperative Learning* dalam kegiatan perkuliahan di Universitas Pekalongan. Pendekatan ini dipilih untuk menunjukkan bahwa perkuliahan dan pembelajaran bahasa Indonesia di era pandemi covid-19 ini masih tetap menarik dan mudah dipahami oleh siswa atau peserta didik. *Cooperative Learning* adalah sebuah pendekatan yang berasal dari suatu instruksi dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam belajar (Ormrod, 2000: 54). Menurut pernyataan Gibbs dalam Sparrow dkk (2000: 114) menyebutkan bahwa SCL merupakan suatu pendekatan dengan memprioritaskan pelaku pendidikan yang berasal dari siswa. Pada prinsipnya guru memberikan otoritas kepada siswa untuk memilih materi, dan model pembelajaran. Black (2007: 14) menjelaskan tentang elemen yang ada pada *Student Centered learning*. Elemen-elemen tersebut berkaitan dengan sebuah pembelajaran yang telah menjadi tanggung jawab peserta didik. Pendekatan dan strategi baik dalam pendekatan *cooperative learning* dan *student centered learning* menjadi alternatif dalam strategi pembelajaran dan perkuliahan bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan.

Masa pandemic perkuliahan dilakukan dengan daring atau pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh ini dikemukakan oleh Uno (2015: 35) yang berkaitan dengan pendidikan jarak jauh, biasa disebut dengan *online* (daring). Uno (2015: 42) berpendapat bahwa pendidikan jarak jauh dapat memanfaatkan teknologi internet secara maksimal sehingga memberikan efektivitas dalam hal waktu, tempat, bahkan meningkatkan kualitas pendidikan.

Bedasarkan pemikiran tersebut maka artikel ini menyajikan gambaran perkuliahan bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan selama pandemic covid-19. Artikel ini menyajikan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan selama pandemic. Serta menyajikan hambatan dan solusi yang ditawarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia selama pandemic covid-19 di Universitas Pekalongan.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif (studi kasus di Universitas Pekalongan MKU Bahasa Indonesia). Data menggunakan hasil observasi, pengamatan dan wawancara dengan dosen dan mahasiswa yang mengikuti mata kuliah bahasa Indonesia. Prosedur yang digunakan mulai dari persiapan, observasi, pengamatan dan pengumpulan data hingga penyajian data data dalam bentuk deskriptif. Sumber data mahasiswa dan dosen bahasa Indonesia. Sedangkan data berupa hasil observasi dan wawancara dengan dosen dan mahasiswa. Teknik analisis data menggunakan teknik interaktif. Huberman (dalam Sugiyono, 2015: 246-253) menyatakan bahwa aktivitas pada analisis data kualitatif dapat dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai selesai. Kegiatan pada analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan simpulan/verifikasi.

Hasil dan Pembahasan

- 1) Pembelajaran bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan di masa pandemi covid-19

Kegiatan perkuliahan atau pembelajaran bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan tetap berjalan dengan baik dan lancar selama pandemic covid-19. Dinamika perkuliahan delama berlangsung secara daring dangat menarik untuk dibahas, baik dari sisi dosen dan mahasiswa. Dinamika tersebut terjadi karena latar belakang mahasiswa yang beragam.

Beralngsung dengan lancar dan baik perkuliahan bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan karena dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak yang terlibat dalam berlangsungnya perkuliahan tersebut. Komponen yang terlibat antara lain dosen, mahasiswa dan tenaga kependidikan. Mereka saling bekerjasama untuk menghasilkan kualitas pembelajran daring dengan baik.

- 2) Hambatan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan di masa pandemi covid-19

Hambatan dalam kegiatan perkuliahan bahasa Indonesia dapat datang dari dosen dan mahasiswa. Dosen memiliki hambatan dalam menentukan strategi pembelajaran secara daring. Strategi yang tepat akan menentukan berhasil atau tidaknya kegiatan perkuliahan bahasa Indonesia secara daring. Strategi biasa yang digunakan adalah *cooperatif learning* dan *student centered learning*. Strategi ini menuntuk mahaiswa active dalam kegiatan perkuliahan, namun dengan model ini dilaksanakan secara daring memerlukan waktu yang lama untuk mematik mahasiswa aktif dalam kegiatan perkuliahan secara daring.

Pemilihan materi yang menarik selama perkuliahan daring. Materi ini menjadi titik tumpu dalam kegiatan pembelajaran daring. Materi yang biasanya disajikan secara luring akan mudah disampaikan dan difahami oleh mahasiswa, namun jika disajikan dengan daring akan sedikit susah difahami oleh mahasiwa. Maka diperlukan materi yang sederhana dan mudah dipahami oleh mahasiwa.

Pemberian tugas secara daring dan evaluasi materi atau materi asesmen bahasa Indonesia. Tugas secara daring harus diberi penjelasan dengan detail perintahnya sehingga mahasiswa memahami dan mengerti tugas yang disampaikan oleh dosen. Serta menggunakan asesmen yang sederhana yang dapat dipahami oleh mahaiswa.

Selain dari dosen, mahaiswa juga memiliki hambatan antara lain keterbatasan kepemilikan kuota dan sinyal yang tidak stabil. Kuota yang terbatas menjadi masalah yang klasik yang selalu menjadi alasan dan hambatan yang diungkapkan oelh mahasiswa selama kegiatan perkuliahan daring selama pandemic berlangsung. Selain itu tidak semua wilayah tempat tinggal mahasiswa memiliki kualitas sinyal internet yang baik. Hal ini, menjadikan perkulihan secara daring menjadi terhambat. Bahkan beberapa mahasiswa harus menjadi tempat atau ruang tertentu untuk mendapatkan sinyal yang baik selama perkuliahan daring berlangsung disekitar rumah mahasiswa.

Mahasiswa belum terbiasa dengan sistem daring. System daring menjadi kegiatan yang baru dialami mahasiswa selama pandemic. Maka mahasiswa berusaha menyesuaikan system ini dengan kebiasaan yang selama mereka alami yaitu dengan pembelajaran atau perkuliahan secara luring. Dengan pembekajaran secara dari menyebabkan pemahan materi yang kurang maksimal di rasakan oleh mahaiswa. Mahaiswa tidak bias maksimal dalam memahami materi yang disampaikan oleh dosen. Tugas yang banyak dan menumpuk, ada beberapa dosen yang hanya mendalkan tugas saja tanpa memperhatikan beban tugas mahasiswa. Serta asesmen atau ujian yang dianggap lebih susah dibandingkan dengan system luring. Gambaran tersebut menjadikan tantangan dalam perkuliahan dan pembelajaran bahasa Indonesia.

3) Solusi pembelajaran bahasa Indonesia secara daring di Universitas Pekalongan selama pandemi covid-19

Solusi yang ditawarkan dalam perkuliahan bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan adalah dengan menggunakan media daring yang dipahami dan dikuasai oleh mahasiswa. Menggunakan materi yang sederhana, sehingga mudah diterima oleh mahasiswa materi yang disampaikan oleh dosen. Tidak memberikan banyak tugas kepada mahasiswa, sehingga antara materi dan tugas proporsional. Asesmen atau penilai yang digunakan dosen cukup sederhana dan memudahkan mahasiswa dan dosen selama kegiatan daring berlangsung dan selama pandemic berlang di Universitas Pekalongan.

Solusi pembelajaran bahasa Indonesia secara daring meningkatkan motivasi mahasiswa dengan memberika semnagat dan prolog disetiap perkuliahan, menggunakan metode pembelajaran yang berbasi mahasiswa dan sesuai dengan pembelajaran daring, tugas berbasi proyek, menggunakan teknologi Informasi yang sederhana dan mudah difahami mahasiswa, dan tidak setiap materi dilaksanakan secara daring tatap muka. Bisa menggunakan LMS yang hanya menyajikan teks, contoh *Spada, google classroom, WA Grup* dll.

Simpulan

Berdasarkan data dan pembahasan dalam artukel ini dapat ditarik tiga simpulan penting yang sesuai dengan rumusan masalah. Simpulan tersebut sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan berlangsung dengan dinamika sangat menantang dan menarik, karena mahaiswa dari berbagai macam latar belakang social, budaya, dam ekonomi yang beragam.
- 2) Hambatan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan mamahaiswa kurang bersemangat jika perkuliahan dilaksanakan secara daring, metode dan media yang kurang tepat, materi tidak tersampaikan dengan maksimal, tugas mata kuliah banyak, kesulitan dalam teknologi Informasi, dan biaya pembelajaran daring yang bertambah untuk kuota internet.

- 3) Solusi pembelajaran bahasa Indonesia secara daring meningkatkan motivasi mahasiswa dengan memberika semangat dan prolog disetiap perkuliahan, menggunakan metode pembelajaran yang berbasis mahasiswa dan sesuai dengan pembelajaran daring, menggunakan materi yang sederhana dan miudah difahami mahasiswa, tugas berbasis proyek, menggunakan teknologi Informasi yang sederhana dan mudah difahami mahasiswa, dan tidak setiap pembelajaran menggunakan system tatap muka secara daring.

Referensi

- Black, R. (2007). *Crossing the Divide. The Education Foundation* (ERIC Document No. ED501899).
- Kustriyono, Erwan. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media E-Coole di Sekolah Era Pandmi covid 19*. Makalah disajikan dalam PIBSI di Unissula Semarang. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung.
- Gibbs, G. (1992). *Assessing more students*. Oxford: Oxford Brookes University .
- Hamalik, Oemar. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ormrod, J.E. (2003). *Educational Psychology: Developing Learners (Fourth Edition)*. New Jarsey: Merill Prentice Hall, Inc.
- Panuntun, Ida Ayu, dkk.,(2020). *PKM E-Coole (E-Cooperative Learning) pada MGMP Bahasa Inggris SMP Kabupaten Pekalongan*.Pekalongan: LPPM Universitas Pekalongan. (Laporan Akhir Pengabdian Masyarakat).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B.. (2015). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, Made. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontenporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

MODEL KOPING UNTUK MENGATASI STRES BELAJAR MATEMATIKA MELALUI APLIKASI BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (MPI) PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Lucy Hariadi, M.Psi., Psi.¹ ✉, Jutono Gondohanindijo, M.Kom.²

^{1,2} Universitas AKI (Abadi Karya Indonesia)

Email: lucy.hariadi@unaki.ac.id ✉

Abstrak

Akar permasalahan terletak pada pembelajaran daring yang saat ini sudah berjalan selama hampir dua tahun akibat adanya pandemi Covid-19. Matematika adalah salah satu pelajaran yang cukup ditakuti oleh siswa dan termasuk mata pelajaran yang memiliki tingkat kesulitan tersendiri ketika harus dipelajari secara daring. Hal ini menimbulkan stres tersendiri pada siswa saat mempelajari Matematika. Metode pembelajaran berbasis multimedia interaktif menjadi salah satu alternatif solusi bagi siswa dalam mempelajari Matematika secara menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai model coping stress guna mengatasi stres belajar Matematika. Subjek penelitian ini terdiri dari siswa kelas lima dari dua Sekolah Dasar yang sudah terbiasa menggunakan perangkat komputer ataupun telepon pintar sebagai media dalam pembelajarannya.

Kata kunci: Matematika, koping, multimedia interaktif, stres belajar

Abstract

The root of the problem lies in online learning which has been running for almost two years due to the Covid-19 pandemic. Mathematics is one of the subjects that is quite feared by students and includes subjects that have their own level of difficulty when they have to be studied online. This causes stress on students when studying Mathematics. The interactive multimedia-based learning method is an alternative solution for students in learning Mathematics in a fun way. This study aims to develop interactive learning media as a stress coping model to overcome the stress of learning Mathematics. The subjects of this study consisted of fifth grade students from two elementary schools who were accustomed to using computers or smartphones as media in their learning.

Kata kunci: Mathematics, coping, interactive multimedia, academic stress

Pendahuluan

Stres Belajar dan Coping Stres

Salah satu aspek yang sangat urgent agar manusia bisa survive dalam hidup adalah pendidikan. Manusia membutuhkan pendidikan agar dapat mengembangkan potensi- potensinya, agar tercipta sumber daya yang berkualitas. Pendidikan

dalam hal ini merupakan suatu proses agar peserta didik memiliki pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) sebagai bekal hidup di tengah-tengah masyarakat.

Peserta didik di sekolah dasar memasuki tahap operasional konkrit, sehingga memerlukan suatu media untuk dapat menangkap berbagai konsep yang ada. Salah satu mata pelajaran yang terkesan abstrak adalah matematika. Pembelajaran matematika memerlukan benda konkrit dan penjelasan dari guru (Wiryanto, 2020). Itu sebabnya salah satu mata pelajaran yang menjadi stressor paling berat adalah matematika. Banyak peserta didik yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang menakutkan. Ada berbagai faktor penyebab, antara lain rumus yang harus dihafal dan pendidik matematika yang dianggap galak. Walau itu hanya persepsi saja, tapi pada kenyataannya banyak peserta didik yang merasa terintimidasi dengan mata pelajaran matematika. Matematika seolah dianggap sebagai penentu kecerdasan siswa. Jika nilai matematika bagus, berarti dia siswa yang cerdas, tetapi jika siswa sulit memahami matematika maka akan dianggap sebagai siswa yang kurang pandai. Hal ini seolah mempertegas bahwa matematika adalah pelajaran yang menakutkan bagi peserta didik (Winarso, 2014).

Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi saja karena matematika diposisikan sebagai sarana bagi siswa dalam mencapai sebuah kompetensi. Pembelajaran matematika pada dasarnya memiliki karakteristik yang abstrak, serta konsep dan prinsipnya yang berjenjang. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang merasa kesulitan saat belajar matematika (Wiryanto, 2020).

Pandemi COVID-19 telah memaksa terjadinya perubahan baru yang harus diadaptasi, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan. Untuk menghindari wabah kian meluas, khususnya pada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa, maka pemerintah membuat kebijakan untuk menutup sekolah. Selama pandemi COVID-19, sekolah diliburkan dan hingga kini sebagian besar sekolah belum bisa mengadakan pertemuan tatap muka. Pembelajaran matematika yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka dengan guru serta siswa lain, kini berubah semenjak adanya COVID-19 yang sudah mulai masuk Indonesia pada awal bulan Maret tahun 2020. Banyak sekolah di berbagai negara ditutup untuk meminimalisir penyebaran virus COVID-19.

Pada Maret 2020, Tempo memberikan informasi berdasarkan data dari UNESCO bahwa 850 juta siswa di 102 negara tidak dapat sekolah akibat pandemi COVID-19. Jumlah ini terus bertambah seiring dengan meluasnya pandemi. Pada September 2020, CNBC Indonesia menyebutkan jumlah yang lebih besar, yaitu 192 negara menutup sekolah sehingga mempengaruhi 1,6 milyar siswa. Data itu diperoleh dari WHO dan UNESCO dalam siaran persnya. Data yang dirilis oleh Kompas pada Maret 2021 menyebutkan bahwa dalam laporan UNICEF, penutupan sekolah dari 11 Maret 2020 hingga 2 Februari 2021 dilakukan di lebih dari 200 negara dan wilayah. UNICEF mengandalkan data dari pelacak penutupan sekolah UNESCO dan database UIS soal daftar sekolah. Sementara itu, Human Right Watch pada Mei 2021 menyebutkan masih ada 26 negara yang menutup sekolah secara menyeluruh dan 55 negara yang mengizinkan sekolah dibuka namun terbatas di kawasan dan kelas-kelas tertentu. UNESCO menyatakan bahwa pandemi diperkirakan telah mengganggu pendidikan lebih dari 90 persen anak usia sekolah di seluruh dunia.

Pendidikan harus tetap bisa dilakukan meskipun sekolah ditutup, maka pembelajaran harus dilakukan serba daring. Guru terpaksa mempelajari cara mengajar

melalui daring, demikian pula siswa terpaksa belajar melalui daring. Kondisi yang mendadak ini menyebabkan baik guru maupun siswa mengalami stres. Di kelas, guru bisa menjelaskan dengan lebih mudah dibandingkan saat daring. Demikian pula, siswa dapat menerima pelajaran dengan lebih mudah dibandingkan belajar melalui daring. Permasalahannya adalah, masih banyak guru yang kesulitan menemukan metode mengajar yang tepat melalui daring sehingga hanya memberikan penugasan yang banyak tanpa benar-benar menjelaskan. Hal ini tentunya semakin memicu stres siswa.

Dalam Abdulah (2010) disebutkan bahwa sebagian besar peserta didik seringkali merasakan stres dalam menjalani kegiatan pembelajaran matematika di sekolah. Stres yang dialami peserta didik cenderung disebabkan oleh perasaan tidak mampu yang dimiliki peserta didik itu sendiri dalam menghadapi berbagai situasi, kejadian, dan tantangan yang ada selama kegiatan pembelajaran matematika berlangsung. Idealnya, peserta didik haruslah merasa nyaman jika ingin materi pelajaran yang diajarkan bisa dipahami dengan baik. Namun kenyataannya, ada peserta didik yang tiba-tiba menjadi gugup, berkeringat, jantung berdetak cepat, dan ketakutan selama pelajaran berlangsung. Hal ini merupakan sebagian kecil gejala stress yang terjadi pada seseorang dalam kegiatan pembelajaran (Winarso, 2014).

Kondisi di atas membuat peserta didik merasa tidak nyaman dalam menerima materi ajar. Pencapaian tujuan pembelajaran tidak dapat mencapai hasil maksimal, jika pendidik memaksakan pada situasi tersebut. Hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik adalah kemampuan peserta didik untuk membangun dan mempertahankan kondisi fisik maupun psikis selama pembelajaran matematika berlangsung. Pembelajaran matematika yang dilakukan secara daring membuat siswa semakin kesulitan dalam mempelajarinya sehingga menimbulkan stress akademik.

Meskipun sudah dijelaskan oleh guru di kelas dengan memberikan contoh pengerjaan di papan tulis, masih banyak siswa yang sulit memahami matematika, apalagi saat pelajaran matematika ini diberikan melalui daring. Sebagian guru mengalami kesulitan saat menjelaskan sehingga hanya memerintahkan siswa untuk membaca buku sendiri dan memberikan penugasan saja. Sebagian lagi berbekal media presentasi semacam power point untuk menjelaskan. Tetapi tanpa penjelasan seperti coretan di papan tulis, tetap saja siswa sulit untuk membayangkan dan memahami cara pengerjaannya. Ada guru yang menjelaskan dengan cara seperti saat mengajar di kelas yaitu menggunakan papan tulis, lalu menggunakan video untuk merekam. Siswa diminta untuk memutar video tersebut dan mempelajarinya. Permasalahannya, tidak ada interaksi antara siswa dan guru sehingga ketika siswa menemui kesulitan, mereka tidak bisa langsung bertanya. Saat di kelas, sebagian siswa cenderung malu bertanya karena takut dianggap bodoh. Hal ini menjadi lebih nyata saat pembelajaran daring, siswa menjadi makin pasif dan enggan bertanya. Selain itu, sebagian guru juga kurang terampil menggunakan teknologi ataupun tidak memiliki alat yang tepat untuk membantunya mengajar. Berbagai masalah ini membuat siswa jadi makin sulit memahami pelajaran matematika. Pembelajaran matematika secara daring ini jelas menimbulkan stres yang lebih kompleks, baik bagi siswa maupun guru.

Stres adalah kondisi yang timbul bila interaksi antara individu dengan lingkungannya mendorong seseorang untuk mempersepsikan adanya ketidaksesuaian antara tuntutan suatu situasi dengan sumber daya yang dimiliki oleh orang tersebut, baik psikologis maupun sistem sosial (Sarafino, dalam Winarto, 2012). Sedangkan menurut Atkinson (dalam Winarto, 2012), stress terjadi saat orang dihadapkan dengan peristiwa yang dirasa mengancam kesehatan fisik maupun

psikologisnya. Peristiwa tersebut dinamakan stressor, sementara reaksi orang terhadap peristiwa tersebut dinamakan respon stress.

Stress menampilkan diri melalui berbagai gejala, seperti meningkatnya kegelisahan, ketegangan, kecemasan, sakit fisik (sakit kepala, mual, diare, gatal-gatal), kelelahan, ketegangan otot, gangguan tidur, atau meningkatnya tekanan darah dan detak jantung. Stress juga dapat tampil dalam perubahan perilaku, yaitu individu menjadi tidak sabar, lebih cepat marah, menarik diri, atau memperlihatkan perubahan pola makan. Sebagian individu merasa frustrasi, tidak berdaya, menjadi lesu, dan memiliki harga diri rendah.

Fenomena stress yang dialami siswa biasanya disebabkan oleh persoalan yang terjadi di lingkungan sekolah, baik yang bersumber dari guru, pelajaran, maupun lingkungan sosialnya. Hal ini biasa disebut dengan stress belajar atau stress akademik. Stress belajar yang dialami siswa berkaitan dengan (1) tekanan akademik (bersumber dari guru, mata pelajaran, metode mengajar, strategi belajar, ujian), dan (2) tekanan sosial (bersumber dari teman-teman sebaya siswa). Stress yang dialami siswa akan berpengaruh pada aspek fisik dan psikologisnya yang akan mengakibatkan terganggunya proses belajar. Meskipun demikian, berbeda dengan stress traumatik, stress belajar masih dikategorikan dalam tingkatan yang ringan. Meskipun demikian, siswa yang mengalami stress belajar berkepanjangan juga bisa berakibat fatal apabila tidak segera ditangani (Aryani, 2016).

Stress ditinjau dari respon psikologisnya, dikenal sebagai pendekatan transaksional. Tokoh aliran ini adalah Lazarus. Model transaksional tentang stress dibagi menjadi dua hal, yaitu lingkungan yang menyebabkan stress dan bagaimana cara siswa mengatasi dan mengelola stress yang dialaminya dengan penilaian kognitif (cognitive appraisal). Penilaian terhadap suatu peristiwa yang mendatangkan stress itu berpangkal pada tiga pemikiran, yaitu (1) pemikiran tentang kerugian dan kehilangan, misalnya stress akibat perceraian, (2) pemikiran tentang ancaman, misalnya stress akibat takut gagal ujian, dan (3) pemikiran tentang tantangan, misalnya stress akibat keinginan melanjutkan pendidikan di sekolah favorit (Aryani, 2016).

Siswa yang mengalami kesulitan belajar bisa disebabkan oleh keadaan yang mungkin menimbulkan keputusan pada siswa sehingga berpotensi memaksakan siswa untuk berhenti di tengah jalan. Kemampuan siswa dalam mengatasi stressor tersebut berhubungan dengan kemampuan coping pada diri siswa untuk mencari jalan keluar dari permasalahan tersebut. Kemampuan coping pada setiap individu berbeda-beda tergantung pada beberapa faktor seperti kondisi individu, kepribadian, sosial kognitif, hubungan dengan lingkungan sosial dan strategi coping yang dipilih (Hutabarat, 2019).

Menurut Lazarus dan Folkman, coping adalah proses mengelola atau mengatasi tuntutan, baik internal maupun eksternal, yang dianggap sebagai beban dari luar kemampuan diri individu tersebut. Folkman dan Lazarus mendefinisikan strategi coping sebagai upaya secara kognitif dan behavioral untuk mengatur tuntutan eksternal dan atau internal yang spesifik yang dinilai sebagai beban melebihi kemampuan individu (Abbas, 2020).

Ada dua jenis strategi coping : (1) problem focused coping, yaitu usaha individu dalam mengatasi stress dengan cara mengatur dan mengubah masalah atau lingkungan yang menyebabkan terjadinya tekanan, misalnya mencari guru pembimbing belajar, dan (2) emotion focused coping, yaitu usaha individu dalam mengatasi stress dengan mengatur respon emosional untuk menyesuaikan diri dengan

dampak yang akan ditimbulkan oleh suatu kondisi atau situasi yang penuh tekanan, misalnya menggunakan teknik relaksasi untuk menurunkan kecemasan (Azmy, 2017 dan Aryahi, 2016).

Lazarus dan Folkman (dalam Azmy, 2017) membedakan sumber coping berdasarkan kaitannya dengan individu maupun lingkungan. Sumber yang berasal dari diri individu meliputi kesehatan, kekuatan, keyakinan yang positif, dan kemampuan memecahkan masalah. Sumber yang berasal dari lingkungan meliputi dukungan sosial dan sumber daya material. Dalam setting pendidikan, dukungan sosial diperoleh dengan adanya lingkungan sekolah yang kondusif dan efektif sehingga dapat membantu siswa untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

Coping yang konstruktif diartikan sebagai upaya-upaya untuk menghadapi situasi stres secara sehat. Harber & Runyon juga menyebutkan jenis-jenis coping yang dianggap konstruktif atau sehat : (1) penalaran (reasoning), yaitu penggunaan kemampuan kognitif untuk mengeksplorasi berbagai macam alternatif pemecahan masalah dan kemudian memilih salah satu alternatif yang dianggap paling menguntungkan, (2) objektivitas, yaitu kemampuan untuk membedakan komponen emosional dan logis dalam berpikir, bernalar, dan berperilaku, (3) konsentrasi, yaitu kemampuan untuk memusatkan perhatian secara penuh pada masalah yang dihadapi, (4) humor, yaitu kemampuan untuk melihat segi yang lucu dari persoalan yang sedang dihadapi, (5) supresi, yaitu kemampuan untuk menekan reaksi yang mendadak terhadap situasi yang ada sehingga memberi cukup waktu untuk menyadari dan memberikan reaksi yang konstruktif, (6) toleransi terhadap ambiguitas, yaitu kemampuan untuk memahami bahwa banyak hal dalam kehidupan yang bersifat tidak jelas sehingga harus dilihat dari berbagai sudut pandang, serta (7) empati, yaitu kemampuan untuk melihat sesuatu dari pandangan dan perasaan orang lain (Siswanto, 2007 dan Wijayanti, 2013).

Dengan demikian maka berdasarkan teori dapat disimpulkan bahwa jika coping stress bagus, maka kesulitan belajar akan turun, demikian juga sebaliknya. Matematika mempunyai peran yang sangat penting dalam membangun kemampuan berpikir siswa. Kemampuan berpikir yang diberdayakan secara optimal juga ditunjang dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai.

Model Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses yang dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar yang disengaja dilakukan atau bersifat intensional dalam diri individu. Pembelajaran juga didefinisikan sebagai rangkaian peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terencana dan terstruktur menggunakan sebuah media. Proses pembelajaran mempunyai tujuan yaitu agar siswa dapat mencapai suatu kompetensi. Untuk mencapai tujuan tersebut proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis (Heryadi, 2017).

Menurut Trianto (2015), model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Saefuddin & Berdiati, 2014).

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan (desain) yang menggambarkan proses rinci penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran agar terjadi perubahan atau perkembangan diri peserta didik (Sukmadinata & Syaodih, 2012).

Dengan demikian, Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus.

Menurut Kardi & Nur dalam Ngalimun (2016) model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus, yaitu : (1) Model pembelajaran merupakan rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya, (2) Berupa landasan pemikiran mengenai apa dan bagaimana peserta didik akan belajar (memiliki tujuan belajar dan pembelajaran yang ingin dicapai), (3) Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan (4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Ciri- ciri model pembelajaran yang lain diutarakan oleh Hamiyah dan Jauhar (2014) sebagai berikut : (1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu, (2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, (3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas, (4) Memiliki perangkat bagian model, serta (5) Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung.

Fungsi model pembelajaran adalah pedoman dalam perancangan hingga pelaksanaan pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Trianto (2015) yang mengemukakan bahwa fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan model sangat dipengaruhi sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

Model pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 tahun pembelajaran 2021/2022 yaitu metode pembelajaran tematik. Metode pembelajaran tematik merupakan pembelajaran dengan suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan sesuai dengan kebutuhan lingkungan peserta didik yang akan menjadi lahan dunia nyata bagi dirinya (Hamdayama, 2016).

Pembelajaran tematik mempunyai beberapa prinsip dasar, yaitu : (1) Bersifat kontekstual atau terintegrasi dengan lingkungan, (2) Bentuk belajar dirancang agar peserta didik menemukan tema, dan (3) Efisiensi (terdiri dari beberapa pelajaran sekaligus).

Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Yusufhadi, 2011).

Menurut Nasution, media pembelajaran adalah alat bantu mengajar, yaitu penunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru. Sedangkan menurut Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar-mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Nurrita, 2018).

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, antara lain : (1) proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik, (2) efisiensi belajar siswa meningkat, (3) membantu konsentrasi belajar siswa, (4) meningkatkan motivasi belajar siswa, (5) memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar, dan (6) siswa terlibat dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018).

Salah satu media pembelajaran yang sangat menarik saat ini adalah media belajar yang berbantuan komputer. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah pembelajaran dengan menggunakan alat bantu komputer, seperti untuk presentasi, sebagai alat peraga, dan sebagainya. Pengajaran dengan berbantuan komputer telah terbukti manfaatnya untuk membantu guru dalam mengajar dan membantu peserta didik dalam mempermudah memahami konsep dan materi pelajaran.

Menurut Nopriyanti (2015) multimedia interaktif merupakan kumpulan dari beberapa media seperti tulisan, gambar, audio, video, dan animasi yang bersifat interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Sementara itu, dalam Heryadi (2017) disebutkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Munir (2013) membagi multimedia menjadi dua kategori, yaitu multimedia yang berbentuk jaringan dan multimedia konvensional. Multimedia jaringan harus terhubung dengan internet (daring), sedangkan multimedia konvensional menggunakan komputer, alat input (keyboard, mouse, scanner, mic) dan alat output (speaker, monitor, LCD proyektor).

Elemen-elemen dalam sebuah multimedia interaktif di antaranya: (1) Elemen visual diam (foto dan gambar), digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan jelas; (2) Elemen visual bergerak, video digunakan untuk menggambarkan suatu aksi, dan animasi digunakan untuk menjelaskan serta mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video; (3) Elemen suara, berupa narasi, lagu, dan sound effect; (4) Elemen teks, untuk menjelaskan foto atau gambar; (5) Elemen Interaktif, berupa navigasi, simulasi, permainan, dan latihan soal. Elemen-elemen ini benar-benar memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya (Heryanto, 2017).

Darmawan (2015) menyebutkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis komputer mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena keterkaitannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, sound, dan animasi. Dalam membangun multimedia interaktif dibutuhkan sebuah kejelian dari pencipta, antara lain memilih software atau aplikasi yang pas dengan materi dan juga bahan-bahan lainnya yang akan ditampilkan harus sesuai dengan kemampuan perangkat kerasnya (komputer). Memproduksi multimedia pembelajaran interaktif tidak sesederhana yang dibayangkan tetapi harus melalui tahap dan proses dalam pembuatannya. Seiring dengan perkembangan teknologi, penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif semakin banyak dilakukan.

Keunggulan yang dimiliki oleh multimedia pembelajaran interaktif antara lain : (1) memberikan pembelajaran dengan penyimpanan informasi yang baik, (2) desain pembelajaran ditujukan bagi siswa dengan karakteristik belajar yang berbeda-beda, (3) langsung mengarah pada domain pembelajaran efektif tertentu, (4) menghadirkan

pembelajaran yang realistis, (5) meningkatkan motivasi peserta didik, (6) menuntut siswa agar lebih interaktif, (7) kegiatan pembelajaran lebih bersifat individual, (8) memiliki konsistensi materi yang diberikan, serta (9) siswa mempunyai pengendalian terhadap kecepatan belajar setiap individu (Newby dalam Nopriyanti, 2015).

Paper yang ditulis oleh Arifah, Suyitno, dan Dewi memaparkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa dalam model brain based learning yang berbantuan media pembelajaran yaitu aplikasi powtoon dalam pembelajarannya. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa (Arifah dkk, 2018).

Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Maka guru dituntut mampu menyelaraskan antara media pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran serta harus menyesuaikan materi yang akan disampaikan (Arifah, dkk. 2018).

Powtoon merupakan program aplikasi yang bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Ariyanto, Kantun, dan Sukidin tersebut bertujuan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media powtoon, ternyata diperoleh hasil bahwa penggunaan media powtoon dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Ariyanto, dkk. 2018).

Awalia, dkk. (2018) membuat penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV, khususnya materi keliling dan luas bangun datar. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran animasi powtoon dapat memberikan pemahaman kepada siswa kelas IV mengenai mata pelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar .

Villar mengemukakan bahwa powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat video animasi dengan memanipulasi benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna dapat menambahkan suara. Penggunaan media pembelajaran animasi powtoon ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Asyifa (2018) yang menyatakan bahwa video pembelajaran yang dibuat dengan Powtoon layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa (Awalia, dkk. 2018).

Selain Powtoon, penelitian ini juga menggunakan software Adobe Flash. Adobe Flash adalah software yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara. Ada beberapa alasan memilih flash sebagai media presentasi, yaitu karena flash memiliki kelebihan, antara lain hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di-publish), Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file audio sehingga presentasi dengan flash dapat lebih hidup, animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol. Flash dapat membentuk file executable (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC (Personal Computer) manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program flash. (Pramono, 2006).

Pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui media ke penerima pesan. Secara etimologi, media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang berarti "tengah, perantara, atau pengantar". Media memiliki peran yang sangat penting, yaitu

suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dengan komunikan. Dengan adanya media pembelajaran ini guru atau pengajar dapat memaparkan materi dengan mudah serta dapat menstimulasi pemikiran peserta didik sehingga materi yang diterima peserta didik mudah dimengerti (Patahuddin, 2009).

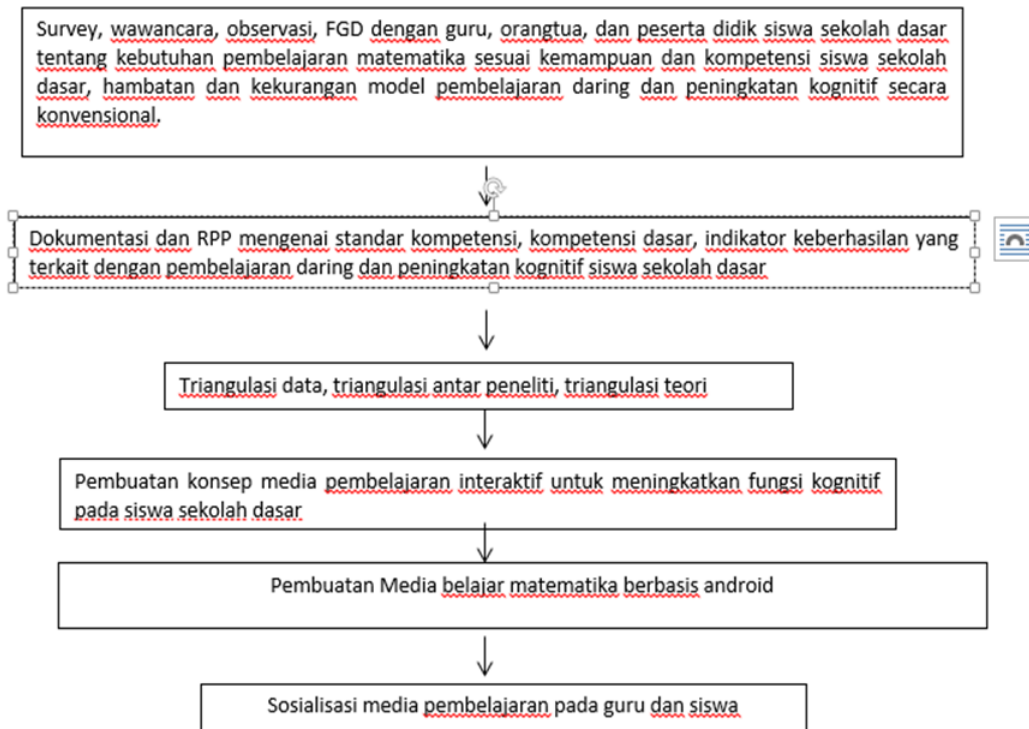
Unsur penting pembelajaran daring yang dapat menarik perhatian siswa adalah video pembelajaran (Oakley, 2019). Banyak hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan video pembelajaran, salah satunya adalah aspek-aspek pengajaran, yaitu : (1) menarik perhatian, (2) menyebutkan tujuan pembelajaran, (3) menstimulasi penarikan kembali prasyarat pembelajaran, (4) menyajikan materi, (5) menyediakan bimbingan pembelajaran, (6) memunculkan kinerja peserta didik, (7) memberikan umpan balik, (8) menilai kinerja, dan (9) meningkatkan retensi dan transfer (Kristanto, 2018).

Aspek yang dinilai penting dalam pembuatan video pembelajaran di antaranya adalah : (1) penyajian materi yang benar, (2) teknik penyampaian yang tepat, (3) produksi video dengan kualitas yang optimal, (4) durasi video, (5) konten, (6) bentuk media video, (7) penggunaan warna, musik, ilustrasi, dan bahasa, (8) presenter, serta (9) penugasan melalui video. Selain itu, jenis produksi video yang dibuat dapat dalam bentuk perekaman papan tulis, lapangan, slide, dan studio. Jenis produksi perekaman lapangan, studio, dan papan tulis sangat efektif digunakan untuk menarik perhatian penonton karena penonton dapat melihat langsung pengajar pada video (Guo, dkk. 2014).

Saat ini, selain menggunakan komputer ataupun laptop, banyak juga peserta didik yang menggunakan handphone sebagai alat untuk mendapatkan pembelajaran dan mengirimkan tugas. Handphone (HP) merupakan alat yang digunakan banyak orang di Indonesia untuk berkomunikasi dan mencari informasi. HP tidak hanya digunakan oleh remaja dan dewasa, akan tetapi juga dapat digunakan oleh anak-anak. Saat ini anak-anak memakai HP untuk bisa mengikuti pembelajaran daring. Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak begitu digemari. Untuk mengantisipasi agar siswa tidak hanya bermain di HP akan tetapi juga bisa belajar, maka akan dibuatkan aplikasi untuk membantu agar mata pelajaran Matematika lebih mudah dipahami (Sopiah, dkk. 2015).

Metode Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, maka dikembangkan kerangka penelitian yang tampak seperti gambar berikut ini:



Gambar 1. Bagan Alir Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif, yaitu menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, factual, dan akurat mengenai fakta, sifat, serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas lima di dua sekolah dasar. Siswa-siswi kelas lima dipilih karena jika dibandingkan dengan adik-adik kelasnya, maka tingkat kesulitan belajar Matematikanya sudah lebih tinggi. Selain itu, karena tahun depan di kelas enam mereka akan menghadapi ujian nasional sehingga di kelas lima ini mereka belajar dan berlatih lebih intensif. Hal ini mungkin menimbulkan kecemasan dan stress tersendiri bagi mereka.

Penelitian dilakukan secara daring karena tidak memungkinkan bagi siswa untuk dihadirkan di sekolah. Terlebih karena tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi yang bisa membantu pelajaran daring supaya lebih menyenangkan.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat langkah-langkah yang terbagi dalam tiga tahap, yaitu:

1. Tahap Awal

Tahap awal terdiri dari kegiatan pembuka berupa pengenalan diri, pengenalan materi, dan survey awal berupa penggalian data berupa wawancara dan observasi terhadap guru-guru matematika dan cara-cara mereka mengajar kelas daring. Wawancara dan observasi juga dilakukan pada siswa saat mengikuti kelas daring pelajaran matematika.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah tahap diberikannya perlakuan berupa media pembelajaran interaktif Matematika dengan model pembelajaran tematik. Materi yang diangkat adalah perkalian pecahan, yang meliputi pecahan biasa dan pecahan campuran.

3. Tahap Akhir

Tahap akhir dari kegiatan ini adalah pemberian soal evaluasi. Tujuan dari pemberian soal evaluasi ini adalah untuk melihat pengaruh intervensi yang diberikan terhadap cara dan pola jawaban mereka.

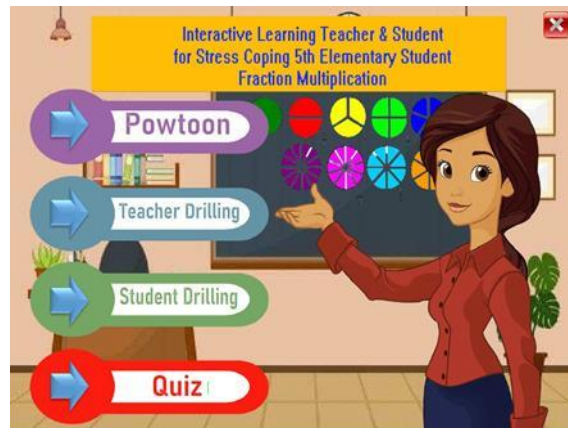
Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan aktivitas kelas yang disesuaikan dengan langkah-langkah pemecahan masalah sesuai media pembelajaran interaktif yang telah diberikan kepada siswa.

Bagan Alir Proses dan Luaran Penelitian digambarkan pada gambar 2 yang menjelaskan penahapan proses dan menunjukkan luaran dan indikator capaian penelitian yang ditargetkan.

<u>Tahapan</u>	<u>Tahun I</u>
<u>Tujuan</u>	<u>Pembuatan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa sekolah dasar sebagai upaya mengembangkan coping stress yang konstruktif dan meningkatkan fungsi kognitif.</u>
<u>Target</u>	<u>Identifikasi kemampuan dasar dan standar kompetensi pembelajaran matematika untuk siswa SD sebagai upaya mengembangkan coping stress yang konstruktif dan meningkatkan fungsi kognitif.</u>
<u>Kebutuhan Data</u>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Data tingkat stress siswa SD akibat pembelajaran daring, khususnya matematika</u> • <u>Data kemampuan dan kebutuhan pembelajaran matematika peserta didik sekolah dasar</u> • <u>Data materi pembelajaran matematika sesuai kurikulum</u>
<u>Metode Pengumpulan Data</u>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>In depth interview dengan guru, orangtua, dan peserta didik</u> • <u>Observasi lapangan terhadap peserta didik</u>
<u>Analisis</u>	<u>Deskriptif analitis dan analisis faktor untuk memetakan atau menggambarkan kemampuan dan kebutuhan pembelajaran matematika berbasis fungsi kognisi</u>
<u>Outcome</u>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Peningkatan kemampuan coping stress yang konstruktif dengan penalaran</u> • <u>Peningkatan fungsi kognitif peserta didik</u> • <u>Publikasi ilmiah dan produk software</u>

Gambar 2. Bagan Alir Proses dan Luaran Penelitian

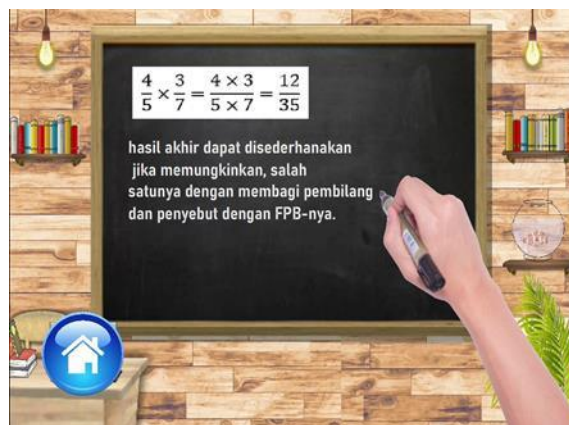
Media Pembelajaran Interaktif yang disusun oleh peneliti menggunakan Powtoon dan Adobe Flash. Pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash dengan 4 menu, yaitu: (1) Powtoon berupa video animasi yang bercerita tentang pecahan di mana seorang anak laki-laki sedang merayakan ulang tahun dan memotong kue ulang tahunnya sesuai dengan jumlah teman yang hadir; (2) Teacher Drilling berupa video pembelajaran pecahan; (3) Student Drilling berupa video contoh latihan dan cara penyelesaian; dan (4) Quiz berupa kuis interaktif di mana siswa dapat terlibat secara langsung dalam mengerjakan soal-soal.



Gambar 3. Menu Utama



Gambar 4. Powtoon



Gambar 5. Teacher Drilling



Gambar 6. *Student Drilling*

Multimedia Pembelajaran Interaktif ini dirancang disesuaikan dengan dua jenis strategi coping : (1) problem focused coping, yaitu usaha individu dalam mengatasi stress dengan cara mengatur dan mengubah masalah atau lingkungan yang menyebabkan terjadinya tekanan, di sini disajikan menu pembelajaran yang menarik, dan (2) emotion focused coping, yaitu usaha individu dalam mengatasi stress dengan mengatur respon emosional untuk menyesuaikan diri dengan dampak yang akan ditimbulkan oleh suatu kondisi atau situasi yang penuh tekanan. Di sini disajikan dalam menu Powtoon yang menceritakan seorang anak yang memotong kue ulang tahunnya sejumlah teman- temannya tetapi lupa menghitung dirinya sendiri sehingga dia sedih karena tidak bisa memakan kue ulang tahunnya sendiri. Syukurlah sang ibu sudah menyiapkan kue yang lain sehingga si anak bergembira karena ikut menikmati kue ulang tahunnya bersama teman-teman dan keluarganya.

Hasil dan Pembahasan

Manusia adalah makhluk yang cerdas baik secara Intelligent Quotient (IQ), Emotional Quotient (EQ) dan Social Quotient (SQ). Hal itu dapat dicapai dengan sempurna jika manusia memperoleh pendidikan melalui informasi secara maksimal. Memaksimalkan cara kerja otak salah satunya adalah dengan memberikan suatu sentuhan inovasi dalam sebuah pembelajaran (Arifah, dkk. 2018).

Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa di kelas yang mendapatkan pembelajaran menggunakan software berbasis media pembelajaran interaktif. Saat menonton Powtoon, anak-anak merasa senang karena mendapatkan gambaran yang jelas mengenai pecahan. Mereka memahami bahwa ketika suatu benda yang utuh dipotong-potong atau dibagi-bagi maka benda tersebut akan menjadi terpecah-pecah sehingga disebut pecahan. Jumlah benda yang utuh ditulis di atas, jumlah pecahannya dituliskan di bawah, kemudian di antara kedua angka tersebut dipisahkan dengan garis horizontal. Bagian yang atas disebut pembilang dan bagian yang bawah disebut penyebut. Dalam Teacher Drilling, dijelaskan bahwa pecahan ada beberapa macam, di antaranya pecahan biasa, pecahan campuran, pecahan desimal, dan persen. Pecahan juga bisa dikenai operasi hitung yaitu dijumlahkan, dikurangkan, dikalikan, dan dibagi. Dalam Student Drilling, peserta didik diajari cara mengerjakan soal-soal pecahan. Saat Quiz, peserta didik gembira karena mereka bisa berinteraksi langsung dengan cara mengerjakan soal yang disusun sedemikian rupa sehingga mereka bisa berhitung, menjawab, dan langsung mengetahui apakah hasil

hitungan mereka benar atau salah. Untuk menambah semangat, maka siswa dengan nilai terbaik mendapatkan hadiah istimewa.

Penerapan media pembelajaran interaktif ini menggunakan video, animasi, ilustrasi, warna, suara, musik, dan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik sehingga menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka bisa memahami dan memecahkan soal-soal pecahan dengan baik dan mengalami penurunan tingkat stres belajar. Secara emosi juga menjadi lebih positif karena siswa yang memiliki gaya belajar berbeda-beda yaitu visual, audio, dan kinestetik dapat belajar dan bergembira bersama-sama.

Berdasarkan teori dikatakan bahwa jika coping stress bagus, maka kesulitan belajar akan turun, demikian juga sebaliknya. Matematika mempunyai peran yang sangat penting dalam membangun kemampuan berpikir siswa. Kemampuan berpikir yang diberdayakan secara optimal juga ditunjang dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Penelitian yang dilakukan Abdulah memperoleh hasil bahwa pembelajaran matematika berbantuan komputer berpengaruh positif terhadap prestasi belajar matematika siswa SD (Abdulah, 2010). Demikian juga dalam penelitian yang dilakukan oleh Idris (2018) di mana hipotesisnya yang menyatakan bahwa teknik Problem Focused Coping efektif dalam mengatasi stress belajar siswa pada pelajaran matematika dinyatakan diterima.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian ini di mana siswa lebih mampu memahami dan menguasai materi pelajaran matematika setelah diberikan media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan teknik coping.

Simpulan

Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas model MPI dalam menurunkan tingkat stress belajar matematika pada siswa kelas lima SD, di mana MPI diciptakan disesuaikan dengan dua model coping stress, yaitu problem focused coping dan emotional focused coping.

Untuk penelitian selanjutnya, bisa dengan menggunakan berbagai aplikasi lain yang mendukung dilakukannya pembelajaran daring secara interaktif dan menyenangkan. Bisa juga menyoal kelas yang lebih tinggi dengan mata pelajaran yang dianggap sulit lainnya.

Referensi

- Abdulah. (2010). Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. eprints.uny.ac.id/4443/
- Arifah, Umi; Suyitno, H; dan Dewi, N.R. (2018). Kajian Teori : Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Model Brain Based Learning Berbantuan Powtoon. PRISMA 1 (1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Aryani, Farida. (2016). Stres Belajar: Suatu Pendekatan dan Intervensi Konseling. Makasar: Edukasi Mitra Grafika
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin. (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia. Delta: Jurnal Pendidikan Ekonomi 12(1)

- Awalia, I., Pamungkas, A.S., & Alamsyah, T.P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika di kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1)
- Azmy, A. N., Nurihsan, A. J., & Yudha, E. S. (2017). Deskripsi Gejala Stres Akademik dan Kecenderungan Pilihan Strategi Koping Siswa Berbakat. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 1(2)
- Baharuddin, B. 2017. Pembentukan Karakter Siswa dan Profesionalisme Guru Melalui Budaya Literasi Sekolah. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 21-40. Diambil dari <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/El-idare/article/view/1283>
- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How video production affects student engagement: an empirical study of MOOC videos. In *Proceedings of the first ACM conference on Learning@ scale conference* (pp. 41-50). ACM. <https://doi.org/10.1145/2556325.2566239>
- Heryadi, H., Darmawan, D., & Hernawan, H. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1)
- Hutabarat, R. Z. M. (2019). Hubungan Antara Coping Stress dengan Kesulitan Belajar Matematika. *Character - Jurnal Penelitian Psikologi*, 6(3)
- Idris, I. dan Pandang, A. (2018). Efektivitas Problem Focused Coping Dalam Mengatasi Stress Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 4(1), hal 63-68
- Mafazi, N. & Nuqul, F. L. (2017). Perilaku Virtual Remaja: Strategi Coping, Harga Diri, dan Pengungkapan Diri Dalam Jejaring Sosial Online. *Jurnal Psikologi*, 16(2), 128-137
- Nopriyanti & Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2)
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1)
- Patahuddin, S.M. & Rokhim A.F. (2009). Website Permainan Matematika Online Untuk Belajar Matematika Secara Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2)
- Siswanto. (2007). *Kesehatan Mental: Konsep, Cakupan, dan Perkembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset
- Wijayanti, Nindya. (2013). Strategi Coping Menghadapi Stress dalam Penyusunan Tugas Akhir Skripsi pada Mahasiswa Program S1 Fakultas Ilmu Pendidikan. Core.ac.uk/download/pdf/33513483
- Winarso, Widodo. (2014). Mengatasi Stres Akademik dalam Pembelajaran Matematika Melalui Penguatan Self Esteem Peserta Didik. <https://www.mysciencework.com/publication/download/mengatasi-stres-akademik-dalam-pembelajaran-matematika-melalui-penguatan-self-esteem-peserta-didik-c873eb8b/7aafa2b1d5c9e66ee0409a4b22b94794>
- Winarto, J. T. (2012). Stres dan Strategi Coping pada Siswa yang Tidak Lulus Ujian Nasional. *Delta: Psikopedagogia*, 1(2)
- Wiryanto. (2020). Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Tengah pandemic Covid-19. *Jurnal Unesa* 6(2)



PEMBELAJARAN MATEMATIKA HUMANIS DI MASA PANDEMI COVID-19

Nurina Hidayah¹ ✉, Rochmad², Isnarto³, Fahrudin Eko Hardiyanto⁴, M. Haryanto⁵

^{1,4,5} Universitas Pekalongan

^{2,3} Universitas Negeri Semarang

Email: nurihidayah.matematika@gmail.com ✉

Abstrak

Tantangan era revolusi industri 4.0 dan masa pandemi COVID-19 menjadikan guru matematika lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun perangkat pembelajaran agar peserta didik tetap memahami materi meski belajar dari rumah. Belajar dari rumah mengharuskan motivasi dan kemandirian belajar dari siswa. Agar terciptanya kondisi demikian maka perlu pembelajaran matematika yang humanis sehingga tanggapan negative terkait matematika berkurang. Adapun model pembelajaran yang dapat diterapkan diantaranya active learning, Metaphorical Thinking, dan PMR (Pendidikan matematika realistic). Selain itu dapat pula dibantu media pembelajaran berupa LKPD (lembar kerja peserta didik) dan video pembelajaran.

Kata kunci: *humanis; pembelajaran pandemi COVID-19 pembelajaran matematika; pendidikan matematika realistik*

Abstract

The challenges of the industrial revolution 4.0 era and the COVID-19 pandemic have made mathematics teachers more creative and innovative in compiling learning tools to understand the material even though they study from home. Learning from home requires motivation and independent learning from students. In order to create such conditions, it is necessary to learn mathematics that is humane so that negative responses related to mathematics are reduced. The learning models that can be applied include active learning, Metaphorical Thinking, and PMR (realistic mathematics education). In addition, learning media can also be assisted in LKPD (student worksheets) and learning videos.

Kata kunci: *humanist; learning the COVID-19 pandemic learning mathematics; realistic mathematics education*

Pendahuluan

Ahli teori pendidikan menyebut Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 untuk menggambarkan berbagai cara mengintegritaskan teknologi *cyber*, baik secara fisik atau non fisik dalam pembelajaran. Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 adalah fenomena yang merespons kebutuhan revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum baru sesuai situasi saat ini. Kurikulum tersebut mampu membuka jendela dunia melalui genggamannya contohnya memanfaatkan *internet of things* (IOT). Di sisi lain guru juga memperoleh lebih banyak referensi dan metode pengajaran.

Hal ini menjadi suatu tantangan bagi guru. Setidaknya dalam hal ini guru menguasai beberapa kompetensi. Kompetensi pertama yaitu keterampilan

berpikir kritis dan pemecahan masalah; kedua ketrampilan komunikasi dan kolaborasi; ketiga kemampuan berpikir kreatif dan inovatif; keempat literasi teknologi dan informasi. Selain itu diketahui pula peran guru pada era revolusi industry 4.0 yaitu sebagai motivator, collaborator, guru terlibat penemuan, dan konektor (Siswono, 2020).

Akan tetapi pada awal tahun 2020 telah terjadi pandemik di Indonesia maupun dunia. Adanya *Corona Virus Disease* (Covid-19) masuk di Indonesia bulan Maret 2020 dan menyebar dengan cukup cepat (Pranita, 2020). Hal ini menyebabkan pemerintah bertindak dengan melaksanakan belajar dari rumah (BDR) atau daring untuk semua jenjang pendidikan. Sehingga baik peserta didik, guru, dan orang tua harus bisa saling belajar memanfaatkan teknologi pembelajaran secara daring.

Menerapkan pembelajaran matematika secara daring tentunya terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pembelajaran matematika secara daring yang didapat diantaranya materi yang telah diajarkan dapat diulang kembali, pengajar menggunakan aplikasi pembelajaran seperti *zoom meeting*, *group WhatsApp*, *Google Classroom*; guru membuat video pembelajaran dan mengirimkan melalui grup kelas (Nengrum et al., 2021). Sedangkan untuk kekurangan pembelajaran matematika secara daring yaitu terbatasnya ruang interaksi guru dan peserta didik (Fauzy & Nurfauziah, 2021), kendala dalam kuota internet maupun jaringannya (Handayani & Irawan, 2020; Kusumaningrum & Wijayanto, 2020).

Meskipun dilakukan pembelajaran matematika secara daring baiknya guru menyiapkan materi yang mampu memotivasi peserta didik dalam belajar. Karena diketahui sistem pembelajaran matematika secara daring berpengaruh terhadap motivasi belajar (Sur et al., 2020). Kurangnya motivasi belajar matematika siswa menjadi penyebab masalah sikap dan literasi dalam pendidikan matematika (Siswono, 2007). Sehingga perlu adanya desain pembelajaran matematika yang secara humanistik dalam masa pandemic COVID-19 agar peserta didik lebih memahami manfaat ilmu matematika yang diperoleh.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu studi literatur review. Literatur review yang dilakukan yaitu literatur yang dipublikasikan pada jurnal yang terakreditasi sinta dan prosiding. Selain itu artikel yang dibahas terkait dengan pembelajaran revolusi industry 4.0 dan pembelajaran matematika masa pandemic COVID-19.

Pembahasan

Pembelajaran Matematika Humanistik

Para matematikawan terdahulu seperti Plato, Euclid, dan Mandelbort telah mengemukakan matematika dengan keindahan, kreativitas, atau imajinasi. Matematika humanistik mengarah pada pembelajaran yang memberi siswa kesempatan untuk belajar dengan cara yang positif dan menyenangkan, memberi mereka kebebasan untuk berkreasi dan tantangan untuk meningkatkan kreativitas (Siswono, 2007). Harapannya dengan belajar matematika secara menyenangkan maka pandangan matematika yang dianggap sulit dapat berkurang. Menjadikan pembelajaran matematika sebagai matematika yang humanis menjadi modal awal dalam memberikan stimulus awal kepada peserta didik sehingga tanggapan negative menjadi berkurang (Hendriana, 2012).

Prinsip pembelajaran humanis (Qodir, 2017) 1) peserta didik dapat memilih materi yang akan dipelajari; 2) tujuan pendidikan harus mendorong keinginan siswa

untuk belajar dan mengajar mereka tentang cara belajar; 3) pendidik humanis percaya bahwa nilai tidak relevan dan hanya evaluasi belajar diri yang bermakna; 4) pendidik humanis percaya bahwa, baik perasaan maupun pengetahuan, sangat penting dalam sebuah proses belajar dan tidak memisahkan domain kognitif dan afektif; 5) pendidik humanis menekankan pentingnya peserta didik terhindar dari tekanan lingkungan, sehingga mereka akan merasa aman untuk belajar.

Berikut sebagai contoh proses pembelajaran matematika (Hendriana, 2012)

Contoh:

Seorang guru bermaksud menjelaskan tentang macam-macam bilangan dengan berusaha menjelaskan bagaimana bilangan-bilangan itu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. "Bilangan cacah dijelaskan, bahwa bilangan cacah adalah bilangan yang dimulai dari nol yang jika kita amati dalam kehidupan, bilangan cacah ini digunakan untuk menyatakan jumlah objek atau barang". Kata guru ketika menjelaskan. Lalu ada salah satu siswa yang bertanya, "Kalau begitu, berarti ada objek yang jumlahnya nol, bu?". Kemudian guru tersebut mengajak para siswa untuk ke halaman sekolah. Guru tersebut bertanya: "Berapa banyak sepeda yang diparkir di halaman sekolah ini?". Dengan serentak siswa menjawab: "ada sepuluh buah sepeda, bu". Selanjutnya guru tersebut bertanya lagi, "Berapa jumlah mobil yang diparkir di halaman sekolah ini?". "Tidak ada, Bu". Jawab siswa serempak. Dari jawaban inilah, kemudian guru menjelaskan bahwa ada objek yang berjumlah nol, dalam hal ini jumlah mobil yang di parkir di halaman sekolah. Nol adalah bilangan cacah yang dapat digunakan untuk menyatakan jumlah obyek kosong atau tidak ada.

Berdasarkan contoh 2, nampak bahwa guru dalam menjelaskan materi lebih mengarahkan pada contoh penerapan sehari-hari dan adanya dialog interaktif dengan peserta didik.

Beberapa model pembelajaran humanis diantaranya pertama *Active Learning* merupakan strategi pembelajaran yang lebih banyak melibatkan peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan kompetensinya (Qodir, 2017). Kedua *Methaporical Thinking* atau berpikir metaforik yaitu dalam matematika digunakan untuk memperjelas jalan pikiran seseorang yang dihubungkan dengan aktivitas matematikanya (Hendriana, 2012). Dalam proses berpikir metaforik yaitu memahami dan mengkomunikasikan konsep abstrak matematika menjadi lebih nyata dengan membandingkan 2 hal yang berbeda makna.

Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi COVID-19

Tantangan yang jelas dihadapi guru di era revolusi industri 4.0 yaitu menguasai teknologi pembelajaran seperti *learning management system* (LMS), serta memanfaatkan aplikasi-aplikasi matematika sehingga pembelajaran matematika lebih menyenangkan dan humanis. Hal ini didukung dengan kondisi pandemi COVID-19 yang mengharuskan belajar secara daring. Sehingga penguasaan teknologi pembelajaran serta aplikasi oleh guru harus segera dikuasai. Tidak selamanya sebuah pandemi COVID-19 menjadi sebuah hal yang merugikan, ini semua bisa dipandang

dari hal positif yaitu guru menjadi tertantang dalam menguasai teknologi dan aplikasi pembelajaran.

Berbagai LMS dan media pembelajaran digunakan guna mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Seperti Edmodo yaitu aplikasi media sosial yang dapat digunakan oleh guru, peserta didik, dan orang tua sebagai LMS. Karena melalui Edmodo dapat digunakan sebagai platform komunikasi pembelajaran baik individu maupun kelompok (Karimah et al., 2018). Selain itu pembelajaran matematika menggunakan Edmodo membuat peserta didik merasa senang (Hidayah et al., 2018).

Terdapat pula media pembelajaran yang dikembangkan melalui video tutorial. Video tutorial ini dapat dibagikan melalui aplikasi grup WhatsApp kemudian diunduh sehingga dapat diputar ulang tanpa membutuhkan kuota internet atau disediakan di media sosial seperti YouTube. Melalui video tutorial peserta didik 1) merasa mudah untuk digunakan; 2) dapat diputar berulang; 3) jelas dalam mendemonstrasikan; 4) proses belajar lebih santai (Batubara & Batubara, 2020).

Dikarenakan pembelajaran berbasis daring sehingga peserta didik memiliki keleluasaan dalam mempelajari materi matematika. Hal ini sejalan dengan pembelajaran matematika humanis yaitu pembelajaran yang terhindar dari tekanan di sekelilingnya. Selain itu dapat membangun kemandirian belajar siswa sehingga membutuhkan peran keterlibatan peserta didik yang besar dalam meningkatkan perilaku belajar observasional (Herliandry et al., 2020).

Selain itu menerapkan pembelajaran matematika humanis di masa pandemi COVID-19 dapat diwujudkan dengan pendekatan matematika *realistic*. Pendidikan matematika *realistik* Indonesia (PMRI) adalah pendidikan matematika sebagai hasil adaptasi dari *Realistic Mathematics Education* yang telah diselaraskan dengan kondisi budaya, geografi dan kehidupan masyarakat Indonesia umumnya (Soedjadi, 2014). Karakteristik PMR yaitu mengaktifkan peserta didik dalam berpikir; konteks dan bahan ajar berkaitan dengan lingkungan peserta didik; guru berperan aktif dalam menyusun bahan ajar dan kegiatan kelas (Sembiring, 2010). Apabila PMR akan diterapkan pada masa pandemi COVID-19 sangat tepat karena merupakan pembelajaran matematika humanis terutama dengan dukungan LKPD (lembar kerja peserta didik). Melalui LKPD peserta didik menjadi aktif mencari informasi terkait materi yang diajarkan.

Simpulan

Saat ini para guru mengalami berbagai macam tantangan. Tantangan era revolusi industri 4.0 dan masa pandemic COVID-19. Guru matematika harus segera bisa menguasai teknologi dan aplikasi pembelajaran yang digunakan pada masa belajar di rumah. Hal yang perlu diingat adalah menumbuhkan motivasi dan kemandirian belajar peserta didik untuk mengurangi tanggapan negative matematika. Guru bisa menggunakan model pembelajaran alternatif seperti *active learning*, *Methaporical Thinking*, dan PMR. Model pembelajaran tersebut dapat dipadukan dengan video pembelajaran berupa tutorial maupun LKPD sehingga lebih mengaktifkan peserta didik dalam mencari informasi.

Referensi

Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 21. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>

- Fauzy, A., & Nurfauziah, P. (2021). Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika Pada Masa Pandemi COVID-19 di SMP Muslimin Cililin. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 551-561. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.514>
- Handayani, S. D., & Irawan, A. (2020). Pembelajaran matematika di masa pandemic covid-19 berdasarkan pendekatan matematika realistik. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 6(2), 179-189. <https://doi.org/10.29407/jmen.v6i2.14813>
- Hendriana, H. (2012). Pembelajaran Matematika Humanis Dengan Metaphorical Thinking Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Infinity Journal*, 1(1), 90. <https://doi.org/10.22460/infinity.v1i1.9>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Hidayah, N., Karimah, S., & Utami, R. (2018). ANALISIS RESPON MAHASISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODO PADA MATA KULIAH PEMROGRAMAN KOMPUTER. *DELTA Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1).
- Karimah, S., Utami, R., & Hidayah, N. (2018). KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODO. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 5(2), 97-101.
- Kusumaningrum, B., & Wijayanto, Z. (2020). Apakah Pembelajaran Matematika Secara Daring Efektif? (Studi Kasus pada Pembelajaran Selama Masa Pandemi Covid-19). *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(2), 139-146. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/25029>
- Nengrum, T. A., Pettasolong, N., & Nuriman, M. (2021). Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Luring dan Daring dalam Pencapaian Kompetensi Dasar Kurikulum Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Pendidikan*, 30(1), 1-12. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jp/article/view/1190>
- Pranita, E. (2020, May 11). *Diumumkan Awal Maret, Ahli: Virus Corona Masuk Indonesia dari Januari*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/sains/read/2020/05/11/130600623/diumumkan-awal-maret-ahli--virus-corona-masuk-indonesia-dari-januari>
- Qodir, A. (2017). Teori Belajar Humanistik Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*, 04(02), 193-194. www.ejournal.unuja.ac.id
- Sembiring, R. K. (2010). Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI): Perkembangan dan tantangannya. *Journal on Mathematics Education*, 1(1), 11-16. <https://doi.org/10.22342/jme.1.1.791.11-16>
- Siswono, T. Y. E. (2020). INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. Mahasaraswati Seminar Nasional Pendidikan Matematika (MAHASENDIKA) 1-14. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/Prosempnspmatematika/article/view/889/798>
- Siswono, T. Y. E. (2007). Pembelajaran Matematika Humanistik yang Mengembangkan Kreativitas Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika "Pembelajaran Matematika Yang Memanusiakan Manusia"*, 1(1), 1-16.
- Soedjadi, R. (2014). Inti Dasar - Dasar Pendidikan Matematika Realistik Indonesia. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 1-10. <https://doi.org/10.22342/jpm.1.2.807>



Sur, W. A. A., Hasanah, M., & Mustofa, M. R. (2020). Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa dengan Sistem Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 3(2), 157-171. <https://doi.org/10.29300/EQUATION.V3I2.3464>

BERPIKIR INTUISI DALAM MENUMBUHKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS MAHASISWA

Rini Utami¹✉, Rochmad², Isnarto³

¹ Universitas Pekalongan

^{2,3} Universitas Negeri Semarang

Email: utamirini31@gmail.com✉

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan berpikir intuitif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki mahasiswa untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan berpikir kreatif merupakan sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memerhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang, dan membangkitkan ide-ide yang tak terduga. Intuisi berperan disaat seseorang harus memilih dan mengambil keputusan secara kreatif.

Kata kunci: Berpikir Intuisi, Kemampuan Berpikir Kreatif, Matematis

Pendahuluan

Pembelajaran matematika memerlukan kreativitas, karena kreativitas ini menjadi salah satu yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kreativitas menawarkan ide-ide baru yang imajinatif, termasuk perbaikan baru untuk masalah, solusi yang berbeda, dan formulasi masalah yang berbeda. Singh dalam (Sabbagh, 2016) menyatakan bahwa kreativitas sebagai proses pembangkit hipotesis berfokus pada kausalitas dalam situasi matematika, menguji dan menguji ulang hipotesis, dan memodifikasi penilaian berdasarkan ide yang berbeda. Matematika, memprediksi apa yang hilang, menjelaskan masalah umum dengan submasalah tertentu, dan akhirnya menyampaikan hasil. Kreativitas adalah kemampuan untuk melihat hubungan antara ide-ide yang tidak berhubungan sehingga menghasilkan ide baru. Kreativitas berperan dalam menciptakan sesuatu yang unik dan berharga (Sternberg, R. J., 2012). Berpikir kreatif mencakup aspek kemampuan kognitif dan metakognitif (Basadur, Runco, & Vegaxy, 2000). Berpikir kreatif adalah pembelajaran yang mencakup emosi, intuisi, imajinasi, dan berpikir divergen (aktivitas otak kanan), serta pembelajaran analitis yang mencakup logika (aktivitas otak kiri). Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk berpikir secara logis dan intuitif, meliputi otak kiri (*logical center*) dan otak kanan (*intuition, imajinasi, divergent thinking, center of creative*) (Burnett, 2010). Oleh karena itu, intuisi berperan penting dalam berpikir kreatif.

Intuisi ditinjau dari sifatnya, intuisi digunakan untuk mengantisipasi dalam mengawali kegiatan dalam perspektif global. Dengan demikian kognisi intuisi menawarkan suatu cara yang menyangkut hal-hal dalam mengatasi masalah. Berdasarkan sifat inilah dapat dikatakan bahwa intuisi juga memberikan inspirasi serta mengarahkan dalam menentukan langkah-langkah untuk mengkonstruksi dan menemukan suatu solusi dari permasalahan. Dalam hal ini pula peran penggunaan intuisi dapat digunakan untuk mempersiapkan dan memulai suatu tindakan atau aktifitas dalam menyelesaikan masalah berdasarkan pengetahuan yang sudah ada melalui interpretasi (difokuskan atau dirancang untuk menemukan solusi secara langsung) yang sangat bermanfaat bagi proses berpikir atau bernalar secara aktif dan produktif (Henden, 2004). Sedangkan (Hersh, 1997) menyebutkan intuisi lawan kata

dari rigorous yang artinya teliti, ketat, dan tepat. Intuisi juga berarti visual yang memiliki 2 pandangan yaitu dari segi topologi atau geometri dalam dua cara. Yang pertama, versi intuisi yang memiliki arti visualisasi kurva dan permukaan. Ini merupakan versi yang abstrak sehingga intuisi dapat dikatakan unggul dan bernilai. Yang kedua, intuisi yang menyesatkan, meragukan atau salah. Makna intuisi lainnya adalah masuk akal, dapat diterima oleh logika, mampu dipercaya, dapat diterima, (*plausible*) sebagai sebuah konjektur meskipun tidak dapat dibuktikan; intuisi bermakna tidak lengkap.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini mendeskripsikan bagaimana peran berpikir intuisi dalam menumbuhkan kemampuan berpikir matematis mahasiswa. Deskripsi yang dilakukan berdasarkan indikator-indikator yang memenuhi kedua aspek tersebut baik berpikir intuisi maupun kemampuan berpikir kreatif matematis. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menyumbangkan kebermaafatan untuk pengembangan pembelajaran matematika khususnya pada pemecahan masalah matematika.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian studi kepustakaan. Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoretis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, penelitian ini tidak akan terlepas dari literatur-literatur ilmiah (Sugiyono, 2016). Penelitian ini mengkaji berpikir intuisi dan kemampuan berpikir kreatif. Literatur-literatur yang digunakan berupa buku dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan berpikir intuisi dan berpikir kreatif.

Hasil dan Pembahasan

Berpikir intuisi cenderung diabaikan dalam memecahkan masalah matematis. Kebanyakan orang tidak percaya jika konsep dasar matematika diilhami oleh adanya intuisi. Seperti yang diungkapkan oleh Burton dalam (Muniri, 2018) yang mempertanyakan mengapa intuisi hilang dan diabaikan dalam matematika. Kant dalam (Marsigit, 2004) mengungkapkan pemahaman maupun konstruksi matematika diperoleh dengan cara terlebih dahulu menemukan "intuisi murni" pada akal dan pikiran kita kemudian dijelaskan intuisi merupakan landasan dari semua penalaran dan keputusan matematika.

Fischbein (1987) dalam (Hasanah, 2010) menjelaskan intuisi yang merupakan pemahaman secara khusus yang terutama dicirikan oleh empat hal yaitu 1) *Self-evidence dan immediacy* yaitu pemahaman yang hadir pada diri seseorang sebagai sesuatu yang jelas dengan sendirinya dapat diterima secara langsung tanpa memerlukan justifikasi terlebih dahulu baik melalui bukti formal ataupun dukungan empiris, 2) *Coerciveness* (Bersifat Memaksa) yaitu mendesak atau memaksa strategi bernalar seseorang dalam pemilihan hipotesis dan penyelesaian, 3) *Extrapolativeness* (Peramalan) yaitu prediksi terhadap data atau informasi yang sifatnya di luar yang dapat dijangkau secara langsung dan 4) *Globality* (Mengglobal) merupakan pengertian terstruktur yang memberikan pandangan secara global, berbeda dengan berpikir logis yang merupakan berpikir eksplisit, analitik, dan diskursif (tidak berkesinambungan satu dengan lainnya). Intuisi mencapai keglobalan melalui suatu proses pemilihan yang cenderung untuk mengabaikan atau membuang petunjuk-petunjuk yang tidak cocok dan mengumpulkan petunjuk yang cocok di dalam satu kesatuan yang sesuai dan bermakna padat.

Karakteristik berpikir intuisi menurut Mario Bunge dalam (Henden, 2004) memiliki tiga karakteristik yaitu (1) *catalytic inference*, (2) *power of synthesis* dan (3) *common sense*. Karakter berpikir intuisi *catalytic inference* yaitu pengambilan kesimpulan yang sifatnya cepat, atau proses menggunakan jalan pintas dari suatu proposisi ke proposisi lainnya, yaitu dengan suatu loncatan ke suatu kesimpulan secara cepat tanpa mempertimbangkan premis dan perantaranya. Karakter berpikir intuisi *power of synthesis* yaitu kemampuan mengkombinasikan keheterogenan atau elemen-elemen yang terpancar ke dalam keseluruhan keseragaman atau keharmonisan. Bagaimanapun hanya dengan mental logika yang bagus mampu memperoleh aperepsi secara sintetis dari relasi logika atau relasi dari himpunan, kemudian kemampuan ini didefinisikan sebagai intuisi intelektual. Sedangkan karakter berpikir intuisi yang ketiga *common sense* yaitu kemampuan yang didasarkan pada pertimbangan pengetahuan yang dimiliki dan pengalaman sebelumnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam menyelesaikan masalah terdapat karakter berpikir intuisi yang dihasilkan, karakter tersebut dijelaskan dalam setiap indikator sebagai berikut.

Tabel 2 Indikator Berpikir Intuisi

Aspek	Deskripsi
Catalytic inference	Mahasiswa menjawab soal bersifat langsung, segera atau tiba-tiba, menggunakan jalan pintas, jawaban singkat, tidak rinci, dan tidak mampu memberikan alasan logis
Power of synthesis	Mahasiswa menjawab soal secara langsung, segera atau tiba-tiba dengan menggunakan kemampuan kombinasi rumus dan algoritme yang dimiliki.
Common sense	Mahasiswa menyelesaikan soal secara langsung, segera atau tiba-tiba, menggunakan langkah-langkah, kaidah-kaidah didasarkan pada pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki

Kemampuan berpikir kreatif dalam matematika menurut (Mrayyan, 2016) adalah aktivitas mental diarahkan pada pembentukan hubungan matematis baru yang belum diketahui siswa sebelumnya, dan hubungan baru tersebut meliputi kemampuan dari dua jenis yaitu kelancaran verbal dan kemampuan intelektual, fleksibilitas, orisinalitas, dan kemampuan penjelasan. Sedangkan (Ayele, 2016) mengungkapkan karakteristik dari kreativitas matematis dalam konteks pembentukan masalah (*problem finding*), *invention* (penemuan), *independence* (independensi), dan *originality* (orisinalitas) dan telah menerapkan konsep kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas. Torrance dalam (Stenberg, 2006) menyatakan bahwa definisi dari kreatifitas terdiri dari empat komponen yang saling terkait yaitu *fluency*, *flexibility*, *novelty*, dan *elaboration*. Berdasarkan pendapat tersebut kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini terdiri dari *aspek fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*. Penjelasan secara rinci tentang aspek berpikir kreatif terdapat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Indikator Kemampuan Berfikir Kreatif

Aspek	Deskripsi
Fluency	kemampuan mahasiswa untuk memberikan banyak ide, dan memecahkan masalah dengan jawaban tepat
Flexibility	kemampuan mahasiswa untuk menyelesaikan

Originality

masalah dengan satu cara, lalu dengan cara lain kemampuan mahasiswa memecahkan masalah dengan caranya sendiri

Elaboration

kemampuan untuk memecahkan masalah dengan melakukan langkah-langkah secara rinci

Pada bagian pendahuluan dijelaskan bahwa terdapat keterkaitan antara intuisi dan berpikir kreatif. Seseorang berpikir kreatif pasti melibatkan intuisi yang terdapat didalam otak kanan. Ketika memecahkan masalah matematika, banyak aktivitas yang dilakukan untuk menyelesaikannya. Yang pertama dengan cara coba-coba dan memilih strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah. Yang kedua, secara tiba-tiba didalam perasaan, muncul strategi baru pemecahan masalah yang mungkin belum teruji langkah penyelesaiannya secara induktif, deduktif maupun analitis. Perasaan ini muncul secara tidak terduga, misal ketika sedang istirahat setelah mencoba memecahkan masalah. Hal ini lah yang disebut intuisi. Yang ketiga, intuisi di sertai dengan keyakinan yang kuat terhadap Langkah penyelesaian yang analitis digunakan untuk menyelesaikan masalah. Stanic & Kalpatrick (1988) dalam (Wardhani, 2016) menjelaskan dalam memecahkan masalah langkah-langkah yang dilalui yaitu 1) pertama, memahami pernyataan dan pertanyaan dengan menggunakan berbagai informasi yang tersaji dalam teks masalah tersebut sehingga didapatkan pemahaman secara jelas untuk membedakan apa yang diketahui dan ditanyakan 2) kedua, menggunakan berbagai informasi terdahulu dan hal-hal yang berkaitan dengan informasi tersebut sehingga dapat dipergunakan sebagai jalan untuk menyelaraskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan untuk menyelesaikan masalah, dan 3) ketiga, pemecahan masalah dilakukan dengan usaha keras untuk mencapai hasil yang terstruktur walaupun langkah pemecahan masalah belum tertuliskan

Keterkaitan berpikir intuisi dan kemampuan berpikir kreatif dapat dijelaskan pada tabel 3 berikut ini .

Tabel 3 keterkaitan Berpikir Intuisi dan kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator berpikir intuisi	Deskripsi	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif
<i>Catalytic inference</i> Mahasiswa menjawab soal bersifat langsung, segera atau tiba-tiba, menggunakan jalan pintas, jawaban singkat, tidak rinci, dan tidak mampu memberikan alasan logis	Jawaban singkat Jawaban kurang rinci Mahasiswa tidak mampu menjelaskan alasan dari jawaban tetapi sudah berusaha menuliskan ide untuk memecahkan masalah	Mahasiswa menunjukkan aspek <i>fluency</i> (kelancaran) dalam memecahkan masalah hanya belum memberikan gambaran secara logis
<i>Power of synthesis</i> Mahasiswa menjawab soal secara langsung, segera atau tiba-tiba dengan menggunakan kemampuan kombinasi rumus dan algoritme	Jawaban mahasiswa kurang rinci dan kurang teratur Jawaban mahasiswa menggunakan kaidah dan prinsip logaritma Mahasiswa kurang mampu	Mahasiswa mampu menunjukkan <i>fluency</i> dan <i>originality</i> atau terdapat unsur <i>flexibility</i> hanya belum memberikan gambaran secara logis dalam memecahkan

<p>yang dimiliki.</p> <p><i>Common sense</i></p> <p>Mahasiswa menyelesaikan soal secara langsung, segera atau tiba-tiba, menggunakan langkah-langkah, kaidah-kaidah didasarkan pada pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki</p>	<p>menjelaskan alasan dari masalah jawaban tetapi sudah berusaha menuliskan ide untuk memecahkan masalah</p> <p>Langkah-langkah jawaban Mahasiswa mampu terurut, teratur dan logis menunjukkan empat aspek Jawaban mengacu pada kemampuan berpikir pengetahuan dan kreatif dalam pengalaman yang memecahkan masalah didasarkan pada seringnya berlatih</p> <p>Mahasiswa mampu menjelaskan alasan dari jawaban</p>
--	---

Mahasiswa dengan karakter berpikir intuisi *catalytic inference* dalam memecahkan masalah matematika memberikan jawaban singkat dan jawaban kurang rinci serta tidak mampu menjelaskan alasan dari jawaban, tetapi sudah berusaha memberikan ide dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu hanya aspek *fluency* saja yang dicapai oleh mahasiswa pada karakter berpikir intuisi ini walaupun memang belum memberikan gambaran yang logis dalam memecahkan masalah. Mahasiswa dengan karakter berpikir intuisi *power of syintesis* memberikan jawaban mahasiswa kurang rinci dan kurang teratur, jawaban mahasiswa menggunakan kaidah dan prinsip logaritma dan mahasiswa kurang mampu menjelaskan alasan dari jawaban tetapi sudah berusaha menuliskan ide untuk memecahkan masalah. Mahasiswa dengan karakter berpikir intuisi ini mampu menunjukkan *fluency* dan *originality* atau terdapat unsur *flexibility* hanya belum memberikan gambaran secara logis dalam memecahkan masalah. Mahasiswa dengan karakter berpikir intuisi *common sense* dalam memecahkan masalah matematika memberikan langkah-langkah jawaban terurut, teratur dan logis Jawaban mengacu pada pengetahuan dan pengalaman yang didasarkan pada seringnya berlatih serta mahasiswa mampu menjelaskan alasan dari jawaban. Empat aspek kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah matematika dikuasai oleh mahasiswa pada karakter berpikir intuisi ini.

Simpulan

Berpikir intuisi dalam pembelajaran matematika dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif melibatkan otak kanan yang berkaitan dengan intuisi. Jika dilihat dari setiap indikator dari berpikir intuisi terdapat keterkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif. Dalam memecahkan masalah matematika perlu diperhatikan karakteristik berpikir intuisi yang diberikan sehingga dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif. Kajian dalam penelitian ini perlu dilakukan kajian lain yang lebih mendalam berkaitan dengan keterkaitan setiap indikator dalam berpikir intuisi dan kemampuan berpikir kreatif sehingga didapatkan hasil penelitian yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran matematika.

Referensi

- Ayele, M. A. (2016). Mathematics teachers' perceptions on enhancing students' creativity in mathematics. *Mathematics Education*, 11(10), 3521-3537.
- Basadur, M., Runco, M. A., & Vegaxy, L. A. (2000). Understanding how creative thinking skills, attitudes and behaviors work together: A causal process model. *Journal of Creative Behavior*, 34(2), 77-100. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2000.tb01203.x>
- Burnett, F. &. (2010). Deliberate Intuition : Giving Intuitive Insights their Rightful Place in the Creative Problem Solving Thinking Skills Model, 3, 236-253.
- Hasanah, K. (2010). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Pembelajaran Kontekstual Menekankan Pada Intuisi Matematis, (November), 177.
- Henden, G. (2004). Intuition and its Role in Strategic Thinking. *Series of Dissertations*, 1-189.
- Hersh, R. (1997). *What Is Mathematics, Really?* New York: Oxford University Press.
- Marsigit. (2004). Peranan intuisi dalam matematika menurut Emmanuel Kant. *Prosiding Konferensi Nasional Matematika XIII*. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131268114/penelitian/Makalah+Kon+Nas+Mat+Semarang.pdf>
- Mrayyan, S. (2016). Investigating mathematics teachers' role to improve students' creative thinking. *American Journal of Educational Research*, 4(1), 82-90. <https://doi.org/10.12691/education-4-1-13>
- Muniri, M. (2018). Peran Berpikir Intuitif dan Analitis dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Jurnal Tadris Matematika*, 1(1), 9-22. <https://doi.org/10.21274/jtm.2018.1.1.9-22>
- Sabbagh, S. A. (2016). Childhood Students' Creativity in Mathematics Class in Jordan. *American Journal of Educational Research*, 4(12), 890-895. <https://doi.org/10.12691/education-4-12-6>
- Stenberg. (2006). The Nature of Creativity. *Creativity Research Journal*, 18(1), 87-98. <https://doi.org/10.1207/s15326934crj1801>
- Sternberg, R. J., & K. S. (2012). *Cognitive Psychology (6th ed.)*. Belmont California: Wadsworth.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi (8th ed.)*. Bandung: Alfabeta.
- Wardhani, I. S. (2016). Berpikir Intuitif Siswa Sekolah Dasar dalam Menumbuhkan Tindak Berpikir Kreatif, 9(2), 78-84.

- Ayele, M. A. (2016). Mathematics teachers' perceptions on enhancing students' creativity in mathematics. *Mathematics Education*, 11(10), 3521-3537.
- Basadur, M., Runco, M. A., & Vegaxy, L. A. (2000). Understanding how creative thinking skills, attitudes and behaviors work together: A causal process model. *Journal of Creative Behavior*, 34(2), 77-100. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2000.tb01203.x>
- Burnett, F. &. (2010). Deliberate Intuition : Giving Intuitive Insights their Rightful Place in the Creative Problem Solving Thinking Skills Model, 3, 236-253.
- Hasanah, K. (2010). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Pembelajaran Kontekstual Menekankan Pada Intuisi Matematis, (November), 177.
- Henden, G. (2004). Intuition and its Role in Strategic Thinking. *Series of Dissertations*, 1-189.
- Hersh, R. (1997). *What Is Mathematics, Really?* New York: Oxford University Press.
- Marsigit. (2004). Peranan intuisi dalam matematika menurut Emmanuel Kant. *Prosiding Konferensi Nasional Matematika XIII*. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131268114/penelitian/Makalah+Kon+Nas+Mat+Semarang.pdf>
- Mrayyan, S. (2016). Investigating mathematics teachers' role to improve students' creative thinking. *American Journal of Educational Research*, 4(1), 82-90. <https://doi.org/10.12691/education-4-1-13>
- Muniri, M. (2018). Peran Berpikir Intuitif dan Analitis dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Jurnal Tadris Matematika*, 1(1), 9-22. <https://doi.org/10.21274/jtm.2018.1.1.9-22>
- Sabbagh, S. A. (2016). Childhood Students' Creativity in Mathematics Class in Jordan. *American Journal of Educational Research*, 4(12), 890-895. <https://doi.org/10.12691/education-4-12-6>
- Stenberg. (2006). The Nature of Creativity. *Creativity Research Journal*, 18(1), 87-98. <https://doi.org/10.1207/s15326934crj1801>
- Sternberg, R. J., & K. S. (2012). *Cognitive Psychology (6th ed.)*. Belmont California: Wadsworth.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi (8th ed.)*. Bandung: Alfabeta.
- Wardhani, I. S. (2016). Berpikir Intuitif Siswa Sekolah Dasar dalam Menumbuhkan Tindak Berpikir Kreatif, 9(2), 78-84.

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT PADA MATERI PERPANGKATAN DAN BENTUK AKAR KELAS IX

Aulia Gunasetya¹, Muhammad Abimanyu Fitriyanuar Gunawan², Nadia Nurul Nadhifa³✉

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Pekalongan

Email: nadianurulnadhifa679@gmail.com ✉

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang interaktif, valid dan praktis disertai dengan permainan mencocokkan dan kuis pada materi Perpangkatan dan Bentuk Akar Bab 1 Kelas 9. Penelitian ini menggunakan model 4-D yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Namun pada penyusunan artikel ini dibatasi hanya sampai develop (pengembangan). Multimedia interaktif yang telah dibuat, kemudian divalidasi oleh 3 validator. Data dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan dari hasil angket validitas. Hasil validasi oleh ahli materi menggunakan indeks aiken v sebesar 0,725 dan hasil validasi oleh ahli design menggunakan indeks aiken v sebesar 0,792. Berdasarkan hasil validasi tersebut, termasuk dalam kategori valid. Oleh karena itu, guru matematika yang akan mengajar materi Perpangkatan dan Bentuk Akar pada kelas 9 dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis powerpoint ini.

Kata kunci: multimedia pembelajaran, multimedia interaktif, pembelajaran matematika.

Abstract

The purpose of this research is to produce interactive, valid and practical learning multimedia accompanied by matching games and quizzes on the material of Exponential and Radical Form Operation chapter 1 grade 9. This research uses a 4-D model namely Define, Design, Development, and Disseminate. However, in the preparation of this article it is limited to development. The interactive multimedia that has been created is then validated by 3 validators. The data in this research are data collected from the results of a validity questionnaire. The results of validation by material experts using an index aiken v of 0,725 and the results of validation by design experts using an indeks aiken v of 0,792. Based on the results of the validation, it its included in the valid category. Therefore, the mathematics teacher who will teach the subject of Exponential and Radical Form Operation in grade 9 can use this interactive powerpoint-based learning multimedia.

Keywords: learning multimedia, interactive multimedia, mathematics learning.

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan disemua jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari jenjang yang paling rendah hingga jenjang yang paling tinggi. Dengan demikian, terlihat bahwa matematika merupakan ilmu yang penting dalam pendidikan. Salah satu materi matematika pada jenjang SMP adalah perpangkatan dan bentuk akar. Pada materi perpangkatan dan bentuk akar siswa memerlukan penguasaan konsep dan ketelitian dalam melakukan operasi hitung. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan menarik dan menggunakan media yang kreatif agar siswa dapat memahami konsep dan memiliki kemampuan matematis yang baik.

Kegiatan pembelajaran di sekolah umumnya menggunakan model pembelajaran konvensional. Russefendi dalam Ibrahim (2017) mengatakan bahwa

pembelajaran matematika konvensional adalah pembelajaran yang mengutamakan hafalan daripada pengertian, menekankan pada keterampilan berhitung, mengutamakan hasil daripada proses, dan pengajaran yang berpusat pada guru. Hal tersebut membuat situasi belajar menjadi pasif bagi siswa. Siswa hanya duduk, mencatat dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga kemampuan pemahaman matematis pada pelajaran menjadi sulit dan banyak siswa yang tidak paham tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru.

Materi perpangkatan dan bentuk akar merupakan materi pokok pembelajaran matematika pada kelas IX semester 1. Pada materi ini siswa dituntut untuk mengembangkan kemampuan matematisnya dari soal-soal yang berkaitan dengan perpangkatan dan bentuk akar, sehingga dalam penyampaian materi guru harus kreatif menggunakan media pembelajaran agar siswa dapat memahami konsep materi terlebih dahulu untuk kemudian siswa dapat mengembangkan kemampuan matematisnya.

Agar proses pembelajaran lebih menarik dan siswa dapat lebih aktif, guru memerlukan media pembelajaran. Media memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar pada dirinya. Menurut Usman dalam Magfiroh dkk (2016) penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Arsyad dalam Gede Supartayasa (2017) mengemukakan beberapa jenis media antara lain : teknologi cetak, teknologi audio-visual, teknologi berbasis komputer dan teknologi gabungan. Salah satu jenis media teknologi berbasis komputer adalah media pembelajaran berbasis multimedia. Menurut Rusman dalam Ade (2014) pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi dari berbagai ragam dan bentuk dari media pembelajaran. Pengelompokan atas media dan sumber belajar juga ditinjau dari jenisnya, yaitu dibedakan menjadi media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba aneka. Media audio bisa berupa radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan telepon. Media visual bisa berwujud media visual diam seperti foto, poster, buku majalah, surat kabar, buku referensi dan barang hasil cetakan lain, film strip dan OHP.

Menurut Daryanto dalam Gede Supartayasa (2017) multimedia dibagi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Pengertian dari multimedia linier adalah multimedia tanpa alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna. Linier dapat diartikan berjalan sekuensial dan berurutan contohnya yaitu TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif merupakan multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna, jadi tergantung pengguna untuk

dapat memutuskan atau dapat memilih proses berjalannya multimedia itu. Salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif yaitu *microsoft powerpoint*.

Multimedia interaktif berbasis powerpoint dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengoperasikan sendiri powerpoint tersebut dengan menggunakan kursor dan tombol-tombol yang ada pada tiap slidennya. Dalam multimedia interaktif berbasis powerpoint ini, terdapat beberapa pilihan menu seperti menu yang berisi tentang tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan kuis beserta pembahasannya. Siswa juga dapat kembali ke slide sebelumnya atau ketampilan awal untuk memilih menu yang lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, akan dilakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis powerpoint pada materi perpangkatan dan bentuk akar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis powerpoint yang valid dan praktis disertai dengan permainan mencocokkan dan kuis pada materi Perpangkatan dan Bentuk Akar Bab 1 Kelas 9.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974 : 5). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu : *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai *Develop* (Pengembangan) saja.

Teknis analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari angket validasi. Analisis data kuantitatif dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan *POWPERBA* (*Powerpoint Perpangkatan dan Bentuk Akar*) sebagai multimedia pembelajaran.

Pengembangan multimedia *POWPERBA* melalui validasi dalam menguji kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran antara kesesuaian media dengan materi. Hasil angket validasi ahli menggunakan skala Likert, varianel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala Likert yang digunakan terdiri dari 5 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik, tidak baik.

Menurut Sugiyono (2015 : 173) presentase validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Perolehan persentase validator (hasil dibulatkan sampai mencapai bilangan bulat)

ΣX = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih
 N = Jumlah skor ideal.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Pencapaian

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81% – 100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61% – 80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3	41% – 60%	Cukup	Cukup layak, beberapa perlu direvisi
4	21% – 40%	Kurang baik	Kurang layak, perlu direvisi
5	≤ 20%	Tidak baik	Tidak layak, perlu direvisi

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini berupa produk multimedia pembelajaran interaktif yang bernama *POWPERBA* (*Powerpoint* Perpangkatan dan Bentuk Akar). *POWPERBA* ini dibuat menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*, tujuan dikembangkannya *POWPERBA* ini untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan multimedia pembelajaran agar layak digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat menjadi solusi atas permasalahan pada pemahaman konsep dan kemampuan matematis siswa pada materi perpangkatan dan bentuk akar. Pengembangan yang digunakan menggunakan model 4-D (*Four-D*), model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Alur pengembangan 4-D yaitu tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap *Develop* (Pengembangan).

Pembahasan dari penelitian ini berupa langkah-langkah dari pengembangan dengan menggunakan model 4-D, namun peneliti hanya sampai pada tahap *Develop* (Pengembangan).

1. Define (pendefinisian)

Pada tahap define (pendefinisian) merupakan tahap analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah :

a. Analisis awal

Analisis awal merupakan proses identifikasi masalah-masalah yang dihadapi saat melakukan proses pembelajaran. Analisis dilakukan dengan melihat keadaan siswa saat ini yaitu permasalahan tentang pemahaman konsep dan kemampuan matematis siswa pada materi perpangkatan dan bentuk akar.

b. Analisis peserta didik

Pada pembelajaran matematika di sekolah khususnya pada materi perpangkatan dan bentuk akar umumnya menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut membuat situasi belajar menjadi pasif bagi siswa. Siswa hanya duduk, mencatat dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti

pembelajaran sehingga kemampuan pemahaman matematis pada pelajaran menjadi sulit dan banyak siswa yang tidak paham tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru.

c. Perumusan konsep

Perumusan konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi hal-hal yang disajikan pada multimedia pembelajaran POWPERBA yang dikembangkan, mengacu pada materi perpangkatan dan bentuk akar kelas 9 semester 1 yang terdiri dari 2 kompetensi dasar yaitu menjelaskan dan melakukan operasi bilangan berpangkat bulat dan bentuk akar, serta sifat – sifat operasi bilangan berpangkat bulat dan bentuk akar.

d. Perumusan tugas

Perumusan tugas dilakukan dengan cara memetakan materi berdasarkan sub bab materi yang kemudian dalam bentuk video pembelajaran yang terdapat dalam POWPERBA. Kemudian pada menu permainan terdapat kuis yang bisa dikerjakan siswa dan terdapat pembahasan dari jawaban kuis tersebut.

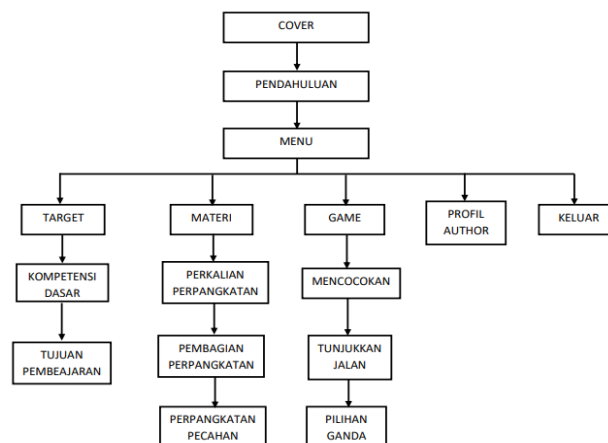
e. Perumusan tujuan

Perumusan tujuan dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik dapat mengalikan dua perpangkatan dengan basis yang sama dengan benar, peserta didik dapat menentukan hasil pembagian pada perpangkatan dengan teliti, dan peserta didik dapat menentukan hasil bilangan pangkat pecahan dengan benar.

2. Design (perancangan)

Tahap design (perancangan) bertujuan untuk menyiapkan pedoman atau landasan dalam penyusunan multimedia pembelajaran POWPERBA

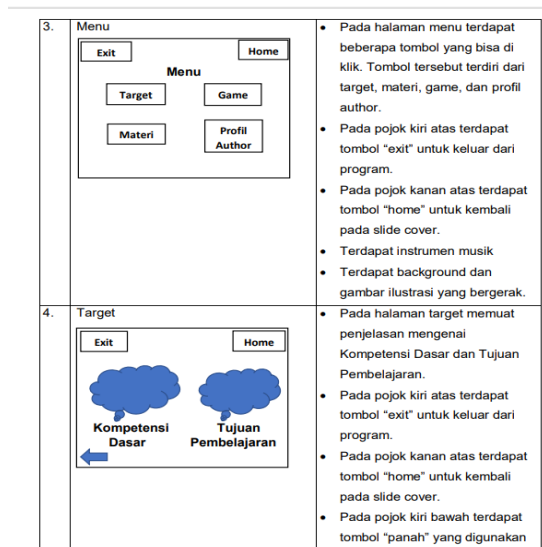
a. Flowchart



Gambar 1. Flowchart POWPERBA

Flowchart merupakan gambaran secara grafik untuk mendeskripsikan langkah-langkah dari halaman awal sampai isi yang di dalamnya terdapat materi, permainan dan kuis.

b. Storyboard



Gambar 2. Storyboard POWERBA

Pada gambar 2 terdapat storyboard yang berisi tentang sketsa gambar mengenai isi dari POWERBA yang disusun secara berurutan. Storyboard ini dibuat untuk memudahkan peneliti dalam membuat POWERBA.

c. Produk akhir multimedia pembelajaran POWERBA



Gambar 3. Tampilan Awal POWERBA

Pada gambar 3 merupakan tampilan awal ketika membuka POWERBA. Pada bagian pojok kanan bawah terdapat tombol "mulai" yang berfungsi untuk memulai POWERBA agar masuk ke slide selanjutnya.



Gambar 4. Tampilan Menu POWERBA

Pada gambar 4 merupakan tampilan pada slide menu *POWPERBA* yang berisi tentang target, materi, permainan, petunjuk tombol-tombol yang ada dalam produk *POWPERBA* dan profil pembuat *POWPERBA*. Pada pojok kiri atas terdapat tombol “*exit*” untuk keluar dari program, pada pojok kanan atas terdapat tombol “*home*” untuk kembali ke tampilan awal atau cover.



Gambar 5. Tampilan Menu Target

Pada gambar 5 merupakan tampilan pada slide target memuat penjelasan mengenai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Pada pojok kiri atas terdapat tombol “*exit*” untuk keluar dari program, pada pojok kanan atas terdapat tombol “*home*” untuk kembali ke tampilan awal atau cover, dan pada pojok kiri bawah terdapat tombol “*panah*” yang berfungsi untuk kembali ke slide menu.



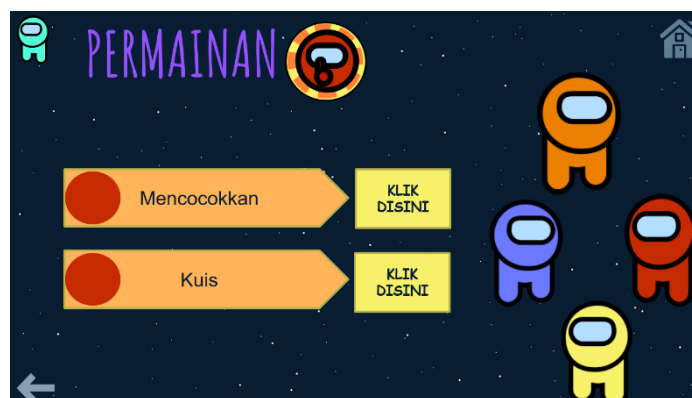
Gambar 5. Tampilan Menu Target

Gambar 5 merupakan tampilan menu target yang berisi tentang fungsi-fungsi dari tombol yang ada dalam *POWPERBA*, seperti tombol mulai, home, tombol panah dan animasi impostor.



Gambar 6. Tampilan Menu Materi

Gambar 6 merupakan tampilan pada menu materi berisikan video pembelajaran dengan materi perpangkatan dan bentuk akar. Pada menu materi terdapat 3 buah video dengan judul perkalian perpangkatan, pembagian perpangkatan, dan pecahan perpangkatan. Video ini dibuat dengan tujuan agar siswa dapat mempelajari materi terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal yang ada di menu permainan.



Gambar 7. Tampilan Menu Permainan

Gambar 7 merupakan tampilan menu permainan. Pada menu tersebut terdapat dua jenis permainan yaitu permainan mencocokkan dan kuis. Pada permainan mencocokkan terdapat 14 kartu dengan 7 pasang kartu, pengguna dapat mengklik kartu yang memiliki keterkaitan dengan kartu lain, jika kartu yang terbuka tidak senilai tutup kembali kartu tersebut dan carilah kartu lain yang senilai. Sedangkan pada kuis terdiri dari 12 soal berupa soal pilihan ganda dan soal uraian. Jika pengguna menjawab salah maka akan ada animasi yang memberitahu bahwa jawaban salah, begitupun jika jawaban benar akan ada animasi yang memberitahu bahwa jawaban benar, kemudian akan muncul tombol pembahasan dari jawaban soal tersebut.

3. Develop (pengembangan)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berdasarkan masukan dan hasil validasi dari ahli materi dan ahli desain.

a. Validasi ahli materi

Validasi ini dilakukan oleh 3 orang ahli materi yaitu 2 guru matematika SMP Negeri 1 Kedungwuni dan 1 guru matematika SMP Negeri 2 Pekalongan. Validasi dilaksanakan menggunakan angket yang berjumlah 17 butir indikator penilaian dengan rentang skor perbutir 1 sampai 5. Aspek penilaian oleh ahli materi meliputi aspek relevansi, aspek keakuratan, aspek kelengkapan sajian, aspek konsep materi, dan aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian di analisis menggunakan analisis validitas sehingga diperoleh jumlah skor validasi dari ahli materi adalah 148 dan hasil indeks Aiken sebesar 0,727 dapat dikategorikan sebagai “validitas tinggi”

Adapun komentar yang diberikan oleh para ahli materi adalah materi belum sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu saran yang diberikan oleh ahli materi adalah pendekatan saintifik dan kesesuaian dengan konsep pelestarian lingkungan perlu diperjelas, perlu ditambahkan materi pada video pembelajaran, berikan soal yang bervariasi, dan pada bagian pembahasan diberikan paling tidak 2 cara untuk penyelesaian tiap soal.

b. Validasi ahli desain

Pada validasi ini juga dilakukan oleh 3 orang ahlin desain yaitu 2 guru matematika SMP Negeri 1 Kedungwuni dan 1 guru matematika SMP Negeri 2 Pekalongan. Validasi dilaksanakan menggunakan angket yang berjumlah 14 butir indeks penilaian dengan rentang skor perbutir 1 sampai 5. Aspek penilaian oleh ahli desain meliputi aspek tampilan umum, aspek tampilan khusus, aspek penyajian media. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dianalisis menggunakan analisis validitas sehingga diperoleh jumlah skor dari validasi ahli desain adalah 133 dan hasil indeks Aiken sebesar 0,792 dapat dikategorikan sebagai “validitas tinggi”. Adapun saran yang diberikan oleh ahli desain yaitu nilai-nilai karakter budi luhur dan religius perlu ditambahkan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, multimedia pembelajaran *POWPERBA* pada materi perpangkatan dan bentuk akar bab 1 kelas 9 memiliki angka validitas oleh ahli materi dan ahli desain yang dikategorikan sebagai validasi tinggi. *POWPERBA* ini untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan multimedia pembelajaran agar layak digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan yang digunakan menggunakan model 4-D (*Four-D Model*) model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Alur pengembangan model 4-D yaitu tahap define (pendefinisian), tahap design (perancangan), tahap develop (pengembangan), dan tahap disseminate (penyebaran). Pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap develop (pengembangan).

Referensi

- Model, P., Aktif, P., Guru, S., Ilmu, J., Sosial, P., & Vol, H. (2017). *Ibrahim - Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional* 3(2), 199-212.
- Rasyid, M., Azis, A. A., Saleh, A. R., Biologi, M. J., Makassar, U. N., Biologi, D. J., & Makassar, U. N. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA.*
- Supartayasa, G., Tegeh, I. M., & Suartama, I. K. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesh*, 5(1), 100-110.
- Suryani, A., Basir, M., & R, R. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Model Permainan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Muhammadiyah 1 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 1(1), 1-13.

MODEL PEMBELAJARAN SSCS (SEARCH, SOLVE, CREATE, AND SHARE) TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS

Afifatul Luthfiyah¹, Binar Kharisma Valentina², Fiza Zulvia Ningrum³ ✉,

Ma'ruf Islammudin⁴, Zumrotun⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pekalongan

Email: fizazlvianngm@gmail.com ✉

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti ini adalah studi kepustakaan. Pada abad 21, pembelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki karakteristik 4C: *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kerja sama), *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *Creativity and Innovation* (kreatif dan inovatif). Salah satu karakteristik yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah, karena dengan kemampuan pemecahan masalah siswa dapat menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna dari proses siswa mencari solusi pemecahan masalahnya sendiri. Kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dilatih dan dikembangkan melalui proses pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki oleh siswa. Kemampuan pemecahan masalah siswa menurut Polya dapat dilakukan melalui tahapan, diantaranya : memahami masalah, menyusun rencana pemecahan masalah, melaksanakan rencana, dan menelusuri kembali. Melalui model pembelajaran SSCS, kemampuan pemecahan masalah siswa dapat ditingkatkan karena tahapan model pembelajaran SSCS, yaitu *Search* (menyelidiki masalah), *Solve* (merencanakan perencanaan masalah), *Create* (mengkonstruksi masalah), dan *Share* (mengkomunikasikan penyelesaian yang telah diperoleh) bersesuaian dengan tahapan pemecahan masalah yang dikemukakan oleh Polya.

Kata kunci: Pemecahan Masalah Matematis, Model Pembelajaran, SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*)

Abstract

This study aims to describe the SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) learning model to improve students' mathematical problem solving abilities. The research method used by this researcher is literature study. In the 21st century, mathematics learning aims to make students have the 4C characteristics: *Communication*, *Collaboration*, *Critical Thinking and Problem Solving*, *Creativity and Innovation*. One of the characteristics that must be possessed by students in learning mathematics is problem solving ability, because with problem solving abilities students can produce knowledge that is truly meaningful from the process of students finding solutions to their own problem solving. Students' problem solving abilities can be trained and developed through a learning process that is packaged in such a way by utilizing all the potential possessed by students. According to Polya, students' problem-solving abilities can be done through stages, including: understanding the problem, developing a problem-solving plan, implementing the plan, and tracing back. Through the SSCS learning model, students' problem solving abilities can be improved because the stages of the SSCS learning model, namely *Search* (investigating problems), *Solve* (planning problem plans), *Create* (constructing problems), and *Share* (communicating the solutions that have been obtained) correspond to the stages of solving Polya's problem.

Kata kunci: *Problem Solving Mathematics, Learning Model, SSCS (Search, Solve, Create, and Share)*

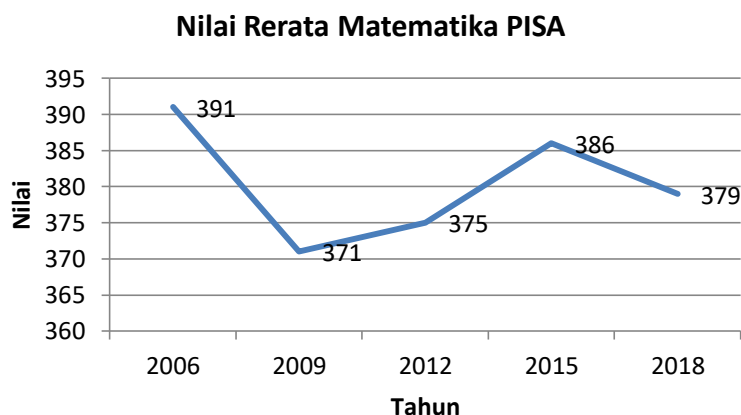
Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib bagi siswa sekolah pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, yang terdapat pada

kurikulum tentang sistem pendidikan nasional. Matematika adalah ilmu dasar yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam memecahkan masalah dalam berbagai bidang ilmu. Pada Abad 21 ini, pembelajaran matematika bertujuan agar siswa diharapkan dapat memiliki karakteristik 4C, yaitu : *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation* (Meika et al., 2021). Sejalan dengan *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM, 2017) yang telah menetapkan lima standar kemampuan matematis yang dapat mewujudkan tujuan pembelajaran matematika, diantaranya yaitu kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), kemampuan penalaran (*reasoning and proof*), kemampuan komunikasi (*communication*), kemampuan koneksi (*connection*) dan kemampuan representasi (*representation*). Berdasarkan tujuan tersebut, tampak bahwa yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah dalam (M. Y. Sari et al., 2019) dimaknai dengan keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal dan permasalahan dimana jawaban tidak langsung didapat dengan mudah, sehingga perlu menggunakan kemampuan berpikir siswa untuk menggambarkan pengetahuannya dalam menyelesaikan masalah tersebut maka kemampuan pemecahan masalah matematika dapat dikatakan penting dikuasai siswa karena selain mendapat soal rutin yang jawabannya langsung dapat ditemukan, siswa juga akan mendapatkan soal non rutin dimana jawaban tidak langsung bisa diperoleh dengan mudah. (Wathan, 2021) menjelaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah dibutuhkan oleh siswa karena dengan kemampuan pemecahan masalah siswa dapat menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna dari proses siswa mencari solusi pemecahan masalahnya sendiri.

Keterlibatan Indonesia dalam *Program for International Student Assessment* (PISA) merupakan upaya untuk mengukur sejauh mana perkembangan program pendidikan di negara Indonesia dibanding dengan negara-negara lainnya. Hal ini penting untuk kepentingan generasi selanjutnya sehingga mampu bersaing dengan negara-negara lain di masa mendatang. Namun dilihat dari hasil tes PISA pada Laporan Pendidikan di Indonesia : Belajar dari Hasil PISA 2018 oleh Pusat Penilaian Pendidikan menyatakan kemampuan pemecahan masalah matematika di Indonesia sendiri masih rendah. Berikut disajikan grafik rerata matematika negara Indonesia pada tes PISA dari tahun 2006 hingga 2018.



Gambar 1. Nilai Rerata Matematika siswa Indonesia pada PISA dari tahun 2006 sampai dengan tahun 2018

Dari gambar 1 menunjukkan bahwa skor rerata matematika siswa Indonesia pada tahun 2018 mengalami penurunan dibanding dengan tahun sebelumnya. Hal tersebut menegaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa Indonesia yang belum optimal dalam memecahkan soal non rutin dengan karakteristik seperti soal PISA.

Kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dilatih dan dikembangkan melalui proses pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki oleh siswa (Amam, 2017). Di samping itu, siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajarannya dengan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Para guru hendaknya terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai variasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran matematika (Meika et al., 2021). Oleh karena itu, guru harus lebih selektif dalam menentukan model ataupun strategi mengajar yang tepat dan sesuai agar siswa dapat belajar dengan baik sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Saniyah, 2017).

Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan siswa aktif terlibat dalam pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create, and Share). Sesuai dengan namanya, model pembelajaran SSCS terdiri dari empat tahapan yaitu : (1) *Search* (tahap mengidentifikasi masalah), (2) *Solve* (tahap merencanakan penyelesaian masalah), (3) *Create* (tahap menuliskan penyelesaian masalah yang diperoleh), dan (4) *Share* (tahap mensosialisasikan penyelesaian masalah) (Pizzini & Shepardson, 1992). Model SSCS ini memiliki keunggulan yaitu dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekkan dan mengasah kemampuan pemecahan masalah Pizzini (Herliantari, 2018). Hal itu sejalan dengan keunggulan model pembelajaran SSCS yaitu mempelajari dan memperkuat dasar ilmu pengetahuan dan konsep matematika dalam suatu pemahaman yang lebih baik, meningkatkan kemampuan bertanya siswa, meningkatkan dan memperbaiki interaksi antar siswa, siswa dapat berkomunikasi secara efektif baik tulisan maupun lisan menurut (M. Y. Sari et al., 2019).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, artikel studi literatur ini bertujuan mendeskripsikan model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Studi kepustakaan. Studi kepustakaan menurut (Zed, 2004) adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini bersumber dari berita dan artikel pada portal berita online terpercaya, serta menggunakan jurnal publikasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Studi kepustakaan dilakukan dengan menelaah berbagai sumber bacaan keilmuan yang sesuai dengan tujuan penelitian, misalnya buku, laporan penelitian, karya tulis ilmiah, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, peneliti menelaah berbagai sumber kepustakaan, yaitu 16 artikel ilmiah dan 1 buku tentang metode penelitian kepustakaan. Artikel ilmiah yang kami telaah di antaranya 5 artikel ilmiah tentang model pembelajaran SSCS, 6 artikel ilmiah tentang pemecahan masalah matematika dan 6 artikel mengenai model

pembelajaran SSCS untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

Hasil dan Pembahasan Pemecahan Masalah Matematis

Masalah adalah salah satu yang lumrah ditemui oleh setiap individu. Agar suatu individu dapat mengatasi suatu permasalahan diperlukan adanya kemampuan pemecahan masalah. Seperti yang diungkapkan oleh (Wathan, 2021) bahwa suatu masalah atau permasalahan merupakan suatu situasi yang memerlukan penyelesaian untuk suatu individu dapat mengatasi suatu masalah maka individu tersebut harus memiliki kemampuan pemecahan masalah. Dalam dunia pendidikan pastilah siswa banyak menemui masalah dalam berbagai mata pelajaran yang pastinya masalah tersebut dapat teratasi dengan kemampuan pemecahan masalah siswa tersebut. Krulik dan Rudnick dalam (A. D. Sari & Noer, 2017) menyatakan bahwa pemecahan masalah diartikan dengan suatu cara individu menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh sebelumnya untuk memenuhi tuntutan situasi yang baru. Hal yang sama juga diungkapkan oleh (Wathan, 2021) bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa biasanya didapatkan dari pengetahuan, keterampilan dan pemahaman yang telah diperoleh pengetahuan, keterampilan dan pemahaman yang telah diperoleh pada situasi yang tidak biasa.

Menurut Polya dalam (Awi et al., 2021), langkah-langkah pemecahan masalah meliputi beberapa tahapan yaitu :

- (1) Memahami masalah, yang artinya siswa mengidentifikasi apa saja yang diketahui, apa saja yang dicari, dan hubungan yang terkait antara apa yang diketahui dan apa yang akan di cari.
- (2) Menyusun rencana pemecahan masalah. Semakin sering siswa menyelesaikan masalah maka strategi dalam menyelesaikan suatu permasalahan akan dengan mudah ditemukan.
- (3) Melaksanakan rencana, yang merupakan realisasi dari apa yang sudah direncanakan sebelumnya.
- (4) Menelusuri kembali yang artinya setelah selesai merealisasikan rencana yang dibuat sebaiknya siswa melakukan memeriksa kembali hasil pemecahan masalahnya seperti diperiksa kembali perhitungannya.

Dijelaskan pula indikator dalam setiap tahapan yang terangkum dalam tabel sebagai berikut yang nantinya akan dijadikan pedoman pada penelitian ini.

Tabel 1. Indikator kemampuan Pemecahan masalah berdasarkan tahapan pemecahan masalah oleh Polya

Tahapan Pemecahan Masalah oleh Polya	Indikator
Memahami masalah	Siswa dapat menentukan hal-hal yang diketahui dan ditanyakan.
Menyusun rencana pemecahan masalah	Siswa memiliki rencana pemecahan masalah dengan menulis model/ rumus matematika dan memilih suatu strategi yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam menyelesaikan masalah.
Melaksanakan rencana	Siswa melakukan langkah-langkah penyelesaian berdasarkan rencana/strategi

	pemecahan masalah.
Menelusuri/memeriksa kembali	Siswa menelusuri kebenaran hasil atau jawaban dan menjelaskan atau menginterpretasikan hasil sesuai permasalahan asal.

Kemampuan pemecahan masalah suatu siswa dapat terlatih jika siswa tersebut rutin dalam memecahkan masalah yang ada dengan tahapan tahapan yang sesuai. Melalui model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) siswa diberikan perlakuan untuk dapat melakukan tahapan mengidentifikasi masalah (*Search*), merencanakan penyelesaian masalah (*Solve*), melaksanakan penyelesaian masalah (*Create*) dan menjelaskan hasil (*Share*) sehingga dari tahapan SSCS siswa dapat berlatih memecahkan masalah sesuai dengan tahapan pemecahan masalah dari Polya.

Model Pembelajaran SSCS untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematis

Berdasarkan atas ungkapan dalam (Haniyah et al., 2020), Model Pembelajaran SSCS pertama kali dikembangkan oleh Edward L Pizzini yang merupakan ahli pendidikan dari pusat pendidikan ilmu pengetahuan Universitas IOWA pada tahun 1988 pada pelajaran IPA (Sains). Selanjutnya Pizzini dan rekan rekannya menyempurnakan model SSCS dan mengatakan bahwa model ini tidak hanya berlaku untuk pendidika sains saja, tetapi juga cocok untuk pendidikan matematika Erwan dalam (Haniyah et al., 2020).

Laporan *Laboratory Network Program* Irwan dalam (Sujiarto & Sukmiati, 2017), standar NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*) menyatakan bahwa model SSCS dapat mencapai beberapa hal yaitu : 1) mengajukan soal masalah matematika; 2) membangun pengalaman dan pengetahuan siswa; 3) mengembangkan keterampilan berpikir matematis yang meyakinkan tentang keabsahan suatu representasi tertentu, membuat dugaan, memecahkan masalah atau membuat jawaban dari siswa; 4) melibatkan intelektual siswa yang berbentuk pengajuan pertanyaan dan tugas-tugas yang melibatkan siswa, dan menentang setiap siswa; 5) mengembangkan pengetahuan dan keterampilan matematis siswa; 6) merangsang siswa untuk membuat koneksi dan mengembangkan kerangka kerja yang koheren untuk ide-ide matematis; 7) berguna untuk perumusan masalah, pemecahan masalah, dan penalaran matematis; 8) mempromosikan pengembangan semua kemampuan siswa untuk melakukan pekerjaan matematika.

(Astuti et al., 2019) menjelaskan bahwa model pembelajaran SSCS adalah model pembelajaran yang dapat melatih siswa berfikir secara sistematis, logis, teratur dan teliti. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran SSCS merupakan model pembelajaran yang menekankan pada penggunaan pendekatan saintifik. Tujuan utama dari model pembelajaran SSCS adalah untuk membantu siswa agar mampu mengkontruksi konsep secara terstruktur dan memahaminya. Model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) pertama kali diperkenalkan pada tahun 1987 oleh Edward L. Pizzini, yang meliputi empat fase, yaitu fase *Search* yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang mengenai pokok bahasan Pola Bilangan. Fase kedua, fase *Solve* yang bertujuan untuk merencanakan penyelesaian masalah yang mengenai pokok bahasan Pola Bilangan. Fase ketiga, fase *Create* yang bertujuan untuk melaksanakan penyelesaian masalah yang mengenai pokok bahasan Pola Bilangan. Fase keempat adalah fase *Share* yang bertujuan untuk mensosialisasikan penyelesaian masalah yang mengenai pokok bahasan Pola Bilangan (Yunus, 2013).

Menurut (Yusnaeni & Duran, 2017) pembelajaran dengan model SSCS merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hal tersebut diperkuat dengan ungkapan (Hartanti, 2018) model pembelajaran SSCS melibatkan siswa dalam menyelidiki sesuatu, membangkitkan minat siswa untuk bertanya serta memecahkan masalah-masalah yang nyata.

(Periartawan et al., 2014) menyatakan bahwa Model pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan model pembelajaran yang dapat diaplikasikan secara nyata dalam pembelajaran menggunakan kurikulum 2013. Aktivitas siswa dapat berjalan dengan baik karena melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Karena didalam model tersebut terdapat langkah-langkah yang mendukung untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu pada tahap Solve serta model tersebut pernah diuji cobakan oleh Eka Periartawan di sekolah dasar, peneliti akan menjadikan model pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Meika et al., 2021) di kelas VIII B MTs Persis 72 Gunung Buntung, diperoleh gambaran kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model pembelajaran SSCS pada materi pola bilangan dapat dikategorikan baik dengan rincian sebagai berikut : persentase siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah dengan sangat baik sebesar 20%, persentase siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah dengan baik sebesar 72%, persentase siswa dengan kemampuan pemecahan masalah cukup sebesar 8%. Sedangkan persentase indikator kemampuan pemecahan masalah paling tinggi adalah mengidentifikasi kecakupan data untuk memecahkan masalah sebesar 89,33 %. Sedangkan Persentase indikator kemampuan pemecahan masalah paling rendah adalah Memeriksa kebenaran hasil atau jawaban sebesar 64,32%.

Penerapan model pembelajaran SSCS dalam pembelajaran matematika menurut penelitian yang dilakukan oleh (Astuti et al., 2019) yaitu :

a. Fase *Search*

Pada fase ini peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil berisikan 3-4 peserta didik. Kemudian setiap anggota kelompok berdiskusi untuk mengidentifikasi kriteria agar dapat menetapkan masalah, mengembangkan dan membuat pertanyaan mengenai topik yang diselidiki sesuai dengan LKS yang telah diberikan. Pada fase ini juga setiap anggota kelompok dapat mencari perkiraan jawaban pada literatur pembelajaran.

Contoh penerapan dalam pembelajaran matematika materi persamaan linier satu variabel : Setelah guru membagi menjadi beberapa kelompok kecil, guru memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok yang didalamnya terdapat suatu permasalahan terkait materi persamaan linier satu variabel yang ditampilkan dalam bentuk naskah cerita, guru membimbing siswa untuk menggali masalah dan informasi apa saja yang terdapat pada cerita tersebut.

b. Fase *Solve*

Fase ini mengharuskan siswa mencari penyelesaian dari masing masing tahapan masalah pada LKS yang akan didiskusikan dalam kelompok, sehingga setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan masalah pada LKS sehingga dapat dihari perihal bahwa keaktifan dikelas hanya didominasi oleh sebagian siswa.

Contoh penerapan dalam pembelajaran matematika materi persamaan linier satu variabel : setelah setiap kelompok memperoleh informasi dan permasalahan yang ada pada naskah cerita awal, selanjutnya setiap kelompok mencari pemecahan masalahnya dengan melihat dari buku, bertanya kepada guru atau sumber belajar lain.

c. Fase *Create*

Pada fase *create* siswa berdiskusi dan saling mempresentasikan penyelesaian masalah pada LKS dengan masing masing anggota kelompok mendengarkannya. Anggota dalam kelompok bersama-sama membentuk jawaban terbaik dari jawaban-jawaban yang telah disampaikan oleh setiap anggota dalam kelompok. Kegiatan ini membiasakan siswa mengembangkan hasil pemikirannya, ide-ide ataupun gagasan-gagasan yang mengarah pada penyelesaian dari permasalahan yang dibahas. Terlihat pada kegiatan ini setiap peserta didik dapat mengkomunikasikan hasil yang diperolehnya kepada anggota kelompok dengan menggunakan kata-kata mereka sendiri sehingga dapat diterima dengan baik oleh setiap anggota kelompok.

Contoh penerapan dalam pembelajaran matematika materi persamaan linier satu variabel : Pada fase *create* ini guru meminta siswa melakukan diskusi dengan teman satu kelompoknya kemudian saling megemukakan pendapat atau metode penyelesaian yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada materi persamaan linier satu variabel tersebut. kegiatan ini bertujuan agar siswa terbiasa dalam menyampaikan dan mengembangkan hasil pemikirannya

d. Fase *Share*

Fase terakhir dari model SSCS adalah fase *share*. Perwakilan dari setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan jawaban terbaik mereka didepan kelas, dengan kelompok lainnya menanggapi jawaban dari kelompok penyaji. Fase ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengungkapkan pendapat, menerima pendapat, mendapat umpan balik dari teman serta peserta didik dapat berinteraksi dengan teman sekelasnya. Dalam fase ini siswa mampu menunjukkan kemampuannya dalam menyatakan ulang apa yang sudah dihasilkan oleh mereka didalam kelompok.

Contoh penerapan dalam pembelajaran matematika materi persamaan linier satu variabel : guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelompok lain untuk ditanggapi oleh kelompok lain dalam hal ini siswa menunjukkan kemampuannya dalam menyatakan kembali apa yang sudah didiskusikan oleh mereka dalam kelompoknya

Simpulan

Berdasarkan penjelasan diatas dapat kami simpulkan bahwa Kemampuan pemecahan masalah merupakan cara siswa dalam mencari penyelesaian dari suatu permasalahan yang ada dari pemahaman, pengetahuan dan keterampilan sebelumnya yang terkonsep didalam otak. Siswa dapat memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik jika siswa bisa rutin dalam mencari pemecahan suatu permasalahan dengan tahapan - tahapan yaitu memahami masalah, menyusun rencana pemecahan masalah, melaksanakan rencana, dan menelusuri kembali. Melalui model SSCS menghadirkan siswa dapat melakukan tahapan - tahapan pemecahan masalah dalam pembelajaran. Dengan SSCS siswa dapat berlatih dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dari tahapan - tahapan yang diberikan oleh SSCS.

Referensi

- Amam, A. (2017). Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *TEOREMA : Jurnal Teori Dan Riset Matematika*, 2(1), 39–46.
- Astuti, N. P. E. F., Suweken, G., & Waluyo, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share (Scs) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Banjar. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 9(2), 84. <https://doi.org/10.23887/jjpm.v9i2.19901>
- Awi, Mulbar, U., & Sahriani. (2021). Deskripsi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Ditinjau dari Tipe Kepribadian Menurut Keirsey. 5(1), 18–31.
- Haniyah, L., Iskandar, K., & Rafianti, I. (2020). Pembelajaran Search, Solve, Create and Share (SSCS) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Disposisi Matematis Siswa. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 97. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.980>
- Hartanti, P. S. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share (SSCS) Menggunakan Media LKPD Pada Materi Penyajian Data Untuk Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Kepanjen. *JPM : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 62. <https://doi.org/10.33474/jpm.v4i2.2617>
- Herliantari, H. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Search, Solve, Create, And Share (Scs) Terhadap Kemampuan Creative Problem Solving Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika.
- Meika, I., Ramadina, I., Sujana, A., & Mauladaniyati, R. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran SSCS. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 383–390. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.388>
- Periartawan, E., Japa, I. G. N., & Widiyana, W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Scs Terhadap Kelas IV Di Gugus XV Kalibukbuk. *Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Pizzini, E. L., & Shepardson, D. P. (1992). A Comparison of The Classroom Dynamics of a Problem-Solving and Traditional Laboratory Model of Instruction Using Path Analysis. *Journal of Research in Science Teaching*, 29(3), 243–258. <https://doi.org/10.1002/tea.3660290305>
- Saniyah, M. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran MMP Dipadu Dengan Strategi SSCS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Materi Kubus Dan Balok SMP Negeri 5 Batang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5, 1–6.
- Sari, A. D., & Noer, S. H. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Model Creative Problem Solving (CPS) dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika 2017*, 245–252.
- Sari, M. Y., Rohana, & Ningsih, Y. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Search Solve Create and Share Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Negeri 28 Palembang. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 92–102.
- Sujiarto, H., & Sukmiati, T. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS). *(UJMES) Uninus Journal of Mathematics Education and Science*, 02(01), 171–179. <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/UJMES/article/view/266>
- Wathan, H. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Persamaan Kuadrat.



- Yunus, H. (2013). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS SISWA SMP MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE (SSCS) : Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 15 Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yusnaeni, A., & Duran, C. A. (2017). Empowering students' metacognitive skills on sscs learning model integrated with metacognitive strategy. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*. <https://doi.org/10.18535/ijsshi/v4i5.03>
- Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan* (3rd ed.). Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

