

BAHASA ANAK BETAWI DI SEKOLAH: SEBUAH PERSPEKTIF SOSIOLINGUISTIK

Penulis : Tadjuddin Nur

Institusi : Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Nasional Jakarta

Email Korespondensi : tadjuddin.kwardadki@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.59>

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi sikap bahasa anak Betawi ketika berada dalam lingkungan sekolah mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap bahasa yang mereka gunakan ketika berada di luar kelas dan di dalam kelas serta menganalisa sikap bahasa mereka terhadap Bahasa Betawi, Bahasa Indonesia, dan bahasa gaul. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak Betawi ketika di luar kelas sebagian besar menggunakan Bahasa Indonesia, sebagian kecil menggunakan Bahasa Betawi dan bahasa gaul. Ketika mereka di dalam kelas hampir semua menggunakan Bahasa Indonesia, sebagian kecil saja yang menggunakan Bahasa Betawi dan bahasa gaul. Sikap bahasa anak Betawi terhadap Bahasa Betawi pada aspek kognitif, aspek afektif dan aspek konatif menunjukkan positif. Demikian juga terhadap Bahasa Indonesia pada aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek konatif menunjukkan positif. Sementara terhadap bahasa gaul pada aspek kognitif dan aspek afektif menunjukkan negatif dan pada aspek konatif menunjukkan positif.

Kata Kunci:

Sikap Bahasa
Bahasa Ibu
Anak Betawi
Lingkungan Sekolah

Abstract

This study explores the language attitudes of Betawi children when they are in their school environment. This study aims to reveal the language they use outside and inside the classroom and analyze their language attitudes towards Betawi, Indonesian, and slang. The method used in this research is quantitative. The results showed that most Betawi children used Indonesian outside the classroom, while a few used Betawi and slang. When they are in class, almost all of them use Indonesian, only a few use Betawi and slang. The language attitude of Betawi children towards the Betawi language in cognitive, affective, and conative aspects shows positive.

Keywords:

Language Attitude
Mother tongue
Betawi Children
School environment

1. PENDAHULUAN

Penelitian tentang penggunaan bahasa ibu di sekolah sampai saat ini masih menjadi kontroversial. Banyak yang beranggapan bahwa penggunaan bahasa ibu di sekolah

akan berpengaruh terhadap penggunaan bahasa Indonesia. Ada pendapat lain yang menyatakan justru penggunaan bahasa ibu di sekolah akan memperkaya bahasa Indonesia dan membantu pemahaman peserta didik

terhadap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Banyak penelitian yang dilakukan untuk membuktikan masalah yang masih kontroversial tersebut. Ibdan (2017) meneliti urgensi pemertahanan bahasa ibu di sekolah dasar. Hasil penelitiannya mengungkap pemertahanan bahasa ibu selain menguatkan dalam pembelajaran juga bisa dilakukan melalui diversitas (keragaman) kultural, pemeliharaan identitas etnis, adaptabilitas sosial, menambah rasa aman bagi anak dan meningkatkan kepekaan linguistik. Selain itu perlu dukungan keluarga, lingkungan bahasa di sekolah, perayaan bahasa, dan dukungan media massa pembentuk bahasa publik. Sahril (2018) meneliti pergeseran bahasa daerah pada anak-anak Kuala Tanjung Sumatera Utara. Hasil penelitian menunjukkan adanya kondisi pergeseran bahasa di kalangan anak-anak di Kuala Tanjung berdasarkan analisis persentase data kuesioner. Penggunaan bahasa pada ranah keluarga dan ranah resmi dan tidak resmi di sekolah menunjukkan dominannya penggunaan bahasa Indonesia. Berdasarkan perhitungan persentase, hampir semua jawaban responden menunjukkan kurangnya penggunaan bahasa daerah oleh anak-anak walaupun dari segi sikap responden terhadap penggunaan bahasa daerah cukup mengembirakan, yang ditunjukkan oleh hasil persentase kuesioner. Akan tetapi, tidak memberi pengaruh pada pemertahanan bahasa daerah sehingga disimpulkan telah terjadi pergeseran bahasa. Kurniati & Izhar (2015) meneliti bahasa ibu dalam pembelajaran di sekolah. Bahasa ibu dapat digunakan sebagai pengantar dalam

membantu anak memahami materi pembelajaran. Maka dari itu, selain bahasa Indonesia guru pun perlu menguasai bahasa daerah atau bahasa ibu di mana pembelajaran itu dilaksanakan. Agaknya, pandangan bahasa Ibu mengacaukan bahasa Indonesia anak dipandang kurang tepat. Boleh jadi, bahasa Ibu membantu perkembangan kompetensi anak (siswa). Bahasa ibu menjadi jembatan bagi siswa menguasai ilmu pengetahuan. Terlepas dari hal itu, kita pun perlu menggiatkan siswa untuk harus menguasai dan berkomunikasi dengan bahasa Indonesia secara utuh mengingat fungsinya di era globalisasi ini. Tapi, tetap dengan tidak melupakan bahasa Ibunya.

Ada kesamaan penelitian ini dengan tiga penelitian di atas. Namun, dalam penelitian ini difokuskan kepada penggunaan bahasa dan sikap bahasa ketika mereka berada di lingkungan sekolah. Tujuan penelitian ini berfokus kepada penggunaan bahasa anak Betawi ketika mereka berinteraksi di lingkungan sekolah mereka dan sikap bahasa anak Betawi terhadap bahasa Betawi, bahasa Indonesia, dan bahasa gaul.

Bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal yang arbitrer, diperkuat dengan gerak-gerak badaniah yang nyata (Kerap, 1977). Sejalan dengan itu Carol (1961:10) berpendapat bahwa bahasa merupakan sistem bunyi atau urutan bunyi vokal terstruktur yang digunakan atau dapat digunakan dalam komunikasi internasional oleh kelompok manusia dan secara lengkap digunakan untuk mengungkapkan sesuatu, peristiwa, dan proses yang terdapat di sekitar manusia. Bahasa digunakan untuk menyampaikan

keinginan, menjelaskan ide atau gagasan, mengungkapkan pikiran pada orang lain. Artinya semakin baik bahasa seseorang maka akan baik pula gagasan, ide dan pikiran yang disampaikan pada publik, begitu sebaliknya.

Bahasa juga memiliki fungsi untuk penggunaannya. Fungsi dari bahasa itu sendiri sebagai alat komunikasi dalam lingkup masyarakat. Peran komunikasi dalam suatu percakapan sangat penting untuk kerja sama dalam menunjukkan siapa yang akan menjadi lawan bicara secara fisik maupun psikologis. Fungsi lain dari bahasa adalah sebagai alat berfikir, sebagai alat menyalurkan arti kepercayaan masyarakat, sebagai metode pembelajaran pada lingkup bahasa itu sendiri, dan masih banyak lagi fungsi bahasa yang lain.

Selain fungsi, bahasa juga memiliki manfaat yang penting dalam kehidupan. Salah satu dari manfaat bahasa adalah sebagai pengantar dalam dunia pendidikan. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah menggunakan bahasa Indonesia dan dijadikan mata pelajaran di sekolah mulai dari sekolah dasar, sekolah lanjutan, sampai perguruan tinggi. Di sinilah yang membedakan bahasa Indonesia dengan bahasa daerah, karena Bahasa Indonesia memiliki ciri dan identifikasinya sendiri.

Bahasa ibu adalah bahasa pertama yang diterima anak sesuai lingkungan dan daerahnya. Hal ini bisa berupa bahasa daerah, nasional bahkan internasional. Jika di daerah Jakarta bahasa ibu anak-anak Jakarta adalah bahasa Betawi. Pemerolehan alamiah ini dalam kajian bahasa disebut pemerolehan bahasa, lebih khusus pemerolehan bahasa ibu yang

biasanya didapat anak dari keluarga, teman dan di bangku sekolah.

Bahasa daerah sebagai bahasa ibu sangat urgen untuk dipertahankan sejak dini. Purwo (2000) menjelaskan bahasa adalah penyangga budaya, sebagian besar budaya terkandung di dalam bahasa dan dipersepsikan melalui bahasa, bukan melalui cara lain. Ketika kita berbicara bahasa, sebagian besar yang kita bicarakan adalah budaya.

Perkembangan bahasa Indonesia sangat pesat karena bahasa sifatnya dinamis. Setiap tahun, bahkan setiap bulan, ada kosa kata baru yang bermunculan karena perilaku, budaya, dan pengaruh globalisasi. Bahasa Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat sebagai dampak kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Bahasa gaul sebenarnya sudah ada sejak tahun 1970-an. Akar dari bahasa gaul adalah bahasa prokem. Bahasa ini awalnya digunakan oleh kalangan preman untuk berkomunikasi satu sama lain secara rahasia agar kalimat mereka tidak diketahui oleh kebanyakan orang, mereka merancang kata-kata baru dengan cara antara lain mengganti kata ke laan kata, mencari kata sepadan, menentukan angka-angka, penggantian fonem, distribus fonem, penambahan awalan, sisipan, atau akhiran.

Dinamika pemertahanan dan pergeseran bahasa melahirkan pengertian mengenai sikap bahasa. Fishman (1972) mengatakan bahwa pengakuan sikap terhadap bahasa merupakan topik yang sangat penting untuk mengkaji perilaku sosial melalui bahasa.

Mengikuti alur pemikiran Alport yang dikutip Suhardi (1996), sikap didefinisikan

sebagai “kesiagaan mental dan saraf, tersusun melalui pengalaman yang memberikan arah atau pengaruh dinamis kepada tanggapan seseorang terhadap semua benda dan situasi yang berhubungan dengan kesiagaan itu”. Sedangkan Lambert (1976) menyatakan bahwa sikap itu terdiri dari tiga komponen, yaitu komponen kognitif, komponen afektif, dan komponen konatif. Penjelasan ketiga komponen tersebut sebagai berikut:

- 1) Komponen kognitif berhubungan dengan pengetahuan mengenai alam sekitar dan gagasan yang biasanya merupakan kategori yang digunakan dalam proses berpikir.
- 2) Komponen afektif menyangkut masalah penilaian baik, suka atau tidak suka, terhadap sesuatu atau sesuatu keadaan, maka orang itu dikatakan memiliki sikap positif jika sebaliknya, disebut memiliki sikap negatif.
- 3) Komponen konatif menyangkut perilaku atau perbuatan sebagai putusan akhir kesiapan reaktif terhadap suatu keadaan.

Melalui ketiga komponen sikap di atas (kognitif, afektif, dan konatif) pada umumnya berhubungan erat. Namun seringkali pengalaman menyenangkan atau tidak menyenangkan yang didapat seseorang di dalam masyarakat menyebabkan hubungan ketiga komponen itu tidak sejalan. Apabila ketiga komponen itu sejalan, maka bisa diramalkan perilaku itu menunjukkan sikap. Tetapi kalau tidak sejalan, maka dalam hal itu tidak dapat digunakan untuk mengetahui sikap. Banyak pakar yang mengatakan bahwa perilaku itu belum tentu menunjukkan sikap.

Dalam masyarakat majemuk, tiap anak memiliki karakter dan cara berbahasa yang

berbeda. Penguasaan bahasa pada anak juga dipengaruhi keluarga, lingkungan setempat dan teknologi. Dalam psikolinguistik, ada tiga hal mendasar dalam bahasa yaitu 1) pemahaman bahasa; 2) pemerolehan bahasa dan 3) produksi bahasa (Sudipa, 2009:1). Namun yang sangat penting di era milenial sekarang adalah “pemertahanan bahasa” untuk menjaga kekayaan dan identitas bangsa.

2. KAJIAN LITERATUR

Penelitian ini mengkaji bahasa anak Betawi ketika mereka berada di luar kelas dan di dalam kelas. Apakah ada perbedaan bahasa yang digunakan ketika anak Betawi berkomunikasi di luar kelas dan di dalam kelas. Selanjutnya juga diteliti sikap bahasa anak Betawi terhadap bahasa Betawi. Teori sikap bahasa yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori yang dikembangkan oleh Lambert yang menyatakan bahwa sikap itu terdiri atas tiga komponen, yaitu komponen kognitif, komponen afektif, dan komponen konatif. Tentang sikap bahasa tersebut diujikan terhadap bahasa Betawi, bahasa Indonesia, dan bahasa gaul.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiolinguistik, yaitu suatu pendekatan yang mengkaji bahasa dalam kaitannya dengan masyarakat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah di lima wilayah kota Jakarta, yaitu Kota Jakarta Pusat, Jakarta Utara, Jakarta Barat, Jakarta Timur, dan Jakarta Selatan.

Populasi yang dijadikan bahan penelitian ini adalah peserta didik SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA yang orang tua (Bapak dan Ibu) mereka orang Betawi yang tinggal di Jakarta. Sementara sampel diambil secara *random* (Suradika, 2000) dari populasi sebanyak 126 orang peserta didik anak Betawi.

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara mengajukan kuesioner berupa daftar pertanyaan yang disusun sesuai dengan tujuan penelitian. Susunan daftar pertanyaan yang berisikan tentang sikap bahasa berdasarkan teori Lambert yang menyatakan bahwa sikap itu terdiri dari tiga komponen, yaitu komponen kognitif (pengetahuan), komponen afektif (penilaian), dan komponen konatif (perilaku).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

BAHASA ANAK BETAWI DI SEKOLAH

Sejalan dengan pertanyaan tentang bahasa yang digunakan anak Betawi ketika mereka berada dalam lingkungan sekolah, didapati fakta bahwa bahasa yang digunakan anak Betawi di lingkungan sekolah masih didominasi tiga bahasa, yaitu bahasa Indonesia, bahasa Betawi, dan bahasa gaul. Dari tiga bahasa tersebut bahasa Indonesia masih mayoritas digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Menyusul bahasa Betawi dan bahasa gaul.

Tabel 1 Bahasa Anak Betawi Di Luar Kelas

1. Bahasa apa yang paling sering Anda pakai di luar kelas (ruang guru, halaman, kantin, dll) jika Anda membicarakan seperti kebersihan sekolah, teman, kejadian umum, dsb, dengan:						
BB BI BG						
	F	%	F	%	F	%
Teman sekelas	45	35	27	22	54	43

Guru orang Betawi	54	42	63	50	9	8
Guru bukan orang Betawi	18	15	108	85	0	0
Pegawai / Pesuruh	18	15	99	77	9	8
	27		58			15

Hasil *output* di atas dapat dijelaskan bahwa bahasa yang digunakan anak Betawi ketika mereka berada di luar kelas diketahui mayoritas menggunakan bahasa Indonesia, disusul bahasa Betawi dan bahasa gaul. Menariknya penggunaan bahasa Indonesia di luar kelas mayoritas mereka gunakan hanya kepada guru bukan orang Betawi, pegawai/pesuruh, dan guru orang Betawi. Sementara kepada teman mayoritas masih menggunakan bahasa gaul.

Tabel 2 Bahasa Anak Betawi Di Dalam Kelas

2. Bahasa apa yang paling sering Anda pakai di dalam kelas jika Anda membicarakan seperti pelajaran, ulangan, guru, dsb, dengan:						
BB BI BG						
	F	%	F	%	F	%
Teman sekelas	36	29	54	42	36	29
Guru orang Betawi	36	29	81	63	9	8
Guru bukan orang Betawi	0	0	117	92	9	8
Pegawai / Pesuruh	9	8	108	84	9	8
	16		71			13

Hasil *output* di atas menjelaskan bahwa bahasa yang digunakan anak Betawi ketika mereka berada di dalam kelas diketahui mayoritas menggunakan bahasa Indonesia, disusul bahasa Betawi dan bahasa gaul. Berbeda dengan penggunaan bahasa di luar kelas, di dalam kelas mayoritas mereka menggunakan bahasa Indonesia kepada guru bukan orang Betawi, kemudian disusul

kepada pegawai/pesuruh, guru orang Betawi, dan kepada teman.

SIKAP BERBAHASA

Sikap sebagai salah satu faktor yang sangat berpengaruh, baik pada pemertahanan maupun pergeseran bahasa. Banyak penelitian yang berkenaan dengan fenomena bahasa tersebut menyimpulkan bahwa sikap berpengaruh signifikan terhadap pemertahanan bahasa karena sikap berkaitan erat dengan simbol identitas diri atau etnis suatu kelompok masyarakat.

Ketika sekelompok masyarakat sangat menjunjung tinggi rasa kesukumannya, mereka cenderung menggunakan bahasa daerahnya sebagai identitas diri. Begitu pula yang terjadi pada anak Betawi, sikap mereka terhadap bahasa daerahnya masih tergolong positif. Namun demikian sebagai peserta didik sikap bahasa anak Betawi terhadap bahasa Indonesia sangat positif. Sementara terhadap bahasa gaul sikap bahasa mereka negatif terutama pada aspek kognitif dan afektif.

Berdasarkan hasil perhitungan, persentase data menunjukkan bahwa sikap anak Betawi terhadap bahasa daerahnya masih positif. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar di sekolah juga memengaruhi sikap bahasa anak Betawi terlihat sesuai data sikap mereka sangat positif terhadap bahasa Indonesia. Sementara terhadap bahasa gaul sikap bahasa anak Betawi negatif terutama pada aspek kognitif dan afektif.

Tabel 3 Pengetahuan Tentang Bahasa Betawi

No.	Pengetahuan (Aspek Kognitif)	Positif		Negatif	
		F	%	F	%

1.	Ketika di sekolah saya lebih bangga menggunakan bahasa Betawi.	107	84	19	16
2.	Sebagai sarana komunikasi antar individu di sekolah saya lebih setia menggunakan bahasa Betawi.	92	73	34	27
3.	Sebagai bahasa pengantar di sekolah lebih baik bahasa Betawi.	79	62	47	38
4.	Sebagai pendukung pengembangan kebudayaan lebih baik menggunakan bahasa Betawi.	60	47	66	53
5.	Bahasa Betawi harus dilestarikan di sekolah.	90	71	36	29
		67		33	

Hasil *output* di atas dapat dijelaskan bahwa terhadap bahasa Betawi pada aspek pengetahuan (kognitif), diketahui mayoritas menjawab positif terutama ketika mereka merespon pernyataan: “Ketika di sekolah saya lebih bangga menggunakan bahasa Betawi”.

Tabel 4 Penilaian Terhadap Bahasa Betawi

No.	Penilaian (Aspek Afektif)	Positif		Negatif	
		F	%	F	%
1.	Bahasa Betawi lebih bermartabat dari bahasa Indonesia dan bahasa gaul.	102	80	24	20
2.	Dengan menguasai bahasa Betawi membuat harga diri saya terangkat.	75	59	51	41
3.	Saya bangga dapat berbahasa Betawi.	91	72	35	28
4.	Saya lebih mudah menyerap informasi/pelajaran di sekolah yang disampaikan	102	80	24	20

dengan bahasa Betawi.

5. Kosakata bahasa Betawi lebih mudah dipelajari.	99	78	27	22
	73		27	

Hasil *output* di atas dapat dijelaskan bahwa terhadap bahasa Betawi pada aspek penilaian (afektif), diketahui mayoritas menjawab positif.

Tabel 5 Kecenderungan Terhadap Bahasa Betawi

No.	Kecenderungan (Aspek Konatif)	Positif		Negatif	
		F	%	F	%
1.	Ketika komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar saya lebih sering menggunakan Bahasa Betawi.	21	16	105	84
2.	Ketika berada di sekolah saya sering menggunakan bahasa Betawi secara bersamaan dengan bahasa Indonesia dan bahasa gaul.	99	78	27	22
3.	Ketika menggunakan bahasa Betawi secara bersamaan dengan bahasa Indonesia dan bahasa gaul akan berdampak negatif terhadap bahasa Betawi.	66	52	60	48
4.	Saya terbiasa menggunakan bahasa Betawi saat berinteraksi di media sosial.	119	94	7	6
5.	Ketika di sekolah bahasa Betawi sangat berpengaruh menggeser bahasa Indonesia dan bahasa Gaul.	90	72	36	28
		62		38	

Hasil *output* di atas dapat dijelaskan bahwa terhadap bahasa Betawi pada aspek kecenderungan (konatif), diketahui mayoritas menjawab positif terutama ketika mereka

merespon pernyataan: “Saya terbiasa menggunakan bahasa Betawi saat berinteraksi di media sosial”.

Tabel 6 Pengetahuan Tentang Bahasa Indonesia

No.	Pengetahuan (Aspek Kognitif)	Positif		Negatif	
		F	%	F	%
1.	Ketika di sekolah saya lebih bangga menggunakan bahasa Indonesia.	117	92	9	8
2.	Sebagai sarana komunikasi antar individu di sekolah saya lebih sering menggunakan bahasa Indonesia.	117	92	9	8
3.	Sebagai bahasa pengantar di sekolah lebih baik bahasa Indonesia.	117	92	9	8
4.	Sebagai pendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan kebudayaan lebih baik menggunakan bahasa Indonesia.	99	78	27	22
5.	Bahasa Indonesia harus dilestarikan di sekolah.	108	85	18	15
		87		13	

Hasil *output* di atas dapat dijelaskan bahwa terhadap bahasa Indonesia pada aspek pengetahuan (kognitif), diketahui mayoritas menjawab positif.

Tabel 7 Penilaian Terhadap Bahasa Indonesia

No.	Penilaian (Aspek Afektif)	Positif		Negatif	
		F	%	F	%
1.	Bahasa Indonesia lebih bermartabat dari bahasa Betawi dan bahasa gaul.	108	85	18	15
2.	Dengan menguasai bahasa Indonesia membuat harga diri saya terangkat.	72	57	54	43
3.	Saya bangga dapat berbahasa Indonesia dengan baik.	81	64	45	36

4. Saya lebih mudah menyerap informasi/pelajaran di sekolah yang disampaikan dengan bahasa Indonesia.	108	85	18	15
5. Kosakata bahasa Indonesia lebih mudah dipelajari.	90	71	36	29
	72		18	

Hasil *output* di atas dapat dijelaskan bahwa terhadap bahasa Indonesia pada aspek penilaian (afektif), diketahui mayoritas menjawab positif.

Tabel 8 Kecenderungan Terhadap Bahasa Indonesia

No.	Kecenderungan (Aspek Konatif)	Positif		Negatif	
		F	%	F	%
1.	Ketika komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar saya lebih sering menggunakan bahasa Indonesia.	117	92	9	8
2.	Ketika berada di sekolah saya sering menggunakan bahasa Indonesia secara bersamaan dengan bahasa Betawi dan bahasa gaul.	99	78	27	22
3.	Ketika menggunakan bahasa Indonesia secara bersamaan dengan bahasa Betawi dan bahasa gaul akan berdampak negatif terhadap bahasa Indonesia.	36	28	90	72
4.	Saya terbiasa menggunakan bahasa Indonesia saat berinteraksi di media sosial.	99	78	27	22
5.	Ketika di sekolah bahasa Indonesia sangat berpengaruh menggeser bahasa Betawi dan bahasa gaul.	90	71	36	29
		69		31	

Hasil *output* di atas dapat dijelaskan bahwa terhadap bahasa Indonesia pada aspek kecenderungan (konatif), diketahui mayoritas menjawab positif.

Tabel 9 Pengetahuan Tentang Bahasa Gaul

No.	Pengetahuan (Aspek Kognitif)	Positif		Negatif	
		F	%	F	%
1.	Ketika di sekolah saya lebih bangga menggunakan bahasa gaul.	54	42	72	58
2.	Sebagai sarana komunikasi antar individu di sekolah saya lebih sering menggunakan bahasa gaul.	72	57	54	43
3.	Sebagai bahasa komunikasi dengan guru di sekolah saya lebih "nyaman" berbahasa gaul.	63	50	63	50
4.	Sebagai bahasa pendukung komunikasi pendidikan lebih "asyik" menggunakan bahasa gaul.	81	64	45	36
5.	Bahasa gaul harus dilestarikan di sekolah.	18	14	108	86
		45		55	

Hasil *output* di atas dapat dijelaskan bahwa terhadap bahasa gaul pada aspek pengetahuan (kognitif), diketahui mayoritas menjawab negatif.

Tabel 10 Penilaian Terhadap Bahasa Gaul

No.	Penilaian (Aspek Afektif)	Positif		Negatif	
		F	%	F	%
1.	Bahasa gaul lebih bermartabat dari bahasa Betawi dan bahasa Indonesia.	9	7	177	93
2.	Dengan menguasai bahasa gaul membuat harga diri saya terangkat.	27	21	99	79
3.	Saya bangga dapat	18	15	108	85

	berbahasa gaul.				
4.	Saya lebih mudah menyerap informasi di sekolah yang disampaikan dengan bahasa gaul.	72	57	90	73
5.	Kosa kata bahasa gaul lebih mudah dipelajari.	99	78	27	22
		35		65	

Hasil *output* di atas dapat dijelaskan bahwa terhadap bahasa gaul pada aspek penilaian (afektif), diketahui mayoritas menjawab negatif.

Tabel 11 Kecenderungan Terhadap Bahasa Gaul

No.	Kecenderungan (Aspek Konatif)	Positif		Negatif	
		F	%	F	%
1.	Ketika berkomunikasi dalam kegiatan belajar mengajar saya lebih sering menggunakan bahasa gaul.	99	78	27	22
2.	Ketika berada di sekolah saya sering menggunakan bahasa gaul secara bersamaan dengan bahasa Betawi dan bahasa Indonesia.	90	71	36	29
3.	Ketika menggunakan bahasa gaul secara bersamaan dengan bahasa Betawi dan bahasa Indonesia akan berdampak negatif terhadap bahasa gaul.	45	35	81	65
4.	Saya terbiasa menggunakan bahasa gaul saat berinteraksi di media sosial.	90	71	36	29
5.	Ketika di sekolah bahasa gaul sangat berpengaruh menggeser bahasa Betawi dan bahasa Indonesia.	90	71	36	29
		65		35	

Hasil *output* di atas dapat dijelaskan bahwa terhadap bahasa gaul pada aspek

kecenderungan (konatif), diketahui mayoritas menjawab positif.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terlihat bahwa penggunaan bahasa anak Betawi di sekolah mereka mayoritas menggunakan bahasa Indonesia baik di luar kelas maupun di dalam kelas. Bahasa Betawi mayoritas mereka gunakan untuk komunikasi di luar kelas kepada teman sekelas dan guru orang Betawi. Sementara bahasa gaul mereka gunakan hanya kepada teman sekelas di luar kelas. Sikap bahasa anak Betawi terhadap bahasa Betawi positif, terhadap bahasa Indonesia sangat positif, dan terhadap bahasa gaul negatif terutama untuk sikap kognitif dan afektif. Terhadap hal tersebut diprediksi bahasa Betawi masih bisa bertahan walaupun tekanan bahasa Indonesia sebagai bahasa yang kondisikan sebagai bahasa pengantar di sekolah sangat kuat. Diharapkan dapat dilakukan penelitian lanjutan tentang bahasa anak Betawi terutama ketika mereka berkomunikasi di luar sekolah.

6. REFERENSI

- Chaer, A. & Leonie Agustina. (2004). *Sosiolinguistik: Perkenakan Awal*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Fasold, R (1984). *The Sociolinguistics of Society*. England: Basic Blackwell, Inc
- Fishman, J.A. 1972 “*Language Maintenance and Language Change*” dalam J.A Fishman, *Language in the Sociocultural Change*. Stanford University Press.
- Gal, S. 1979. *Language Shift: Social Determinants of Linguistics Chang in Bilingual Austria*. Academic Press, New York.

- Holms, Janet. 2001. *An Introduction to Sociolinguistics*. New York: Longman.
- (1989). *Bilingualism*. USA: Blacwell Publisher Ltd.
- Ibda, H. (2017). Urgensi Pemertahanan Bahasa Ibu di Sekolah Dasar. *SHAHIH: Journal of Islamicate Multidisciplinary*, 2(2). <https://doi.org/10.22515/shahih.v2i2.980>
- Jedra, M.I. 2010. *Sociolinguistics*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Jegodic, Devan. (2011). Between Language Maintenance and Language Shift: The Slovenian Community in Italy Today and Tomorrow. *Esuka-Jeful*. 2-1: 195-213.
- Kamaruddin. (1989). *Kedwibahasaan dan Pendidikan Dwibahasa*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, Jakarta.
- Kerap, G. (1977). *KOMPOSISI*. Nusa Indah.
- Kurniati1), L., & Izhar2). (2015). BAHASA IBU DALAM PEMBELAJARAN ANAK DI SEKOLAH. *Pesona, Volume 1 N(Bahasa)*, 1–14.
- Lambert, W.E. 1976. "A Social Psychology of Bilingualism" *Journal of Social Issues* 23: 91-109.
- Purwo, Bambang Kaswanti. (2000). *Bangkitnya Kebinekaan: Dunia Linguistik dan Pendidikan*. Jakarta: Mega Media Abadi.
- Sahril, N. (2018). Pergeseran Bahasa Daerah Pada Anak-Anak di Kuala Tanjung Sumatra Utara. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 7(2). <https://doi.org/10.26499/rnh.v7i2.571>
- Sudipa, I Nengah. (2009). "Psycholinguistics: An Introductory Note." *Essay Majalah*, Volume 16. English Department, Udayana University
- Suradika, Agus. (2000). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: UMJ Press.

SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL: STUDI TENTANG PENDIDIKAN KARAKTER SEKOLAH DASAR DI JAKARTA

Penulis : Azhari Aziz Samudra¹, I Made Sumada²

Institusi : Universitas Muhammadiyah Jakarta¹, Universitas Ngurah Rai²

Email Korespondensi : prof.samudra@gmail.com¹

DOI : <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.54>

Abstrak

Kota Jakarta Timur merupakan bagian kawasan dari Jakarta City, memiliki 783 Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan terdapat sebagian peningkatan sistem penjaminan mutu internal yang berkarakter. Adapun faktor-faktor yang menjadi penghambat adalah masih lemahnya sistem penjaminan mutu pendidikan karakter, lemahnya dukungan sistem informasi untuk mendukung kegiatan pendidikan karakter berkualitas, anggaran yang terbatas serta belum berfungsinya budaya mutu sebagai pembeda sekolah yang fokus dengan pendidikan karakter dengan sekolah yang tidak memiliki orientasi pada pendidikan karakter, serta masih kurangnya kerjasama dan komunikasi yang baik antara pihak sekolah dan orang tua murid dalam pembentukan karakter. Strategi yang dilakukan adalah dengan melakukan evaluasi dan pengendalian melalui sistem, membuat kebijakan dan dukungan sistem penjaminan mutu yang dapat memberikan kepastian bahwa setiap program, penyelenggaraan pendidikan dilaksanakan dengan standar mutu sesuai dengan visi dan misi sekolah, proses penyelenggaraan program pendidikan karakter yang bersifat kontinyu berbasis pendidikan karakter.

Kata Kunci:

Penjaminan Mutu
Pendidikan Karakter
Sekolah Dasar
DKI Jakarta

Abstract

The city of East Jakarta is part of the area of Jakarta City, has 783 elementary schools. Based on the study results, it can be concluded that there are some improvements in the character of the internal quality assurance system. On the other hand, the inhibiting factors include the weakness of the quality assurance system, weak information system support that supports quality character education activities, budget constraints. Also, the lack of a quality culture is a differentiator for schools that focus on character education, with schools that do not have an orientation towards character education: character education and the lack of good cooperation and communication between the school and parents in character building. Therefore, the strategy used is to evaluate and control the system.

Keywords:

Quality assurance
Character building
Elementary school
Jakarta Province

1. PENDAHULUAN

Pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 Ayat 1

dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan

potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pembentukan potensi diri peserta didik salah satunya adalah dibentuk melalui pendidikan, karena dalam proses pembelajaran peserta didik ditanamkan berbagai nilai-nilai, baik itu nilai kenegaraan, keagamaan, kebudayaan, keterampilan dan lain-lain. Hasil dari berbagai proses pembelajaran tersebut akan membentuk potensi dan karakter peserta didik yang bermutu, dan dengan terlahirnya peserta didik yang bermutu secara tidak langsung akan membentuk pendidikan yang bermutu pula.

Mutu pendidikan menjadi orientasi dalam penyelenggaraan pendidikan oleh seluruh pemangku pendidikan. Baik itu pemerintah pusat, pemerintah daerah, lembaga organisasi penyelenggara pendidikan, dan masyarakat. Hal ini menjadi sangat penting ketika masih banyaknya masalah yang diakibatkan oleh lulusan yang tidak bermutu. Berbagai program dan upaya dalam peningkatan mutu pendidikan telah dilakukan oleh pemerintah namun belum juga mampu meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) adalah salah satu bentuk penjaminan mutu pendidikan. SPMI dilakukan oleh setiap sekolah. Sejak tahun 2016 hal ini sudah digulirkan di seluruh provinsi di Indonesia. Ada sekolah-sekolah yang dijadikan sekolah model (sekmod), lalu sekmod-sekmod tersebut memiliki sekolah imbas (sekim) sebagai upaya agar semangat penjaminan mutu bisa lebih cepat menyebar. Pada pelaksanaan SPMI, sekolah melakukan siklus penjaminan

yang terdiri dari lima tahap, yaitu (1) pemetaan mutu, (2) perencanaan pemenuhan mutu, (3) pelaksanaan pemenuhan mutu, (4) audit pelaksanaan pemenuhan mutu, dan (5) penyusunan strategi pemenuhan mutu yang baru.

Pemetaan mutu dilakukan oleh sekolah melalui Evaluasi Diri Sekolah. Instrumen ini bisa menggunakan instrumen yang telah dibuat oleh pemerintah atau membuat sendiri. Perencanaan pemenuhan mutu merujuk kepada hasil pemetaan mutu. Disusun berdasarkan skala prioritas, mana indikator atau subindikator mutu pada standar yang paling lemah, lalu dimasukkan ke dalam Rencana Kerja Sekolah dan Rencana Kerja Anggaran Sekolah. Audit pelaksanaan pemenuhan mutu atau disebut juga dengan monitoring dan evaluasi dilaksanakan untuk memastikan bahwa pelaksanaan pemenuhan mutu sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Monitoring dilaksanakan bersamaan dengan proses pelaksanaan pemenuhan mutu. Hasilnya lalu dievaluasi di akhir kegiatan untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan atau penyusunan program tindak lanjut pasca monev. Adapun strategi pemenuhan mutu yang baru dilakukan jika kegiatan pemenuhan mutu yang lama telah selesai dilaksanakan. Dalam konteks literasi dan Penguatan Pendidikan Karakter, maka proses SPMI erat sekali dengan kedua hal tersebut. Dalam konteks literasi, SPMI menuntut Tim Penjaminan Mutu Pendidikan untuk mengetahui tugas pokok dan fungsinya masing-masing, mempelajari mekanisme dari tahapan-tahapan pelaksanaan SPMI, dan belajar untuk mendokumentasikannya.

Dalam pelaksanaan sistem penjaminan mutu internal ini setiap satuan pendidikan harus menerapkan manajemen mutu yang fleksibel dan dinamis sebagai cara untuk mengatur seluruh sumber daya pendidikan yang ada, agar dapat bekerja secara maksimal, sehingga menghasilkan jasa yang sesuai harapan. Sekolah Dasar Negeri sebagai salah satu satuan pendidikan pada jenjang dasar juga harus ikut berpartisipasi dalam melaksanakan kebijakan tersebut. Meskipun pada realitanya sistem manajemen mutu internal yang umum diterapkan, namun beberapa sekolah sudah mulai berpindah haluan untuk mengembangkan Sistem Penjaminan Mutu Internal. Sekolah Dasar Negeri di Jakarta Timur sebagai salah satu satuan pendidikan yang memiliki reputasi baik dan telah menerapkan suatu sistem penjaminan mutu internal yang mengarah ke Sistem Manajemen Mutu berstandar. Sekolah yang menerapkan sistem ini akan melaksanakan prinsip manajemen yang berfokus pada pendidikan karakter. Penerapan SMM diharapkan mampu memudahkan proses manajemen sekolah secara efektif dan efisien dengan harapan sekolah mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

Penjaminan mutu di Sekolah Dasar Negeri di Jakarta Timur memberikan informasi bahwa dalam pengimplementasian terdapat beberapa kendala yaitu penurunan kedisiplinan dalam pelaksanaan prosedur operasional dan konsistensi guru yang kadang kala naik turun. Penerapan system manajemen mutu berstandar yang belum efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan. Konsistensi para pelaku proses pendidikan yang belum stabil dalam pelaksanaan SPMI.

Kurang berjalannya audit internal dan eksternal dalam pelaksanaan siklus sistem manajemen mutu. Adanya satuan pendidikan yang belum menerapkan SPMI dan masih menggunakan SMM. Kesulitan dalam mengembangkan sistem manajemen mutu SPMI. Implementasi SPMI belum dilaksanakan secara maksimal.

IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan, sebagai berikut:

- 1) Adanya penurunan kedisiplinan dan konsistensi guru dalam pelaksanaan standar operasional prosedur;
- 2) Belum efektifnya penerapan system manajemen mutu yang berstandar untuk meningkatkan mutu pendidikan;
- 3) Konsistensi para pelaku proses pendidikan yang belum stabil dalam pelaksanaan SPMI;
- 4) Belum berjalannya audit internal dan eksternal dalam pelaksanaan siklus sistem manajemen mutu;
- 5) Adanya satuan pendidikan yang belum menerapkan SPMI dan masih menggunakan SMM;
- 6) Adanya kesulitan dalam mengembangkan sistem manajemen mutu SPMI;
- 7) Implementasi SPMI belum dilaksanakan secara maksimal.

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui dan memahami faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam pelaksanaan Sistem Penjaminan Mutu Internal dan memahami strategi yang dilakukan dalam meningkatkan pelaksanaan

Sistem Penjaminan Mutu Internal Berorientasi Pendidikan Karakter pada Sekolah Dasar Negeri di Jakarta Timur.

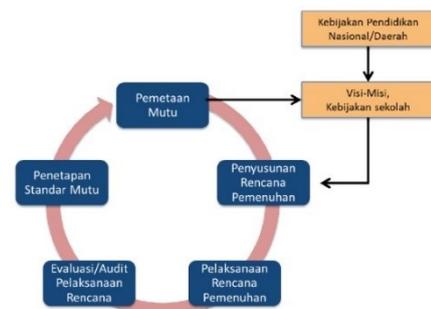
2. KAJIAN LITERATUR

SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL

Gaspersz (2011:10) menjelaskan bahwa penjaminan mutu (*quality assurance*) yaitu semua tindakan terencana dan sistematis yang diimplementasikan dan didemonstrasikan guna memberi kepercayaan yang cukup bahwa produk layanan akan memuaskan kebutuhan untuk mutu tertentu. Senada dengan itu Suparlan (2005:178) mengatakan penjaminan mutu adalah perbuatan menjamin kualitas yang lebih menekankan pada masalah prosesnya. Penjaminan mutu (*quality assurance*) sebagai istilah umum yang digunakan sebagai kata lain untuk semua bentuk kegiatan monitoring, evaluasi, atau kajian mutu. Kegiatan penjaminan mutu tertuju pada proses membangun kepercayaan dengan cara melakukan pemenuhan persyaratan atau standar minimum pada komponen input, komponen proses, dan hasil. Lebih lanjut dinyatakan bahwa penjaminan mutu terdiri dari dua bentuk yaitu proses pengembangan dan perbaikan mutu secara berkelanjutan dan budaya mutu.

Mutu juga merupakan proses terstruktur untuk memperbaiki keluaran yang dihasilkan dan didasari upaya positif yang dilakukan individu. Jadi setiap individu mempunyai peran yang sangat penting dalam menghasilkan sesuatu Arcaro (2007:75). Pemerintah Indonesia (Dirjendikdasmen, 2016:27) menjelaskan bahwa bahwa sistem penjaminan mutu internal adalah sistem penjaminan mutu yang berjalan didalam satuan pendidikan dan

dijalankan oleh seluruh komponen dalam satuan pendidikan. Dalam pelaksanaan mutu mengacu pada Standar Nasional Pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah standar minimal yang harus dicapai oleh satuan pendidikan dan semua *stakeholders* dalam mengelola dan menyelenggarakan pendidikan. SNP terdiri atas standar kompetensi lulusan, standar isi, standar proses standar penilaian standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar pengelolaan, standar sarana prasarana dan standar pembiayaan. Satuan pendidikan yang telah berhasil memenuhi SNP selanjutnya diperkenankan untuk menggunakan atau menetapkan standar diatas SNP sebagai acuan dalam pengembangan sistem penjaminan mutu pendidikan. Berdasarkan model penjaminan mutu secara umum, proses penjaminan mutu mengandung empat ciri fungsional, yaitu penetapan standar, pemenuhan standar, evaluasi secara terus menerus dan peningkatan mutu yang dapat digambarkan pada siklus seperti gambar berikut ini.



Siklus Penjaminan Mutu Pada Satuan Pendidikan

Gambar 1 Siklus Sistem Penjaminan Mutu

- **PENETAPAN STANDAR MUTU/INSTRUMEN**

Standar mutu digunakan sebagai patokan dalam penjaminan mutu proses pembelajaran dalam Pendidikan Dasar. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Standar Nasional Pendidikan adalah kriteria minimal

dalam menyelenggarakan pendidikan. Kriteria SNP yang harus dipenuhi dalam penyelenggaraan Pendidikan dasar yaitu Sesuai dengan Visi Misi dan tujuan satuan Pendidikan Dasar, Sesuai dengan kondisi satuan Pendidikan Dasar dan berdasarkan prioritas.

- **PELAKSANAAN PEMENUHAN STANDAR**

Pemenuhan mutu ini dilaksanakan meliputi kegiatan pengelolaan kegiatan proses pembelajaran. Luaran dari kegiatan Pelaksanaan Rencana Mutu ini adalah terjadinya pemenuhan mutu pendidikan dan capaian SNP yang ditetapkan pada tahap c di satuan pendidikan.

- **EVALUASI**

Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa pelaksanaan peningkatan mutu berjalan sesuai rencana yang telah disusun. Pengendalian mutu ini bertujuan agar pemenuhan mutu sesuai dengan tujuan dan rencana pemenuhan mutu. Tahap evaluasi/audit dilakukan secara bertahap dan sistematis sesuai SNP. Luaran dari kegiatan ini adalah laporan pelaksanaan pemenuhan standar proses dan implementasi rencana pemenuhan mutu oleh satuan pendidikan. Selain itu juga rekomendasi tindakan perbaikan jika ditemukan adanya penyimpangan dari rencana dalam pelaksanaan pemenuhan mutu ini. Dengan demikian ada jaminan kepastian terjadinya peningkatan mutu berkelanjutan. Peningkatan mutu ini ditunjukkan dengan indikator-indikator penentu keberhasilan penjaminan mutu.

- **PENINGKATAN MUTU**

Peningkatan mutu dilaksanakan melalui kegiatan evaluasi sekolah berdasarkan Standar Nasional Pendidikan (SNP).

Pendidikan Dasar memilah mutu berdasarkan instrument SNP proses pembelajaran sehingga di dapatkan pengelompokan sesuai dengan kriteria standar proses. Setelah terkelompok maka data pemetaan mutu dianalisis dan pengambilan kesimpulan. Luaran dari proses pemetaan yaitu diperoleh peta mutu sebagai baseline masalah yang dihadapi dan rekomendasi perbaikannya. Penjaminan mutu dapat dikategorikan dalam formulasi kebijakan, implementasi, evaluasi, dan strategi dan tindak lanjut (Fattah, 2013:16). Dengan demikian sistem penjaminan mutu internal adalah sebuah proses kegiatan pemenuhan standar mutu untuk mencapai sasaran serta tujuan yang telah disepakati secara berkelanjutan. Dengan demikian penjaminan mutu sebagai suatu sistem mengandung tata nilai dan asas dalam proses perubahan, perbaikan, dan pengembangan mutu secara berkelanjutan.

PENDIDIKAN KARAKTER

Rimba (2000:19), mengatakan pendidikan adalah bimbingan atau pembinaan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak didik menuju terbentuknya kepribadian yang utuh. Pendidikan sebagai proses internalisasi budaya ke dalam diri individu dan masyarakat menjadi beradab. Ada pula yang mendefinisikan pendidikan sebagai proses dimana sebuah bangsa mempersiapkan generasi mudanya untuk menjalankan kehidupan, dan untuk memenuhi tujuan hidup secara efektif dan efisien. Pendidikan juga merupakan usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mempengaruhi seseorang atau sekelompok orang lain agar menjadi dewasa atau

mencapai tingkat hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mantap.

Istilah karakter digunakan secara khusus dalam konteks pendidikan baru muncul pada akhir abad 18. Terminologi karakter mengacu pada pendekatan idealis spiritualis yang juga yang juga dikenal dengan teori pendidikan normatif, dimana yang menjadi prioritas adalah nilai-nilai transenden yang dipercaya sebagai motivator dan dominisator sejarah baik bagi individu maupun bagi perubahan nasional. Istilah karakter berasal dari bahasa Yunani, *charassein*, yang berarti *to engrave* atau mengukir. Membentuk karakter diibaratkan seperti mengukir di atas batu permata atau permukaan besi yang keras. Dari hal ini kemudian berkembang pengertian karakter yang diartikan sebagai tanda khusus atau pola perilaku (*an individual's pattern of behavior ... his moral contitution*). Demikianlah, Majid (2010:11) lalu menyimpulkan karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang. Karakter juga bisa diartikan sikap, tabiat, akhlak, kepribadian yang stabil sebagai hasil proses konsolidasi secara progresif dan dinamis. Secara hakikat pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda.

Dengan demikian, pendidikan karakter juga dapat dimaknai sebagai upaya yang terencana untuk menjadikan peserta didik mengenal, peduli, dan menginternalisasikan nilai-nilai sehingga peserta didik menjadi insan kamil. Pendidikan karakter juga dapat

diartikan sebagai suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia yang sempurna.

Menariknya, pendidikan karakter merupakan sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mengaplikasikan hal tersebut dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga mereka dapat memberikan sumbangsih yang positif kepada lingkungan sekitarnya. Nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan kepada anak-anak adalah nilai-nilai universal yang mana seluruh agama, tradisi, dan budaya pasti menjunjung tinggi nilai-nilai tersebut. Nilai-nilai universal ini harus dapat menjadi perekat bagi seluruh anggota masyarakat walaupun berbeda latar belakang budaya, suku, dan agama (Mega-wangi, 2007:93).

3. METODE PENELITIAN

Dalam kajian ilmiah, dipilih metode yang lazim dipakai, yaitu metode kualitatif deskriptif analitis. Metode deskriptif analitis sebagaimana dikemukakan Suradika (2000: 13) digunakan untuk mendeskripsikan secara terperinci fenomena sosial tertentu. Penggunaan metode kualitatif (*the asumption of qualitative desaign*) karena sangat *concern* dengan proses dan *outcomes of products*, penelitian kualitatif tertarik pada *how people make*, dan instrumen yang utama yaitu keterlibatan langsung pada lokasi dan topik (*involved*); penelitian kualitatif membuat

suatu gambaran, dimana data dapat merupakan suatu deskripsi yang merupakan suatu tulisan ilmiah (harus *explanation*). Proses penelitian kualitatif adalah proses induktif, membangun abstraksi konsep, hipotesis, asumsi dan teori. Untuk memenuhi syarat sebuah metode kualitatif, maka dilakukan dengan kajian pustaka (penelitian bersifat normatif), atau menggunakan informan kunci (*key informant*) dan daftar wawancara. Dalam melakukan kajian atau penelitian seperti ini, yang terbaik ialah dengan memakai metode kualitatif. Hal ini disebabkan penelitian kualitatif meneliti hal-hal yang tidak terbuka, tidak hanya sekedar pandangan mata belaka, tidak bisa diungkapkan secara terang-terangan, tidak dapat diungkapkan dengan metode statistik, serta bersifat memahami (*versetehen*).

Dalam penelitian ini, penulis melihat sesuatu secara lebih fundamental, dan masalah-masalah kebijakan pendidikan secara mendasar (*basic research*) dengan menggunakan studi *in-depth interview* dan *focus group discusion*. Peneliti terlibat langsung pada obyek penelitian (*involved*) dan ikut serta dalam berbagai aktivitas pencarian data. Dengan demikian sangat memudahkan untuk mendapatkan data penelitian secara lebih baik dan holistik. *Key informant* berjumlah 12 orang, yaitu kepala Dinas Pendidikan, 3 Kepala Sekolah, 3 guru, dan 5 orang tua siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

ANALISIS

Sebuah unit pendidikan sekolah dasar, harus mampu menjadikan lulusan yang andal berkompetisi, dapat memberikan penguatan

secara individual untuk penyebaran ilmu pengetahuan, sehingga lembaga pendidikan harus proaktif dan menjadi lembaga yang efisien dan efektif. Untuk terealisasinya sebuah lembaga pendidikan yang mampu berkompetisi dan mampu menjadi tumpuan investasi masyarakat, maka kehadiran penjaminan mutu pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat menjadi sangat penting. Dalam perspektif manajemen pendidikan, penjaminan mutu memiliki nilai penting yang signifikan karena penjaminan mutu bersifat spesifik dan eksistensinya sangat tergantung pada sistem tempat berlakunya jaminan mutu berada, sehingga dapat berbeda antara perencanaan desain dengan pendekatan yang diterapkan. Upaya penjaminan dan peningkatan mutu pendidikan sulit dilepaskan keterkaitannya dengan manajemen mutu, dimana semua fungsi manajemen yang dijalankan diarahkan semaksimal mungkin dapat memberikan layanan yang sesuai dengan atau melebihi standar nasional pendidikan. Berkaitan dengan hal tersebut diperlukan upaya untuk mengendalikan mutu (*quality control*). Pengendalian mutu dalam pengelolaan pendidikan tersebut dihadapkan pada kendala keterbatasan sumber daya pendidikan. Oleh karena itu diperlukan suatu upaya pengendalian mutu dalam bentuk jaminan atau *assurance*, agar semua aspek yang terkait dengan layanan pendidikan yang diberikan oleh sekolah sesuai dengan atau melebihi standar nasional pendidikan. Konsep yang terkait dengan hal ini dalam manajemen mutu dikenal dengan *Quality Assurance* atau penjaminan mutu.

Sistem Penjaminan Mutu Internal merupakan tanggung jawab satuan pendidikan

yang harus didukung oleh pemerintah, pemerintah daerah provinsi dan pemerintah daerah kabupaten/kota sesuai dengan kewenangan masing-masing serta peran serta masyarakat. Implementasi penjaminan dan peningkatan mutu pendidikan hingga saat ini masih menghadapi berbagai macam permasalahan antara lain belum tersosialisasikannya secara utuh Standar Nasional Pendidikan sebagai acuan mutu pendidikan; pelaksanaan penjaminan dan peningkatan mutu pendidikan masih terbatas pada pemantauan komponen mutu di satuan pendidikan; pemetaan mutu masih dalam bentuk pendataan pencapaian mutu pendidikan yang belum terpadu dari berbagai penyelenggara pendidikan; dan tindak lanjut hasil pendataan mutu pendidikan yang belum terkoordinir dari para penyelenggara dan pelaksanaan pendidikan pada berbagai tingkatan.

Untuk itu perlu dibangun pengembangan pendidikan karakter untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada peserta didik yang di dalamnya terdapat komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, serta tindakan untuk melakukan nilai-nilai tersebut. Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini. Usia dini, khususnya usia sekolah dasar merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang, penanaman moral melalui pendidikan karakter sedini mungkin kepada anak-anak adalah kunci utama membangun bangsa. Pendidikan karakter di nilai sangat penting untuk ditanamkan pada anak-anak usia SD karena pendidikan karakter adalah proses pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan nilai, sikap, dan perilaku yang memancarkan akhlak mulia atau budi pekerti luhur. Nilai-

nilai positif dan yang seharusnya dimiliki seseorang menurut ajaran budi pekerti yang luhur adalah amal saleh, amanah, antisipatif, baik sangka, bekerja keras, beradab, berani berbuat benar, berani memikul resiko, berdisiplin, berhati lapang, berhati lembut, beriman dan bertaqwa, berinisiatif, berkemauan keras, berkepribadian, berpikiran jauh ke depan, bersahaja, bersemangat, bersifat konstruktif, bersyukur, bertanggung jawab, bertenggang rasa, bijaksana, cerdas, cermat, demokratis, dinamis, efisien, empati, gigih, hemat, ikhlas, jujur, kesatria, komitmen, kooperatif, kosmopolitan (mendunia), kreatif, kukuh hati, lugas, mandiri, manusiawi, mawas diri, mencintai ilmu, menghargai karya orang lain, menghargai kesehatan, menghargai pendapat orang lain, menghargai waktu, patriotik, pemaaf, pemurah, pengabdian, berpengendalian diri, produktif, rajin, ramah, rasa indah, rasa kasih sayang, rasa keterikatan, rasa malu, rasa memiliki, rasa percaya diri, rela berkorban, rendah hati, sabar, semangat kebersamaan, setia, siap mental, sikap adil, sikap hormat, sikap nalar, sikap tertib, sopan santun, sportif, susila, taat asas, takut bersalah, tangguh, takwawal, tegar, tegas, tekun, tepat janji, terbuka, ulet, dan sejenisnya.

Nilai-nilai budi pekerti dan karakter harus diajarkan oleh para guru disekolah dasar secara baik dan benar, agar nantinya anak-anak SD bisa memiliki jiwa dan kepribadian yang unggul. Jika anak-anak SD memiliki karakter yang baik, maka besar kemungkinan Indonesia akan memiliki generasi muda yang unggul dan bermartabat nantinya. Jadi pendidikan karakter di sekolah dasar menjadi

faktor utama untuk membangun karakter generasi muda menjadi lebih baik.

Sebagaimana hasil dari *in-depth interview* terhadap *key informant*, dapat diketahui bahwa pelaksanaan peningkatan Sistem Penjaminan Mutu Internal Berorientasi Pendidikan Karakter pada Sekolah Dasar di Jakarta Timur, dapat diketahui bahwa peran Sekolah mempunyai manajemen artinya minimal harus bisa memajemen sekolah. Dengan adanya peningkatan sistem penjaminan mutu internal yang berkarakter, sekolah akan mengetahui sampai sejauhmana kualitas lembaga tersebut dan juga bisa mengetahui kualitas guru. Namun terdapat pula faktor yang menjadi penghambat dalam pelaksanaan Sistem Penjaminan Mutu Internal Berorientasi Pendidikan Karakter pada Sekolah Dasar dimana ternyata terlihat masih lemahnya sistem penjaminan mutu pendidikan karakter, lemahnya dukungan sistem informasi untuk mendukung kegiatan pendidikan karakter yang berkualitas. Anggaran yang terbatas serta belum berfungsinya budaya mutu sebagai pembeda sekolah yang fokus dengan pendidikan karakter dengan sekolah yang tidak memiliki orientasi pada pendidikan karakter, serta kurangnya kerjasama dan komunikasi yang baik antara pihak sekolah dan orang tua murid dalam pembentukan karakter.

Dalam mengantisipasi hambatan yang ada terdapat strategi untuk meningkatkan Sistem Penjaminan Mutu Internal Berorientasi Pendidikan Karakter pada Sekolah Dasar dapat dilakukan evaluasi dan pengendalian melalui sistem, membuat kebijakan dan dukungan sistem penjaminan mutu yang dapat memberikan kepastian bahwa setiap program,

penyelenggaraan pendidikan dilangsungkan dengan standar mutu sesuai dengan visi dan misi sekolah. Demikian pula, proses penyelenggaraan program pendidikan karakter harus bersifat kontinyu yakni dengan membuat silabus berbasis pendidikan karakter serta dalam proses belajar mengajar setiap guru memberikan contoh sikap yang baik terhadap murid, sehingga murid dapat menilai sikap gurunya dan kemudian mencontohnya dan menerapkannya dirumah.

5. KESIMPULAN

Peran Sekolah sudah berjalan dengan baik terbukti dengan adanya peningkatan sistem penjaminan mutu internal yang berkarakter sehingga dapat diketahui kualitas sekolah, kualitas guru dan pengembangan karakter siswa melalui potensi afektif, jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab, kemampuan menjadi mandiri, kreatif dan berwawasan. Pendidikan karakter mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya dalam mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak. Lingkungan kehidupan sekolah. Pendidikan karakter diterapkan secara sistematis dan berkelanjutan agar anak menjadi cerdas emosinya. Namun terdapat pula kendala yaitu masih lemahnya dukungan sistem informasi untuk mendukung kegiatan pendidikan karakter berkualitas, anggaran yang terbatas serta kurangnya kerjasama dan komunikasi yang baik antara pihak sekolah dan orang tua murid dalam pembentukan karakter.

REKOMENDASI

Disarankan agar adanya dukungan dan keterlibatan penuh *stakeholder* dalam implementasi sistem penjaminan mutu internal.

Sistem informasi perlu dioptimalkan untuk mendorong riset dan pengembangan. Kemudahan guru dalam mengakses sumber-sumber belajar dapat memberikan motivasi dan kesempatan lebih luas bagi guru untuk mengembangkan kemampuannya baik dalam hal teori maupun praktik-praktik pendidikan karakter terbaik serta melakukan *benchmarking*, sehingga informasi yang tersedia di internet dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk mengembangkan praktik-praktik pendidikan karakter.

6. REFERENSI

BUKU

- Abdul Majid, Dian Andayani, 2010, *Pendidikan karakter dalam perspektif Islam*. Bandung: Insan Cita Utama.
- Amri, Sofan dkk, 2011, *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Doni Koesoema A, 2007, *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Modern*. Jakarta: Grasindo.
- Fattah, Nanang, 2013, *Landasan Manajemen Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gaspersz, Vincent, 2002, *Pedoman Implementasi Program Six Sigma*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Jerome S. Arcaro, 2007, *Pendidikan Berbasis Mutu: Prinsip-prinsip Perumusan dan Tata Langkah Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fadillah, Muhammad dan Lilif Mualifatu Khorida, 2013, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep & Aplikasinya dalam PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Megawangi, Ratna. 2007. *Pendidikan Karakter Solusi Yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*, Cet. II. Jakarta: Indonesia heritage Foundation.

Republik Indonesia, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2010, *Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Sudirman N, 2000, *Ilmu Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suparlan, 2005, *Menjadi Guru Efektif*, Yogyakarta: Hikayat.

Suradika, Agus. 2000. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: UMJ Press.

Khan, Yahya, 2010, *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri: Mendongkrak Kualitas Pendidikan*. Yogyakarta: Pelangi Publishing.

Republik Indonesia, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru.

Permendikbud Nomor 6 Tahun 2018 Tentang Penugasan Guru Sebagai Kepala Sekolah.

Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.

JURNAL

Fadillah, Annisa, 2020, Planting of Discipline Character Education Values in Basic School Students, *International Journal of Education Dynamics*, Vol 2 No 2 (2020), <http://ijeds.ppj.unp.ac.id/index.php/IJEDS>

Meilan, Tri Wuryani Roemintoyo, Sri Yamtinah, 2018, Textbooks Thematic Based Character Education on Thematic Learning Primary School: An Influence, *International Journal of*

Educational Methodology, , Volume 4
Issue 2 (May 2018), Pages: 75-81.

Milson, Andrew J. & Lisa M. Mehlig (2010),
Elementary School Teachers' Sense of
Efficacy for Character Education, The
Journal of Educational Research
Volume 96, 2002- Issue 1,
[https://www.tandfonline.com/doi/abs/
10.1080/00220670209598790](https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00220670209598790).

Pearson, Quinn M. , & Janice I. Nicholson
(2011), Comprehensive Character
Education in the Elementary School:
Strategies for Administrators,
Teachers, and Counselors, The
Journal of Humanistic Counseling,
Education and Development, First
published: 23 December 2011,
[https://doi.org/10.1002/j.2164-
490X.2000.tb00085.x](https://doi.org/10.1002/j.2164-490X.2000.tb00085.x)

Raja Suzana Fitri, Makruf Akbar, R.
Madhakomala (2018), CHARACTER
EDUCATIONAL MANAGEMENT
(a case study in the Elementary School
Penyengat Island), • Vol 5 No 1
(2018): Indonesian Journal of
Educational Review (IJER),
[http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/
ijer/article/view/8163](http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/ijer/article/view/8163).

Rigia Tirza Hardini, Sri Wening, 2020,
Private Elementary School Teachers'
Perceptions of Character Education
Practice in Indonesia, International

Journal of Theory and Application in
elementary and Secondary School
Education, Vol 2, No 1 (2020).
[http://journals.rsfpres.com/index.php/
ijtaese/article/view/123](http://journals.rsfpres.com/index.php/ijtaese/article/view/123).

Taufik Rihatno, et. al, (2020), The
Development of Character Education
Model using Stop Motion Animation
for Elementary School Students in
Indonesia, International Journal of
Advanced Science and Technology,
Vol. 29 No. 8s (2020): Vol. 29 No. 8s
(2020) Special Issue.
[http://sersc.org/journals/index.php/IJ
AST/article/view/10429](http://sersc.org/journals/index.php/IJAST/article/view/10429).

Tri Marhaeni Puji Astuti, Elly Kismini,
Kuncoro Bayu Prasetyo, 2014, The
Socialization Model of National
Character Education for Students in
Elementary School Through Comic,
Interatiobnal Journal of Indonesian
Societyand Culture, Vol 6, No 2
(2014).
[https://journal.unnes.ac.id/nju/index.p
hp/komunitas/article/view/3305](https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas/article/view/3305).

Sofyan Mustoip, 2018, Character education
implementation for students in grade
IV SDN 5 Sindangkasih regency of
Purwakarta West Java, Journal of
Premiere Education, Vol 8, No 2
(2018). [http://e-
journal.unipma.ac.id/index.php/PE/ar
ticle/view/2739](http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/2739).

PENGARUH KOMPENSASI DAN PENEMPATAN KERJA TERHADAP KEPUASAN KERJA DAN DAMPAKNYA PADA KINERJA TENAGA KEPENDIDIKAN UNIVERSITAS “MJ”

Penulis : Fathurachman

Institusi : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email Korespondensi : ben_faturahman@yahoo.co.id

DOI : <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.55>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kompensasi dan penempatan kerja terhadap kepuasan dan dampaknya terhadap kinerja tenaga kependidikan Universitas “MJ”. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode explanatory. Populasi penelitian adalah Tenaga Kependidikan Univeritas “MJ” dengan sampel sebanyak 69 responden. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sample random sampling. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan alat bantu WarpPLS versi 7.0. Teknik analisis yang digunakan meliputi; merancang inner model, merancang outer model, mengkonstruksi diagram jalur, mengkonversi diagram jalur menjadi persamaan, estimasi parameter, goodness of fit, dan pengujian hipotesis. Hasil analisis memberikan kesimpulan (a) kompensasi berpengaruh signifikan dan positif terhadap kepuasan kerja, (b) Penempatan kerja berpengaruh signifikan dan positif terhadap kepuasan kerja, (c) Kompensasi berpengaruh tetapi tidak signifikan terhadap kinerja, (d) Penempatan kerja berpengaruh signifikan dan positif terhadap kinerja, (e) Kepuasan kerja berpengaruh signifikan dan positif terhadap kinerja, (f) Kompensasi berpengaruh signifikan dan positif terhadap penempatan kerja, dan (g) Kepuasan kerja memberikan peranan yang baik sebagai variabel intervening berpengaruh signifikan terhadap kinerja karyawan.

Kata Kunci:

Kompensasi
Penempatan Kerja
Kepuasan Kerja
Kinerja
-

Abstract

This study aims to determine the effect of compensation and job placement on satisfaction and its impact on the performance of the "MJ" University education staff. The research method uses a quantitative approach with an explanatory method. The study population was the "MJ" University Education Personnel with a sample of 69 respondents. The sampling technique was carried out using a random sampling technique. Methods of data collection using a questionnaire. The data obtained were then processed using the WarpPLS version 7.0 tool. The analytical techniques used include; designing inner models, designing outer models, constructing path diagrams, converting path diagrams into equations, parameter estimation, the goodness of fit, and hypothesis testing,

Keywords:

Compensation
Job Placement
Job satisfaction
Performance

1. PENDAHULUAN

Universitas “MJ” mempunyai visi menjadi perguruan tinggi yang terkemuka, modern. Dan Islami di tahun 2025. Misi yang akan dicapai yaitu menciptakan universitas yang unggul di bidang pendidikan dan kemahmadiyah, dengan menerapkan teknologi dalam penyelenggaraan pendidikan berdasarkan nilai-nilai Islam. Pencapaian visi dan misi Universitas “MJ” tersebut secara langsung membutuhkan sumber daya manusia, yaitu tenaga kependidikan. Kinerja tenaga kependidikan merupakan faktor penting bagi pencapaian visi misi Universitas “MJ”. As’ad dalam Sudaryono (2017:67) mengatakan bahwa “kinerja adalah pencapaian keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan pekerjaan menurut standar yang berlaku dan dapat dilihat dari aktivitas yang dilakukan dalam usahanya menyelesaikan tugas-tugas yang telah diberikan”.

Pengelolaan tenaga kependidikan merupakan salah satu faktor penting terhadap keberhasilan pengelolaan Universitas “MJ”. Kinerja tenaga kependidikan harus dioptimalkan sehingga menjadi sistem yang mendukung bagi pimpinan dalam mencapai visi dan misi. Salah satu aspek penting terhadap kinerja untuk mencapai tujuan adalah kepuasan kerja tenaga kependidikan. Musolli dan Majang Palupi (2018) menyimpulkan “bahwa kepuasan kerja berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap kinerja tenaga kependidikan tetap Universitas “MJ”. Kepuasan kerja merupakan variabel yang dapat dipertimbangkan Universitas “MJ” dalam mengoptimalkan kinerja tenaga kependidikannya, seperti yang disampaikan Hasibuan (2016:202) “bahwa kepuasan kerja

merupakan perilaku yang menyenangkan dan menyayangi pekerjaan, sehingga dapat terlihat dari *output* kerja yang dihasilkan”.

Aspek lain yang juga harus diperhatikan oleh Universitas “MJ” adalah kompensasi. Kompensasi adalah usaha organisasi untuk memaksimalkan hasil kerja, semangat serta kepuasan kerja. Kompensasi yang bagus dapat meningkatkan kepuasan bagi tenaga kependidikan sehingga bisa mendapatkan dan mengefektifkan tenaga kependidikan yang berkualitas. Menurut Milton L Rock dalam Gaol Jimmy (2014: 310) “masalah yang kerap kali muncul adalah bagaimana menghadirkan situasi yang mengarahkan orang-orang dalam bekerja sehingga organisasi dapat berkembang. Faktor penting dari situasi ini adalah kompensasi”.

Dalam upaya mengoptimalkan kinerja, ketelitian dalam menempatkan tenaga kependidikan adalah aspek yang penting juga. Penempatan tenaga kependidikan harus didasarkan pada penilaian terhadap kebutuhan dan tujuan organisasi. Dengan penempatan yang selektif dan tepat akan membuat kinerja tenaga kependidikan lebih baik. Sunyoto (2012:122) mendefinisikan “penempatan kerja sebagai proses pengisian atau penugasan kembali tenaga kependidikan pada jabatan yang berbeda”. Penempatan merupakan kebijakan organisasi dalam mengoptimalkan kinerja tenaga kependidikan di posisi yang paling tepat dengan tujuan organisasi dan kemampuannya. Dengan penempatan yang tepat, kreativitas, semangat dan prestasi kerja dapat dioptimalkan. Penelitian yang dilakukan oleh Beni Yulizar (2014) diperoleh kesimpulan bahwa, “penempatan terhadap kepuasan kerja mempunyai pengaruh

yang berarti pada pegawai pada Kantor Dinas Sosial Provinsi Sumatera Barat”. Selain itu, Leonardo William Goni dkk (2015) memberikan kesimpulan “bahwa ada pengaruh positif penempatan kerja terhadap terhadap kinerja karyawan pada PT. Bank Sulutgo Kantor Pusat Manado”.

Berdasarkan uraian di atas, menarik untuk dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Kompensasi dan Penempatan Kerja terhadap Kepuasan Kerja dan dampaknya pada Kinerja tenaga kependidikan Universitas ‘MJ’ “**.

2. KAJIAN LITERATUR

KINERJA

Menurut Izhari dkk (2019:2), “kinerja merupakan perbandingan antara hasil yang dicapai dengan peran serta tenaga kerja per satuan waktu (lazimnya per jam), demikian pula kinerja sebagai ungkapan *output*, efisiensi serta efektivitas sering dihubungkan dengan produktivitas, sehingga kinerja karyawan adalah hasil kerja secara kualitatif dan kuantitatif yang dicapai oleh seorang karyawan dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan kepadanya”.

Pendapat lain tentang kinerja dikemukakan oleh Mathis dan Jackson, seperti dikutip oleh Achmad Amin (2012: 45) yang menyatakan bahwa “kinerja pada dasarnya adalah apa yang dilakukan atau tidak dilakukan karyawan. Kinerja karyawan adalah yang mempengaruhi seberapa banyak mereka memberi kontribusi kepada organisasi, antara lain: kuantitas *output*, kualitas *output*, jangka waktu *output* dan kehadiran di tempat kerja”.

Untuk melihat sejauh mana prestasi dan pencapaian yang telah diraih seorang tenaga kependidikan dalam periode tertentu diperlukan ukuran-ukuran rasional sebagai indikator suatu prestasi. Ukuran tersebut merupakan dasar suatu penilaian untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas kinerja. Menurut Mathis & Jackson (2011:378) untuk mengukur kinerja dapat menggunakan indikator-indikator (a) Kuantitas kerja, (b) Kualitas kerja, (c) Kehadiran, dan (d) Kemampuan bekerja sama

KEPUASAN KERJA

Robbins (2011: 102), mengemukakan bahwa “kepuasan kerja adalah suatu sikap umum seorang individu terhadap pekerjaannya. Kepuasan kerja merupakan sekumpulan perasaan, keyakinan, dan pikiran tentang bagaimana respon terhadap pekerjaannya. Hartatik (2014: 223) “mengatakan bahwa kepuasan kerja pada dasarnya merupakan salah satu aspek psikologis yang mencerminkan perasaan seseorang terhadap pekerjaannya. Ia akan merasa puas dengan adanya kesesuaian antara kemampuan, keterampilan dan harapannya dengan pekerjaan yang dia hadapi”.

Wexley dan Yukl (Priansa, 2016:298) mengemukakan tiga teori kepuasan kerja, yaitu *discrepancy theory*, *equity theory*, dan *two factor theory*.

KOMPENSASI

Dessler (1997:85) menyatakan bahwa “kompensasi merupakan salah satu bentuk pembayaran atau imbalan yang diberikan kepada karyawan dan timbul dari dipekerjakannya karyawan itu”. Hasibuan (2016:54) mendefinisikan kompensasi sebagai semua pendapatan yang berbentuk uang, barang

langsung atau tidak langsung yang diterima karyawan sebagai imbalan atas jasa yang diberikan kepada perusahaan”.

Izhari dkk (2019:308) menyampaikan bahwa kompensasi memiliki 10 tujuan, yaitu: (a) Ikatan kerjasama, (b) Kepuasan kerja, (c) Pengadaan efektif, (d) Motivasi kerja, (e) Stabilitas karyawan, (f) Disiplin, (g) Pemenuhan kebutuhan ekonomi, (h) Pengkaitan kompensasi dengan produktivitas kerja, (i) Pengkaitan kompensasi dengan sukses perusahaan, dan (j) Pengkaiatan antara keseimbangan keadilan pemberian kompensasi.

Veithzal Rivai (2011:356) membagi kompensasi dalam dua kelompok, yaitu kompensasi finansial dan non finansial. Kompensasi finansial dapat dibagi lagi kedalam dua kelompok, yaitu langsung dan tidak langsung. Sedangkan kompensasi non finansial dapat berupa pekerjaan dan lingkungan pekerjaan. Selanjutnya Veithzel Rivai (2011: 357) menyampaikan bahwa untuk menilai kompensasi terdapat empat indikator yang dapat digunakan, yaitu: (a) Gaji dan upah (baik yang diterima oleh pegawai karena kompensasinya terhadap perusahaan), (b) Insentif (tambahan kompensasi diluar gaji dan upah diberikan oleh perusahaan), (c) Fasilitas (kompensasi yang diberikan oleh pihak perusahaan kepada pegawai sebagai penunjang kelancaran untuk bekerja dan memotivasi pegawai agar semangat bekerjanya), (d) Tunjangan (kompensasi tambahan yang diberikan berdasarkan kebijakan perusahaan terhadap semua pegawai dalam usaha untuk meningkatkan kesejahteraan pegawai, seperti tunjangan kinerja, tunjangan kesehatan, tunjangan pendidikan)

PENEMPATAN KERJA

Suwatno (2008: 138) berpendapat bahwa “penempatan kerja adalah untuk menempatkan karyawan sebagai unsur pelaksana pekerjaan pada posisi yang sesuai dengan kemampuan, kecakapan dan keahliannya”.

Penempatan kerja merupakan salah satu upaya menyalurkan keterampilan tenaga kependidikan secara lebih baik melalui penempatan tenaga kependidikan pada jabatan yang paling cocok untuk mencapai kepuasan kerja dan prestasi maksimal.

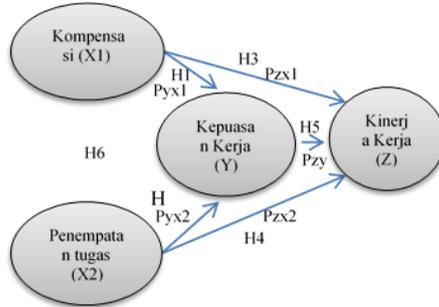
Mangkuprawira (2011: 166-170) menyatakan bahwa, ada dua cara penempatan kerja yaitu *recruitment* dan *inplacement*. *Recruitment* dengan cara menarik tenaga baru dari luar organisasi sedangkan *inplacement* adalah tenaga kependidikan yang sudah ada diberikan tugas atau posisi baru. Ada tiga jenis penempatan internal, yaitu: (a) Promosi, (b) Alih Tugas, dan (c) Demosi.

Tujuan menempatkan tenaga kependidikan pada jabatan yang sesuai dengan minat dan kemampuannya adalah agar dia menjadi lebih mampu menggali keterampilan terbaiknya, menjadi lebih efisien dalam menunaikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya, juga untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuannya dalam bekerja, selain itu juga rencana penempatan kerja harus memiliki tujuan berdasarkan kebutuhan (Sastrohadwiryo, 2002: 166)

Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam mengukur penempatan kerja. Werther & Davis (Suwatno, 2003: 129) mengemukakan beberapa dimensi dan indikator dalam penempatan kerja, yaitu faktor: (a) Prestasi Akademis, (b) Pengalaman, (c)

Kesehatan Fisik dan Mental, (d) Status Perkawinan, dan (e) Usia.

KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS



Bagan 1 Kerangka Berfikir

HIPOTESIS

- H1 : Diduga terdapat pengaruh signifikan dan positif kompensasi terhadap kepuasan kerja
- H2 : Diduga terdapat pengaruh signifikan dan positif penempatan tugas terhadap kepuasan kerja
- H3 : Diduga terdapat pengaruh signifikan dan positif kompensasi terhadap kinerja karyawan
- H4 : Diduga terdapat pengaruh signifikan dan positif penempatan tugas terhadap kinerja karyawan
- H5 : Diduga terdapat pengaruh signifikan dan positif kepuasan kerja terhadap kinerja karyawan
- H6 : Diduga terdapat pengaruh signifikan dan positif kompensasi terhadap penempatan tugas
- H7 : Terdapat pengaruh signifikan dan positif kepuasan kerja sebagai variabel *intervening* terhadap kinerja karyawan.

3. METODE PENELITIAN

DESAIN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyajikan hubungan antar variabel, untuk memvalidasi teori, membuat prediksi, dan untuk menggeneralisasi. Teori digunakan sebagai standar untuk menentukan apakah suatu fenomena terjadi atau tidak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang memadukan dua cara berfikir

induktif dan deduktif (Suradika dan Wicaksono, 2019: 30) dengan metode eksplanatori untuk melihat hubungan antara variabel-variabel penelitian (Suradika, 2000: 22).

Data didapat secara langsung dari tenaga kependidikan Universitas “MJ” melalui pengambilan sampel yang mewakili populasi. Data yang telah diperoleh dari penelitian dimanfaatkan untuk pengujian terhadap hipotesis.

POPULASI DAN SAMPEL

Populasi dalam penelitian ini adalah Tenaga Kependidikan yang berstatus karyawan tetap pada Universitas “MJ” dan sudah bekerja lebih dari 3 tahun berjumlah 218 tenaga kependidikan. Dalam menghimpun sampel, digunakan teknik proporsional random sampling. Menurut Sugiyono (2015:92) “Proporsional random sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan sama kepada semua anggota secara proporsional”. Sampel yang diuji harus mewakili populasi dan representatif. Berdasarkan rumus Slovin (Riduan dan Akdon, 2009: 254), diperoleh jumlah sampel sebanyak 68,5 dibulatkan menjadi 69.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

• PENGISIAN KUESIONER

Kuesioner adalah cara mengumpulkan data melalui sejumlah pernyataan tertulis yang akan dijawab responden. Indikator yang dijadikan acuan dalam membuat pernyataan/pertanyaan menggunakan skala likert yang memiliki jawaban dari sangat positif sampai sangat negatif dan dibuat nilainya (Sugiono, 2009:133):

- 1) Sangat Setuju diberi skor 5
- 2) Setuju diberi skor 4

- 3) Ragu-ragu diberi skor 3
- 4) Tidak setuju 2
- 5) Sangat tidak setuju 1

• OBSERVASI

Sutrisno Hadi seperti dikutip Sugiono (2009: 203) menyatakan bahwa observasi dapat dimanfaatkan jika objek yang diteliti adalah perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dengan sampel yang tidak terlalu besar.

TEKNIK ANALISIS DATA

Penelitian ini memakai metode analisis data WarpPLS (*Partial Least Square*) Versi 7.0, dengan tahapan analisis sesuai Solimun dkk. (2017:110) sebagai berikut ini:

- 1) Merancang Model Struktural (*Inner Model*)
- 2) Merancang Model Pengukuran (*Outer Model*)
- 3) Mengkonstruksi Diagram Jalur
- 4) Konversi Diagram Jalur ke Sistem Persamaan
- 5) Estimasi: *Outer Model* dan *Inner Model*
- 6) Evaluasi *Goodness of Fit*
- 7) Pengujian Hipotesis

HASIL PENELITIAN

• UJI OUTER MODEL

VALIDITAS KONVERGEN

Tabel 12 *Combined Loading And Cross-Loading*

	Z	Y	X1	X2	P value
Z1.1	0.791	-0.03	-0.124	-0.079	<0.001
Z1.2	0.872	-0.268	0.118	0.018	<0.001
Z1.3	0.802	-0.302	0.028	0.265	<0.001
Z1.4	0.863	-0.073	-0.06	0.125	<0.001
Z1.5	0.908	0.016	-0.098	0.127	<0.001

Z1.6	0.84	-0.263	-0.106	0.369	<0.001
Z1.7	0.849	-0.177	0.159	-0.051	<0.001
Z1.8	0.83	0.354	-0.099	-0.3	<0.001
Z1.9	0.711	0.36	0.096	-0.183	<0.001
Z1.10	0.858	0.431	0.094	-0.324	<0.001
Y.1	0.409	0.785	-0.197	0.262	<0.001
Y.2	0.005	0.806	-0.279	0.266	<0.001
Y.3	-0.04	0.898	-0.122	-0.009	<0.001
Y.6	-0.003	0.878	0.312	-0.265	<0.001
Y.7	-0.369	0.775	0.278	-0.232	<0.001
X1.1	-0.105	-0.178	0.783	-0.045	<0.001
X1.2	-0.049	-0.208	0.8	0.064	<0.001
X1.4	-0.071	-0.451	0.708	-0.066	<0.001
X1.5	0.285	-0.141	0.625	-0.287	<0.001
X1.7	0.142	0.336	0.717	0.195	<0.001
X1.8	-0.192	0.281	0.754	0.043	<0.001
X1.9	0.047	0.333	0.782	0.049	<0.001
X2.1	-0.188	0.122	-0.05	0.836	<0.001
X2.2	-0.068	0.07	-0.107	0.903	<0.001
X2.3	-0.234	0.066	0.02	0.793	<0.001
X2.4	-0.373	0.062	-0.089	0.787	<0.001
X2.5	-0.147	0.059	-0.091	0.916	<0.001
X2.6	0.3	-0.143	0.11	0.859	<0.001
X2.7	0.38	-0.132	0.024	0.819	<0.001
X2.8	0.447	0.1	-0.083	0.777	<0.001
X2.9	-0.114	-0.093	0.083	0.731	<0.001
X2.10	0	-0.127	0.212	0.777	<0.001

Berdasarkan tabel 1 nilai *outer model* atau korelasi antar konstruk setiap variabel yaitu X1, X2, Y dan Z memiliki nilai > 30 untuk semua *combined loading* dan *cross loading*

dengan *p-value*, < 0.001. dengan demikian pengukuran semua variabel adalah valid dan signifikan terhadap konstruk.

Validitas konvergen bertujuan untuk mengkonfirmasi pengukuran konstruk. Solimun dkk (2017: 115) memberikan *rule of thumb loading factor* yang dipandang bermakna jika lebih besar sama dengan 0.30. Dan jika *loading factor* dapat dikatakan signifikan apabila *p-value* lebih kecil dari $P < 0.001$.

VALIDITAS DISKRIMINAN

Tabel 13 *Correlation Among L.Vs. With Sq. Rts. Of Aves*

	Z	Y	X1	X2
Z	0.834	0.692	0.452	0.702
Y	0.692	0.83	0.718	0.733
X1	0.452	0.718	0.74	0.672
X2	0.702	0.733	0.672	0.822

Pada tabel 2 hasil uji validitas diskriminan dapat dijelaskan bahwa untuk variabel kompensasi (X1) mempunyai akar AVE 0.74; korelasinya dengan variabel lain sebesar 0.452, 0.718 dan 0.672, sehingga variabel X1 memenuhi validitas diskriminan. Variabel penempatan kerja (X2) memiliki akar AVE 0.822; korelasinya dengan variabel lain sebesar 0.702, 0.733 dan 0.672 sehingga variabel X2 memenuhi validitas diskriminan. Variabel kepuasan kerja (Y) mempunyai akar AVE 0.83; korelasinya dengan variabel lain yaitu 0.692, 0.718 dan 0.733, sehingga variabel Y memenuhi validitas diskriminan. Begitu juga dengan variabel kinerja (Z) memiliki akar AVE 0.834; korelasinya dengan variabel lain yaitu 0.692, 0.718 dan 0.733, sehingga variabel Z memenuhi validitas diskriminan.

RELIABILITAS

Tabel 14 *Composite Reliability Coefficient, Cronbach's Alpha Coefficient And AVE*

No		Composite Reliability Coefficient	Cronbach's Alpha Coefficient	AVE
1.	X1	0.898	0.871	0.548
2.	X2	0.954	0.946	0.675
3.	Y	0.896	0.863	0.689
4.	Z	0.956	0.951	0.698

Nilai *composite reliability coefficient* yang baik adalah ≥ 0.70 (Solimun 2017). Tabel 3 menunjukkan bahwa masing-masing konstruk *composite reliability coefficient* untuk variabel X1, X2 dan Y serta Z memenuhi standar yang telah ditetapkan yakni > 0.8 .

Solimun (2017:117) menjelaskan bahwa *cronbach's alpha coefficients* > 0.5 masih dapat diterima walaupun termasuk katagori kurang. Sedangkan *cronbach's alpha coefficients* < 0.4 merupakan realibitas sangat rendah dan tidak dapat diterima.

Selanjutnya dapat dilihat kembali setiap konstruk *cronbach's alpha coefficients* untuk variabel X1, X2, dan Y serta Z memenuhi standar yang telah ditetapkan yakni > 0.8 . Sedangkan untuk nilai AVE variabel Kompensasi (X1) sebesar 0.548, variabel Penempatan Kerja (X2) sebesar 0.675, variabel Kepuasan Kerja (Y) sebesar 0.689, variabel Kinerja (Z) sebesar 0.696.

Demikain juga untuk konstruk AVE variabel X1, X2, dan Y serta Z memenuhi standar yang telah ditetapkan yakni > 0.6 (Solimun, 2017:117).

UJI INNER MODEL

Model fit and quality indices hasil penelitian melalui analisis dengan *software*

WarpPLS 7.0 dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 15 Model Fit And Quality Indences

No.	Fit and Qty Indnce	Kriteria Fit	Hasil Analisis	Ket
1	APC	$P < 0.05$	0.403 $P < 0.001$	Baik
2	ARS	$P < 0.05$	0.590 $P < 0.001$	Baik
3	AARS	$P < 0.05$	0.578, $P < 0.001$	Baik
4	AVIF	accept ≤ 5 ideally ≤ 3.3	2.671	Ideal
5	AFVIF	accept ≤ 5 ideally ≤ 3	2.781	Ideal
6	GoF	small ≥ 0.1 medium ≥ 0.25 large ≥ 0.36	0.620	Large
7	SPR	Accept ≥ 0.7 ideally = 1	1.000	Ideal
8	RSCR	accept ≥ 0.9 ideally = 1	1.000	Ideal
9	SSR	accept ≥ 0.7	1.000	Ideal
10	NLBCD	accept ≥ 0.7	1.000	ideal

Tabel 4 model fit and quality indences dapat disimpulkan bahwa hasil analisis penelitian ini, 3 dari 10 model memiliki *goodness of fit* yang baik sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, 6 model memiliki *goodness of fit* yang ideal dan 1 model memiliki *goodness of fit large*, tetapi hal ini bersifat *rule of thumb* sehingga selayaknya tidak berlaku secara kaku dan mutlak” (Solimun dkk, 2017: 117).

UJI R-SQUARE

Table 1 Hasil Nilai R-Square

R-squared coefficients

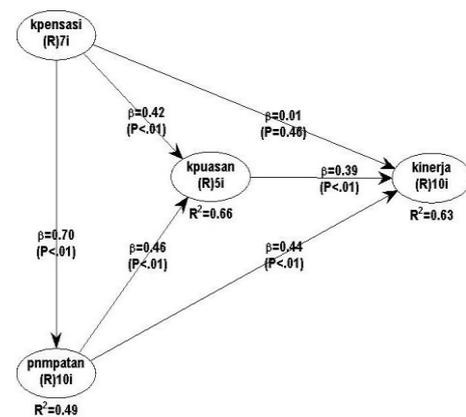
KIN_Z	KK_Y	KOM_X1	PK_X2
	0.657		

Adjusted R-squared coefficients

KIN_Z	KK_Y	KOM_X1	PK_X2
	0.646		

Berdasarkan tabel 5 di atas menunjukkan bahwa nilai *R-square* variabel *professional judgment* sebesar 0.657. Nilai *R-square adjusted* sebesar 0.646 mempunyai arti bahwa variabilitas konstruk kepuasan kerja yang dapat dijelaskan oleh variabilitas konstruk X1, dan X2 sebesar 65.7% sedangkan sisanya 34.3% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

UJI HIPOTESIS



Bagan 2 Model Struktural Pengujian Hipotesis

Pada tahap uji hipotesis ini, estimasi signifikansi parameter akan memberikan informasi bagaimana pengaruh antar variabel penelitian. Batasan menerima hipotesis yang diajukan adalah *P value* < 0.05 . *P value* > 0.05 hipotesis ditolak. Estimasi uji model struktural dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 16 Hasil Pengujian Hipotesis

No	Variabel	Koef Path	P-Value	Ket
----	----------	-----------	---------	-----

1	X1		Y	0.42	<0.001	Signifikan
2	X2		Y	0.46	<0.001	Signifikan
3	X1		Z	0.012	0.461	Tidak Signifikan
4	X2		Z	0.439	<0.001	Signifikan
5	Y		Z	0.387	<0.001	Signifikan
6	X1		X2	0.689	<0.001	Signifikan
7	X1	Y	Z	0.469	<0.001	Signifikan
8	X2	Y	Z	0.321	<0.001	Signifikan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

- 1) Kompensasi berpengaruh signifikan terhadap kepuasan kerja, hal ini sesuai dengan teori equity di mana keadilan terhadap pemberian kompensasi sudah sesuai dengan yang diharapkan dan juga sesuai dengan teori discrepancy yang menyatakan bahwa kompensasi yang diberikan tidak sama antara tenaga kependidikan satu dengan yang lainnya. Pemberian kompensasi dapat meningkatkan kepuasan kerja. Universitas “MJ” harus memperhatikan pengaturan kompensasi secara adil dan rasional. Bila tenaga kependidikan memandang pemberian kompensasi tidak memadai, maka kepuasan kerja cenderung akan menurun. Pemberian kompensasi pada tenaga kependidikan yang berprestasi akan memberikan kepuasan kerja, sehingga tenaga kependidikan tersebut dapat memberikan output yang baik bagi Universitas “MJ”. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian dari Sunarta (2019).
- 2) Penempatan kerja berpengaruh signifikan terhadap kepuasan kerja, hasil penelitian ini sesuai teori Equity, dimana teori ini

didasarkan pada asumsi bahwa orang-orang dimotivasi oleh keinginan untuk diperlakukan secara adil dalam pekerjaan. Didalam penempatan sumber daya manusia, dimana proses penempatan ini adalah tahap penentuan setelah dilakukan seleksi yang bertujuan untuk memberi peluang yang sama kepada setiap tenaga kependidikan untuk berkembang dan dapat menuangkan kreativitas dan kemampuannya dalam menyelesaikan segala bentuk tugas dan tanggung jawab yang diberikan. Jika penempatan tenaga kependidikan sudah sesuai dengan prinsip the right man on the right place maka tenaga kependidikan tersebut akan bekerja dengan baik. Penempatan tenaga kependidikan yang sesuai dengan latar belakang pendidikan dan pengalaman kerja sebelumnya akan meningkatkan semangat dalam bekerja. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian dari Nimas dan Mirwan dkk (2018).

- 3) Kompensasi tidak berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Tenaga Kependidikan, P Values pada penelitian ini > dari 0.05 (0.461 > 0.05). Penelitian ini tidak berhasil mendefinisikan dari teori *equity* dan *discrepancy*. Pemberian kompensasi baik langsung ataupun kompensasi tidak langsung tidak memiliki pengaruh langsung terhadap kinerja. Azas-azas keadilan dan kewajaran dalam pemberian kompensasi juga tidak memiliki pengaruh langsung terhadap kinerja.
- 4) Penempatan kerja berpengaruh signifikan terhadap kinerja tenaga kependidikan, hasil penelitian ini sesuai teori equity, dimana teori ini didasarkan pada asumsi bahwa individu dimotivasi oleh keinginan

untuk diperlakukan secara adil dalam pekerjaan. Menurut Hasibuan (2005), “penempatan kerja harus didasarkan pada job description dan job specification yang telah ditentukan serta berpedoman kepada prinsip *the right man on the right place and the right man behind the job*. Sehingga, sangat penting peran penempatan tenaga kependidikan terkait pencapaian tujuan Universitas “MJ” melalui kinerja tenaga kependidikan yang sesuai dengan keahlian dan kemampuan. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian dari Darwis dkk (2015) dan Tanto Wijaya dan Fransisca Andreani (2015).

- 5) Kepuasan kerja berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Tenaga Kependidikan, hasil penelitian ini sesuai teori equity, dimana teori ini didasarkan pada asumsi bahwa individu dimotivasi oleh keinginan untuk diperlakukan secara adil dalam pekerjaan. Serta teori discrepancy dan two factor theory dimana kepuasan kerja seseorang bergantung pada discrepancy antara expectation, needs or values dengan apa yang menurut perasaannya atau persepsinya telah diperoleh atau dapat dicapai melalui pekerjaan. Kepuasan kerja pada tenaga kependidikan akan mempengaruhi tingkat produktivitas kerja dan hasil akhir yang merupakan juga keberhasilan atau kemajuan Universitas “MJ”. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian dari Dani dan Djambur dkk (2014).
- 6) Kompensasi berpengaruh signifikan terhadap penempatan kerja, hasil penelitian ini sesuai teori equity, dimana teori ini didasarkan pada asumsi bahwa orang-orang dimotivasi oleh keinginan untuk

diperlakukan secara adil dalam pekerjaan. Kompensasi diberikan bertujuan memberikan rangsangan dan motivasi kepada tenaga kerja untuk meningkatkan prestasi kerja, serta efisiensi dan efektivitas kerja. Kepuasan kerja tenaga kependidikan terletak pada salah satu faktor, yaitu kompensasi yang merupakan segala sesuatu yang diterima tenaga kerja sebagai imbalan atas pekerjaan yang mereka lakukan. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian dari Tanto Wijaya dan Fransisca Andreani (2015).

- 7) Pengaruh kepuasan kerja sebagai variabel intervening berpengaruh signifikan terhadap kinerja tenaga kependidikan, kepuasan kerja dapat diungkapkan bahwa apa yang membuat sebagian individu lebih puas terhadap suatu pekerjaan daripada individu lainnya. Tenaga kependidikan yang memiliki kepuasan terhadap hasil kerjanya, akan lebih bersemangat melakukan pekerjaan berikutnya, dengan demikian akan dihasilkan kinerja yang tinggi dalam tiap hasil kerjanya.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa, kompensasi berpengaruh signifikan terhadap kepuasan kerja, dibuktikan dengan nilai p values < dari 0.05 ($0.001 < 0.05$) dengan *co-efficient path* 0.42. Pemberian kompensasi baik kompensasi langsung dan kompensasi tidak langsung secara bersama-sama, dengan memperhatikan azas-azas keadilan dan kewajaran, dapat meningkatkan kepuasan kerja sebesar 42% dan sisanya sebesar 58% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Artinya jika kompensasi

dinaikan 42%, maka kepuasan kerja juga akan naik sebesar 42%. Hal ini berbeda ketika kompensasi dihubungkan secara langsung kepada kinerja, besar *p values* kompensasi terhadap kinerja 0.461. (*P value* > 0.05) dengan nilai *coefficient path* sebesar 0.012, dengan demikian kompensasi berpengaruh tidak signifikan terhadap kinerja. Pemberian kompensasi baik langsung ataupun kompensasi tidak langsung tidak memiliki pengaruh langsung terhadap kinerja. Azas-azas keadilan dan kewajaran dalam pemberian kompensasi juga tidak memiliki pengaruh langsung terhadap kinerja. Akan tetapi, jika kompensasi dihubungkan secara tidak langsung terhadap kinerja melalui kepuasan kerja, menghasilkan *p value* < 0.001 (0.001 < 0.005), artinya secara tidak langsung kompensasi mempengaruhi kinerja melalui kepuasan kerja. Nilai *coefficient path* dari hubungan antara kompensasi, kepuasan kerja dan kinerja sebesar 0.469, dengan demikian kompensasi memberikan pengaruh secara tidak langsung kepada kinerja melalui kepuasan kerja sebesar 46,9%.

Penempatan kerja berpengaruh signifikan terhadap kepuasan kerja. Hal ini dapat dilihat dari nilai *p values* < dari 0.05 (0.021 < 0.05) dengan *coefficient path* sebesar 0.46. Penempatan kerja memberikan pengaruh sebesar 46% terhadap kepuasan kerja. Kepuasan kerja masih dapat ditingkat lagi melalui variabel penempatan kerja dengan meningkatkan indikator-indikator penempatan kerja, empat diantaranya adalah pertama, menempatkan tenaga kependidikan sesuai dengan latar belakang pendidikan yang dimilikinya. Kedua, dengan menyesuaikan penempatan kerja dengan pengalaman kerjanya. Ketiga,

dengan mempertimbangkan kesehatan fisik dan mental dan yang keempat dengan memperhatikan usia tenaga kependidikan. Penempatan kerja juga berpengaruh signifikan terhadap kinerja. Hal ini dapat dilihat dari *p values* < dari 0.05 (0.001 < 0.05) dengan *coefficient path* sebesar 0.439. Indikator-indikator penempatan kerja seperti disebut diatas secara langsung juga mempengaruhi kinerja. Sama halnya jika penempatan kerja dihubungkan secara tidak langsung kepada kinerja melalui kepuasan kerja, menghasilkan *coefficient path* sebesar < 0.001, artinya secara tidak langsung penempatan kerja mempengaruhi kinerja melalui kepuasan kerja. Nilai *coefficient path* dari hubungan antara penempatan kerja, kepuasan kerja dan kinerja sebesar 0.321, dengan demikian kompensasi memberikan pengaruh secara tidak langsung kepada kinerja melalui kepuasan kerja sebesar 32.1%.

Kepuasan kerja berpengaruh terhadap kinerja, *p values* antara kepuasan kerja dan kinerja < 0.001 dengan *coefficient path* sebesar 0.387. Dalam penelitian ini ada dua indikator yang digunakan untuk mengukur kepuasan kerja yaitu pekerjaan itu sendiri dan promosi. Kedua indikator ini secara bersama-sama memberikan pengaruh kepada kinerja sebesar 38.7%. Kepuasan kerja juga memberikan peranan yang baik sebagai variabel intervening memiliki pengaruh signifikan terhadap kinerja. Kepuasan kerja dapat memediasi pengaruh kompensasi dan penempatan kerja terhadap kinerja.

Penelitian ini mengkonfirmasi teori *equity* pada variabel yang diteliti, bahwa tenaga kependidikan Universitas “MJ” dimotivasi oleh keinginan untuk diperlakukan secara

adil dalam pekerjaan. Kompensasi yang diberikan bertujuan untuk merangsang tenaga kependidikan untuk meningkatkan prestasi kerja, efisiensi dan efektivitas kerja. Kepuasan kerja terletak pada salah satu faktor yaitu, kompensasi yang merupakan segala sesuatu yang diterima tenaga kependidikan sebagai imbalan atas pekerjaan yang mereka lakukan. *Two factor theory*, teori ini menjelaskan bahwa kepuasan kerja berbeda dengan ketidakpuasan kerja. Artinya kepuasan atau ketidakpuasan terhadap pekerjaan itu tidak merupakan suatu variabel yang berkelanjutan.

Kompensasi berpengaruh tidak signifikan terhadap kinerja tenaga kependidikan, kompensasi yang diberikan tidak sesuai dengan hasil kinerja yang dicapai. Hal ini harus menjadi perhatian dan fokus bagi pimpinan Universitas "MJ", sehingga kompensasi yang diberikan dapat meningkatkan kinerja tenaga kependidikan.

Ada dua cara untuk meningkatkan kinerja tenaga kependidikan:

- 1) Pemberian kompensasi diharapkan dapat diukur melalui capaian kinerja yang dihasilkan dan diinformasikan kepada tenaga kependidikan agar mereka mendapat rangsangan untuk meningkatkan kinerja (kompensasi berbasis kinerja).
- 2) Universitas "MJ" memfokuskan pada pemenuhan kepuasan kerja tenaga kependidikan secara terus menerus yang akan berdampak pada peningkatan kinerja.

6. REFERENSI

Akdon dan Riduwan. 2009. Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian

untuk Administrasi dan Manajemen. Bandung: Dewa Ruci.

Amin Ahmad. 2012. Manajemen Kinerja Pemerintah Daerah, Cet. 12, Yogyakarta: LaksBang PRESSINDO.

Danang Sunyoto, 2012. Manajemen Sumber Daya Manusia, Yogyakarta: CAPS.

Dessler, Gary. 1997. Manajemen Sumberdaya Manusia. Jakarta: PT. Prenhallindo.

Gaol L, Jimmy. 2014. A to Z Human Capital: Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta: PT. Grasindo.

Hartatik Indah Puji. 2014. Buku Praktis Mengembangkan SDM. Cet. I, Yogyakarta: Laksana.

Hasibuan, Malayu S.P. 2016. Manajemen Sumber Daya Manusia. Edisi Revisi. Jakarta: Penerbit PT Bumi Aksara.

Izhari Fadhilah dkk, 2019. *Evaluasi Kinerja Insani pada Perusahaan*. Jakarta: Campustaka.

Kaswan. 2012. Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Keunggulan Bersaing Organisasi. Edisi Pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.

L. Mathis, Robert & H. Jackson, John. 2011. Human Resource Management (edisi 10). Jakarta: Salemba Empat.

Mangkuprawira, S.Tb. 2011. Manajemen Sumber Daya Manusia Strategik. Bogor: Ghalia Indonesia.

Priansa dan Suwatno. 2013. Manajemen SDM dalam Prganisasi Publik dan Bisnis. Bandung: Alfabeta.

Rivai, Veithzal. 2011. Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Perusahaan: dari Teori ke Praktik. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Robbins, Stephen dan Judge, Timothy. 2011. *Perilaku Organisasi (Organizational Behavior)*. Jakarta: Salemba Empat.

Sastrohadiwiryono, Siswanto. 2002. Manajemen Tenaga Kerja Indonesia. Jakarta: Bumi Aksara.

- Solimun, Achmad, Adji. R. F, Nurjannah. 2017. *Metode Statistika Multivariat Pemodelan Persamaan Struktural (SEM) Pendekatan WarpPLS*. Malang: UB Press.
- Sudaryono. 2017. *Pengantar Manajemen Teori dan Kasus*. Jakarta: Buku Seru.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Bisnis (pendekatan kuantitatif dan R&D)*. Cet ke 14, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suradika, Agus. (2000). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: UMJ Press.
- Suradika, A dan Wicaksono, D. (2019). *Metodologi Penelitian*. Tangerang Selatan: UM Jakarta Press.
- Suwatno dan Donni Juni Priansa. 2016. *Manajemen SDM dalam Organisasi Publik dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Suwatno. 2003. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Erlangga.

PENGARUH KEPEMIMPINAN TRANSAKSIONAL TERHADAP STRES KERJA DAN MOTIVASI KERJA SERTA DAMPAKNYA PADA KINERJA: STUDI PADA RS “P” JAKARTA

Penulis : Ferry Budiman

Institusi : Program Studi Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email Korespondensi : ferrybudiman92@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.56>

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis Pengaruh Kepemimpinan Transaksional terhadap Stres Kerja dan Motivasi Kerja serta dampaknya pada Kinerja. Penelitian ini menggunakan data primer yang diambil melalui kuesioner sebagai sumber utama penelitian. Kuesioner dibagikan kepada seluruh kepala dan wakil kepala bidang yang bekerja di RS “P” Jakarta. Jumlah Populasi diambil secara menyeluruh untuk dijadikan sampel, dengan jumlah responden sebanyak 78 orang. Metode analisis dan uji hipotesis yang menggunakan analisis jalur PLS (*Partial Least Square*), kemudian perhitungannya menggunakan program *Smart PLS*, sedangkan penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan metode sensus atau sampling jenuh. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa dari 7 hipotesis, lima di antaranya diterima dan dua hipotesis ditolak, yaitu: (a) kepemimpinan transaksional berpengaruh positif dan signifikan terhadap Stres Kerja, (b) kepemimpinan transaksional berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Kerja, (c) kepemimpinan transaksional berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap Kinerja, (d) stres Kerja berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap Kinerja, (e) motivasi kerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kinerja, (f) Ada pengaruh tidak langsung kepemimpinan transaksional terhadap kinerja melalui Stres Kerja, dan (g) Ada pengaruh tidak langsung kepemimpinan transaksional terhadap kinerja melalui Motivasi Kerja.

Kata Kunci:

Kepemimpinan Transaksional
Stres Kerja
Motivasi Kerja
Kinerja

Abstract

This study aimed to analyze the effect of transactional leadership on job stress and work motivation and its impact on performance. This study uses primary data taken through a questionnaire as the main source of research. Questionnaires were distributed to all heads and deputy heads of fields working at RS "P" Jakarta. The total population was taken as a whole to be used as a sample, with 78 respondents. The method of analysis and hypothesis testing using PLS (Partial Least Square) path analysis, then the calculation using the Smart PLS program, while the determination of the sample is carried out using the census method or saturated sampling. The results of hypothesis testing show that of the seven hypotheses, five of them are accepted, and two are rejected.

Keywords:

Transactional Leadership
Work Stress
Work motivation
Performance

1. PENDAHULUAN

Rumah Sakit dewasa ini dihadapkan pada tuntutan untuk bekerja secara efisien, efektif dan tanggap, baik dalam upaya mempertahankan pasar maupun untuk mengungguli persaingan. Banyak praktisi dan ahli manajemen menekankan pentingnya peran manusia dalam menentukan keberhasilan sebuah organisasi/ perusahaan baik di sektor swasta maupun sektor publik karena kepemimpinan inilah faktor yang akan menentukan sukses atau tidaknya suatu organisasi/perusahaan. Sumber daya manusia berperan sangat penting dalam lingkup organisasi/perusahaan sebab manusia merupakan salahsatu roda penggerak dari seluruh aktivitas organisasi/perusahaan.

Rumah Sakit “P” yang menyediakan jasa layanan kesehatan akan mencapai visi, misi, tujuan dan sasaran apabila mendapat dukungan sepenuhnya oleh karyawan sebagai salah satu aset penting perusahaan. Selain itu, organisasi tidak akan mampu mencapai tujuannya tanpa peran kepemimpinan. Dalam kenyataannya para pemimpin dapat mempengaruhi moral dan motivasi, kepuasan kerja, keamanan, loyalitas, kualitas kehidupan kerja dan terutama tingkat prestasi suatu organisasi.

Struktur organisasi yang ada di RS “P” secara langsung memberikan tanggung jawab dan wewenang kepada Kepala/Manajer untuk mengelola bagian masing-masing yang telah ditentukan. Kepala/Manajer diberi hak dan tanggung jawab untuk mengelola bagian masing-masing yang dapat memberikan kontribusi kepada instansi sesuai target yang telah disepakati yang tertuang dalam KPI

(*Key Performance Indicator*) dalam rangka mencapai visi misi Rumah Sakit.

Ditinjau dari gaya kepemimpinannya, di Rumah Sakit tersebut cenderung menerapkan gaya kepemimpinan transaksional. Hal itu setidaknya dapat dilihat dari diterapkannya sistem target yang disepakati bersama dan dijadikan sebagai acuan kinerja Kepala/Manajer. Target kerja dapat menjadi beban kerja yang berat apabila tidak didukung fasilitas kerja atau kompensasi yang memadai. Kepala/Manajer sebagai barisan terdepan dalam pencapaian kinerja instansi untuk mencapai visi misi RS sangat rentan terhadap stres.

Permasalahan dan Keterbatasan yang ada menjadi hambatan untuk memotivasi diri dalam mencapai target instansi bahkan menjadi pemicu stres. Kepala/Manajer yang dapat mengelola stres kerja dengan baik dapat bertahan dan mampu mengembangkan dirinya dengan baik namun bagi yang tidak dapat mengelola stres kerjanya dengan baik menjadi antipati terhadap pekerjaan atau “pasrah” terhadap keadaan yang ada.

Dalam jangka pendek, stres yang dibiarkan begitu saja tanpa penanganan yang serius dari pihak perusahaan membuat karyawan menjadi tertekan, tidak termotivasi, dan frustrasi. Hal itu akan dapat menyebabkan karyawan bekerja tidak optimal sehingga kinerjanya pun akan terganggu. Jika dalam jangka panjang karyawan tidak dapat menahan stres kerja maka ia tidak mampu lagi bekerja di perusahaan. Pada tahap yang semakin parah, stres dapat membuat karyawan menjadi sakit atau bahkan akan mengundurkan diri. Beberapa Manajer secara tersirat mengalami kemunduran motivasi sehingga mereka

antipati terhadap pekerjaan bahkan ada beberapa yang sudah tidak dapat menjalankan pekerjaan sebagai Kepala/Manajer dikarenakan sakit.

Motivasi dipandang sebagai faktor penting karena merupakan sebuah dorongan yang menyebabkan, menyalurkan, serta mendukung perilaku manusia agar bersedia bekerja giat dan antusias mencapai hasil yang optimal. Motivasi juga merupakan suatu yang mengarahkan pegawai dan organisasi agar mau bekerja mencapai keberhasilan, sehingga keinginan dan tujuan organisasi dapat tercapai. Oleh karena itu, dipandang penting melakukan penelitian tentang **“PENGARUH KEPEMIMPINAN TRANSAKSIONAL TERHADAP STRES KERJA DAN MOTIVASI KERJA SERTA DAMPAKNYA PADA KINERJA (STUDI PADA RS “P” JAKARTA)”**.

2. KAJIAN LITERATUR

KEPEMIMPINAN TRANSAKSIONAL

Kepemimpinan ini menekankan pada transaksi atau pertukaran yang terjadi antar pemimpin, rekan kerja dan bawahannya. Pertukaran ini didasarkan pada diskusi pemimpin dengan pihak-pihak terkait untuk menentukan apa yang dibutuhkan dan bagaimana spesifikasi kondisi dan upah/hadiah jika bawahan memenuhi syarat-syarat yang ditentukan.

Bass seperti dikutip Fitria (2016) mengemukakan kepemimpinan transaksional yang didefinisikan sebagai kepemimpinan yang melibatkan suatu proses pertukaran yang menyebabkan bawahan mendapat imbalan serta membantu bawahannya mengidentifikasi apa yang harus dilakukan untuk memenuhi hasil yang diharapkan.

Lebih lanjut dikemukakan oleh Bass seperti dikutip Fitria (2016) Faktor-faktor bahwa gaya kepemimpinan transaksional dibentuk oleh faktor-faktor antara lain: (a) imbalan Kontingen (*Contingent Reward*), (b) manajemen eksepsi aktif, dan (c) manajemen eksepsi pasif. Indikator pengukuran kepemimpinan transaksional menurut Fang and Ying, juga dikutip oleh Fitria (2016) meliputi: (a)memberi umpan balik positif ketika pekerjaan dilakukan dengan baik, (b) memberi pengakuan khusus ketika produktivitas tinggi, (c) memuji ketika melebihi produktivitas normal, (d) tidak mengakui kinerja yang baik, (e) memperingatkan ketika kinerja sedang buruk, dan (f) memberitahu ketika produktivitas tidak meningkat.

STRES KERJA

Charles D Spielberg seperti dikutip Ari Sintya (2005) menyatakan bahwa stres adalah tuntutan-tuntutan eksternal mengenai seseorang, misalnya obyek-obyek dalam lingkungan atau suatu stimulus yang secara obyektif adalah berbahaya. Stres juga diartikan sebagai tekanan, ketegangan atau gangguan yang tidak menyenangkan yang berasal dari luar diri seseorang. Selanjutnya Soesmalijah Soewondo, seperti dikutip oleh Dhini Rama (2010) menyatakan bahwa stres kerja adalah suatu kondisi di mana terdapat satu atau beberapa faktor di tempat kerja yang berinteraksi dengan pekerja sehingga mengganggu kondisi psikologis, fisiologis, dan perilaku.

Stres kerja akan muncul bila terdapat kesenjangan antara kemampuan individu dengan tuntutan-tuntutan dari pekerjaannya. Stres merupakan kesenjangan antara

kebutuhan individu dengan pemenuhannya dari lingkungan.

Masalah stres kerja di dalam organisasi perusahaan menjadi gejala yang penting diamati sejak mulai timbulnya tuntutan untuk melakukan efisiensi di dalam pekerjaan. Akibat adanya stres kerja tersebut orang menjadi *nervous*, merasakan kecemasan yang kronis, peningkatan ketegangan pada emosi, proses berpikir dan kondisi fisik individu. Selain itu, sebagai hasil adanya stres kerja sering menimbulkan masalah bagi tenaga kerja, baik pada kelompok eksekutif (*white collar workers*) maupun kelompok pekerja biasa (*blue collar workers*).

Secara umum, seseorang yang mengalami stres pada pekerjaan akan menampilkan gejala-gejala yang meliputi tiga aspek, yaitu: *Physiological*, *Psychological* dan *Behaviour*. (Robbins, 2007: 86).

MOTIVASI KERJA

Motivasi terbentuk dari sikap (*attitude*) seorang pegawai dalam menghadapi situasi kerja. Motivasi merupakan kondisi yang menggerakkan diri pegawai terarah untuk mencapai tujuan kerja. Sikap mental merupakan kondisi mental yang mendorong seseorang untuk berusaha mencapai potensi kerja secara maksimal. Selanjutnya Edwin B Flippo seperti dikutip Malayu (2005), menyatakan bahwa motivasi adalah suatu keahlian, dalam mengarahkan pegawai dan organisasi agar mau bekerja secara berhasil, sehingga para pegawai dan tujuan organisasi sekaligus tercapai.

Pemimpin perlu memahami apa saja yang dapat meningkatkan motivasi pengikutnya yang memiliki dampak pada kinerja yang

dirasakan. Hal ini dapat dikritisi sejak tahap seleksi karyawan baru, di mana pemimpin dapat menganalisis motivasi calon karyawan dengan seksama sehingga akan tepat dalam proses penempatan karyawan (Miao et al, 2007).

Motivasi adalah pemberian kegairahan bekerja kepada para pegawai. Motivasi berasal dari kata *move* yang berarti menggerakkan atau dorongan. Variabel motivasi kerja secara operasional diukur dengan menggunakan tiga indikator, yaitu: (a) Kebutuhan berprestasi (*need for achievement*), (b) kebutuhan psikologis (*psychological need*), dan (c) Kebutuhan rasa aman (*safety need*). Selain itu, menurut Suparman, seperti dikutip Brigita (2015), indikator pengukuran motivasi adalah (a) berusaha keras untuk mencapai prestasi (*target*) dan ingin mengetahui seberapa baik pekerjaannya, (b) menetapkan diri sendiri sebagai contoh dan teladan bagi orang lain, (c) memastikan bahwa semua pekerjaan dilakukan sesuai dengan rencana, (d) berusaha mencari bantuan dari orang yang lebih mengetahui sesuatu masalah/pekerjaan, dan (e) berusaha mengembangkan diri bersama dengan rekan.

KINERJA

Mangkunegara, seperti dikutip Ari Sintya (2016), menyatakan bahwa kinerja merupakan hasil kerja baik kualitas maupun kuantitas yang dihasilkan karyawan atau perilaku nyata yang ditampilkan sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan kepadanya. Selanjutnya Rivai, juga dikutip Ari Sintya (2016), menyatakan bahwa kinerja karyawan merupakan perilaku nyata yang ditampilkan setiap orang sebagai prestasi kerja yang dihasilkan oleh

karyawan sesuai dengan perannya dalam perusahaan.

Kinerja karyawan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam suatu organisasi untuk mencapai tujuannya, sehingga berbagai kebijakan harus dilakukan organisasi untuk meningkatkan kinerja karyawannya. Salah satu di antaranya adalah melalui penilaian kinerja.

Menurut Gibson, seperti dikutip Rahmila (2012) Kinerja pegawai dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu keterampilan individu, psikologis individu, dan organisasi,

3. METODE PENELITIAN

DESAIN PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dua jenis penalaran, yaitu induktif untuk mencapai kebenaran koherensi dan deduktif untuk mencapai kebenaran korespondensi. Pencapaian dua cara berfikir tersebut akan memperoleh kebenaran ilmiah (Suradika dan Wicaksono, 2019: 30)

Desain penelitian kuantitatif yang digunakan di dalam penelitian ini adalah desain survei (*survey design*), di mana peneliti mendeskripsikan secara angka dari beberapa kecenderungan, perilaku ataupun opini dari suatu populasi dengan meneliti sebuah sampel yang diambil, kemudian dari sampel ini, peneliti melakukan generalisasi atau membuat klaim tentang populasi itu (Creswell, 2016:208). Metode ini dipilih karena memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan karakteristik penelitian yang tujuannya dapat berupa deskriptif dan verifikatif.

SUMBER DATA

- **DATA PRIMER**

Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari responden melalui kuesioner.

- **DATA SEKUNDER**

Data sekunder merupakan data yang diambil dengan mengumpulkan data secara tidak langsung (diperoleh dari pihak lain), misalnya data laporan kinerja tahunan serta data kepegawaian dari RS serta dari literatur yang mendukung untuk penelitian ini.

TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di RS “P” Jakarta. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Februari 2020.

POPULASI

Populasi adalah jumlah dari keseluruhan obyek yang karakteristiknya hendak diduga, selanjutnya sampel adalah sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diteliti dan dianggap dapat mewakili keseluruhan sampel (Suradika, 2000: 37). Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh pejabat struktural Eselon III dan IV dan pejabat fungsional setingkat eselon III dan IV (kepala dan wakil kepala bagian, bidang, instalasi, unit) yang berkaitan dengan pelayanan di lingkungan RS “P” Jakarta sebanyak 78 orang.

SAMPEL

Menurut Arikunto (2012: 104) jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan. Dalam penelitian ini karena jumlah populasinya tidak lebih besar dari 100 orang responden, maka diambil 100% jumlah

populasi yang ada pada RS “P” yaitu sebanyak 78 orang.

Dengan demikian teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh karena teknik pengambilan penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi Kepustakaan dan Angket.

TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data menggunakan model pengukuran (*outer model*), model struktural (*inner model*) dan kriteria PLS. Model Pengukuran (*Outer Model*), Untuk melakukan uji kualitas data atas data primer ini dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Analisis model pengukuran konstruk dengan indikator refleksi ingin melihat validitas dari masing-masing indikator dan menguji reliabilitas dari konstruk tersebut. Selanjutnya Model struktural menunjukkan kekuatan estimasi antar variabel laten atau konstruk. Model struktural hubungan atau kekuatan estimasi antar variabel laten atau konstruk berdasarkan pada *substantive theory* (Ghozali, 2015:10). Dalam uji Hipotesis ini dilakukan melalui Uji *R Square* dan Uji statistik t.

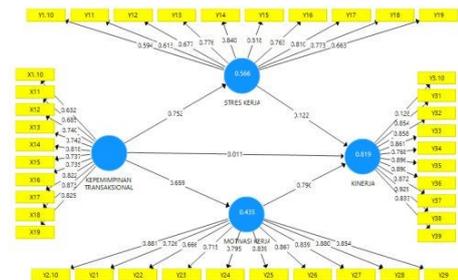
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

ANALISIS DATA

Teknik yang digunakan untuk pengolahan data menggunakan *Structural Equation Modelling* (SEM) berbasis *partial least square* memerlukan beberapa tahap untuk menilai fit model dari sebuah penelitian, tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut:

CONVERGENT VALIDITY

Convergent validity dari model pengukuran reflektif indikator dinilai berdasarkan korelasi antar *item score* atau *component score* yang diestimasi. Ukuran reflektif individual dikatakan tinggi jika berkorelasi lebih dari 0.70 dengan variabel yang diukur (nilai *loading factor*). Namun menurut Chin (1998) dalam Ghozali (2008) untuk penelitian tahap awal skala pengukuran nilai *loading factor* 0.5 sampai 0.6 dianggap cukup memadai. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah nilai *loading factor* sebesar 0.5, untuk lebih jelas hasil pengolahan data pada uji validitas konvergen *loading factor*:

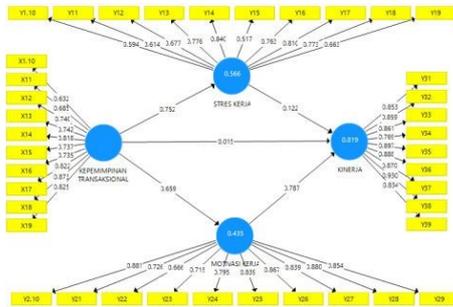


Gambar 2 Nilai Loading Factor Tahap 1

Gambar 1 menunjukkan variabel kepemimpinan transaksional, stres kerja, motivasi kerja, dan kinerja mempunyai kriteria valid untuk item pernyataan indikator dengan nilai *loading factor* > 0,50 yang dapat digunakan untuk mengukur model penelitian ini, terkecuali untuk pernyataan ke sepuluh dari variabel kinerja yaitu Y3.10 dinyatakan kurang valid karena memiliki nilai *loading factor* < 0,50, sehingga harus dikeluarkan untuk kecocokan model dan tidak dapat disertakan dalam pengujian data selanjutnya.

Adapun hasil pernyataan yang kurang valid kemungkinan disebabkan oleh ketidaktelitian dan kesibukan dari para responden dan juga waktu. Pengujian dilakukan kembali

berdasarkan pernyataan Y3.10 yang sudah dikeluarkan yang hasilnya dapat dilihat pada berikut ini:



Gambar 3 Nilai Loading Factor Tahap 2

Gambar 2 menunjukkan hasil bahwa semua pernyataan telah valid, dengan kriteria *loading factor* 0,50.

Dari hasil uji validitas tahap II memperlihatkan bahwa variabel Kepemimpinan Transaksional dengan dimensi Manajemen Eksepsi Aktif untuk indikator X18 dengan pernyataan Pemimpin melakukan tindakan perbaikan atas kesalahan yang dilakukan merefleksikan interelasi terbesar dalam menggambarkan variabel kepemimpinan transaksional dengan nilai *loading factor* sebesar 0,873.

Variabel Stres Kerja dengan dimensi Psikologi untuk indikator Y14 dengan pernyataan Hubungan kerja dengan atasan terasa nyaman merefleksikan interelasi terbesar dalam menggambarkan variabel stres kerja dengan nilai *loading factor* sebesar 0,840.

Variabel Motivasi Kerja dengan dimensi kebutuhan rasa aman untuk indikator Y2.10 dengan pernyataan memiliki kesempatan yang luas untuk memperoleh kemajuan dalam karir merefleksikan interelasi terbesar dalam menggambarkan variabel motivasi kerja dengan nilai *loading factor* sebesar 0,881.

Variabel Kinerja dengan dimensi faktor individu untuk indikator Y38 dengan pernyataan terbiasa datang tepat waktu merefleksikan interelasi terbesar dalam menggambarkan variabel motivasi kerja dengan nilai *loading factor* sebesar 0,930.

UJI RELIABILITAS

Uji reliabilitas ini dilakukan untuk menilai konsistennya dari instrumen penelitian. Instrumen penelitian dikatakan reliabel jika nilai *compose reliability* di atas 0,70 (Ghozali, 2015: 77). Selain itu suatu instrumen juga dikatakan reliabel jika nilai *cronbach alpha* di atas 0,70 (Ghozali, 2015:77).

Tabel 17 Hasil Uji Reliabilitas

	<i>Composite Reliability</i>	<i>Cronbach Alpha</i>	Ket
X1	0,933	0,920	Reliabel
Y1	0,909	0,887	Reliabel
Y2	0,950	0,940	Reliabel
Y3	0,963	0,957	Reliabel

Tabel 1 mengkonfirmasi bahwa seluruh variabel memenuhi *composite reliability*. Karena nilainya diatas yang direkomendasikan, yaitu diatas 0.70 yang sudah memenuhi kriteria reliabel.

Berdasarkan hasil evaluasi secara keseluruhan, baik convergent validity, diskriminan validity, dan *cronbach alpha*, maupun *composite reliability* yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dimensi-dimensi sebagai pengukur variabel laten merupakan pengukur yang valid dan reliabel.

HASIL UJI R-SQUARE

Tabel 18 Nilai R-Square

Variabel	Nilai R-Square

Stres Kerja	0,566
Motivasi Kerja	0,435
Kinerja	0,819

Tabel 2 menunjukkan nilai *R-Square* variabel Stres Kerja sebesar 0,566 yang artinya variabel stres kerja yang dapat dijelaskan oleh konstruk kepemimpinan transaksional sebesar 56,6% dan sisanya dijelaskan oleh variable eksogen lain yang tidak ada didalam model penelitian yang telah dirumuskan. Selanjutnya, nilai *R-Square* variabel motivasi kerja sebesar 0,435 artinya variabel stres kerja yang dapat dijelaskan oleh konstruk kepemimpinan transaksional sebesar 43,5% dan sisanya dijelaskan oleh variabel eksogen lain yang tidak ada dalam penelitian ini. Dan yang terakhir nilai *R-Square* variabel kinerja sebesar 0,819 yang dapat dijelaskan oleh konstruk kepemimpinan transaksional sebesar 81,9% dan sisanya dijelaskan oleh variabel independen lain yang tidak ada dalam model penelitian yang telah dirumuskan ini.

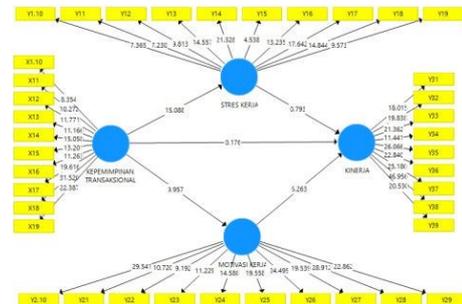
HASIL UJI T STATISTIK

Tabel 19 Hasil Uji T Statistik

	Original Sample (O)	Sampel Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (IO/STDEV)	P Values
X1 -> Y1	0,752	0,762	0,050	15,088	0,000
X1 -> Y2	0,659	0,671	0,066	9,957	0,000
X1 -> Y3	0,015	0,004	0,087	0,176	0,860
Y1 - Y3	0,122	0,155	0,154	0,793	0,428
Y2 -> Y3	0,787	0,765	0,126	6,263	0,000

Hasil uji statistik t menunjukkan, tingkat signifikansi yang dilihat dalam t tabel signifikansi 5% > 1.992, di mana menurut tabel dengan n = 78 dan k = 4, maka *degree of freedom* (df) = n-k = 74, dengan df sebesar 74 dan tingkat signifikansi 5% maka nilai t tabel

adalah sebesar 1.992. Jadi t harus memiliki nilai lebih besar daripada 1.992 (≥ 1.992). jika nilai t statistik di atas 1.992 dapat disimpulkan bahwa nilai t statistik tersebut signifikan.



Gambar 4 Hasil Uji Bootstrapping

Tabel 20 Hasil Nilai Koefisien

Variabel	Nilai
Kepemimpinan Transaksional terhadap Stres Kerja	0,752
Kepemimpinan Transaksional terhadap Motivasi Kerja	0,659
Kepemimpinan Transaksional terhadap Kinerja	0,015
Stres Kerja terhadap Kinerja	0,122
Motivasi Kerja terhadap Kinerja	0,787

Didapatkan persamaan sub struktural sebagai berikut:

$$y_1 = 0,752 + 0,112$$

$$y_2 = 0,659 + 0,757$$

$$y_3 = 0,015$$

PENGUJIAN HIPOTESIS

- H1: KEPEMIMPINAN TRANSAKSIONAL BERPENGARUH SIGNIFIKAN TERHADAP STRES KERJA**

Hipotesis ini menyatakan bahwa kepemimpinan transaksional (X1) berpengaruh signifikan terhadap stres kerja (Y1), hasil uji terhadap koefisien parameter antara kepemimpinan transaksional terhadap stres kerja menunjukkan adanya pengaruh positif sebesar 75,2% (yaitu berdasarkan original sampel estimate X1 \square Y1 nilai pada nilai 0,752) dengan nilai T-statistik

sebesar 15,088 dan signifikan (t tabel signifikansi 5% = 1,992). Nilai T-statistik tersebut berada diatas nilai t tabel, maka dengan demikian hipotesis pertama dapat diterima.

- **H2: KEPEMIMPINAN TRANSAKSIONAL BERPENGARUH SIGNIFIKAN TERHADAP MOTIVASI**

Hipotesis ini menyatakan bahwa kepemimpinan transaksional (X1) berpengaruh signifikan terhadap motivasi kerja (Y2), hasil uji terhadap koefisien parameter antara kepemimpinan transaksional terhadap kinerja menunjukkan adanya pengaruh positif sebesar 65,9% (yaitu berdasarkan nilai *original sampel estimate* $X1 \rightarrow Y2$ pada nilai 0,659) dengan nilai T-statistik sebesar 9,957 dan signifikan (t tabel signifikansi 5% = 1,992). Nilai T- statistik tersebut berada diatas nilai t tabel, maka dengan demikian hipotesis kedua dapat diterima.

- **H3: KEPEMIMPINAN TRANSAKSIONAL BERPENGARUH SIGNIFIKAN TERHADAP KINERJA**

Hipotesis ini menyatakan bahwa kepemimpinan transaksional (X1) berpengaruh signifikan terhadap kinerja (Y3), hasil uji terhadap koefisien parameter antara kepemimpinan transaksional terhadap kinerja menunjukkan adanya pengaruh positif sebesar 1,5% (yaitu berdasarkan nilai *original sampel estimate* $X1 \rightarrow Y3$ pada nilai 0,015) dengan nilai T-statistik sebesar 0,176 dan tidak signifikan (t tabel signifikansi 5% = 1,992). Nilai T- statistik tersebut berada dibawah nilai t tabel, maka dengan demikian hipotesis ketiga tidak dapat diterima.

- **H4: STRES KERJA BERPENGARUH SIGNIFIKAN TERHADAP KINERJA**

Hipotesis ini menyatakan bahwa stres kerja (Y1) berpengaruh signifikan terhadap kinerja (Y3), hasil uji terhadap koefisien parameter antara stres kerja terhadap kinerja menunjukkan adanya pengaruh positif sebesar 12,2% (yaitu berdasarkan nilai *original sampel estimate* $Y1 \rightarrow Y3$ pada nilai 0,122) dengan nilai T- statistik sebesar 0,793 dan tidak signifikan (t tabel signifikansi 5% = 1,992). Nilai T-statistik tersebut berada dibawah nilai t tabel, maka dengan demikian hipotesis keempat tidak dapat diterima.

- **H5: MOTIVASI KERJA BERPENGARUH SIGNIFIKAN TERHADAP KINERJA**

Hipotesis ini menyatakan bahwa motivasi kerja (Y2) berpengaruh signifikan terhadap kinerja (Y3), hasil uji terhadap koefisien parameter antara motivasi kerja terhadap kinerja menunjukkan adanya pengaruh positif sebesar 78,7% (yaitu berdasarkan nilai *original sampel estimate* $X1 \rightarrow Y3$ pada nilai 0,787) dengan nilai T- statistik sebesar 6,263 dan signifikan (t tabel signifikansi 5% = 1,992). Nilai T-statistik tersebut berada diatas nilai t tabel, maka dengan demikian hipotesis kelima dapat diterima.

- **H6: KEPEMIMPINAN TRANSAKSIONAL BERPENGARUH TERHADAP KINERJA MELALUI STRES**

Hipotesis ini menyatakan bahwa kepemimpinan transaksional (X1) berpengaruh signifikan terhadap kinerja (Y3), hasil uji terhadap koefisien parameter antara kepemimpinan transaksional terhadap kinerja menunjukkan adanya pengaruh positif sebesar 1,5% (yaitu berdasarkan nilai *original sampel*

estimate $X_1 \rightarrow Y_3$ pada nilai 0,015) dengan nilai T-statistik sebesar 0,176 dan tidak signifikan (t tabel signifikansi 5% = 1,992). dengan nilai P values 0,000 < dari 0,05 maka terdapat pengaruh tidak langsung antara X_1 (kepemimpinan transaksional) terhadap Y_3 (Kinerja) melalui Y_1 (Stres Kerja) sebagai variabel perantara. Dengan demikian, hipotesis keenam dapat diterima.

• **H7: KEPEMIMPINAN TRANSAKSIONAL BERPENGARUH TERHADAP KINERJA MELALUI MOTIVASI**

Hipotesis ini menyatakan bahwa kepemimpinan transaksional (X_1) berpengaruh signifikan terhadap kinerja (Y_3), hasil uji terhadap koefisien parameter antara kepemimpinan transaksional terhadap kinerja menunjukkan adanya pengaruh positif sebesar 1,5% (yaitu berdasarkan nilai *original sampel estimate* $X_1 \rightarrow Y_3$ pada nilai 0,015) dengan nilai T-statistik sebesar 0,176 dan tidak signifikan (t tabel signifikansi 5% = 1,992). dengan nilai P values 0,000 < dari 0,05 maka terdapat pengaruh tidak langsung antara X_1 (kepemimpinan transaksional) terhadap Y_3 (Kinerja) melalui Y_2 (Motivasi Kerja) sebagai variabel perantara. Dengan demikian, hipotesis ketujuh dapat diterima.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Kepemimpinan transaksional (X_1) memiliki pengaruh positif (dengan nilai *original estimate* 0,752) dan signifikan terhadap stres kerja (Y_1).
- 2) Kepemimpinan transaksional (X_1) memiliki pengaruh positif (dengan nilai

original estimate 0,659) dan signifikan terhadap motivasi kerja (Y_2).

- 3) Kepemimpinan transaksional (X_1) memiliki pengaruh positif (dengan nilai *original estimate* 0,015) dan tidak signifikan terhadap kinerja (Y_3).
- 4) Stres kerja (Y_1) memiliki pengaruh positif (dengan nilai *original estimate* 0,122) dan tidak signifikan terhadap stres kerja (Y_3).
- 5) Motivasi kerja (Y_2) memiliki pengaruh positif (dengan nilai *original estimate* 0,787) dan signifikan terhadap kinerja (Y_3).
- 6) Terdapat pengaruh tidak langsung antara X_1 (kepemimpinan transaksional) terhadap Y_3 (Kinerja) melalui Y_1 (Stres Kerja) sebagai variabel perantara.
- 7) Terdapat pengaruh tidak langsung antara X_1 (kepemimpinan transaksional) terhadap Y_3 (Kinerja) melalui Y_2 (Motivasi Kerja) sebagai variabel perantara.

SARAN

Saran-saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk meminimalisir stres kerja perlu ditingkatkan rasa kebersamaan, kekeluargaan dalam bekerja agar dapat mempercepat hubungan antara atasan dengan bawahan. Tidak semata-mata hanya mengacu pada target capaian kinerja yang terdapat dalam kontrak kerja antara atasan dengan bawahan setiap tahunnya.
- 2) Dalam pencapaian target sangat diperlukan kepemimpinan yang baik dalam memotivasi untuk mencapai tujuan bersama. Dapat dilakukan dengan berbagai hal oleh pemimpin, seperti lingkungan kerja yang menyenangkan, tingkat

kompensasi yang sesuai dengan hasil capaian bawahan, adanya penghargaan atas prestasi.

- 3) RS “P” sebagai instansi pemerintah yang bergerak di bidang jasa pelayanan kesehatan harus selalu meningkatkan kinerja bawahannya untuk semakin baik dari waktu ke waktu, hal ini harus dilakukan dalam menghadapi era globalisasi. Kemampuan manajemen SDM yang perlu ditingkatkan seperti pengetahuan teknologi, bawahan harus berfikir kreatif dalam mengembangkan inovasi baru. Tentunya hal seperti ini harus disinergikan oleh pemimpin dengan baik sehingga akan berdampak pada peningkatan kinerja bawahan.

6. REFERENSI

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Ari Sintya Dewi & I Made Artha Wibawa. 2016. “Pengaruh Stres Kerja Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja karyawan pada PT Bank BPD Bali Cabang UBUD”. (Jurnal Manajemen Universitas Udayana Vol 5).
- Badriyah, Mila. 2015. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Baqiyatul, Auladi. 2016. *Islam dan Stres Kerja*. Diakses pada Februari 2020 dari <http://studiislamkomprehensif.blogspot.com/2016/02/islam-dan-stress-kerja-baqiyatul.html>.
- Brigita Ria Tumilaar. 2015. *Pengaruh Disiplin, Gaya Kepemimpinan dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada BPJS Ketenagakerjaan Sulawesi Utara*. (Jurnal EMBA Vol 3)
- Chreswell, John W. 2016. *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chandra Yoga Aditama. 2003. *Manajemen Administrasi Rumah Sakit*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI- Press).
- Dhini Rama Dhania. 2010. *Pengaruh Stres Kerja, Beban Kerja Terhadap Kepuasan Kerja (Studi Pada Medical Representatif di Kota Kudus*. (Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus).
- Fitria Nirmala dan Nailul Fauziah. 2016. “Persepsi Kepemimpinan Transaksional dan Transformasional Terhadap Stres Kerja pada Driver PT Multi Binatransport”. (Jurnal Empat Fakultas Psikologi UNDIP).
- Ghozali, Imam dan Herry Latan. 2015. *Partial Least Square Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program Smart PLS 3.0*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Handoko, T H. 2013. *Manajemen Edisi 2*. Yogyakarta: BPFE- IKAPI
- Hardianti Dini Naradhipa dan Misbahuddin Azzuhri. 2015. “Pengaruh Stres kerja terhadap motivasi kerja dan dampaknya terhadap kinerja karyawan (Studi pada Pengemudi di PT Citra Perdana Kendedes)”. (Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Universitas Brawijaya).
- Hasibuan, Malayu S.P. 2010. *Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasibuan, Malayu S.P. 2010. *Manajemen Dasar, Pengertian, dan Masalah Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Inaray, Jolita Caroline, Olivia S. Nelwan, dan Victor P.K. Lengkong. 2016. “Pengaruh Kepemimpinan dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Amanah Finance di Manado”. (Jurnal Berkala Ilmiah Referensi, Vol.16). Diambil dari <https://ejournal.unsrat.ac.id>
- Leny Maryesa, Anggraini Sukmawati dan Hari Wijayanto. 2016. *Analisis Peran*

- Remunerasi dan Budaya Organisasi Terhadap Kompetensi Pegawai Guna Meningkatkan Kinerja Pegawai di Lembaga Penerbangan dan Antariksa Nasional*. (Jurnal Manajemen IKM Vol 11. September 2016)
- Maulizar, Said Musnadi, Mukhlis Yunus. 2012. *Pengaruh Kepemimpinan Transaksional dan Transformasional terhadap Kinerja Karyawan Bank Syariah Mandiri Cabang Banda*. (Jurnal Manajemen Pascasarjana Universitas Syiah Kuala).
- Nur Septi A, Hamidah Nayati U, dan Arik Prasetya. 2016. *Pengaruh Kepemimpinan Transaksional dan Transformasional Terhadap Kepuasan Kerja dan Kinerja Karyawan*. (Jurnal Administrasi Bisnis Vol 35 Universitas Brawijaya).
- Openulis.com. *Motivasi Kerja, Tawakal dan Ikhtiar*. di akses pada Februari 2020 dari <https://www.openulis.com/motivasi-kerja-tawakal-ikhtiar/>
- Prasetyo, B dan Jannah, M. L. 2006. *“Metode Penelitian Kuantitatif”*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rahmila Sari, Mahlia Muis, dan Nurdjannah Hamid. 2012. *“Pengaruh Kepemimpinan, Motivasi, dan Stres Kerja terhadap Kinerja Karyawan pada Bank Syariah Mandiri Kantor Cabang Makasar”*. (Jurnal Analisis Unhas).
- Riduwan, 2010. *“Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian”*. Bandung: Alfabeta.
- Rivai, Veithzal. 2011. *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan: dari teori ke praktek*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Robbin, Stephen P dan Timothy A. Judge. 2007. *Perilaku Organisasi, Buku 1 dan 2*. Jakarta: Salemba Empat
- Robbin, Stephen P dan Timothy A. Judge. 2015. *Perilaku Organisasi, Buku 2*. Jakarta: Salemba Empat
- Samsuddin, Harun. 2018. *“Kinerja Karyawan Tinjauan dari Dimensi Gaya Kepemimpinan, Budaya Organisasi dan Komitmen Organisasi”*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
- Sarwono, Jonathan. 2018. *“Statistik Untuk Riset Skripsi”*. Yogyakarta: Andi.
- Sondang P Siagian. 2002. *Kepemimpinan Organisasi dan Perilaku Administrasi*. Jakarta: Penerbit Gunung Agung.
- Sudarmanto. 2009. *Kinerja dan Pengembangan Kompetensi SDM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suradika, Agus. (2000). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: UMJ Press.
- Suradika, Agus dan Wicaksono, D. (2019). *Metodologi Penelitian*. Tangerang Selatan: UM Jakarta Press.
- Tintami, L., Pradhanawati, A., & Susanto, H. 2012. *“Pengaruh Budaya Organisasi dan Gaya Kepemimpinan Transformasional Terhadap Kinerja Karyawan Melalui Disiplin Kerja pada Karyawan Harian SKT Megawon II PT. Djarum Kudus”*. Diperoleh dari: <http://ejournal-S1.undip.ac.id/index.php/>.
- Wahyusumidjo. 2001. *Kepemimpinan dalam Organisasi*. Bandung: Penerbit Tarsito.
- Wirawan. 2013. *Kepemimpinan: Teori, Psikologi, Perilaku Organisasi, Aplikasi dan Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wirawan, 2015. *“Evaluasi Kinerja Sumber Daya Manusia Teori, Aplikasi, dan Penelitian”*. Jakarta: Salemba Empat.
- Wagimo dan Djameludin Ancok. 2005. *“Hubungan Kepemimpinan Transformasional dan Transaksional terhadap Motivasi Kerja Bawahan di Militer”*. (Jurnal Psikologi UGM Vol 32)

RANCANGAN PEMBELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL (SIMKOMDIG) KELAS X SMK GUNA JAYA KABUPATEN INDRAGIRI HILIR, RIAU

Penulis : Abdurrahman Saleh

Institusi : Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email Korespondensi : abdurrahmansaleh5669@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.3>

Abstrak

Rancangan pembelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas sepuluh di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Guna Jaya Kecamatan Keritang, Kabupaten Indragiri Hilir, Riau, disusun berdasarkan model pembelajaran Dick dan Carey. Terdiri dari sepuluh tahapan perancangan, yaitu (1) melakukan identifikasi tujuan pembelajaran; (2) melakukan analisis intruksional; (3) menganalisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran; (4) merumuskan tujuan pembelajaran khusus; (5) mengembangkan instrumen penilaian; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran; (8) merancang dan mengembangkan evaluasi formatif; (9) melakukan revisi terhadap program pembelajaran; (10) merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif. Hasil rancangan berupa (a) panduan pembelajaran (b) rencana pembelajaran (c) penilaian, dan (d) evaluasi pembelajaran dalam bentuk kompilasi dari bab-bab dan Kompetensi Dasar (KD) dalam buku Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK.

Kata Kunci:

Desain Pembelajaran
Bahan Pembelajaran.
Panduan Evaluasi
Model Pembelajaran Dick & Carrey

Abstract

The tenth-grade digital communication and simulation learning design at Guna Jaya Vocational High School (SMK) Guna Jaya, Keritang District, Indragiri Hilir Regency, Riau, was compiled based on the Dick and Carey learning model. It consists of ten stages of design, namely (1) identifying learning objectives; (2) perform instructional analysis; (3) analyzing student characteristics and learning contexts; (4) formulating specific learning objectives; (5) developing assessment instruments; (6) developing learning strategies; (7) developing and selecting learning materials; (8) designing and developing formative evaluations; (9) revise the learning program; (10) design and develop a summative evaluation. The results of the design are (a) learning guide, (b) lesson plan, (c) assessment,

Keywords:

Learning Design
Learning Materials.
Evaluation Guide
Dick and Carey learning model

1. PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting dalam memulai proses pembelajaran adalah

kesiapan guru dalam mendesain pembelajaran dan menerapkan rencana pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Komponen dan tahapan model *Dick and*

Carey lebih kompleks jika dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain, seperti Morrison, Ross, & Kemp (2001). Walaupun model Morrison, Ross, & Kemp juga memandang desain pembelajaran sebagai sebuah sistem, tetapi sedikit berbeda. Mereka menyebutkan desain pembelajaran sebagai metode yang sistematis tetapi bukan pendekatan sistematis. Tahapan yang digunakan yaitu perencanaan, pengembangan, evaluasi, dan manajemen proses. Guru yang baik adalah guru yang selalu berusaha untuk menciptakan pembelajaran yang terbaik. Untuk menciptakan pembelajaran yang terbaik, seorang guru harus pandai-pandai mendesain model pembelajaran. Model Dick dan Carrey memiliki 10 langkah pembelajaran yang sistematis, dari mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran sampai melaksanakan evaluasi.

Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (SIMKOMDIG) Kelas X SMK termasuk dalam kategori mata pelajaran yang baru dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan kurikulum SMK prodi Informasi dan Teknologi (IT). Perancangan pembelajaran mata pelajaran tersebut dengan menggunakan model *Dick and Carey* ini diharapkan dapat memberi kontribusi tersedianya sistem pembelajaran yang berdasar pada kebutuhan siswa, lebih efisien dan efektif.

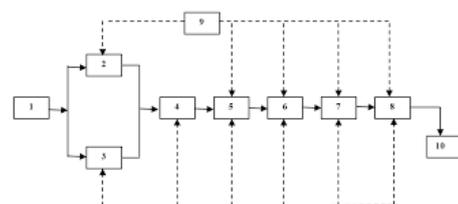
2. KAJIAN LITERATUR

MODEL DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN DICK DAN CAREY

Model desain sistem pembelajaran *The Systematic Design of Instructional* dikemukakan oleh Dick and Carey (2009) menggunakan pendekatan sistem atau *system approach* untuk mendesain sebuah program pembelajaran. Pendekatan tersebut meliputi

analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini terdiri dari beberapa komponen dan subkomponen yang perlu dilakukan secara sistematis dan sistemis untuk membuat rancangan aktifitas pembelajaran yang lebih besar. Suradika dkk (2020) menyatakan bahwa Model Dick dan Carey dipandang sebagai model desain pembelajaran yang dapat digunakan untuk merancang sistem pembelajaran pada semua level dan mata pembelajaran.

Tahapan yang dikemukakan oleh Dick dan Carey (2009) terdiri dari : (1) melakukan identifikasi tujuan pembelajaran; (2) melakukan analisis intruksional; (3) menganalisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran; (4) merumuskan pembelajaran khusus; (5) mengembangkan instrument penilaian; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran; (8) merancang dan mengembangkan evaluasi formatif; (9) melakukan revisi terhadap program pembelajaran; (10) merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif.



Bagan 3 Model Desain *Dick and Carey*

HAKEKAT MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL (SIMKOMDIG) KELAS X SMK.

Simulasi dan Komunikasi Digital (SIMKOMDIG) merupakan salah satu mata pelajaran di SMK yang membekali para siswa agar dapat mengomunikasikan ide pemikiran atau konsep melalui media digital. Menurut

Rinaldi Munir (2011:10), Para ahli bahasa menemukan kata *algorism* berasal dari nama cendekiawan muslim yang terkenal yaitu Abu Ja'far Muhammad Ibnu Musa Al-Khwarizmi (Al-Khwarizmi dibaca oleh orang Barat menjadi *algorism*) dalam bukunya yang berjudul Kitab *Aljabar Wal-muqabala*, yang artinya “Buku Pemugaran dan Pengurangan” (*The book of restoration and reduction*). Dari judul buku itu kita memperoleh kata “aljabar” (*algebra*). Perubahan dari kata *algorism* menjadi *algorithm* muncul karena kata *algorism* sering dikelirukan dengan *arithmetic* sehingga akhiran *-sm* berubah menjadi *-thm*. Mata pelajaran SIMKOMDIG menurut (Suyanto, 2005) dalam buku “Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing” dikatakan bahwa multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output* dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa multimedia adalah gabungan dari teks, grafik, animasi, audio, dan video yang bertujuan untuk menyampaikan informasi melalui komputer atau media elektronik lainnya.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Guna Jaya yang berlokasi di Jalan Parit Tuan Brak, Desa Kotabaru Reteh, Kecamatan Keritang, Kabupaten Indragiri Hilir, Riau. Dilaksanakan pada bulan September 2020 sd April 2021.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2009: 407) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dengan metode *survey*. Selanjutnya untuk menguji keektifan produk tersebut menguji keektifan produk tersebut dilakukan eksperimen sederhana dengan metode *one group pre and post-test design*. Borg and Gall seperti dikutip oleh Sugiyono (2009:11) menyatakan bahwa untuk penelitian analisis kebutuhan sehingga mampu dihasilkan produk yang bersifat hipotetik sering digunakan metode penelitian dasar (*basic research*). Setelah produk teruji, maka dapat diaplikasikan. Proses pengujian produk dengan eksperimen tersebut dinamakan penelitian terapan (*applied research*). Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk.

Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan yang dihasilkan dapat berupa kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang kelas untuk model pembelajar tertentu, model unit produksi, model manajemen, sistem pembinaan pegawai, sistem penggajian dan lain-lain (Sugiyono: 2009). Sukmadinata (2008:190), mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk

menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan dapat berbentuk *software*, ataupun *hardware* seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan.

Pada penelitian merancang pembelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK Guna Jaya Kabupaten Indragiri Hilir menggunakan metode R&D yang akan menghasilkan produk berupa rencana pembelajaran (RPP). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Guna Jaya yang berlokasi di Jalan Parit Tuan Brak, Desa Kotabaru Reth, Kec. Keritang, Kab. Indragiri Hilir, Riau.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama, mengidentifikasi beberapa tujuan pembelajaran pada Kompetensi Dasar (KD) siswa pada materi pokok logika dan algoritma komputer diantaranya:

- 1) Peserta didik mampu menjelaskan logika dan algoritma komputer dengan penuh rasa ingin tahu.
- 2) Melalui latihan peserta didik mampu memproses logika dan algoritma komputer secara kreatif.
- 3) Melalui penggalian informasi peserta didik mampu mengemukakan logika dan algoritma komputer secara mandiri.
- 4) Melalui praktikum peserta didik dapat menerapkan fungsi perintah (*command*) secara mandiri.

Kedua, melakukan analisis intruksional untuk menentukan keterampilan dan

pengetahuan yang relevan untuk mencapai kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dipersilahkan oleh guru untuk mengamati video pembelajaran.
- 2) Peserta didik berdiskusi tentang konsep ide dalam simulasi digital.
- 3) Berdasarkan penggalian informasi peserta didik dapat mengidentifikasi penggunaan konsep ide dalam simulasi digital.

Ketiga, menganalisis karakteristik siswa, guru diharapkan dapat mengetahui karakter setiap peserta didik saat didalam kelas maupun diluar kelas. Pengamatan ini ditujukan untuk merencanakan media pembelajaran yang cocok diterapkan kepada siswa.

Keempat, merumuskan pembelajaran khusus;

- 1) Peserta didik mengali informasi berkaitan dengan konsep ide dalam simulasi digital.
- 2) Peserta didik berdasarkan hasil bacaannya saling bertanya dalam diskusi berkaitan cara meletakkan konsep ide dalam simulasi digital.
- 3) Berdasarkan bacaan dan diskusi peserta didik dapat memproses langkah-langkah apa saja yang harus dilakukan dalam penerapan konsep ide dalam simulasi digital.

Kelima, mengembangkan instrument penilaian meliputi Pengetahuan (Kognitif) Keterampilan (Psikomotorik), Afektif (Sikap) dan menambahkan Kepemimpinan (*Leadership*) termasuk kedalamnya penilaian tanggungjawab.

Keenam, mengembangkan strategi pembelajaran yang sudah ada seperti

- 1) Strategi Pembelajaran Inkuiri (tanya jawab antara siswa dan guru).
- 2) Strategi Pembelajaran Kooperatif (kelompok).
- 3) Strategi Pembelajaran Ekspositori (penyampaian materi secara verbal oleh guru kepada siswa).
- 4) Strategi Pembelajaran Kontekstual (mengaitkan dengan dunia nyata).
- 5) Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (konsep memanfaatkan pengalaman yang dimiliki para siswa).
- 6) Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (belajar dari masalah yang dialami).
- 7) Strategi Pembelajaran Afektif (Sikap).

Ketujuh, merancang dan mengembangkan evaluasi formatif bagi guru saat sedang mengajar dan memberi tugas kepada siswa. Contoh evaluasi adalah siswa mencoba mengaitkan tugas yang diberi dengan kehidupan sehari-hari misalnya dalam menerapkan algoritma di kehidupan sehari-hari.

Kedelapan, guru melakukan penilaian formatif untuk memantau kemajuan belajar siswa selama proses belajar berlangsung. Contoh dalam materi algoritma, guru memberikan suatu masalah yang harus diselesaikan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan alur algoritma dan menerapkan langkah-langkah sistematis. Misalnya dalam kasus cara membuat mi instan. Guru dapat melihat sejauh mana pemahaman siswa dalam menguraikan langkah-langkah membuat mi instan yang benar sesuai dengan algoritma.

Kesembilan, melakukan revisi terhadap program pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan cara menganalisa

kebutuhan siswa. Contoh kebutuhan praktikum dan peralatan pendukung lain seperti *software* dan modul.

Kesepuluh, merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif. Evaluasi secara keseluruhan terkait proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) untuk siswa dan guru dengan harapan mendapatkan masukan dari berbagai pihak dalam hal ini siswa dan guru agar memperoleh proses belajar yang lebih baik.

5. KESIMPULAN

Penerapan model pengembangan Dick dan Carey dalam pengembangan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (SIM-KOMDIG) membantu guru menciptakan KBM lebih tersistem, efisien, dan efektif. Guru dapat mengelompokkan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan dalam proses KBM lebih sistematis dan sistemik. Guru dapat memilih strategi pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik. Guru dapat memilih bahan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengevaluasi keberhasilan belajar siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SMK Guna Jaya.

6. REFERENSI

- Aay Hidayah. (2012). *Research and Development (RnD) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan*. Jurnal Akademik. Vol. 37 (No. 1). <https://www.academia.edu/download/38758800/13-21-1-SM.pdf>
- Benny A. Pribadi. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

- Crismawati. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran Simulasi Digital Kelas X TKJ di SMKN 5*. Jurnal Media TIK. Vol. 4 (No. 2). <https://ojs.unm.ac.id/mediaTIK/article/download/21364/11126>.
- Dick, Walter and Carey, Lou. (2009). *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Pearson.
- Hariyanto, Bambang. (2007). *Esensi-esensi bahasa pemrograman Java*. Informatika. Bandung.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suradika, A., Winata, W., Wicaksono, D., Hadi, M. S., & Rifqiyati. (2020). *The Influence of Instructional Materials and Educational Background on the Learning Outcomes of Islamic Education*. Solid State Technology, 63(6), 1027–1043. <http://solidstatetechnology.us/index.php/JSST/article/view/2185>
- Wisnu. (2016). *Model Pembelajaran Dick dan Carey dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Kajian Linguistik dan Sastra. Vol. 1 (No. 2). <http://journals.ums.ac.id/index.php/KLS/article/viewFile/3631/2307>

PENGEMBANGAN DESAIN MODEL PEMBELAJARAN ASSURE PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN DI SMP ISLAMIYAH SAWANGAN

Penulis : Faisal Fahriansyah

Institusi : Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email Korespondensi : faisalrahman0605@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.5>

Abstrak

Pendidikan merupakan alat sebagai untuk menciptakan sebagai SDM yang berkualitas yang dipengaruhi oleh siswa, sarana dan prasarana, bahan ajar dan guru. Guru harus memiliki keterampilan dan pengetahuan dalam mengelola proses belajar mengajar yang baik dan benar sesuai dengan karakteristik peserta didik, bahan ajar, sarana, dan prasarana serta lingkungan belajar siswa. Salah satu poin penting dalam setiap guru adalah keterampilan guru dalam mengajar. Keterampilan guru dalam mengajar adalah pemilihan model pembelajaran. Desain model pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas. Keberhasilan guru dalam mengembangkan pembelajaran sangat ditentukan oleh keberhasilannya dalam mendesain pembelajaran yang dilakukannya. Di antara desain model pembelajaran yang dapat menuntun guru secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif adalah desain model ASSURE. Sesuai dengan namanya desain model ini terdiri dari enam langkah yaitu; *Analyze, State Object, Select, Utilize, Require, and Evaluate*, yang disingkat dengan ASSURE. Dalam pelaksanaannya, model ini memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas. Sesuai dengan karakteristik materi dan siswa SMP, model ASSURE dapat membantu guru dalam mendesain pembelajaran Seni Budaya di SMP yang dari beberapa hasil penelitian telah terbukti meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran Seni Budaya di SMP.

Kata Kunci :

Desain Pembelajaran
SBK
Model ASSURE

Abstract

Education is a means to create quality human resources influenced by students, facilities and infrastructure, teaching materials, and teachers. Teachers must have skills and knowledge in managing the teaching and learning process correctly and adequately under the characteristics of students, teaching materials, facilities, infrastructure, and student learning environment. One of the crucial points in every teacher is the teacher's skills in teaching and the selection of learning models. The design of learning models can create quality learning processes and outcomes. The Assure model design is a learning model design that can systematically guide teachers to plan the learning process effectively. This model consists of six steps: *Analyze, State Object, Select, Use, Require, and Evaluate*. In practice, this model combines technology and media in

Keywords:

Learning Design
SBK
Assure models

the classroom, following the characteristics of the material and junior high school students. The study results prove that this model can increase the effectiveness and quality of learning arts and culture in junior high schools.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan bagi setiap orang sangat penting. Suradika (2019: 17) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan orang atau sekelompok orang untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan. Dalam proses pendidikan tentunya yang diharapkan memperoleh hasil yang baik. Hasil belajar yang baik dapat diperoleh melalui belajar dengan sungguh-sungguh. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa secara umum dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari diri siswa itu sendiri sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Dalam UU RI No. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia yang diperlukan dirinya

Proses pembelajaran dapat berlangsung karena adanya siswa, guru, kurikulum, satu dengan yang lain saling terkait atau saling berhubungan. Siswa dapat belajar dengan baik jika sarana dan prasarana untuk belajar memadai, model pembelajaran guru menarik, siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan

ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Tujuan pendidikan dapat tercapai jika kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Suradika dkk (2020: 102) menyatakan bahwa belajar terjadi ketika peserta didik secara aktif terlibat dalam menciptakan pengetahuan dan pemahamannya sendiri dengan menghubungkan apa yang sedang dipelajari dengan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya yang sudah dimiliki. Suyono (2011) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan memperkokoh kepribadian.

Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas, di antaranya melalui aktivitas pembelajaran Seni Budaya dan keterampilan yang bertujuan untuk memberikan dan mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap, keterampilan kepada siswa serta mampu merefleksikannya dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Akan tetapi muatan seni budaya dan keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Dalam pembelajaran konvensional guru kurang mengikut sertakan siswa

dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih banyak bersifat hafalan tanpa mengembangkan wawasan berpikir dan penyelesaian masalah yang memungkinkan siswa belajar lebih aktif.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya; Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik; Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari; Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran; Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik. Di antara keempat bidang seni yang ditawarkan, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumber daya manusia serta fasilitas yang tersedia. Pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya. Pada tingkat Sekolah Dasar, mata pelajaran Keterampilan ditekankan pada keterampilan vokasional, khusus kerajinan tangan.

Berkaitan dengan desain atau perencanaan pembelajaran, ada banyak model desain pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam meningkatkan aktivitas serta kualitas pembelajaran. Di antaranya

adalah desain pembelajaran model ASSURE. Desain pembelajaran Model ASSURE ini merupakan salah satu model yang dapat menuntun guru secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif. Dalam pelaksanaannya, model ini memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas, sehingga dengan melakukan perencanaan secara sistematis, dapat membantu memecahkan masalah dan membantu mempermudah menyampaikan pembelajaran, karena proses pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan merupakan suatu sistem yang perlu dilakukan dengan pendekatan sistematis.

Artikel ini akan membahas tentang pengembangan desain pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SMP sesuai dengan langkah-langkah desain model ASSURE serta analisis kebutuhan media yang digunakan sebelum pelaksanaan pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Seni Budaya Keterampilan pada Siswa SMP.

2. PEMBAHASAN

HAKIKAT MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN SMP

Muatan seni budaya dan keterampilan sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada

dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Menurut Arinil (2011), mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (a) seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya, (b) seni musik mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik, (c) seni tari mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari, (d) seni drama mencakup keterampilan pentas dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran, dan (e) keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik.

Di antara keempat bidang seni yang ditawarkan, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumberdaya manusia serta fasilitas yang tersedia. Pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya. Pada tingkat Sekolah Dasar, mata pelajaran Keterampilan ditekankan pada keterampilan vokasional, khusus kerajinan tangan.

Lebih lanjut Arinil (2011) menjelaskan bahwa mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (a) memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, (b) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, dan

keterampilan, (c) menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, dan (d) menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

DESAIN PEMBELAJARAN MODEL ASSURE

Desain adalah sebuah istilah yang diambil dari kata *design* (Bahasa Inggris) yang berarti perencanaan atau rancangan. Istilah desain dalam hal ini mempunyai makna adanya suatu keseluruhan, struktur, kerangka atau *outline* dan urutan atau sistematika kegiatan. Menurut Sanjaya (2008) tujuan sebuah desain adalah untuk mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia melalui suatu desain orang bisa melakukan langkah-langkah yang sistematis untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi. Hasil dari desain pembelajaran adalah diperolehnya suatu sistem pembelajaran. Suradika dkk (2020: 1028) menyatakan bahwa sistem pembelajaran adalah “*a collection of elements that interact and are interdependent with each other in an effort to facilitate learning to achieve learning objectives*” (Suatu kumpulan dari unsur-unsur yang saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain dalam upaya memfasilitasi pembelajaran untuk mencapainya tujuan pembelajaran)

Dalam konteks pembelajaran, desain instruksional dapat diartikan pendekatan sistematis yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran efektif. Melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran bersifat aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber belajar yang

dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan.

Langkah desain biasanya dilakukan sebelum dimulainya proses pengembangan. Mendesain aktivitas dan program pembelajaran oleh karenanya dapat dimaknai sebagai upaya untuk membuat aktivitas program pembelajaran menjadi terstruktur dan sistematis sehingga dapat digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa atau peserta didik.

Menurut Briggs dalam Ritchey (2011) Mengemukakan definisi sistem pembelajaran sebagai suatu keseluruhan proses yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta pengembangan sistem penyampaian isi atau materi pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Banny A. Pribadi (2021:13), desain sistem pembelajaran merupakan proses untuk merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan program pembelajaran untuk memfasilitasi siswa atau *learner* agar memiliki kompetensi yang diperlukan. Program pembelajaran tersebut meliputi program pembelajaran tatap muka atau *face to face instruction*, pembelajaran dalam jaringan atau *online learning*, termasuk didalamnya pendidikan jarak jauh atau *distant learning* dan *blended learning*.

Dari seluruh definisi yang dikemukakan diatas, desain sistem pembelajaran adalah implementasi langkah-langkah yang sistematis dan menyeluruh untuk digunakan dalam menciptakan program-program pembelajaran yang membantu siswa dalam menguasai sebuah kompetensi atau kemampuan dipelajari. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan

sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan desain pembelajaran adalah praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik.

Ada banyak model yang dapat digunakan guru dalam mendesain pembelajarannya, di antaranya adalah Model ASSURE (*Analyse, State Object, Select, Utilize, Require, and Evaluate*). Model desain pembelajaran ASSURE merupakan model yang dikembangkan oleh akademis Teknologi Pendidikan Robert Heinich dkk (2017). Model ini tergolong dalam klasifikasi "*classroom-oriented model*". Model ASSURE sangat tepat untuk digunakan dalam mendesain aktivitas pembelajaran didalam kelas. Menurut Pribady A. Benny (2021:52) model pembelajaran ini lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan. Pemanfaatan model desain pembelajaran ASSURE perlu dilakukan tahap demi tahap (sistematis) dan menyeluruh (holistik) agar dapat memberikan hasil yang optimal yaitu tercapainya pembelajaran sukses.

Pada dasarnya model desain pembelajaran ASSURE dapat diimplementasikan pada beragam *setting* pendidikan baik formal maupun informal. Model desain pembelajaran ASSURE akan memberikan dampak yang positif apabila diaplikasikan dalam skala "*micro*" seperti program pembelajaran yang berlangsung di kelas dan program pelatihan. Model ASSURE lebih difokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan

pada situasi pembelajaran di dalam kelas secara aktual. Menurut Gagne dalam Pribady (2021:52) desain pembelajaran yang efektif harus dimulai dari upaya yang dapat memicu atau memotivasi seseorang untuk melakukan proses belajar. Secara kontinu dalam memotivasi perlu diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematis,

Model ASSURE menggunakan tahap demi tahap untuk membuat perancangan pembelajaran yang dapat dilihat dari nama model tersebut yaitu ASSURE. Menurut Pribady (2021:53), A yang berarti (*A*) *analyze learners*, (S) yang pertama yang berarti *state standard and objectives*, (S) yang kedua yang berarti *select strategies* (U) yang berarti *utilize resources*, (R) yang berarti *require learners*, dan (E) yang berarti *evaluate and revise*. Yang disingkat menjadi ASUURE. Sesuai dengan namanya, langkah-langkah dalam desain model ASSURE ini terdiri dari enam langkah yaitu:

- **ANALYZE LEARNERS (ANALISIS KARAKTER SISWA)**

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Pemahaman yang baik tentang karakteristik siswa meliputi beberapa aspek penting, yaitu: (a) karakteristik umum; (b) kompetensi spesifik yang telah dimiliki sebelumnya; (c) gaya belajar atau *learning style* siswa. Karakteristik umum siswa pada dasarnya menggambarkan tentang kondisi siswa seperti: usia, kelas sosial, pekerjaan, dan *gender* atau jenis kelamin. Seorang perancang program pembelajaran perlu memahami karakteristik siswa karena hal ini merupakan faktor-faktor

yang ikut menentukan keberhasilan siswa dalam menempuh program pembelajaran.

- **STATE STANDARDS AND OBJECTIVES (MENETAPKAN TUJUAN PEMBELAJARAN)**

Langkah selanjutnya dari model desain sistem pembelajaran ASSURE adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh perancang program pembelajaran dan instruktur. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dimiliki oleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran.

- **SELECT STRATEGIES AND RESEOURCES (MEMILIH MEDIA, METODE PEMBELAJARAN DAN BAHAN PEMBELAJARAN)**

Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan setelah menempuh langkah merumuskan tujuan pembelajaran adalah memilih metode, media dan bahan pembelajaran yang digunakan dalam membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah digariskan sebelumnya.

- **UTILIZE RESOURCES (MEMANFAATKAN BAHAN PEMBELAJARAN).**

Setelah memilih metode, media dan bahan ajar maka langkah-langkah selanjutnya adalah menggunakan ketiganya dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum menggunakan metode, media dan bahan ajar, instruktur atau perancang terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut berfungsi

efektif untuk digunakan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya.

Langkah selanjutnya adalah menyiapkan kelas dan sarana pendidikan yang diperlukan untuk dapat menggunakan metode, media dan bahan pembelajaran yang dipilih. Setelah semuanya siap lalu ketiga komponen tersebut digunakan.

- **REQUIRES LEARNER PARTICIPATIONS (MELIBATKAN SISWA DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN)**

Agar berlangsung efektif proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari. Pemberian latihan merupakan contoh bagaimana melibatkan aktivitas mental siswa dengan materi yang sedang dipelajari.

Siswa yang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran. Setelah aktif melakukan proses pembelajaran, pemberian umpan balik yang berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan dapat memotivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.

- **EVALUATE AND REVISE (MEGEVALUASI DAN MEREVISI PROGRAM PEMBELAJARAN)**

Setelah mendesain aktivitas pembelajaran maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah evaluasi. Dalam model ini dilakukan untuk menilai efektivitas program pembelajaran dan juga hasil belajar siswa. Agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah program pembelajaran, perlu dilakukan proses evaluasi terhadap semua komponen dalam sistem pembelajaran tujuan, konten atau materi

pelajaran, media pembelajaran dan penilaian hasil belajar.

IMPLEMENTASI DESAIN MODEL PEMBELAJARAN ASSURE DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN (SBK) SMP ISLAMIAH SAWANGAN.

Sesuai dengan karakteristik siswa SMP maka desain pembelajaran Model ASSURE dapat diterapkan pada pembelajaran SBK SMP khususnya mulai kelas rendah. Berdasarkan langkah-langkah desain model pembelajaran ASSURE, hal-hal yang dapat dilakukan guru dalam mengimplikasikan model ini pada pembelajaran SBK adalah sebagai berikut:

- **ANALYZE LEARNERS.**

Tahap awal guru melakukan analisis karakteristik peserta didik atau siswa. Berdasarkan ini guru harus mengetahui kebutuhan umum, gaya belajar dan catatan kompetensi siswa sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif peserta didik. Karakteristik siswa kelas VII SMP adalah senang melakukan pembelajaran (*learning by doing*). Pada tahap ini siswa melalui mengasimilasi (menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran) dan akomodasi (proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek).

Kedua proses tersebut jika berlangsung terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang. Dengan cara seperti itu secara bertahap anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Pada usia ini anak sudah mulai mampu berpikir logis dalam bentuk sederhana, anak sudah menyadari adanya masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang, dan juga anak sudah

mampu mengimajinasikan sesuatu, meskipun biasanya masih memerlukan bantuan objek-objek konkret. Dalam hal ini Keterampilan berpikir logis dan kritis serta mampu menanggapi permasalahan atau peristiwa yang ada di lingkungan sekitar amat diperlukan dalam pengembangan pembelajaran.

• **STATES OBJECTIVES**

Tahap kedua, setelah melakukan analisis terhadap karakteristik siswa, guru menyatakan atau menentukan tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai. Hasil belajar apa yang diharapkan dapat dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran. *Objectives* adalah sebuah pernyataan tentang apa yang akan dicapai, bukan bagaimana untuk mencapai. Pernyataan tujuan harus spesifik.

Tabel 21 Contoh Penggunaan *States Objectives*

Standar Kompetensi	: Memahami keberagaman karya dan nilai seni budaya.
Kompetensi Dasar	: Membandingkan masing-masing karya seni dan nilai seni budaya untuk menemukan/merasakan keunikan/keindahan.
Tujuan Pembelajaran:	: <ul style="list-style-type: none"> • Menumbuhkan sikap toleransi • Menciptakan demokrasi yang beradab • Menumbuhkan hidup rukun dalam masyarakat majemuk • Mengembangkan kepekaan rasa dan keterampilan • Menerapkan teknologi dalam berekreasi

- Menumbuhkan rasa cinta budaya dan menghargai warisan budaya Indonesia
- Membuat pengelaran dan pameran karya seni

• **SELECT METHODS, MEDIA, AND MATERIALS**

Suatu rencana yang sistematis dalam penggunaan media dan teknologi tentu menuntut agar metode, media dan materinya dipilih secara sistematis pula. Maka dalam proses pemilihannya juga terdiri dari tiga langkah, yaitu:

- 1) Memilih Metode Pemilihan. Metode dapat dilakukan secara beragam sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Misalnya menggabungkan metode ceramah dengan metode tanya jawab, diskusi dan pemberian tugas. Dengan metode ceramah guru memberikan uraian atau penjelasan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan kata lain metode ini adalah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada siswa. Metode tanya jawab dilakukan dalam bentuk sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, atau pertanyaan dari siswa kepada guru Hal ini digunakan untuk memberikan pemahaman (kognitif) siswa untuk materi yang membutuhkan pemahaman siswa. Melalui metode siswa belajar memecahkan masalah yang dihadapi, baik dua orang atau lebih yang masing-masing mengajukan argumentasinya untuk memperkuat pendapatnya. Tujuan berdiskusi pada pembelajaran ini yaitu mendidik siswa untuk berfikir dan

memecahkan masalah secara bersama-sama sebagai bentuk dari nilai karakter yang ingin diterapkan oleh guru. Sedangkan melalui metode pemberian tugas guru memberikan sejumlah tugas kepada siswa dan adanya pertanggungjawaban terhadap hasilnya. Melalui metode ini siswa secara berkelompok ditugaskan untuk observasi langsung ke lingkungan masyarakat untuk mendapatkan kompetensi yang relevan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP adalah senang melakukan belajar dengan melakukan sesuatu kegiatan (*learning by doing*) selain itu guru juga mempunyai tujuan lain selain yaitu penanaman nilai karakter yang harus dimiliki oleh siswa.

- 2) Memilih Format Media. Secara umum media adalah alat bantu yang digunakan proses pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pada kegiatan pembelajaran menggunakan model ASSURE, media yang digunakan berupa peta, gambar, lingkungan sekitar siswa, atau jika memungkinkan guru dapat menggunakan media audio visual atau multimedia.
- 3) Materi Pembelajaran Bahan Ajar atau Materi Pembelajaran (*Instructional materials*). Secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

- **UTILIZE MEDIA AND MATERIALS**

Tahap ke empat adalah penggunaan media dan bahan ajar oleh siswa dan guru. Dengan beralihnya paradigma pembelajaran dari *teacher centered* ke *student centered* maka peran guru dalam pembelajaran ini lebih banyak sebagai motivator, fasilitator dalam pembelajaran. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengondisikan kelas sehingga siswa merasa nyaman dan aman dalam mengikuti pembelajaran. Langkah kedua yaitu guru mempersiapkan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Media gambar selain dipajang di depan kelas juga ada beberapa yang dibagikan kepada tiap kelompok untuk diidentifikasi. Setelah menyiapkan media guru menyiapkan bahan ajar yang sudah dibuat sebelumnya berdasarkan kondisi siswa dan lingkungan yang ada. Bahan ajar yang disiapkan sebelumnya antara lain materi pembelajaran, RPP dan tugas-tugas yang akan dikerjakan oleh siswa.

- **REQUIRE LEARNER PARTICIPATION**

Partisipasi berisi kegiatan siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Sebelum masuk kedalam kelas siswa dibiasakan (disiplin) berbaris rapi di depan kelas lalu secara bergiliran masuk ke dalam kelas dengan terlebih dahulu menghormati guru yang ada di depan pintu dengan mencium tangan (santun). Guru mengkondisikan kelas sampai siswa siap dalam belajar (nyaman). Pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi dengan menanyakan keadaan siswa serta menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran. Pada kegiatan inti siswa dan guru melakukan tanya jawab sehubungan dengan

pengertian kegiatan ekonomi dimaksudkan untuk menumbuhkan sikap afektif dan kognitif siswa. Selanjutnya siswa dibentuk kelompok heterogen maksimal 4 anak untuk mengerjakan tugas kelompok dengan mengidentifikasi media gambar dan peta selanjutnya mengasimilasi yaitu menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran dan akomodasi yaitu proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek selain itu guru bertujuan untuk membentuk nilai karakter demokratis, menghargai prestasi, dan bersahabat antar siswa. Selanjutnya perwakilan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain berkewajiban menanggapi. Nilai karakter yang ingin dimunculkan pada persentasi kelompok yaitu nilai toleransi, komunikatif dan tanggung jawab. Selanjutnya siswa dan guru menyamakan persepsi.

Tahap akhir siswa bersama guru melakukan tanya jawab sehubungan dengan kompetensi yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran. Selanjutnya siswa diberikan tugas pengamatan secara kelompok ke lingkungan sekitar sehubungan dengan materi yang telah dipelajari untuk dikumpulkan dan dipersentasikan pada pertemuan selanjutnya. Pada kegiatan pengamatan ini guru bertujuan untuk siswa mampu mengkonstruksi konsep sehingga mampu mengkaitkan dengan kehidupan nyata selain itu guru bertujuan untuk siswa bisa menumbuhkan nilai karakter antara lain jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, bersahabat/komunikatif, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

- **EVALUATE AND REVISE**

Setiap pembelajaran selalu harus dievaluasi, termasuk pembelajaran yang menggunakan media tertentu. Dalam pembelajaran ini, guru mengevaluasi hasil belajar siswa dan pelaksanaan pembelajaran hari ini. Untuk hasil belajar, guru menggunakan lembar pengamat dan rubrik untuk diskusi. Penilaian dilakukan secara individual dan kelompok. Secara individual, skor didapatkan dari tugas individu yang telah dikerjakan, dan partisipasi serta kontribusi individu dalam kelompok. Sedangkan penilaian kelompok diberikan melalui penghargaan (*reward*). Untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran, guru mencocokkan kembali dengan rencana yang telah dibuat, apakah sesuai dengan alokasi waktu, strategi yang digunakan sudah tepat atau apakah media yang digunakan telah sesuai. Dengan evaluasi ini, guru bisa merevisi RPP yang telah dijalankan sebagai referensi untuk pembelajaran selanjutnya. Penilaian terhadap siswa dilakukan oleh guru mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

3. KESIMPULAN

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, guru terlebih dahulu perlu membuat desain atau perancangan pembelajaran yang efektif dan efisien dapat diwujudkan dengan memanfaatkan berbagai teknologi dan media yang mendukung pembelajaran. Pemanfaatan media dan teknologi ini yang membantu guru dan siswa lebih mempermudah komunikasi terutama dalam menyampaikan dan menangkap pesan pembelajaran. Desain pembelajaran model

ASSURE merupakan salah satu model yang memanfaatkan media dan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Model ASSURE ini merupakan suatu pendekatan sistematis untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dengan langkah: menganalisis siswa, menentukan tujuan, memilih teknologi dan media, menggunakan teknologi media, melibatkan keaktifan siswa dan melakukan evaluasi dan revisi. Sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran SBK. Dari beberapa hasil penelitian model ini terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

4. REFERENSI

- Abiding, Y. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Adiatama
- Kemendikbud. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Retrived from https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU_2003_No_20_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf. Diakses pada 10 Juli 2021
- Pribadi, Benny A. 2021. *Esensi Model Desain Sistem Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Suradika, Agus. 2019. *Pendidikan Keluarga dan Keluarga Berpendidikan: perspektif Islam*, Jakarta: Direktorat Advokasi dan KIE BKKBN.
- Suradika, Winata, W, Wicaksono, D, Rifqiyati. 2020. Efektivitas Bahan Instruksional Pendidikan Agama Islam. Dalam *Jurnal Instruksional*. Volume 1 Nomor 2. DOI: [10.24853/instruksional.1.2.98-110](https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.98-110). Diakses pada 5 Agustus 2021.
- Suradika, A., Winata, W., Wicaksono, D., Hadi, M. S., & Rifqiyati. 2020. The Influence of Instructional Materials and Educational Background on the Learning Outcomes of Islamic Education. *Solid State Technology*, 63(6), 1027–1043. <http://solidstatetechnology.us/index.php/JSST/article/view/2185>. Diakses pada 4 Agustus 2021.
- Syahril. 2018. *Pengembangan Model ASSURE Pada Pembelajaran IPS SD/MI*. Jurnal Tarbiyah Al-Walad. Volume VIII hlm 67-75.
- Naisah. 2013. *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Dengan Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar*. Universitas Tanjungpura Pontianak.

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI DAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF *THE POWER OF TWO* TERHADAP HOTS (*HIGHER ORDER THINKING SKILLS*) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Penulis : Windia Alfiani

Institusi : Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email Korespondensi : windiaalfiany@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.6>

Abstrak

Penulisan artikel ini bertujuan untuk mendesain pembelajaran sehingga diperoleh rancangan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, mandiri, serta menyenangkan sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi perlu ditingkatkan dengan memberikan latihan soal-soal yang berbeda dengan contoh yang telah diberikan oleh guru. Salah satunya dengan menggunakan soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) yang merupakan soal tingkatan yang kompleks. Ketika siswa dihadapkan pada soal HOTS maka akan menghasilkan berbagai cara penyelesaian dari soal tersebut. Di dalam kelas khususnya pembelajaran matematika SD terlihat proses belajar yang kurang efektif. Guru dari awal pembelajaran memulai kegiatan belajar dengan berdoa, kemudian mengabsen kehadiran siswa, menjelaskan dengan monoton dan nyaris tak menggunakan alat yang dapat memudahkan siswa dalam belajar. Dengan memperhatikan masalah di atas, sudah seharusnya dalam proses pembelajaran matematika guru perlu melakukan suatu perubahan atau inovasi yang dapat menggairahkan siswa dalam belajar. Diperlukan alternatif strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat, motivasi, kreatif dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan melalui penerapan strategi pembelajaran the power of two, juga mendesain sebuah media pembelajaran animasi yang menarik dengan Macromedia Flash.

Kata Kunci :

Strategi Pembelajaran aktif
The Power Of Two
Media Animasi
Kemampuan Hots
Matematika Siswa Sd

Abstract

Writing this article aims to design learning to be active, innovative, creative, independent, and fun for students. The low thinking ability of students needs to be improved by giving practice questions that are different from the examples given previously by the teacher. One of them is using Higher Order Thinking Skills (HOTS) questions which are complex level questions. When students are faced with HOTS questions, they will produce various ways of solving problems. In the classroom, especially elementary mathematics learning, the learning process is seen as less effective. From the beginning of learning, the teacher starts learning activities by praying, then doing student attendance, explaining monotonously, and not using assistive devices. By paying attention to the problems above, in learning mathematics, teachers need to make innovations that can excite

Keywords:

Active Learning Strategy
The Power Of Two
Animation Media
Hots Ability
Elementary Student Mathematics

students in learning. One of the ways to do this is by implementing a power of two learning strategies and designing engaging animated learning media with Macromedia Flash.

1. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari pada masa kini dan masa mendatang, diperlukan upaya keras untuk menjadikan matematika sebagai sesuatu yang penting. Oleh karenanya matematika harus dipelajari peserta didik karena kegunaannya sangat nyata dalam kehidupan sehari-hari. Ketika siswa diberikan soal matematika permasalahan yang membuat berpikir siswa cenderung sama dengan contoh diberi guru. Tetapi, saat siswa diberi soal agak sedikit berbeda dengan contoh yang diberikan, siswa merasa kesulitan menyelesaikan soal itu. Kondisi seperti ini membuat siswa dituntut menerima sesuatu yang dianggap penting oleh guru. Siswa masih mempunyai kemampuan berpikir tingkat tinggi. Potensi ini belum dikembangkan sehingga kemampuan berpikir yang dimiliki siswa dalam tes matematika tergolong masih rendah.

Salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia adalah rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Kondisi ini terlihat dari rendahnya posisi Indonesia di antara negara-negara *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) pada hasil penelitian *Programme International for Student Assessment* (PISA). PISA merupakan salah satu studi internasional yang mengukur kemampuan pengetahuan dan keterampilan dalam tiga domain kognitif, yaitu membaca, matematika, dan sains peserta didik.

Studi internasional yang mengukur kemampuan kognitif peserta didik yang lain

adalah TIMSS (*Trends in Mathematics and Science Study*). Studi ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa pada bidang matematika dan sains di kelas empat SD dan delapan SMP. Soal TIMSS mengukur tiga aspek kemampuan kognitif yaitu, *knowing* (pemahaman), *applying* (penerapan) dan *analysing* (penalaran). Dari ketiga aspek tersebut, aspek pemahaman dan penerapan termasuk dalam kemampuan berpikir dasar atau kemampuan berpikir tingkat rendah (*Low Order Thinking*). Sedangkan aspek penalaran termasuk dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking*) (Lesmana, 2016: 143).

Posisi Indonesia pada hasil penelitian PISA 2015 menempati peringkat 62 dari 70 negara untuk aspek literasi sains (OECD, 2016). Berdasarkan hasil survey PISA tahun 2012 Indonesia hanya sedikit lebih baik dari Peru yang berada di ranking terbawah. Rata-rata skor matematika anak-anak Indonesia 375. Indonesia hanya menduduki ranking 64 dari 65 negara dengan rata-rata skor 375, sementara rata-rata skor matematika internasional adalah 500 (OECD, 2014).

Pesatnya perkembangan pengetahuan dan teknologi pada abad 21 tidak serta merta meningkatkan ranking siswa Indonesia pada PISA dan TIMSS. Tercatat pada tahun 2015 Indonesia menduduki peringkat ke-64 dari 72 negara yang berpartisipasi pada PISA, dan menduduki peringkat ke-45 dari 48 negara yang berpartisipasi pada TIMSS (Nugroho, 2018:11). Rendahnya hasil tersebut

mengharuskan dunia pendidikan Indonesia mempersiapkan diri untuk menghadapi pesatnya perkembangan pengetahuan dan teknologi abad 21.

Rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi perlu diperbaiki dengan memberikan latihan soal-soal yang berbeda dengan contoh yang telah diberikan oleh guru. Salah satunya dengan menggunakan soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang merupakan soal tingkatan yang kompleks. Ketika siswa dihadapkan pada soal HOTS maka akan menghasilkan berbagai cara penyelesaian dari soal tersebut.

2. PEMBAHASAN

Penerapan pembelajaran HOTS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar sudah dapat diterapkan dikarenakan tingkat berpikir siswa sudah matang. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan berpikir siswa SD/ MI, guru perlu mengetahui benar sifat-sifat dan karakteristik siswa agar dapat memberikan pembinaan dengan baik dan tepat. Perubahan-perubahan yang terjadi pada anak usia 6-12 tahun terkait dengan perkembangan kognitif Jean Piaget seperti dikutip Syaodih & Sumantri (2006: 49) dan Arini (2017: 146) terjadi dalam tiga tahap. *Pertama*, melukiskan tentang tahapan operasi konkrit. *Kedua*, berbagai pendekatan yang difokuskan pada proses. informasi terhadap peningkatan memori (ingatan) dan komunikasi serta pemecahan masalah. Terakhir, *ketiga*, ukuran inteligensi untuk dapat memperkirakan kemampuan akademik.

Pada fase operasi konkret anak telah sanggup untuk memahami banyak konsep matematika, ilmu pengetahuan alam, dan

ilmu-ilmu sosial secara intuitif dan konkrit. Senada dengan hal tersebut Novikasari dalam Arini (2017: 146) menyatakan bahwa perkembangan intelektual sangat substansial, karena sifat egosentrik, anak menjadi lebih bersifat logis. Dari perkembangan kognitif tersebut sekolah harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir anak sehingga akhirnya dapat menunjukkan kualitas diri anak. Selain itu juga perlu diperhatikan siswa juga membutuhkan lingkungan yang mendukung pembelajaran mereka. Mereka perlu perhatian khusus dengan cara memahami cara belajarnya. Tingkat perkembangannya anak SD juga memiliki dunianya sendiri yang harus dilihat dari kacamata anak-anak. Anak SD juga menyukai permainan yang menarik dan menantang karena pada saat usia ini rasa ingin tahunya sangat besar, sehingga semua ingin dicoba. Selain itu Anak SD pada tingkat usianya selalu ingin meniru apa yang dilihatnya. Oleh sebab itu peran guru, orang tua dan lingkungan sangat penting dalam memberikan contoh yang baik dalam bersikap dan bertindak di hadapan anak-anak SD/ MI.

Disebutkan dalam Permendiknas nomor 22 tahun 2006 bahwa tujuan diberikannya pembelajaran matematika dimaksudkan agar siswa memiliki kemampuan mengkomunikasikan gagasan misalnya simbol, tabel, media lain dalam memperjelas masalah. Maka, guru berperan sebagai fasilitator yang harus dapat memilih strategi, model ataupun metode agar membantu siswa mewujudkan tujuan dimaksud (Ali, Rizal dan Lukman, 2012: 6). Di dalam kelas, khususnya pembelajaran matematika SD, proses belajar tampak kurang efektif. Guru dari awal

pembelajaran memulai kegiatan belajar dengan doa kemudian mengabsen kehadiran siswa, dan mengajar dengan monoton. Guru hanya membaca buku paket, menjelaskan pelajaran, sedangkan siswa menulis pada buku tulis masing-masing dan saat guru menerangkan materi masih terdapat beberapa siswa kurang memperhatikan ketika dijelaskan. fakta-fakta yang dilihat saat pembelajaran tersebut pada mata pelajaran matematika. Idealnya, sebagaimana dikemukakan Suradika dkk (2019: 4-5) di kelas guru harus memiliki 11 kemampuan melaksanakan pembelajaran, yaitu (1) membuka pelajaran dengan metode yang sesuai, (2) menyajikan materi pelajaran secara sistematis, (3) menerapkan metode dan prosedur pembelajaran yang telah ditentukan, (4) mengatur kegiatan siswa di kelas, (5) menggunakan media pembelajaran/peralatan praktikum (dan bahan) yang telah ditentukan, (6) menggunakan sumber belajar yang telah dipilih (berupa buku, modul, program komputer dan sejenisnya), (7) memotivasi siswa dengan berbagai cara yang positif, (8) melakukan interaksi dengan siswa menggunakan bahasa yang komunikatif, (9) memberikan pertanyaan dan umpan balik, untuk mengetahui dan memperkuat penerimaan siswa dalam proses pembelajaran, (10) menyimpulkan pembelajaran, dan (11) menggunakan waktu secara efektif dan efisien.

Dengan memperhatikan masalah di atas, sudah seharusnya dalam proses pembelajaran matematika guru harus melakukan suatu perubahan atau inovasi dalam mengajar. Diperlukan alternatif strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat, motivasi, kreatif dalam mengikuti pembelajaran. Salah

satu cara yang dapat dilakukan yaitu melalui penerapan strategi pembelajaran *the power of two*.

The Power of Two merupakan bagian dari strategi pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan (Masithah, 2016: 6).

Selain dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *the power of two* dalam menciptakan proses pembelajaran maka perlu penunjang supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran animasi dengan memanfaatkan aplikasi *Macromedia Flash* sebagai pemanfaatan untuk proses pembuatan dan pengelolaan, serta pengembangan sebagai desain pembelajaran untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa.

Dengan memberikan penerapan media pembelajaran animasi dengan menggunakan *Macromedia Flash* dan penggunaan strategi pembelajaran aktif *the power of two* diharapkan pembelajaran matematika materi faktor persekutuan terbesar dan kelipatan persekutuan terkecil dengan menggunakan soal dan pembelajaran *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dapat meningkat.

DEFINISI HOTS

Menurut Thomas & Thorne seperti dikutip Nugroho (2018:16) HOTS merupakan kemampuan berpikir yang mengharuskan seseorang melaksanakan sesuatu pada fakta

dalam mengemukakan fakta, rumus, dan

<i>Problem Solving Krulik & Rudnick (1998)</i>	<i>Taksonomi Kognitif Bloom Original (1956)</i>	<i>Taksonomi Bloom Revisi Ander & Krathwohl (2001)</i>	<i>High Order Thinking Skills</i>
<i>Recall Basic (Dasar)</i> <i>Critical Creative</i>	<i>Knowledge Comprehensive Application Analysis Synthesis Evaluation</i>	<i>Remember Understand Apply Analyze Evaluate Create</i>	<i>Critical Thinking Creative Thinking Problem Solving Decision Making</i>

prosedur. Sesuai dengan pendapat Onosko & Newman juga dikutip oleh Nugroho (2018:16) HOTS dipahami sebagai kemampuan berpikir siswa menghubungkan pembelajaran elemen di luar potensi penggunaan pikiran dalam menghadapi tantangan yang dihadapi.

Selanjutnya *Teaching Knowledge Test Cambridge English, The University of Cambridge* (2015) seperti dikutip Nugroho (2018:17) menyatakan bahwa HOTS merupakan keterampilan memikirkan keputusan tentang hal untuk menyelesaikan masalah serta berpikir hal positif dan negatif dari sesuatu.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa HOTS merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi sebagai suatu potensi dengan menggunakan pikiran dan menjadikan siswa bisa menerapkan pengetahuan dan keterampilan.

Dinni (2018:171) menyatakan bahwa tujuan dari *high order thinking skills* adalah meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik di level yang lebih tinggi, berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis untuk menerima jenis informasi dan berpikir kreatif. Konsep *high order thinking skills* ini didasari pada beberapa pendapat, misalnya dilihat tabel berikut:

Tabel 22 Konsep *High Order Thinking Skill*

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut. Bloom membagi domain kognitif menjadi enam level berpikir yaitu, (1) *knowledge* yaitu menggunakan pengetahuan pada situasi baru dan yang belum pernah dialami (2) *comprehense* yaitu menggabungkan elemen dalam membentuk keseluruhan yang baru, (3) *application* yaitu pengetahuan mengingat kembali informasi, (4) *analysis* yaitu mengidentifikasi dan memahami bagian-bagian, (5) *synthesis* yaitu memahami makna materi, dan (6) *Evaluation* yaitu serta menilai secara hati-hati berdasarkan beberapa kriteria (Dinni, 2018: 172).

LEVEL KOGNISI

Handbook luar biasa yang mampu mengubah wajah pendidikan tersebut membagi dalam dua kategori, yaitu kategori pengetahuan dan kategori proses kognitif Kategori C: *Cognitive*) sampai tertinggi (C6) (Nugroho, 2018: 19).

Dilakukannya untuk menuntun focus yang disimpan rapi tapi menjadi sarana mengembalikan khitah seseorang guru sesuai dengan konteks zamannya. Selain itu, revisi dilakukan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan yang memadukan berbagai hal baru dalam tujuan pendidikan saat ini. Beberapa hal

praktis dalam domain kognitif telah disempurnakan oleh Anderson dan Krathwohl.

Ciri khas HOTS yaitu keterampilan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Indikator keterampilan menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan yang dipaparkan dalam revisi taksonomi Bloom.

INDIKATOR KETERAMPILAN UNTUK BERPIKIR TINGKAT TINGGI (HOTS)

Menurut KBBI, indikator mempunyai suatu makna yang dapat memberikan (menjadi) petunjuk (Kemendiknas, 2008) dalam Anjani (2017: 25). Krathwohl dalam *A revision of Bloom's Taxonomy*, (Aningsih 2018, 12-13) menyatakan bahwa indikator yang digunakan sebagai ciri tingkat: Menganalisis, Mengevaluasi dan Menciptakan merupakan dari keterampilan berpikir tingkat tinggi. Diamati pada aspek kognitif peserta didik yaitu sebagai berikut:

- **MENGANALISIS**

Suatu informasi yang masuk dan dibagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya.

- **MENGEVALUASI**

Memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan dan metodologi dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas dan manfaatnya.

- **MENGGREASI (MENCIPTA)**

Membuat generalisasi suatu ide atau cara pandang terhadap sesuatu, merancang suatu cara untuk menyelesaikan masalah, serta mengorganisasikan unsur-unsur atau bagian sehingga menjadi struktur baru yang belum ada sebelumnya.

Karakteristik berpikir tingkat tinggi Menurut Resnick dalam Lewy (2009) indikator berikut ini (Anjani, 2015: 28):

- 1) *Non algorithmic*;
- 2) Cenderung kompleks;
- 3) Membutuhkan usaha untuk menemukan struktur dalam ketidakteraturan.

KARAKTERISTIK SOAL HOTS

Aningsih (2018:12-16) menyatakan terdapat tiga karakteristik soal hots, yaitu: (a) mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu kemampuan memecahkan masalah, keterampilan berpikir kritis, kemampuan berargumentasi dan kemampuan mengambil keputusan, (b) berbasis permasalahan kontekstual, yakni asesmen situasi dunia nyata di kehidupan sehari-hari, supaya peserta didik menerapkan konsep-konsep pembelajaran di kelas dalam menyelesaikan masalah, dan (c) membangun bentuk soal beragam.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa karakteristik pada soal-soal HOTS yang digunakan bentuk penilaian kelas misalnya berbasis permasalahan kontekstual, mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, membangun bentuk soal yang beragam.

PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR

- **HAKIKAT MATEMATIKA**

Matematika berasal dari bahasa Yunani "mathein" artinya "mempelajari". Diduga kata itu mempunyai hubungan dengan kata Sanskerta "medha" artinya "kepandaian", "ketahuan" (Andi Hakim Nasution seperti dikutip Karso dan Suyadi, dkk (2014: 39). Dengan kata lain matematika merupakan ilmu yang berhubungan dengan pola berpikir

yang sudah dibuktikan kebenarannya serta membantu manusia memahami, menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.

- **KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD**

Matematika merupakan kemampuan merangkai logika berpikir bukan sekedar pandai berhitung. Dengan belajar matematika siswa diharapkan memiliki pemahaman yang benar dan lengkap sesuai dengan tahapan, cara dan media yang menyenangkan menjalankan prinsip matematika (Putri, 2017:12). Pembelajaran matematika di SD merupakan kajian penting untuk dapat memahami bagaimana membekali siswa memiliki kemampuan menghitung dan mengolah data. Pembelajaran matematika ini digunakan sebagai sarana pemecahan masalah dan mengomunikasikan ide.

Seorang guru atau calon guru di sekolah dasar harus benar-benar mengerti tentang karakteristik pembelajaran matematika di SD. Matematika sendiri merupakan ilmu yang abstrak sedangkan siswa SD yang pada umumnya berada usia 6 hingga 12 tahun masih berada pada tahapan operasional konkret. Menurut Piaget seperti dikutip Ibdia (2015: 32) perkembangan psikologi berpikir anak yang berlangsung melalui empat tahap salah satunya yaitu tahapan operasional konkret yang berada pada usia 7-11/12 tahun. Pada usia tersebut atau pada tingkatan sekolah dasar di jenjang kelas IV yang berumur 10 hingga 11 tahun. Pada tahapan ini anak sudah cukup matang untuk menggunakan logika atau operasi, tetapi hanya untuk obyek fisik yang ada pada saat ini. Dalam tahapan ini pula, anak telah hilang kecenderungannya terhadap *animism* dan

arterialise. Oleh karena itu, pembelajaran matematika tidak boleh terlepas dari hakikat matematika dan hakikat anak didik di SD.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar berbeda dengan pembelajaran matematika SMP dan SMA. Putri (2017: 13-14) mengemukakan lima karakteristik pembelajaran matematika SD, yaitu (a) metode spiral, yaitu mengaitkan pembelajaran matematika materi yang sebelumnya, (b) dimulai dari hal yang konkret menuju hal yang abstrak, yang sederhana menuju konsep yang lebih sulit, (c) metode induktif yang menerapkan proses berpikir yang berlangsung dari kejadian khusus menuju umum, (d) menganut kebenaran secara konsistensi, artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan yang lain, dan (e) bermakna, yaitu cara pengajaran materi pembelajaran yang mengutamakan pengertian dari pada hafalan.

- **MATERI PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD**

Materi pelajaran Matematika kelas IV SD terdiri dari (a) faktor persekutuan terbesar, (b) kelipatan persekutuan, dan (c) kelipatan persekutuan terkecil dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Materi tersebut memuat sub materi sebagai berikut (a) faktor persekutuan dua bilangan (bilangan yang dapat membagi habis kedua bilangan tersebut), (b) faktor persekutuan terbesar (dua bilangan atau lebih adalah bilangan bulat terbesar yang dapat habis membagi bilangan-bilangan tersebut), dan (c) untuk menentukan fpb dapat dilakukan dengan cara menentukan semua faktor persekutuan terlebih dahulu.

STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TPOT

• DEFINISI STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF

Cara seorang guru melaksanakan strategi pembelajaran dalam mempengaruhi keberhasilan pencapaian kompetensi mata pelajaran. Menurut Uno dan Nurdin seperti dikutip Masruroh (2017:13) pada strategi pembelajaran diharapkan siswa terlibat langsung pada kegiatan pembelajaran berpikir, berinteraksi, menemukan konsep baru.

Siswa perlu terlibat langsung supaya tetap tertuju pada proses kegiatan belajar berlangsung sehingga dalam proses pembelajaran tersebut bukan hanya guru yang menjadi pusat pembelajaran tetapi siswa juga berperan serta dalam pembelajaran.

• PRINSIP STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF

Menurut Semiawan dan Zuharini dalam Masruroh (2017: 26), terdapat lima prinsip strategi pembelajaran, yaitu (a) prinsip keterarahan fokus tertentu, (b) Keterlibatan langsung, (c) prinsip motivasi, (d) prinsip latar, dan (e) prinsip pengulangan.

• KARAKTERISTIK STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF

Menurut (Masruroh, 2017: 30) karakteristik strategi pembelajaran aktif dapat dilihat dari empat segi, yaitu segi (a) peserta didik (murid), (b) pengajar (guru), (c) program pengajaran, dan (d) situasi mengajar.

• STRATEGI PEMBELAJARAN THE POWER OF TWO

Ali, Rizal dan Lukman (2012: 7) menyatakan bahwa *the power of two* bisa memberikan penekanan proses belajar aktif dan bekerja sama dalam meningkatkan prestasi belajar, secara berpasangan siswa

diminta memecahkan masalah dalam matematika. Selanjutnya Masithah (2016: 6) menyatakan bahwa *The Power of Two* mempunyai istilah kekuatan dan dua. Kegiatan ini dilakukan guna meningkatkan suatu proses belajar kolaboratif, memotivasi munculnya keuntungan sinergi, sebab dua orang tentu lebih baik dari satu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kekuatan berpasangan atau berdua merupakan suatu strategi yang diminta secara berpasangan untuk memecahkan atau menyelesaikan suatu permasalahan dalam matematika supaya peserta didik aktif dapat menggunakan pemikirannya, memecahkan persoalan.

• LANGKAH-LANGKAH STRATEGI PEMBELAJARAN THE POWER OF TWO

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif learning kekuatan berdua berdasarkan pandangan para ahli, di antaranya Sanaky (2006), Muqowin (2007), Hisyam (2008), dan Suprijono (2013) disimpulkan oleh Masithah (2014: 7) sebagai berikut:

- 1) Untuk guru menyajikan informasi tentang pokok-pokok materi yang dipelajari.
- 2) Guru membuat sepasang kelompok belajar.
- 3) Guru memberikan siswa menjawab soal secara personal.
- 4) Siswa mendiskusikan jawaban secara kelompok dan menemukan jawaban baru.
- 5) Guru menugaskan dan meminta pasangan kelompok membandingkan kembali jawabannya pasangan kelompok lainnya.
- 6) Guru melakukan kegiatan membimbing kelompok serta mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

7) Guru memberi klarifikasi jawaban dari masing-masing pasangan.

• KELEBIHAN DAN KEKURANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF THE POWER OF TWO

Menurut Mastihah (2016: 7) berikut kelebihan dan kekurangannya:

KELEBIHAN

- 1) Siswa aktif saat proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan tanggung jawab pada siswa.
- 3) Merangsang siswa agar berpikir pada hal yang sudah dipelajari.
- 4) Mengungkapkan idea tau gagasan sendiri maupun gagasan berdua.
- 5) Memberikan suatu bantuan untuk siswa belajar bekerjasama dengan orang lain.

KEKURANGAN

- 1) Bisa memerlukan waktu lama bila terjadi pemikiran
- 2) Pembagian kelompok secara berpasangan dapat membuat siswa kurang bertanggung jawab dengan tugasnya.

MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI

Media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Dalam *Webster Dictionary*, media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal (Sri, 2010: 4).

Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangunkondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau

sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti: bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas.

Menurut H. Malik (1994), Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan. Sedangkan menurut Menurut Latuheru, media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi, komunikasi, edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya (Heri, 2020).

Dalam penelitian ini media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk pencapaian hasil belajar kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Media yang digunakan yaitu

media pembelajaran animasi. Media pembelajaran animasi menggambarkan obyek yang bergerak agar kelihatan hidup. Membuat animasi berarti menggerakkan gambar seperti, kartun, lukisan, tulisan, dan lain-lain (Sutopo, 2002: 2). Vaughan (2006: 161) juga mengemukakan animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu dan memberi kekuatan besar pada proyek multimedia. Animasi sudah sejak lama dikenal oleh masyarakat.

Menurut Gora (2004: 1) animasi mulai dikenal sejak populernya media televisi yang dapat menyajikan gambar bergerak hasil rekaman kegiatan makhluk hidup, manusia, atau hewan. Dibandingkan gambar foto yang diam atau tidak bergerak, televisi jelas lebih disukai karena dapat lebih membangkitkan antusiasme dan emosi penonton. Sebagai media ilmu pengetahuan animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

Penulis menggunakan media pembelajaran animasi yang digunakan yaitu media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*. Media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *Macromedia Flash* merupakan salah satu *software* komputer yang digunakan untuk mendesain animasi. Dengan proses pembelajaran yang menggunakan *Macromedia Flash* siswa tidak hanya membayangkan, tetapi siswa dapat

melihat langsung konsep yang dijelaskan oleh guru. Penggunaan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran dan diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah untuk mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemantapan pemahaman materi serta memberikan pengalaman baru untuk membuat siswa termotivasi.

Macromedia Flash terdiri dari berbagai versi seperti *Macromedia Flash 8*, *Macromedia Flash 5*, *Flash MX* dan *Macromedia Flash MX 2004*. *Macromedia Flash* yang peneliti gunakan yaitu *Macromedia Flash 8* dalam penggunaan media pembelajaran. Menurut kusrianto dalam Vistha (2010: 50) *Macromedia Flash* profesional 8 adalah *software* yang berisi fasilitas untuk membuat desain, media interaktif secara profesional, serta hal-hal yang berkaitan dengan sarana yang dibutuhkan untuk menyusun sebuah konten multimedia. Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *web*, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan keseluruhan isi *web* atau pembuatan aplikasi-aplikasi *web* lainnya.

• JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI

Animasi berasal dari kata “*animation*” yang dalam bahasa Inggris “*to animate*” yang berarti menggerakkan. Teknik pembuatan animasi dapat dilihat menjadi 3 kategori yaitu, (a) *stop-motion animation* yaitu jenis animasi yang masih menggunakan tanah liat sebagai obyek yang digerakkan, (b) animasi

tradisional yaitu media yang pertamakali dikembangkan, dengan perkembangan teknologi media ini telah dikerjakan dengan komputer dan dikenal sebagai media dua dimensi, (c) animasi komputer adalah animasi yang secara keseluruhan dibuat atau dikerjakan dengan komputer, dari pembuatan karakter, mengatur gerakan, pemberian suara, dan memberikan efeknya dikerjakan dengan komputer.

Dalam penggunaan media pembelajaran animasi kategori teknik pembuatan animasi yaitu dengan animasi komputer di mana penggunaan media pembelajaran dengan *basic* teknologi atau komputer memberikan dampak yang positif bagi kemampuan dan kemauan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

• PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI

Pembuatan media animasi dimulai dari mengumpulkan bahan untuk membuat media seperti materi yang akan disampaikan. Instal *software* tertentu untuk membuat animasi pada komputer. Buatlah gambar pola pada aplikasi tersebut dengan *tool* yang ada pada program. *Import* gambar hingga masuk ke dalam lembar kerja, sesuaikan gambar dengan lembar kerja. Kunci layer dengan klik tombol *lock*, kemudian buatlah *layer* baru. Masukkan pola pada *timeline* dan tentukan waktu pada *layer*, gerakkan dengan *create motion tween*. Membuat media animasi pada komputer dengan membuat beberapa scene dengan ukuran 1024 x 720 px, kemudian memasukkan materi pada *layer timeline*, buat pola pada komputer. Buat media sesuai dengan naskah yang telah di buat. Media animasi ini terdiri dari 6 *scene*. Untuk melihat atau mengecek

dengan cara *control-enter* pada *keyboard* secara bersamaan. Setelah media tersebut selesai dibuat kemudian di *ekspor* dengan file (.swf).

Proses pembelajaran pada pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *Macromedia Flash* pada materi FPB dan KPK. Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran pada kelompok eksperimen yang dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar pada pokok bahasan FPB dan KPK berbasis HOTS.

PERTEMUAN PERTAMA

Pada kelas IV Sekolah Dasar, pembuat menjelaskan materi sesuai dengan Rencana Pembelajaran dengan menggunakan buku paket matematika Kelas IV Sekolah Dasar. Kemudian menyimpulkan materi yang telah diajarkan dan menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi yang diajarkan dengan menggunakan buku paket matematika kelas IV bahasan FPB dan KPK.

PERTEMUAN KEDUA

Dalam tahap ini, sebelum proses pembelajaran pada pokok bahasan FPB dan KPK dimulai, sebagai langkah awal pembelajaran, maka dilakukan *pretest* terlebih dahulu dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, sebelum menerima pokok bahasan Matematika kelas IV sekolah dasar dengan jumlah soal 5. Tahapan berikutnya adalah peserta didik menerima materi pokok FPB dan KPK berbasis HOTS kelas sepuluh dengan media pembelajaran animasi berbasis *Macromedia Flash* pada materi FPB dan KPK yang dijelaskan oleh peneliti.

PERTEMUAN KETIGA

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pada pokok bahasan FPB dan KPK tahapan berikutnya adalah pembuat melakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dengan jumlah soal 10 sebagai keberhasilan dalam penerapan media pembelajaran animasi berbasis *Macromedia Flash*.

LANGKAH-LANGKAH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN

- 1) Melakukan kegiatan apresiasi sesuai dengan kegiatan yang terdapat pada RPP yang telah dibuat.
- 2) Membuka pembelajaran dengan tanya jawab kepada siswa, kemudian menjelaskan materi bahasan FPB dan KPK berbasis HOTS sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada RPP yang telah dibuat.
- 3) Peneliti mulai menggunakan media pembelajaran animasi supaya siswa dapat bersemangat dalam belajar.
- 4) Tahap terakhir peneliti melakukan evaluasi terhadap ketercapaian hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran online.

KEKURANGAN DAN KELEBIHAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam Media pembelajaran menurut kustandi sebagaimana dikutip oleh Dwi (2016: 30) mempunyai kekurangan dan kelebihan.

Kelebihan menggunakan obyek bergerak seperti film, video dan bantuan komputer sebagai media belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dll.
- 2) Menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan.
- 3) Menanamkan sikap dan segi afektif, mendorong dan meningkatkan motivasi.
- 4) Menyajikan peristiwa kedalam kelompok besar atau kelompok kecil.
- 5) Kemampuan teknik mengambil gambar frame demi frame, peristiwa yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan beberapa menit. Media dengan komputer dapat berhubungan dan mengendalikan peralatan lain, seperti compact disc, video tape, dan lain-lain, dengan program pengendali dari komputer.

Kekurangan menggunakan obyek bergerak seperti film, video dan bantuan komputer sebagai media belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Pengadaan film dan video memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Menggunakan komputer memerlukan keterampilan dan pengetahuan khusus tentang komputer.
- 3) Keragaman model komputer (hardware) sering menyebabkan program (software) yang tersedia tidak cocok dengan model yang lainnya.
- 4) Komputer efektif jika digunakan oleh salah satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil.

3. KESIMPULAN

Dari pembahasan yang sudah diuraikan pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Dengan tingkat kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa yang masih rendah maka diperlukannya beberapa soal-soal latihan berbasis HOTS yang memicu tingkat berpikir siswa yang diberikan oleh guru.
- 2) Guru harus dapat mendesain sebuah pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran.
- 3) Dalam mendukung tercapainya program pembelajaran maka diperlukan strategi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yaitu salah satunya yang penulis gunakan menggunakan strategi *The Power of Two*.
- 4) Selain itu juga didukung oleh media pembelajaran yang menarik yang di desain semaksimal mungkin agar siswa dapat tertatik sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Salah satunya yaitu menggunakan media animasi dengan berbasis *Macromedia Flash*.
- 5) Dalam strategi pembelajaran aktif dan media pembelajaran animasi yang didesain memiliki kelebihan dan kekurangannya. Diperlukan kemampuan untuk menyesuaikan dan mengaplikasikannya berdasarkan pada kebutuhan siswa.

4. REFERENSI

Ali, Jumalia, Yusmet Rizal dan Nurhayati Lukman. 2012. Strategi Pembelajaran Aktif *The Power Of Two* dan Kemampuan Komunikasi Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Part 2, 1 (1): 16.

(<http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pmat/article/view/1146>, diakses pada 17 februari 2019).

Anjani. 2017. *Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Menurut Teori Anderson dan Krothwohl Pada Peserta Didik Kelas XI Bilingual Class System MAN 2 Kudus Pada Pokok Bahasan Linier*. Skripsi diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Walisongo. (<http://eprints.walisongo.ac.id/7826/>, diakses pada tanggal 25 februari 2019).

Aningsih, Anugrah. 2018. *Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Purwokerto Ditinjau dari Prestasi Belajar*. Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Diakses dari: <http://repository.ump.ac.id/7373/3/Anugrah%20Aningsih%20Bab%20II.pdf> pada tanggal 12 November 2018).

Dinni, Nur Husna. 2018. HOTS (*High Order Thinking Skills*) Dan Kaitannya Dengan Kemampuan Literasi Matematika. *PRISMA PROSIDING SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA*. (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>, diakses pada tanggal 7 November 2018).

Feny Mega, Vistha. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Multimedia Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas VIII". Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan alam, Universitas Negeri Yogyakarta

Hamiyah, Nur dan Muhamad Jauhar. 2014. *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Prestasi Pustaka: Jakarta.

Heri. 2020. MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh. (diakses melalui: <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>)

- Ibda, Fatimah. 2015. Perkembangan kognitif: Teori Jean Piaget. *Jurnal Penelitian Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry*, 2 (1). (<https://jurnal.Ar-raniry.ac.id>)
- Karso, M.H dan Gimin Suyadi dkk. 2014. *Pendidikan Matematika 1*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Kurniati, Dian, Romi Harimukti dan Nur Asiyah Jamil. 2016. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP di Kabupaten Jember dalam menyelesaikan soal berstandar PISA. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 20 (2) Desember 2016 (142-155). (<http://Journal.uny.ac.id/index.php/jpep>)
- Lesmana, Adi Dimas. 2016. *Identifikasi Profil Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMA Menggunakan Instrumen Two-Tier Test Pada Mata Pelajaran Fisika*. Skripsi sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. (http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/31777/3/DIMA%20ADI%20LESMANA_FITK.pdf)
- Maolani, A. Rukaesih. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Masithah, Ita. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power of Two* (Kekuatan Berdua) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMPN 11 Mataram Pada Mata Pelajaran IPA Tahun Ajaran 2016/2017. *Artikel Penelitian Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Mataram*. (<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://anzdoc.com/download/artikel-penelitian-oleh-itha-masithah>)
- Masruroh, Umi. 2017. *Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning Dalam Pembelajaran Tematik Di MIN Kauman Utara Jombang*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. (<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://etheses.uin-malang.ac.id/6907/1/12140064.pdf&ved=2ahUKEwi2jabPyubhAhVEvo8KHctkBWwQFjAAegQIAxAB&usq=AOvVaw21IhAuAYaykBFbR00-R7n5>)
- Masykur, Rubhan, Nofrizal dan Muhamad Syazali. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 8, No. 2, 2017, Hal 177 – 186.
- Nugroho, R. Arifin. 2018. *HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nurhayati dan Lia Anggraeni. 2017. Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa (*Higher Order Thinking*) dalam Menyelesaikan Soal Konsep Optik melalui Model Problem Based Learning. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 3 (2):120. (<http://doi.org/10.21009/1>)
- Sanjaya, Wina H. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana: Jakarta.
- Shadiq, Fadjar. 2014. *Pembelajaran Matematika; Cara Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Suparmin, Aditya Nur Rochma dkk. 2016. *Buku Guru Matematika Untuk SD/MI Kelas IV*. Surakarta: CV Mediatama.
- Suradika S, D Wicaksono, W Winata. (2019). Workshop Penyusunan RPP Kurikulum 2013 Revisi Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Malang. Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ. (<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/5375>)

PENGARUH KEPEMIMPINAN DAN KEPUASAN KERJA TERHADAP TURNOVER INTENTION SERTA DAMPAKNYA TERHADAP KINERJA KARYAWAN PT. NKI.

Penulis : Imron Gusroni

Institusi : Program Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email Korespondensi : imrongusroni@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.58>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh (a) kepemimpinan terhadap *turnover intention*, (b) kepemimpinan terhadap kinerja karyawan, (c) kepuasan kerja terhadap *turnover intention* karyawan, (d) kepuasan kerja terhadap kinerja karyawan, (e) *turnover intention* terhadap kinerja karyawan, (f) kepemimpinan dan kepuasan kerja terhadap *turnover intention* serta dampaknya terhadap kinerja karyawan.

Kata Kunci:

Kepemimpinan
Kepuasan Kerja
Turnover Intention
Kinerja.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sampel berjumlah 156 responden. Data diperoleh dengan teknik kuesioner. Untuk menguji keabsahan data dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji asumsi klasik. Selanjutnya data dianalisis dengan koefisien korelasi, koefisien determinasi, uji T dan Analisa Jalur. Hasil penelitian sebagai berikut (a) tidak ada pengaruh Kepemimpinan secara signifikan terhadap *Turnover Intention*, (b) tidak ada pengaruh Kepuasan Kerja secara signifikan terhadap *Turnover Intention*, (c) Ada pengaruh Kepemimpinan secara signifikan terhadap Kinerja, (d) Tidak ada pengaruh Kepuasan Kerja secara signifikan terhadap Kinerja, (e) Ada pengaruh *Turnover Intention* secara signifikan terhadap Kinerja, dan (f) Tidak ada pengaruh kepemimpinan, kepuasan kerja terhadap *turnover intention* dan dampaknya terhadap kinerja secara simultan.

Abstract

This study aims to determine the effect of (a) leadership on turnover intention, (b) leadership on employee performance, (c) job satisfaction on employee turnover intention, (d) job satisfaction on employee performance, (e) turnover intention on employee performance, (f) leadership and job satisfaction on turnover intention and its impact on employee performance. This research is quantitative. The sample is 156 respondents—data obtained by questionnaire technique. To test the validity of the data, we conducted validity tests, reliability tests, and classical assumption tests. Furthermore, the data were analyzed by a correlation coefficient, coefficient of determination, T-test, and Path Analysis. The results of the study are as follows (a) there is no significant influence of leadership on turnover intention, (b) there is no significant effect of job satisfaction on turnover intention, (c) there is a significant influence of leadership on performance, (d) no effect of job satisfaction significantly on performance, (e) there is a significant

Keywords:

Leadership
Job satisfaction
Turnover Intention
Performance.

effect of turnover intention on performance, and (f) there is no influence of leadership, job satisfaction on turnover intention and its impact on performance simultaneously.

1. PENDAHULUAN

Bisnis makanan dan minuman (*Food and Beverage*) merupakan salah satu bisnis yang saat ini berkembang pesat dan memiliki potensi berkembang yang cukup besar. Sudah banyak pengusaha yang mengambil bidang usaha kuliner yang meraup untung dari usaha ini. Begitupun dengan perusahaan PT. NKI dengan studi kasus brand BKB yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *Food and Beverage* di Indonesia yang membangun *tagline* “**Bebek Itemnya (Maksudnya Warna Hitam) Kebangetan**”. Tetapi tidak sedikit para pelaku usaha kuliner yang gulung tikar usahanya alias bangkrut dalam waktu kurang dari satu tahun, karena strategi bisnis maupun segmentasi pasarnya belum jelas serta kurang tepat dari segi kualitas pelayanan sehingga kurang optimal. Artinya keberhasilan sebuah bisnis kuliner dalam memenangkan persaingan ditentukan oleh penerapan *Customer Focus* yang merupakan salah satu prinsip ISO 9001:2015. Namun paradigma yang ada saat ini, *customer* beralih kepada dimensi *User Experience*, di mana *customer* tidak hanya menikmati hasil kerja produk atau jasa, tetapi lebih jauh dari itu yaitu bagaimana mendapatkan pengalaman berarti setelah menikmati produk atau jasa. Begitu penting tenaga layanan *customer* setiap perusahaan tidak boleh memandang ringan atau mengabaikan kemampuan tenaga layanan *customer*. Perusahaan yang memandang ringan peran tenaga layanan *customer* berarti tidak berkepentingan terhadap proses membangun nama baik

atau reputasi. Meskipun tidak gampang dijelaskan, *customer* tentu dapat membedakan layanan dengan sepenuh hati (*heart of service*) dan layanan karena kewajiban atau tugas (*on duty*).

Menurut Kotler dan Keller (2009:50) salah satu tindakan untuk memuaskan konsumen adalah dengan cara memberikan pelayanan kepada konsumen dengan sebaik-baiknya. Usaha di bidang kuliner memang sangat bertumpu pada jasa pelayanan terutama peran dari *crew restaurant*. Pelayanan buruk akan langsung merusak bisnis ini. Kondisi seperti ini akan dapat menyebabkan konsumen enggan berhubungan kembali di masa mendatang, bahkan tidak menutup kemungkinan konsumen akan pindah ke restaurant lain yang memberikan pelayanan yang lebih baik. Oleh karenanya usaha untuk menjaga kepuasan konsumen sangat penting dilakukan. Hal ini tentunya didukung oleh faktor sumberdaya manusia sehingga menjadikan perusahaan ini masih terus berkembang hingga saat ini, dan tentunya tidak berjalan mulus begitu saja namun memiliki banyak masalah yang dihadapi.

Turnover Intention adalah hasil evaluasi individu mengenai kelanjutan hubungannya dengan perusahaan di mana dia bekerja namun belum diwujudkan dalam tindakan nyata (Mobley W.H, 2011:15). Jika sudah terjadi tingkat *turnover* yang tinggi akan menimbulkan dampak negatif bagi perusahaan yaitu menciptakan ketidakstabilan dalam operasional restaurant, menurunnya kualitas

pelayanan dan meningkatnya biaya rekrutmen dan seleksi serta pelatihan. *Turnover* yang tinggi juga mengakibatkan organisasi tidak efektif karena kehilangan karyawan yang berpengalaman bahkan lebih bermasalah lagi ketika pasokan karyawan yang terampil dan berpengetahuan tersebut terbatas dan perlu melatih kembali karyawan baru, yang pada umumnya mereka belum berpengalaman dan berketerampilan rendah meskipun pernah bekerja di restaurant lain tetapi tetap harus beradaptasi dan mempelajari SOP yang ada di perusahaan yang baru.

Kepemimpinan dan kepuasan kerja merupakan dua faktor yang dapat menimbulkan *turnover intention* karyawan. *Turnover intention* yang tinggi akan menimbulkan dampak negatif bagi perusahaan, seperti menciptakan ketidakstabilan terhadap moral pada karyawan yang tinggal dan peningkatan biaya sumber daya manusia. Semua pihak dalam organisasi memainkan peran penting dalam memajukan sumber daya manusia yang mereka miliki untuk mencapai keunggulan kompetitif, oleh karena itu, pergantian karyawan yang tinggi tersebut pasti dapat menggagalkan tujuan ini. Sumber daya yang tersedia dalam perusahaan ini jika tidak dikelola dengan baik maka tidak akan mencapai tujuan dengan efektif dan efisien. Pengabaian ini dapat mengakibatkan perusahaan hancur karena terjadi peningkatan *turnover*, penurunan kepuasan kerja, dan penurunan produktivitas.

Berdasarkan pandangan sebagaimana telah diungkap di atas dipandang penting untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH KEPEMIMPINAN DAN KEPUASAN KERJA TERHADAP**

TURNOVER INTENTION SERTA DAMPAKNYA TERHADAP KINERJA KARYAWAN PT. NKI DENGAN STUDI KASUS BRAND BKB”. Dengan rumuan masalah sebagai berikut (a) apakah terdapat pengaruh kepemimpinan terhadap turnover intention karyawan?, (b) apakah terdapat pengaruh kepemimpinan tersebut sebagai berikut terhadap kinerja karyawan?, (c) apakah terdapat pengaruh kepuasan kerja terhadap turnover intention?, (d) apakah terdapat pengaruh kepuasan kerja terhadap kinerja karyawan, (e) apakah terdapat pengaruh turnover intention terhadap kinerja karyawan?, (f) apakah terdapat pengaruh kepemimpinan dan kepuasan kerja terhadap turnover intention serta dampaknya terhadap kinerja karyawan ?

2. PEMBAHASAN

KEPEMIMPINAN

Kepemimpinan menurut Agus Sosro Soekarso (2010:10) adalah proses pengaruh sosial, yaitu suatu kehidupan yang mempengaruhi kehidupan orang lain, kekuatan yang mempengaruhi perilaku yang lain ke arah pencapaian tujuan tertentu. Seorang pemimpin, menurut H.B Siswanto (2009:155) harus memiliki sejumlah kualifikasi sehingga memungkinkan ia memainkan perannya dalam menopang kondisi yang ada meliputi (a) Watak dan kepribadian, (b) Prakarsa yang tinggi, (c) Hasrat melayani bawahan, (d) Sadar dan paham kondisi lingkungan, (e) Intelegensi yang tinggi, (f) Berorientasi ke masa depan, (g) Sikap terbuka dan lugas, dan (h) Widiasuara yang efektif.

Berdasarkan hasil review, Stogdill dan Mann's seperti dikutip oleh Sedarmayanti

(2012:259) menyatakan bahwa terdapat lima kecenderungan sifat yang membedakan antara pemimpin dan pengikutnya yaitu (a) Intelligensia, (b) Kekuasaan, (c) Percaya diri, (d) Tingkat kemampuan dan aktivitas, dan (e) Pengetahuan yang relevan berkaitan dengan tugas

Empat hal yang dihubungkan dengan teori kepemimpinan sifat modern dengan menggunakan *Emotional Intelligence* menurut Kreitner dan Kinicki dalam Sedarmayanti (2012:255) adalah (a) Kesadaran diri, (b) Pengaturan diri, (c) Kesadaran sosial, dan (d) Manajemen hubungan. Malayu Hasibuan (2010:169) mengemukakan beberapa tipe kepemimpinan, di antaranya tipe karismatis, tipe paternalistis dan maternalistis, tipe militeristis, tipe otokratis, tipe *laisser faire*, tipe populistis, tipe administrative, dan tipe demokratis.

Dimensi dan indikator kepemimpinan menurut Agus Sosro Soekarso (2010) adalah (a) Pengaruh Indikatornya: Hubungan baik antara pemimpin dan karyawan, Sikap pimpinan sehari-hari, dan Pimpinan memberikan contoh yang baik dalam mematuhi peraturan perusahaan, (b) Legitimasi Indikatornya: Keadilan pimpinan dalam memberikan sanksi kepada karyawan, Pimpinan dapat mendelegasikan wewenang dengan baik, dan Pemberian penghargaan atas prestasi karyawan, (c) Tujuan Indikatornya: Tanggung jawab terhadap tugas, Pemberian bimbingan, arahan, dan dorongan kepada karyawan, dan Pemberian kebebasan bagi karyawan untuk memberikan pendapat

KEPUASAN KERJA

Kepuasan kerja menurut Stephen P. Robbins & Judge (2007:148) adalah suatu sikap umum seseorang individu terhadap pekerjaannya, selisih antara banyaknya ganjaran yang diterima seorang pekerja dan banyaknya yang mereka yakini seharusnya mereka terima. Menurut Veithzal Rivai (2005) terdapat tiga macam teori tentang kepuasan kerja yang cukup dikenal, yaitu (a) *Discrepancy Theory*, (b) *Equity Theory*, dan (c) *Two Factor Theory*.

Menurut As'ad (2003:195), terdapat beberapa faktor yang dapat menimbulkan kepuasan kerja, yaitu : (a) Faktor hubungan antar karyawan : Hubungan antara manajer dengan karyawan, Faktor fisik dan kondisi kerja, Hubungan sosial diantara karyawan, Sugesti dari teman sekerja, Emosi dan situasi kerja, (b) Faktor individual, yaitu yang berhubungan dengan sikap orang terhadap pekerjaannya, usia seseorang sewaktu bekerja, dan jenis kelamin, dan (c) Faktor luar, yaitu yang berhubungan dengan keadaan keluarga karyawan, rekreasi, dan pendidikan.

Tingkat kepuasan kerja yang tinggi akan mendorong karyawan senantiasa hadir dan mencurahkan tenaga, pikiran dan waktunya untuk keberhasilan perusahaan. Sebaliknya bila kebutuhan itu tidak terpenuhi akan timbul ketidakpuasan dalam bekerja.

Aspek-aspek yang menentukan kepuasan kerja menurut Stephen P. Robbins & Judge (2007) yaitu: (a) kerja yang secara mental menantang, (b) Ganjaran yang pantas, (c) rekan sekerja yang mendukung, (d) Kondisi kerja yang mendukung, dan (e) Kesesuaian antara kepribadian– pekerjaan.

Salain itu, Malayu S.P Hasibuan (2010) mengemukakan pula faktor- faktor yang mempengaruhi kepuasan kerja, yaitu (a) Balas jasa yang adil dan layak, (b) Penempatan yang tepat sesuai dengan keadilan, (c) Berat ringannya pekerjaan, (d) Suasana dan lingkungan pekerjaan, (e) Peralatan yang menunjang pelaksanaan pekerjaan, (f) Sikap pimpinan dalam kepemimpinannya, dan (g) Sifat pekerjaan

Lebih lanjut Malayu S.P Hasibuan (2010:202) menyatakan bahwa Kepuasan kerja adalah sikap emosional yang menyenangkan dan mencintai pekerjaannya. Sikap ini di cerminkan oleh moral kerja, kedisiplinan, dan prestasi kerja. Berdasarkan definisi tersebut, indikator kepuasan kerja adalah : (a) menyenangi pekerjaannya, (b) mencintai pekerjaannya, (c) moral kerja, (d) kedisiplinan, dan (e) Prestasi kerja.

TURNOVER INTENTION

Mobley W.H (2011:15) menyatakan bahwa *Turnover intention* adalah hasil evaluasi individu mengenai kelanjutan hubungannya dengan perusahaan di mana dia bekerja namun belum diwujudkan dalam tindakan nyata

Menurut Price seperti dikutip oleh Kusbiantari (2013: 94) faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya *turnover intention* terdiri dari (a) Faktor lingkungan yang terdiri dari tanggung jawab kekerabatan terhadap lingkungan, dan Kesempatan kerja, dan (b) Faktor individual yang terdiri dari Kepuasan kerja, Komitmen terhadap Lembaga, lowongan kerja, niat untuk tetap tinggal, pelatihan umum/ peningkatan kompetensi, kemauan bekerja keras, dan perasaan negatif atau positif terhadap pekerjaannya.

Selanjutnya Novliadi (2007:10) menyatakan bahwa faktor – faktor yang mempengaruhi terjadinya *turnover* cukup kompleks dan saling berkaitan satu sama lain. Di antara faktor – faktor tersebut y antara lain usia, lama kerja, tingkat pendidikan dan inteligensi, serta keterikatan terhadap perusahaan

Semakin besar *turnover rate* yang terjadi dalam perusahaan, maka semakin besar pula dampak kerugian yang harus ditanggung perusahaan. Menurut Mathis dan Jackson (2006:183) kerugian tersebut mencakup biaya-biaya seperti biaya perekrutan, biaya Produktivitas, dan biaya pemberhentian

Selain itu Dharma (2013:3) juga menyebutkan dampak *turnover* bagi perusahaan, yaitu biaya penarikan karyawan, biaya latihan, apa yang dikeluarkan buat karyawan lebih kecil dari yang dihasilkan karyawan baru tersebut, tingkat kecelakaan para karyawan baru, biasanya cenderung tinggi, adanya produksi yang hilang selama masa pergantian karyawan, peralatan produksi yang tidak bisa digunakan sepenuhnya, banyak pemborosan karena adanya karyawan baru, perlu melakukan kerja lembur sebab kalau tidak akan mengalami penundaan penyerahan.

Mobley W.H (2011:150) mengemukakan tiga indikator yang digunakan untuk mengukur *turnover intention*, yaitu: pikiran-pikiran untuk berhenti (*thoughts of quitting*), keinginan untuk meninggalkan (*intention to quit*), keinginan untuk mencari pekerjaan lain (*intention to search for another job*). Selanjutnya Harnoto (2002:2) menyebut beberapa indikasi terjadinya *turnover intention* yaitu absensi yang meningkat, mulai malas bekerja, peningkatan terhadap pelanggaran tata tertib kerja, peningkatan protes terhadap

atasan, dan perilaku positif yang sangat berbeda dari biasanya.

KINERJA

Menurut Wirawan (2009:5) konsep kinerja merupakan singkatan dari kinetika energi kerja yang padanannya dalam bahasa Inggris adalah *Performance*. Jadi menurut Wirawan Kinerja adalah keluaran yang dihasilkan oleh fungsi-fungsi atau indikator – indikator suatu pekerjaan atau suatu profesi dalam waktu tertentu.

Kinerja pegawai merupakan hasil sinergi dari sejumlah faktor. Menurut Wirawan (2009:7) faktor- faktor tersebut adalah faktor lingkungan internal organisasi, faktor lingkungan eksternal, dan faktor internal karyawan atau pegawai. Tujuan dilakukannya penilaian kinerja berdasarkan periode waktunya adalah (1) untuk memberikan dasar bagi rencana dan pelaksanaan pemberian penghargaan bagi karyawan atas kinerja pada periode waktu sebelumnya (*to reward past performance*), dan (b) Untuk memotivasi agar pada periode waktu yang akan datang kinerja seorang karyawan dapat ditingkatkan (*to motivate future performance improvement*).

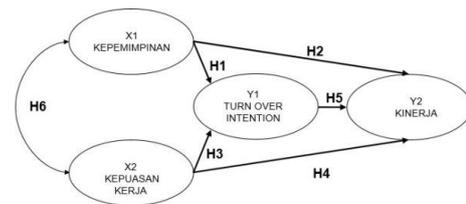
Selain itu, Aditama (2003:115) menjelaskan bahwa penilaian kinerja bertujuan (a) mengidentifikasi mereka yang perlu perhatian dan pengamatan lebih lanjut, (b) menilai kemungkinan promosi atau deregulasi jabatan atau pekerjaan, (c) kemungkinan penempatan pegawai agar sesuai dengan minat dan disiplinnya, dan (d) kemungkinan peninjauan kembali gaji serta fasilitas lain yang diberikan, apakah perlu dinaikkan atau disesuaikan.

Menurut Wirawan (2009:54) dimensi kinerja adalah unsur– unsur dalam pekerjaan yang menunjukkan kinerja. Secara umum, dimensi kinerja dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu (a) hasil kerja, (b) perilaku kerja, (dan) sifat pribadi yang ada hubungannya dengan pekerjaan.

Selanjutnya Anwar Prabu Mangkunegara (2009 :75) mengemukakan bahwa indikator kinerja adalah (a) kualitas, (b) kuantitas, (c) pelaksanaan tugas, dan (d) tanggung jawab.

KERANGKA BERPIKIR

Konstelasi arah hubungan antar variable penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 4 Kerangka Pemikiran

HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka hipotesis penelitian ini adalah :

H₁: Ada pengaruh Kepemimpinan terhadap *turnover intention* karyawan.

H₂: Ada pengaruh Kepemimpinan terhadap kinerja karyawan.

H₃: Ada pengaruh Kepuasan Kerja terhadap *turnover intention* karyawan.

H₄: Ada pengaruh Kepuasan kerja terhadap kinerja karyawan .

H₅: Ada pengaruh *Turnover intention* terhadap kinerja karyawan .

H₆: Ada pengaruh Kepemimpinan dan Kepuasan Kerja terhadap *Turnover Intention* serta dampaknya terhadap Kinerja karyawan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini memadukan dua jenis penalaran, yaitu induktif untuk mencapai kebenaran koherensi dan deduktif untuk mencapai kebenaran korespondensi. Pencapaian dua cara berfikir tersebut akan memperoleh kebenaran ilmiah (Suradika dan Wicaksono, 2019: 30). Metode yang digunakan adalah metode eksplanatori. Suatu metode yang menyoroti hubungan antar variabel-variabel penelitian dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Suradika, 2000: 13).

Penelitian dilaksanakan di PT. NKI pada bulan Mei sampai dengan Juli 2019. Populasi penelitian ini adalah karyawan PT NKI dengan Brand BKB dengan total karyawan 156 orang. Seluruhnya diambil sebagai sampel (total sampling). Pengumpulan data dilakukan dengan teknik kuesioner dengan skala Likert.

Untuk meyakini bahwa instrumen layak digunakan untuk mengumpulkan data dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Untuk memenuhi persyaratan analisis uji hipotesis dilakukan uji asumsi klasik, terdiri dari uji normalitas, uji multikolinieritas, dan uji heteroskedastisitas. Hipotesis diuji dengan teknik analisis koefisien korelasi, koefisien determinasi, uji t, dan analisis jalur untuk mengetahui hubungan langsung dan hubungan tidak langsung.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

PENILAIAN RESPONDEN TENTANG KEPEMIMPINAN

Nilai rata-rata Kepemimpinan sebesar 62.93 %, hal ini berarti karyawan memberikan tanggapan yang BAIK terhadap pelaksanaan Kepemimpinan yang ada pada PT. NKI dengan BKB.pada PT. Nuansa Kuliner Indonesia dengan Brand Bebek Kepahiangan Babase (BKB).

PENILAIAN RESPONDEN TENTANG KEPUASAN KERJA.

Nilai rata-rata Kepuasan Kerja sebesar 56.14 %, hal ini berarti karyawan memberikan tanggapan yang BAIK terhadap Kepuasan Kerja yang dirasakan pada PT. NKI dengan BKB.

PENILAIAN RESPONDEN TENTANG TURNOVER INTENTION.

Nilai rata-rata *Turnover Intention* sebesar 56.84%, hal ini berarti karyawan memberikan tanggapan yang BAIK terhadap *Turnover Intention* yang ada pada PT. NKI dengan BKB.

PENILAIAN RESPONDEN TENTANG KINERJA

Nilai rata-rata Kinerja sebesar 65.22 %, hal ini berarti karyawan memberikan tanggapan yang BAIK terhadap Kinerja yang ada pada PT. NKI dengan BKB.

Lebih lanjut dapat dijelaskan pengaruh tiap variabel secara lebih terperinci sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan hasil diperoleh nilai thitung < ttabel sebesar $0.466 < 1.975$ dan nilai signifikansi (Sig.) $0.642 > 0.05$. Maka disimpulkan bahwa H0 diterima dan H1 ditolak, artinya tidak ada pengaruh

- Kepemimpinan (X1) secara signifikan terhadap Turnover Intention (Y1).
- 2) Berdasarkan hasil diperoleh nilai thitung < t_{tabel} sebesar $0.481 < 1.975$ dan nilai signifikansi (Sig.) $0.631 > 0.05$. Maka disimpulkan bahwa H₀ diterima dan H₁ ditolak, artinya tidak ada pengaruh Kepuasan Kerja (X2) secara signifikan terhadap Turnover Intention (Y1).
 - 3) Berdasarkan hasil diperoleh nilai thitung < t_{tabel} sebesar $2.541 > 1.975$ dan nilai signifikansi (Sig.) $0.012 < 0.05$. Maka disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima, artinya ada pengaruh Kepemimpinan (X1) secara signifikan terhadap Kinerja (Y2).
 - 4) Berdasarkan hasil diperoleh nilai thitung < t_{tabel} sebesar $.590 < 1.975$ dan nilai signifikansi (Sig.) $0.114 > 0.05$. Maka disimpulkan bahwa H₀ terima dan H₁ ditolak, artinya tidak ada pengaruh Kepuasan Kerja (X2) secara signifikan terhadap Kinerja (Y2).
 - 5) Berdasarkan hasil diperoleh nilai thitung > t_{tabel} sebesar $6.614 > 1.975$ dan nilai signifikansi (Sig.) $0.000 < 0.05$. Maka disimpulkan bahwa H₀ tolak dan H₁ diterima, artinya ada pengaruh Turnover Intention (Y1) secara signifikan terhadap Kinerja (Y2).

PENGARUH VARIABEL KEPEMIMPINAN, KEPUASAN KERJA DAN *TURN-OVER INTENTION* TERHADAP KINERJA

- 1) Pengaruh Langsung kepemimpinan terhadap turnover intention sebesar 0,043, Pengaruh langsung kepuasan kerja terhadap turnover intention sebesar 0,045.
- 2) Pengaruh Langsung kepemimpinan terhadap kinerja sebesar 0,199, Pengaruh

- langsung lingkungan kerja terhadap kinerja sebesar 0,125, Pengaruh Langsung kepuasan kerja terhadap kinerja sebesar 0,450.
- 3) Pengaruh tidak langsung kepemimpinan terhadap kinerja melalui turnover intention $0,043 \times 0,450 = 0,01935$, Pengaruh tidak langsung kepuasan kerja terhadap kinerja melalui turnover intention $0,045 \times 0,450 = 0,02025$
 - 4) Pengaruh kepemimpinan terhadap kinerja melalui turnover intention $0,043 + 0,01935 = 0,06235$,
 - 5) Pengaruh kepuasan kerja terhadap kinerja melalui turnover intention $0,045 + 0,02025 = 0,06525$.

Maka hipotesis yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh kepemimpinan dan kepuasan kerja terhadap *turnover intention* dan dampaknya terhadap kinerja secara simultan.

5. KESIMPULAN

- 1) Tidak ada pengaruh Kepemimpinan (X1) secara signifikan terhadap Turnover Intention (Y1).
- 2) Tidak ada pengaruh Kepuasan Kerja (X2) secara signifikan terhadap Turnover Intention (Y1).
- 3) Ada pengaruh Kepemimpinan (X1) secara signifikan terhadap Kinerja (Y2).
- 4) Tidak ada pengaruh Kepuasan Kerja (X2) secara signifikan terhadap Kinerja (Y2).
- 5) Ada pengaruh Turnover Intention (Y1) secara signifikan terhadap Kinerja (Y2).
- 6) Tidak ada pengaruh kepemimpinan, kepuasan kerja terhadap turnover intention dan dampaknya terhadap kinerja secara simultan.

SARAN

Saran-saran yang dapat diberikan bagi perusahaan dan peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- 1) Manajemen hendaknya membangun suasana kerja yang lebih baik dan memberi penghargaan serta membuat perlombaan *the best crew, the best leader, the best supervisor, the best manager dan the best outlet* agar karyawan merasa semangat dalam bekerja karena ada hal yang ingin dicapai secara kompetitif dan merasa rugi jika meninggalkan perusahaan.
- 2) Turnover Intention dapat dikurangi dan dicegah dengan melakukan pendekatan kepada karyawan melalui perbaikan sistem skala dan struktur gaji yang kompetitif, mengembangkan kompetensi dan kemampuan karyawan serta peluang kepada karyawan, meningkatkan karirnya sehingga karyawan tidak mempunyai niat untuk meninggalkan perusahaan.
- 3) Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan metode wawancara serta observasi langsung kepada responden, serta melakukan pengembangan instrumen penelitian yang sesuai dengan kondisi dan lingkungan dari obyek yang diteliti serta melakukan pilot study untuk menjamin bahwa setiap pertanyaan pada indikator variabel dalam kuesioner dapat dipahami dengan baik oleh responden yang mengisi kuesioner

6. REFERENSI

- Abbasi, S., dan Hollman, K. (2000). Turnover: The Real Bottom-line. *Public Personnel Management*.
- Agus Sosro Soekarso. 2010. Iskandar Putong, Cecep Hidayat, Teori Kepemimpinan, Mitra Wacana Media, Jakarta.
- Agus Suradika dan Dirgantara Wicaksana. 2019. Metodologi Penelitian. Tangerang Selatan: UM Jakarta Press.
- Amstrong. 2003. The art of HRD: Strategic Human Resource Management a Guide to Action Manajemen Sumber Daya Manusia Strategik Panduan Praktis untuk bertindak, alih bahasa oleh Ati cahayani. Jakarta: PT Gramedia.
- Anwar Prabu Mangkunegara. 2004. Manajemen Sumber Daya Manusia. Perusahaan Cetakan Pertama. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anwar Prabu Mangkunegara. 2009. Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan. Bandung: Rosda.
- Ardiani Ika Sulistyawati dan Rejeki Ari Indrayani. 2012. Pengaruh Kepuasan Karyawan, Training, Turnover dan Produktivitas Karyawan Terhadap Keunggulan Bersaing Melalui Kinerja Perusahaan.
- As'ad, M. (2003). Psikologi Industri: Seri Sumber Daya Manusia. Yogyakarta: Liberty.
- Badeni. 2013. Kepemimpinan dan Prilaku Organisasi. Bandung: Alfabeta.
- Chandra Yoga Aditama. 2003. Manajemen Administrasi Rumah Sakit. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press).
- Dessler, Gary. 2010. Manajemen Sumber Daya Manusia (edisi kesepuluh). Jakarta Barat: PT Indeks.
- Edi Sutrisno. 2009. Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi pertama. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Grant, J.P., et.al. 2001. A Meta-Analysis of The Relationship Between Organizational Commitment and Salesperson Job Performance. *Journal of Business Research*, (58) : 705-714

- Harnoto. 2002. Manajemen Sumber Daya Manusia, Edisi Kedua, PT. Prehallindo, Jakarta.
- Hartono, Bambang. 2013. Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer. Jakarta: Rineka Cipta.
- <https://www.spssindonesia.com/>
- I Gede Diatmika Paripurna, I Wayan Gede Supartha, Made Subudi. 2017. Pengaruh Kepemimpinan dan Kepuasan Kerja Terhadap Turnover Intention Serta Dampaknya Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Agung Automall Kuta. Bali. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana.
- Imam Ghozali. 2006. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS. Cetakan Keempat. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Isyandi, H.B, 2004. Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Perspektif Global. Pekanbaru, Unri Press.
- Kotler dan Keller. 2009. Manajemen Pemasaran. Jilid I. Edisi Ke 13. Jakarta: Erlangga.
- Kusbiantari, D. 2013. Upaya Menurunkan Turnover Melalui Peningkatan Motivasi Intrinsik Pada Guru PAUD. Majalah Ilmiah Pawiyatan. Vol. XX, No.1 (hal. 93-103).
- Malayu S.P. Hasibuan. 2010. Manajemen Dasar, Pengertian, dan Masalah, Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Marwansyah dan Mukaram (2000), Manajemen Sumber Daya Manusia, Bandung, Politeknik Bandung Press.
- Mathis, Robert L. dan Jackson John H. 2006. Human Resource Management, alih Bahasa. Jakarta: Salemba Empat.
- Mathis, Robert L. dan Jackson John H. 2011. Human Resource Management (edisi 10). Jakarta: Salemba Empat.
- Miftah Thoha. 2003. Perilaku Organisasi: Konsep Dasar dan Aplikasinya. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada.
- Mobley, W. H. 2011. Pergantian Karyawan: Sebab, Akibat dan Pengendaliannya. Alih Bahasa: Nurul Imam. Jakarta: PT Pustaka Binaman Pressindo.
- Ni Nyoman Sunariani dan I Kadek Ryan Ade Deniartha. 2016. Peran Kepemimpinan, Komitmen Organisasi, Turnover Intention, Kepuasan Kerja dan Kinerja Karyawan LPD Desa Adat Tanjung Benoa-Badung. Bali. Universitas Pendidikan Nasional.
- Novliadi, P. 2007. Intensi Turnover Karyawan Ditinjau dari Budaya Perusahaan dan Kepuasan Kerja. Makalah : Fakultas Kedokteran, Jurusan Psikologi USU.
- Nurul Hidayati dan Dewi Trisnawati. 2016. Pengaruh Kepuasan Kerja dan Stress Kerja Terhadap Turnover Intentions Karyawan Bagian Marketing PT. Wahana Sahabata Utama. Jombang. STIE PGRI Dewantara.
- Putu Yudha Asteria Putri, Made Yenni Latrini. 2013. Pengaruh Kepuasan Terhadap Kinerja Karyawan Sektor Publik, Dengan In Role Performance dan Innovative Performance Sebagai Variabel Mediasi. Bali. Universitas Udayana.
- Reza Zarved, Rusli Yusu, Mahdani Ibrahim. 2016. Pengaruh Kepemimpinan, Budaya Organisasi dan Kompetensi Terhadap Kinerja Pegawai Serta Implikasinya Pada Kinerja Sekretariat Kabupaten Pidie Jaya. Aceh. Universitas Syiah Kuala.
- Richard L. Hughes, Robert C. Ginnett, and Gordon J. Curphy. 2012. Leadership, Enhancing the Lessons of Experience, Alih Bahasa: Putri Izzati. Jakarta: Salemba Humanika.
- Robbins, Stephen P dan Timothy A. Judge. 2008. Perilaku Organisasi, Buku 2. Jakarta: Salemba Empat.
- Robbins, Stephen P dan Timothy A. Judge. 2015. Perilaku Organisasi, Edisi 16. Jakarta: Salemba Empat.
- Robbins, Stephen P. 2003. Perilaku Organisasi. Jakarta: Index.

- Robbins, Stephen P. dan Coulter, Mary. 2010. *Manajemen Edisi Kesepuluh*. Jakarta: penerbit Erlangga.
- Sedarmayanti, 2012. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Refika Aditama Eresco.
- Siswanto, H. B. 2009. *Pengantar Manajemen*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sondang P Siagian. 2002. *Kepemimpinan Organisasi & Perilaku Administrasi*, Jakarta: Penerbit Gunung Agung.
- Sondang P Siagian. 2013. *Manajemen Sumber daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudarmanto. 2009. *Kinerja dan Pengembangan Kompetensi SDM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukanto Reksohadiprojo dan T. Hani Handoko. 2000. *Organisasi Perusahaan, Teori Struktur dan Perilaku*, Yogyakarta: BPFE.
- Suradika, Agus. (2000). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: UMJ Press.
- Suradika, Agus dan Wicaksono, D. (2019). *Metodologi Penelitian*. Tangerang Selatan: UM Jakarta Press.
- Surya Dharma. 2013. *Manajemen Kinerja: Falsafah, Teori Dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suwatno, Donni Juni Priansa. 2011. *Manajemen SDM dalam Organisasi Publik dan Bisnis*, Bandung: Alfabeta.
- Triton, PB. 2009. *Mengelola Sumber Daya Manusia*. Cetakan Pertama. Penerbit Oryza. Yogyakarta.
- Umar Husein. 2008. *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Veithzal Rivai & Sagala, E.J. 2009. *Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Perusahaan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Veithzal Rivai & Sagala, E.J. 2014. *Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Perusahaan dari Teori ke Praktek*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Veithzal Rivai 2005. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Widodo. 2017. *Metodologi Penelitian Populer & Praktis*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Wirawan. 2009. *Evaluasi Kinerja Sumber Daya Manusia Teori, Aplikasi, dan Penelitian*. Jakarta: Salemba Empat.
- Wirawan. 2013. *Kepemimpinan: Teori, Psikologi, Perilaku Organisasi, Aplikasi dan Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Yukl, Gary. 2010. *Kepemimpinan dalam Organisasi*. Edisi Kelima. Jakarta: PT. Indeks.

PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS BERBASIS HUMANISTIK YANG BERORIENTASI PADA PENGEMBANGAN PEMINATAN STUDI KE NEGARA PRANCIS

Penulis : Zubariska Finistya

Institusi : Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email Korespondensi : adysz.travail@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.8>

Abstrak

Kata Kunci:

Pendidikan Bahasa Prancis
Humanistik
Studi ke Negara Prancis

Penulisan artikel ilmiah ini didasari atas latar belakang penulis yang telah menjalani pendidikan bahasa Prancis selama perkuliahan strata satu terdahulu. Dikenalkan dengan ragam budaya yang tidak sejalan dengan budaya dan kondisi masyarakat di Indonesia. Pada penulisan artikel ini bertujuan untuk mengajak peserta didik mempelajari bahasa Prancis sebagai pilihan bahasa asing yang penting. Terkait isu-isu yang membuat ragu untuk belajar di negara Prancis dengan kultur yang bertolak belakang dengan prinsip bangsa dan negara Indonesia. Dengan melakukan pendekatan pendidikan bahasa Prancis yang berbasis humanistik dapat mengembangkan peminatan untuk melanjutkan jenjang studi ke Prancis tanpa terjadi culture shock di negara tersebut.

Abstract

Keywords:

French Education
Humanistic
Study in France

This scientific article is based on the author's background, who has undergone French-language education during his previous undergraduate studies—introduced to a variety of cultures that are not in line with the culture and conditions of society in Indonesia. This article aims to invite students to learn French as an important foreign language choice. Regarding the problem that is difficult to study in France, it may be a cultural system contrary to Indonesia's cultural principles. By taking a humanistic-based approach to French-language education, we can develop an interest in continuing our studies in France without a culture shock occurring in that country.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa asing di Indonesia menempati posisi yang strategis dan dijamin serta dikukuhkan dalam undang-undang. Pada Pasal 43 UU No 24 tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, Serta Lagu Kebangsaan dijelaskan bahwa pemerintah dapat memfasilitasi warga negara

Indonesia yang ingin memiliki kompetensi berbahasa asing dalam rangka peningkatan daya saing bangsa. Pendidikan bahasa Indonesia selaras dengan peningkatan pendidikan bahasa asing dalam upaya meningkatkan kompetensi di dalam masyarakat global. Semakin maju peradaban suatu bangsa, maka semakin berat pula tantangan yang dihadapinya. Persaingan ilmu pengetahuan

semakin gencar dilakukan oleh dunia internasional, sehingga Indonesia juga dituntut untuk dapat bersaing secara global demi mengangkat martabat bangsa. Di era globalisasi ini, semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan mengalami perubahan paradigma. Globalisasi telah menimbulkan berbagai tantangan mendasar di bidang pendidikan di semua negara. Pengaruh globalisasi dalam dunia pendidikan ini telah terlihat dengan ditandai oleh masuknya lembaga pendidikan asing ke Indonesia. Selain itu, adanya tuntutan dunia pendidikan akan penguasaan kompetensi antar budaya.

Prancis merupakan salah satu negara modern di dunia dan terletak di bagian Eropa Barat bersama dengan Belanda, Jerman dan Spanyol. Prancis memiliki nama resmi yaitu *La République Française* atau Republik Prancis. Revolusi Prancis berlangsung pada tahun 1780 ditandai sebagai pergeseran sistem Prancis dari absolut monarki ke republik yang bertujuan untuk menegakkan kedaulatan dan hak asasi manusia. Tahun 2020 adalah peringatan 70 tahun Hubungan Bilateral Indonesia-Prancis, dimana telah terjalin dengan baik sejak bulan September 1950, dan kini terus meningkat seperti terlihat dari jalinan kerja sama di berbagai sektor. Pemerintah Indonesia dan Prancis memperkuat kerja sama bidang pendidikan. Kerja sama tersebut mencakup tiga sektor pendidikan, yaitu pendidikan vokasi, pendidikan anak usia dini (PAUD), dan peningkatan kerja sama penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Prancis. Sebagai rangkaian dari kerja sama tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia dan Kementerian Pendidikan Nasional

Republik Prancis menggelar *joint working group* (JWG) (Kemendikbud, 2019).

Wicaksono melakukan penelitian terhadap Perkembangan Kurikulum Pendidikan Di Indonesia (Wicaksono, 2018), di awal kemerdekaan Indonesia tahun 1945-1950, pengaruh Prancis sangat terasa di bidang hukum perdata dan ketatanegaraan serta di bidang pendidikan. Sistem hukum tersebut banyak mewarnai sistem hukum di Indonesia. Pada bidang pendidikan, masa kolonial Hindia Belanda memproyeksikan kurikulum sebagai kepentingan politik penguasa, dengan banyak memberikan pembelajaran baca tulis dan ilmu bumi, disertai pembelajaran bahasa asing Belanda, Jerman dan Prancis. Dari hal ini masyarakat Indonesia sebenarnya telah lama dikenalkan dengan bahasa Prancis, sehingga terdapat juga kata-kata serapan bahasa Prancis yang mungkin menjadi bahasa yang digunakan saat ini di Indonesia. Contohnya pada kata “kudeta”, dimana asal kata Prancisnya adalah *coup d’État* yang dilafalkan seperti pengucapan kata “kudeta”.

Pada penelitian yang dilakukan Rohali (Rohali, 2018: 9) antara tahun 1970-an sampai tahun 2001, pemerintah Prancis memberikan beasiswa secara besar-besaran kepada para pengajar bahasa Prancis di Indonesia untuk mengikuti pendidikan baik pada program S2 dan S3 atau program pendek (kuliah musim panas). Bahkan, sejalan dengan *booming* wisatawan Prancis ke Indonesia, kebijakan ini juga diikuti dengan promosi pembelajaran bahasa Prancis dengan pembukaan program studi bahasa Prancis di perguruan tinggi (IKIP) dan sekolah sekolah pariwisata (SMK Pariwisata, Akademi

Pariwisata). Hal itu dimaksudkan untuk menyiapkan tenaga profesional di bidang pariwisata yang akan melayani wisatawan berbahasa Prancis. Namun semenjak kurikulum 2013 diberlakukan, kedudukan Bahasa Prancis dan bahasa asing lainnya (kecuali bahasa Inggris) tidak lagi menjadi bagian mata pelajaran penting melainkan sebagai pilihan atau peminatan.

Fenomena ini menjadikan daya pikat bahasa asing selain Inggris berkurang, hanya sebagai pilihan atau hobi, tidak berdasar atas kebutuhan akademis ataupun yang lebih luas sebagai kebutuhan profesionalitas. Negara-negara dengan bahasa pengantarnya bahasa Inggris menjadi tujuan utama dalam menempuh pendidikan lanjutan. Meskipun demikian, peminat bahasa Prancis di kalangan pelajar tak pernah surut, hal ini banyak dipengaruhi oleh pertama, sektor *fashion* dan kecantikan yang notabene adalah produk terkenal dunia, sebagai contoh *Louis Vuitton*, *Coco Chanel*, *Yves Saint Laurent*, *Givenchy*, *Dior*, *Longchamp*, *Balenciaga*, *Chloé*, *L'Oréal Group*, *Bio derma*, *Lancôme*, *L'Occitane*, *Yves-Rocher*, *Benefit*, dsb. Yang kedua adalah aspek sejarah dan seni, dilansir dari artikel daring ruangguru.com, Prancis dikunjungi lebih dari 86 juta wisatawan di tahun 2017, dan dinobatkan sebagai negara favorit para turis oleh *World Tourism Organization*. Tidak hanya terkenal cantik karena arsitektur dan keindahan kotanya, bahasa Prancis juga dianggap sebagai bahasa yang eksotis.

Pada sektor pendidikan, masuknya sekolah Prancis menjadi gairah tersendiri bagi pelajar yang ingin lebih mengenal Prancis. Sebut saja *Lycée Français Louis-Charles*

Damais Jakarta yang menyediakan pendidikan jenjang dasar hingga menengah. Selain itu, pada Juni 2021 lalu, telah diselenggarakannya acara penganugerahan penghargaan *Palme Académique* dari Republik Prancis kepada dua tokoh penting Indonesia, Conny R. Semiawan dan Arief Rachman. Atas nama Menteri Pendidikan Nasional, Pendidikan Tinggi, dan Riset Republik Prancis, Olivier Chambard, Duta Besar Prancis untuk Indonesia, menyematkan lencana *Chevalier de l'ordre des Palmes Académiques* yang melambangkan pengakuan Prancis atas kerja keras dan komitmen luar biasa mereka terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan di Indonesia. Hal ini menjadi salah satu pencapaian luar biasa bagi anak bangsa dan mengangkat martabat bangsa. Selain itu, terdapat juga dana bantuan penelitian yaitu Program Nusantara. Program Nusantara adalah sebuah program *Partenariat Hubert Curien* (PHC) Prancis-Indonesia. Program ini mendanai mobilitas peneliti Prancis dan Indonesia dalam rangka proyek penelitian bilateral, diseleksi bersama oleh kedua Negara. Program Nusantara di Indonesia dibiayai oleh Kementerian Riset dan Teknologi (Kemristek/BRIN) dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud), sementara itu pendanaan di sisi Prancis oleh Kementerian Eropa dan Luar Negeri (MEAE), dan Kementerian Pendidikan Tinggi, Riset dan Inovasi (MESRI). Program ini diselenggarakan oleh bagian Kerja Sama Sains dan Teknologi *Institut français d'Indonésie* dan Campus France Prancis. Sehingga dengan program tersebut, dapat meningkatkan kemajuan bangsa dan melahirkan peneliti-peneliti yang bersaing secara internasional.

Dari uraian-uraian tersebut, seharusnya peminatan dalam belajar bahasa Prancis dapat meningkat dan lebih bersaing secara mandiri terhadap bahasa asing lainnya. Bagi pengajar yang rata-rata adalah lulusan program studi di jurusan Sastra dan Pendidikan Bahasa Prancis, mampu menyalurkan segala ilmu dan kemampuan dalam menarik minat para pelajar Indonesia mempelajari bahasa dan budaya Prancis, sehingga menimbulkan ketertarikan untuk belajar di negara Prancis. Tidak hanya jurusan *fashion* ataupun seni, namun bidang-bidang lainnya yang bersaing dengan negara-negara Eropa dan Amerika. Bidang teknik yang cukup bersaing, mengingat pabrik pesawat terbesar *Air Bus* berada di Prancis, selain pesawat Boeing milik Amerika. *Sanofi*, salah satu perusahaan farmasi terbesar kelima dunia yang berkantor pusat di Paris merupakan salah satu kemajuan di bidang Ilmu kedokteran dan Farmasi. Industri otomotif Prancis yang mendunia, sebut saja *Peugeot*, *Citroën*, *Bugatti*, *Renault*, *Micheline*, dan lain sebagainya.

Terkait pembelajaran bahasa Prancis, baik bahasa sastra dan budayanya, banyak masyarakat Indonesia menganggap bahwa belajar atau tinggal di negara Prancis tidaklah sejalan dengan nilai budaya bangsa dan agama mayoritas di Indonesia. Hal tersebut memang dapat dibenarkan mengingat negara Prancis memiliki kebijakan pemerintahan yang dikenal dengan "*Laïcité*" yang berarti "Sekuler", seperangkat prinsip yang berkaitan dengan penempatan agama di dalam masyarakat. Bagi sebagian besar pemahaman masyarakat dunia, prinsip tersebut menyudutkan kebebasan dalam beragama. Akan tetapi, pandangan tersebut justru dapat diputar balik,

bahwa sebenarnya prinsip sekuler adalah sebuah privasi agama yang dapat di jauhkan dari kekuasaan kepentingan politik maupun negara. Dikutip dari halaman web resmi pemerintah Prancis, (gouvernement.fr) tertulis "*La laïcité garantit la liberté de conscience. De celle-ci découle la liberté de manifester ses croyances ou convictions dans les limites du respect de l'ordre public. La laïcité implique la neutralité de l'Etat et impose l'égalité de tous devant la loi sans distinction de religion ou conviction*". Dari uraian tersebut dapat diartikan sebagai Sekularisme menjamin kebebasan hati nurani, sehingga diperoleh kebebasan untuk memantafestasikan keyakinan atau keyakinan seseorang dalam batas-batas penghormatan terhadap ketertiban umum. Sekularisme menyiratkan netralitas Negara dan memaksakan persamaan semua orang di depan hukum tanpa membeda-bedakan agama atau kepercayaan. Dalam hal ini, peneliti tidak menjabarkan secara detil perihal sekuler dan konsepnya di dalam masyarakat Prancis. Cara pandang bangsa yang telah terakar dari warisan nenek moyang tidaklah mudah untuk digoyah dengan segelintir penelitian sosial budaya dan aspek ke-agamaan.

Bertolak dari sejarah bangsa Prancis yang memiliki banyak negara jajahan, menciptakan terbentuknya negara-negara kolonial yang hingga saat ini menyisakan bahasa Prancis sebagai bahasa penuturnya (disebut dengan *La Francophonie*), di mana didalamnya juga termasuk negara-negara di Eropa, Afrika, dan beberapa di Asia. Di negara Prancis sendiri, banyak pendatang (imigran) asal Afrika yang mayoritas

beragama Islam, sehingga pertumbuhan agama Islam di Prancis mengalami kemajuan.

Latar belakang yang disampaikan pada pendahuluan ini, ingin mengangkat isu-isu yang berkaitan dengan masih kurangnya peminatan untuk melakukan pendidikan ke negara Prancis.

Dilansir dari tulisan orasi ilmiah berjudul "JALAN TERJAL MENUJU PENDIDIKAN BERKUALITAS" (Suradika, 2009: 6) "fungsi membentuk disiplin hidup dan *human investment* yang melekat pada pendidikan, menyebabkan tidak ada satupun negara di dunia ini yang menyatakan bahwa pendidikan bukan sesuatu yang penting dalam proses pembangunan dan pertumbuhan. Pengalaman menunjukkan bahwa kemajuan suatu negara dan kesejahteraan rakyatnya berbanding lurus dengan tingkat kualitas pendidikan negara tersebut. Negara-negara yang memiliki kualitas pendidikan tinggi memiliki kecenderungan tinggi pula kemajuan pembangunan dan kesejahteraan rakyatnya, demikian sebaliknya". Dari hal ini, penulis ingin menyampaikan: (1) potensi negara Prancis yang dikaitkan dengan kemajuan dan perkembangan ilmunya dapat memikat anak bangsa, agar meluaskan pandangannya dalam meraih cita-cita dan ilmu setinggi-tinggi ke luar negeri khususnya Prancis tanpa harus melepaskan atribut kebangsaan dan agama (2) potensi bahasa Prancis sebagai bahasa yang banyak digunakan setelah Inggris, sehingga menjadi sebuah kualitas tersendiri bagi yang telah menguasai bahasa ini. Terlepas dari budaya masyarakat Prancis yang terkenal individual, kritis dan mungkin tidak seramah orang-orang dari negara Eropa lainnya, pelajar dari Indonesia akan

mendapatkan wawasan dan pemahaman baru dari budaya yang terkesan bertolak belakang ini. Hal ini juga dibutuhkan pembekalan dari segi mental dan rohani demi kesiapan untuk berkelana menuntut ilmu di negara ini. Beragam cara dapat di implementasikan pada pembelajaran bahasa Prancis. (3) Dengan pendidikan yang berkonsep dari membangun mental, membentuk karakter, membentuk konsep berpikir serta pendekatan histori dan kemajemukan antar kedua bangsa ini, apakah pendekatan humanistik merupakan sebuah proses yang dapat memunculkan keingintahuan pembelajar untuk menjelajah dan menuntut ilmu di Negara Napoleon?

Menyikapi luasnya makna dan unsur-unsur pembelajaran dalam pendidikan, peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan menjadi terfokus pada pendekatan dan strategi yang dilakukan oleh pendidik dalam rangka menarik minat peserta didik mempelajari bahasa Prancis.

2. PEMBAHASAN

PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS

Di Asia Tenggara seperti pula di negara-negara lainnya, bahasa Inggris menjadi bahasa komunikasi yang sangat umum dan diajarkan sebagai bahasa asing pertama. Untuk negara-negara yang telah memiliki bahasa nasionalnya sendiri, bahasa Prancis menjadi bahasa asing kedua atau ketiga yang kesuksesannya masih perlu dikaji ulang. Seperti pula kasus di negara-negara Indocina di mana bahasa Inggris mendominasi bahasa Prancis yang bertahan sebagai bahasa asing yang dipelajari di wilayah ini untuk bidang-bidang yang berkaitan dengan kemajuan teknologi, kegiatan ilmiah atau kebudayaan.

Dari sisi pedagogis apa yang harus dilakukan para pengajar di zona non frankofon di Asia Pasifik? Para pembelajar yang tinggal jauh dari Prancis tidak memiliki pandangan apapun tentang bahasa sehari-hari yang digunakan di Prancis karena mereka tidak tinggal di Prancis. Mereka tidak mengenal keberagaman penggunaan bahasa Prancis. Untuk seorang pengajar bahasa Prancis yang bukan berkebangsaan Prancis, tidak mungkin ia dapat mengajarkan semua perbedaan linguistik dari masyarakat Prancis dan frankofon. Tagliante (1994: 6, dalam) berpendapat bahwa *“le français langue étrangère tout simplement le français langue d'apprentissage pour te ceux qui ont une autre langue que le français comme language maternelle.”* Bahasa Prancis di Indonesia bukanlah bahasa ibu, dan Indonesia bukanlah bekas koloni Prancis, artinya Indonesia juga tidak menjadi bagian dari negara-negara frankofon.

BELAJAR BAHASA, BELAJAR BUDAYA

Telah disinggung sebelumnya bahwa bahasa Prancis tidak hanya menjadi bahasa pengantar di negara Prancis, namun negara yang tergabung dalam *francophonie* juga menggunakan bahasa Prancis sebagai bahasa penuturnya. Negara-negara yang tergabung tersebut awalnya adalah negara-negara bekas jajahan Prancis atau koloni, di antaranya di negara-negara Arab atau yang dikenal dengan sebutan Maghreb. Mereka adalah orang-orang Arab yang tinggal di Afrika Utara, yaitu Aljazair, Tunisia, dan Maroko. Hingga kini ada 60 lebih negara lainnya yang tergabung di dalam *La Francophonie* yang menjadikan bahasa Prancis sebagai bahasa penuturnya atau sebagai bahasa wajib ke dua.

Bahasa Prancis di berbagai negara dan wilayah menyebabkan bahasa itu diakui sebagai bahasa internasional. Selain itu, bahasa Prancis berfungsi sebagai alat menghasilkan karya sastra. Dari kenyataan ini patut dikatakan bahwa bahasa Prancis adalah bahasa yang mendunia setelah bahasa Inggris.

Pada umumnya metode-metode pengajaran bahasa Prancis sebagai bahasa asing (FLE) menawarkan pengajaran bahasa Prancis 'standar'. Dari hasil pembelajaran ini, akan dihasilkan beragam variasi linguistik yang diwujudkan ke dalam perbedaan-perbedaan pengucapan atau perbedaan lainnya. Dari warisan penyebaran bahasa Prancis, ditemukan neologisme yang memperkaya kosakata bahasa Prancis.

Penutur bahasa Prancis sepakat bahwa bahasa Prancis merupakan bahasa yang eksotis dan dianggap sebagai bahasa yang romantis. Tidak dipungkiri bahwa para seniman dan penyair dunia terlahir sebagai warga negara Prancis:

Un peu de philosophie écarte de la religion et beaucoup y ramène.

-Antoine de Rivarol-

(sedikit filosofi maka menjauhkan dari agama dan banyak yang mengarah kembali kesana)

La vraie philosophie détourne des religions et pousse à la religion.

-Victor Hugo-

(Filsafat sejati berpaling dari agama dan mendorong ke arah agama)

Etre enseignant, ce n'est pas un choix de carrière, c'est un choix de vie.

-François Mitterrand-

(Menjadi seorang guru bukanlah pilihan karir, itu adalah pilihan hidup)

Dari ketiga kalimat di atas, masih memungkinkan untuk menerjemahkannya menggunakan aplikasi bantuan terjemahan ataupun kamus. Telah banyak perangkat media yang dapat membantu menerjemahkan kalimat-kalimat berbahasa asing Inggris ataupun Prancis. Namun pada kenyataannya banyak ekspresi pada bahasa Prancis yang belum tentu dapat diterjemahkan dengan tepat oleh perangkat terjemahan.

Ferdinand de Saussure dalam Chaer mengatakan bahwa setiap tanda linguistik atau tanda bahasa terdiri dari dua komponen, yaitu komponen signifikan atau "yang mengartikan" yang wujudnya berupa runtutan bunyi, komponen *signifié* atau "yang diartikan" yang wujudnya berupa pengertian atau konsep (Chaer, 2014: 285-289).

J'adore New York, cette ville est chanmé!
(I love New York, it's an awesome city)

Kata *chanmé* merupakan sebuah kata dalam bahasa gaul atau sebuah kata *argot*, berasal dari kata *méchant* (dilafalkan terbalik). Terjemahan dari kata *méchant* adalah "bad/nasty". Namun dengan mengartikannya demikian, tidak ditemukan makna sebenarnya yang dimaksud dalam ekspresi tersebut. Dengan mempelajari bahasa, maka mempelajari budaya. Terdapat beragam bentuk dan kata dalam bahasa gaul (*argot*) yang biasa digunakan dalam keseharian di masyarakat Prancis. Contoh lainnya: *cimer*

yang merupakan bahasa gaul dari *merci* (dilafalkan terbalik)

"J'ai hâte de faire la teuf ce week-end, ça va être chanmé !"

"I can't wait to party this weekend, it's going to be awesome!"

Kata *la teuf* berasal dari kata *fête* yang berarti party.

Dan beberapa kata *argot* lainnya yang banyak digunakan para pemuda di Prancis.

PERKEMBANGAN ILMU DAN TEKNOLOGI

Dalam kajian bidang ilmu science dan teknologi, negara Eropa memiliki banyak pengembangan dan kemajuan. Prancis sebagai salah satu pelopornya, telah banyak melakukan pengembangan-pengembangan baik di bidang industri, teknik, komunikasi, ekonomi, maupun kedokteran. Dilansir dari artikel pada website resmi kedutaan Prancis id.ambafrance.org, dua perusahaan robot asal Prancis *Medtech* dan *Adebaran Robotics* menerima penghargaan atas karya inovatifnya. *Medtech* yang di antaranya memasarkan robot bantu pembedahan 'Rosa' (*Robotized Stereotactic Assistant*). Sementara robot humanoid (berbentuk manusia) otonom yang dapat diprogram hasil karya perusahaan *Adebaran Robotics*. Di Prancis terdapat sekitar seratus perusahaan yang ahli dalam merancang dan membuat robot pembantu. Guna mendukung kemajuannya, pemerintah bersama kaum profesional dalam sektor robotika mempersiapkan terutama dana khusus dan pengembangan sinergi antara para pelaku riset dan dunia industri (Leblanc, 2012).

PEMBELAJARAN HUMANISTIK

Keberhasilan pembelajaran bahasa Prancis, khususnya pada pembelajaran jarak jauh (PJJ), di lembaga-lembaga pendidikan saat ini, tidak terlepas dari beragam problematika yang dihadapi, baik yang terkait langsung dengan pembelajaran atau tidak. Hingga kini, pembelajaran bahasa Prancis, tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran semata, tetapi banyak hal yang terkait didalamnya, seperti pendekatan, metode dan model pembelajaran, dimana unsur-unsur tersebut saling berkaitan. Idealnya pembelajaran bahasa Prancis dapat menguasai empat keterampilan yaitu membaca, berbicara, menulis dan mendengar secara proporsional. Seorang pendidik sejatinya berupaya meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran dengan berbagai alternatif, salah satunya dengan menggunakan berbagai pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Di samping itu seorang pendidik dituntut untuk aktif dan kreatif dalam mengajar agar pembelajaran yang humanis dapat terwujud.

Terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh Amalia (2019: 15), menyimpulkan bahwa peran guru dalam pembelajaran humanistik adalah menjadi fasilitator bagi para peserta didik, guru memberikan motivasi, kesadaran mengenai makna belajar dalam kehidupan peserta didik. Guru memfasilitasi pengalaman belajar kepada peserta didik dan mendampingi untuk memperoleh tujuan pembelajaran. Siswa berperan sebagai pelaku utama (*student center*) yang memaknai proses pengalaman belajarnya sendiri, indikator dari keberhasilan penerapan teori humanistik adalah perasaan menyenangkan dan tidak ada tekanan yang dialami peserta didik.

Mereka bahkan memiliki inisiatif tersendiri untuk belajar. Pola pikir, perilaku, dan sikap mengikuti kemauan sendiri alias tidak terpaksa atau kaku. Hal ini sejalan dengan bagaimana memikat peserta didik dalam mempelajari bahasa Prancis.

Berbahasa adalah satu kemampuan dalam berkomunikasi antar sesama manusia, menjadi kelebihan diri sendiri apabila mampu menguasai 2 hingga lebih bahasa asing setelah bahasa Ibu. Menurut H.M. Abdul Hamid dkk (2008: hlm.2), pendekatan humanistik adalah pendekatan yang memberikan perhatian kepada pembelajar sebagai manusia, tidak dianggap sebagai benda yang hanya merekam seperangkat pengetahuan.

Bahasa Prancis, merupakan bahasa yang berkarakter dan memiliki tingkat kesulitan tersendiri, sebut saja banyak yang mengatakan bahwa penulisan kata tidak sejalan dengan pelafalannya (bisa dikatakan apa yang ditulis tidak perlu dilafalkan dan beda pelafalannya). Belum lagi perbedaan gender pada setiap kata (nomina dan adjektifa) yang dibedakan kedalam dua jenis yaitu *féminin* dan *masculin*. Selain itu terdapat konjugasi yang merupakan sebuah perubahan kata kerja yang ditentukan oleh keterangan waktu dan subjek dalam kalimat. Tentu ke-khasan ini tidak terdapat di dalam tata bahasa Inggris. Dalam kaitannya dengan peserta didik, pendekatan humanistik berusaha untuk mengakomodasi kebutuhan-kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Prancis dengan pendekatan yang lebih menekankan pada peserta didik dan pembelajaran bermakna yang dikaitkan dengan pengalaman belajar peserta didik.

Maifandi (2012) didalam artikelnya menuliskan dalam menerapkan pendekatan humanistik, diperlukan teknik yang sesuai agar hasil yang dicapai juga sesuai. Beberapa langkah operasional pendekatan ini antara lain:

- 1) Memberikan penjelasan serta training kepada siswa untuk berlatih menggunakan bahasa dalam berbagai situasi.
- 2) Bermain peran (role playing) dengan siswa untuk memberi respon dalam berbagai situasi, seperti bagaimana ketika senang, marah, berharap dan lain-lain.
- 3) Guru memberi contoh kepada siswa yang memungkinkan untuk diikuti.

Dari hal tersebut diatas, peran guru dalam mengarahkan dan menhidupkan kelas amatlah penting. Dalam hal pengembangan strategi pembelajaran, guru dapat mengembangkan bahan ajar (instruksional) yang dilengkapi dengan media-media yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Disebutkan bahwa bahan ajar (instruksional) terbagi ke dalam beberapa jenis. Dikutip dari jurnal penelitian berjudul “Efektivitas Bahan Instruksional Pendidikan Agama Islam”, disebutkan ada 3 pengembangan bahan instruksional berdasarkan bentuk kegiatan instruksional, yaitu untuk (a) pembelajaran mandiri, di mana pengajar bertindak sebagai fasilitator dan siswa belajar mandiri, dilakukan pengembangan bahan instruksional mandiri, (b) pembelajaran konvensional, di mana pengajar sebagai sumber tunggal dan siswa belajar darinya, dikembangkan bahan instruksional konvensional, dan (c) pembelajaran PBS (Pengajar-Bahan-Siswa) di mana pengajar bertindak sebagai penyaji bahan

belajar yang dipilihnya, dikembangkan bahan instruksional PBS (Suradika, dkk, 2020:100). Apabila dikaitkan dengan pendekatan humanistik, maka bahan instruksional yang bisa dicoba untuk di aplikasikan adalah bahan instruksional mandiri.

Suradika, dkk kembali memaparkan bahwa bahan instruksional mandiri dirancang secara khusus untuk belajar mandiri. Peran pengajar dalam pembelajaran ini adalah sebagai fasilitator yang diharapkan dapat membantu siswa agar lebih mudah mempelajari bahan tersebut, mengontrol kemajuan siswa, memberi motivasi dan petunjuk, membantu kesulitan yang dihadapi siswa, dan menyelenggarakan tes. Hal ini sejalan dengan konsep pendekatan Humanistik dalam pembelajaran bahasa Prancis. Yang diharapkan akan membawa kemudahan bagi guru untuk memberikan dasar-dasar linguistik agar mudah dipahami dan diingat.

Dari uraian-uraian di atas, bisa diambil kesimpulan bahwa diharapkan guru bisa lebih inovatif dalam pembelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih mempunyai minat dalam pembelajaran.

3. KESIMPULAN

Berangkat dari pengenalan budaya dan potensi negara Prancis, diharapkan minat untuk melakukan belajar bahasa Prancis menjadi terarah untuk melanjutkan pendidikan ke negara Prancis. Dikuatkannya konsep humanistik dalam pendidikan bahasa Prancis, maka akan memudahkan guru dalam memberi rambu-rambu dan arahan kepada peserta didik untuk bebas mengekspresikan diri dan kesan terhadap tata bahasa Prancis.

Selain itu, melampaui alasan budaya, mengapa seseorang harus mempelajari bahasa Prancis adalah karena bahasa Prancis berguna dan diperlukan bukan hanya untuk digunakan secara profesionalitas di dalam lembaga-lembaga internasional dan lembaga Eropa lainnya. Perkembangan peradaban sudah tentu mempengaruhi budaya dan bahasa di masyarakat yang global. Bahasa menjadi alasan kuat dalam mempererat ikatan antar manusia, khususnya bahasa Prancis yang telah menjadi bahasa “berguna” di dunia setelah bahasa Inggris. Kecakapan dalam penguasaan bahasa Prancis akan meningkatkan pengetahuan dan ilmu dari negara-negara yang bertutur Prancis.

Dari mempelajari bahasa dan budaya, maka diharapkan untuk memahami pola pikir bangsa Prancis, sehingga masyarakat Indonesia mampu mendapatkan perisai dan pedang dalam “pertarungan” globalisasi dunia.

4. REFERENSI

- Abdul Hamid dkk, H.M. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab, Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media*. Yogyakarta: UIN Malang Press.
- Amalia, Aam. 2019. Aplikasi Teori Kebutuhan Maslow dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Implementasi Pendekatan Humanistik). Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Edulab: *Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, Vol. 4, No. 2, Desember 2019. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/edulab/article/view/2840/1774>
- Chaer, Abdul. 2014. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Leblanc, Barbara. 2012. Robotika Prancis berkembang pesat. <https://id.ambafrance.org/Robotika->

[Prancis-yang-Tangguh](#). Diakses pada 14 Juli 2021.

- Maifandi, Ikrimah. 2012. Pendekatan Pembelajaran Bahasa. <https://ikrimahmaifandi.wordpress.com/2012/05/27/pendekatan-pembelajaran-bahasa/> diakses pada 14 Juli 2021.

- [Puspitasari](#), Anggraeni. 2019. Kuliah Program Studi Prancis: Mengulas Bahasa yang Eksotis dan Negara yang Romantis. <https://www.ruangguru.com/blog/kuliah-program-studi-prancis-mengulas-bahasa-yang-eksotis-dan-negara-yang-romantis> diakses pada 13 Juli 2021 pk1 13.32.

- Rohali. 2018. *Pendidikan Bahasa Prancis Di Indonesia Dalam Perspektif Pembentukan Warga Dunia Dengan Kompetensi Antarbudaya*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Suradika, Agus. 2009. Jalan Terjal Menuju Pendidikan Berkualitas: Sebuah Analisis Ekonomi Politik Pendidikan Indonesia. *Orasi ilmiah pada acara wisuda sarjana dan pascasarjana Sekolah Tinggi Manajemen (STIMA) IMMI Jakarta*. <https://scholar.google.co.id/citations?user=cUn8Cj8AAAAJ&hl=id&oi=sra>

- Suradika, S. Winata, W, Wicaksono, D, Rifqiyati. 2020. Efektivitas Bahan Instruksional Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Instruksional*, Volume 1, Nomor 2, April 2020. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/instruksional/article/view/6256>

- Tagliante, Christine. 1994. *La classe de langue*. CLE International: Paris

- Wicaksono, Juniaris Agung. 2018. Perkembangan Kurikulum Pendidikan Di Indonesia Dalam Perspektif Kebijakan Publik. Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Madiun: *Jurnal Studi Islam Dan Sosial*. Volume 11. No. 2 (2018). <https://ejournal.iairmngabar.ac.id/index.php/Ngabari/article/view/40>

<https://www.gouvernement.fr/qu-est-ce-que-la-laicite>, diakses pada 12 Juli 2021 pkl 13.17.

https://kemlu.go.id/paris/id/pages/prancis-indonesia_/624/etc-menu, diakses pada 11 Juli 2021 pkl 23.12.

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/09/indonesiaprancis-perkuat-kerja-sama-bidang-pendidikan>, diakses pada 12 Juli 2021 pkl 10.30.

<https://www.ifi-id.com/penandatanganan-surat-perjanjian-kerja-sama-lycee->

[francais-de-jakarta-labschool-cibubur-dan-penganugerahan-palmes-academiques-kepada-prof-dr-conny-r-semiawan-prof-dr-arief-rachman-m](https://www.ifi-id.com/francais-de-jakarta-labschool-cibubur-dan-penganugerahan-palmes-academiques-kepada-prof-dr-conny-r-semiawan-prof-dr-arief-rachman-m), diakses pada 12 Juli 2021 pkl 10.40.

<https://www.ifi-id.com/penerima-pendanaan-program-same-boptn-phc-nusantara-2021>, diakses pada 12 Juli 2021 pkl 10.55.

<https://prancis.fib.ui.ac.id/Prancis-bahasa-umum-bagi-220-juta-orang/>, diakses pada 13 Juli 2021 pkl 16.01.

PENERAPAN MODEL DESAIN INSTRAKSIONAL DICK AND CAREY DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII SEMESTER GENAP SMP PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR.

Penulis : Ghufron Kamil

Institusi : Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email Korespondensi : ust.ghufron@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.24>

Abstrak

Kata Kunci:

Model Dick Dan Carey
Desain Instruksional
Model Pembelajaran
Matematika

Dengan daya saing yang semakin lama semakin ketat. Peserta didik dituntut untuk menguasai berbagai macam ketrampilan. Hanya dengan pengalaman belajar yang baik dan suasana belajar yang kondusiflah peserta didik dapat lebih mudah untuk mendapatkan kemampuan yang dibutuhkan dalam persaingan dimasa yang akan datang. Untuk itu guru juga dituntut untuk dapat menghadirkan semua kebutuhan peserta didik tersebut. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dick dan Carey memasukkan unsur kognitif dan behavioristik yang menekankan pada respon peserta didik terhadap stimulus yang dihadirkan. Implementasi model desain sistem pembelajaran ini memerlukan proses yang sistematis yang menyeluruh. Hal ini diperlukan untuk dapat menciptakan desain sistem pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah-masalah pembelajaran.

Abstract

Keywords:

Model Dick and Carey
Instructional Design
Learning model
Mathematics

Students are required to master a variety of skills. Only with a good learning experience and a conducive learning atmosphere will it be easier for students to gain the skills needed in future competitions. For this reason, every teacher is required to present all the needs of students so that learning objectives can be adequately achieved. Dick and Carey include cognitive and behavioristic elements that emphasize the student's response to the stimulus presented. The implementation of this learning system design model requires a comprehensive systematic process. It is necessary to create a learning system design that can be used optimally in overcoming learning problems.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan berfungsi membantu manusia keluar sebagai pemenang dalam perkembangan kehidupan dan persaingan dalam penyempurnaan hidup lahir dan batin

antar bangsa. Dengan daya saing yang semakin lama semakin ketat. Peserta didik dituntut untuk menguasai berbagai macam keterampilan. Hanya dengan pengalaman belajar yang baik dan suasana belajar yang kondusiflah peserta didik dapat lebih mudah

untuk mendapatkan kemampuan yang dibutuhkan dalam persaingan di masa yang akan datang. Untuk itu guru juga dituntut untuk dapat menghadirkan semua kebutuhan peserta didik tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu caranya adalah dengan melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Damayanti dkk (2020: 3-4) menyatakan bahwa "Faktor yang menjadi penyebab dalam kejenuhan belajar meliputi metode pembelajaran yang digunakan guru tidak disukai oleh peserta didik, media pembelajaran yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran, terlalu banyak hafalan, tugas-tugas (PR), dan tekanan dari mata pelajaran dari guru lainnya, serta saat mengajar guru terlalu monoton kepada peserta didik tanpa adanya relaksasi dalam belajar sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan tidak bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran."

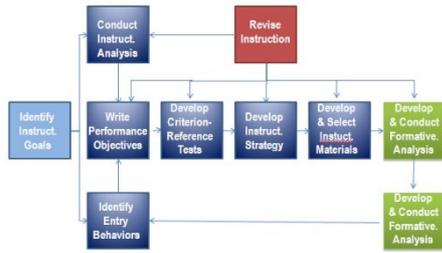
Pembelajaran yang terstruktur dan terencana dengan baik akan menghasilkan proses belajar mengajar yang baik pula. Oleh karenanya penting bagi guru untuk merencanakan dan merancang pembelajaran secara sistematis, sistemik, logik, efisien, dan efektif. Hasil dari merancang pembelajaran adalah tersusunnya sebuah sistem pembelajaran. Suradika dkk (2020: 1028) menyatakan bahwa sistem pembelajaran adalah seperangkat unsur-unsur yang saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain dalam upaya memfasilitasi pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Terdapat sejumlah model perancangan pembelajaran, salah satunya adalah desain pembelajaran model Dick and Carey.

Dick dan Carey memasukkan unsur kognitif dan behavioristik yang menekankan pada respon peserta didik terhadap stimulus yang dihadirkan. Implementasi model desain sistem pembelajaran ini memerlukan proses yang sistematis yang menyeluruh. Hal ini diperlukan untuk dapat menciptakan desain sistem pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah-masalah pembelajaran.

Artikel ini akan menguraikan bagaimana penerapan model desain pembelajaran Dick And Carey untuk mata pelajaran Matematika Kelas VIII semester genap SMP/Sederajat pada materi Bangun Ruang Sisi Datar.

2. PEMBAHASAN

Komponen-komponen sekaligus langkah-langkah utama dari model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dan Carey terdiri atas 10 langkah, yaitu (a) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, (b) Melakukan analisis instruksional, (c) Analisis Peserta didik dan Konteks, (d) Merumuskan tujuan pembelajaran khusus, (e) Mengembangkan instrument penilaian, (f) Mengembangkan strategi pembelajaran, (g) Penggunaan Bahan Ajar, (h) Merancang dan mengembangkan evaluasi formatif, (i) Melakukan revisi terhadap program pembelajaran, (j) Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif. Sepuluh langkah tersebut digambarkan oleh Dick dan Carey ke dalam bagan sebagaimana gambar 1 (Dick dan Carey, 2009: 136)



Bagan 5 Model Sistem Pembelajaran Dick Dan Carey

Langkah-langkah di atas harus dilakukan secara berurutan agar model Dick dan Carey dapat diterapkan secara ideal. Berikut penjelasan dari tiap langkah:

MENGIDENTIFIKASI TUJUAN PEMBELAJARAN

Untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran hal yang perlu dilakukan dalam kegiatan ini adalah menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh program pembelajaran yang sebelumnya. Istilah yang sering kita dengar adalah tujuan pembelajaran atau instructional goal. Rumusan tujuan pembelajaran dapat dikembangkan baik dari rumusan tujuan pembelajaran yang sudah ada pada silabus maupun dari hasil analisis kinerja. Rumusan tujuan pembelajaran dapat dihasilkan melalui proses analisis kebutuhan dan pengalaman-pengalaman tentang kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik. Selain itu tujuan pembelajaran dapat juga dirumuskan dengan menggunakan analisis tentang cara seseorang melakukan tugas atau pekerjaan yang spesifik dan persyaratan-persyaratan yang diperlukan untuk melakukan tugas dan pekerjaan tersebut, atau istilah ini disebut dengan istilah analisis tugas.

MELAKUKAN ANALISIS INSTRUKSIONAL

Setelah melakukan identifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah analisis instruksional, yaitu sebuah proses yang digunakan untuk menentukan keterampilan dan pengetahuan relevan dan diperlukan oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi atas tujuan pembelajaran. Dalam melakukan analisis instruksional beberapa langkah yang diperlukan untuk mengidentifikasi kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

ANALISIS PESERTA DIDIK DAN KONTEKS

Dalam model Dick dan Carry analisis terhadap peserta didik yang akan belajar dan konteks pembelajaran. Kedua langkah ini dapat dilakukan secara bersama-sama atau paralel. Analisis konteks meliputi kondisi-kondisi terkait dengan keterampilan yang dipelajari oleh peserta didik dan situasi yang terkait dengan tugas yang dihadapi oleh peserta didik untuk menerapkan keterampilan yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Analisis terhadap karakteristik peserta didik meliputi kemampuan aktual yang dimiliki oleh peserta didik, gaya belajar (*learning styles*), dan sikap terhadap aktivitas belajar. Identifikasi yang akurat tentang karakteristik peserta didik yang akan belajar dapat membantu perancang program pembelajaran dalam memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan.

MERUMUSKAN TUJUAN PEMBELAJARAN KHUSUS

Berdasarkan analisis instruksional, seorang perancang desain sistem pembelajaran perlu mengembangkan kompetensi atau tujuan pembelajaran spesifik (instructional objectives) yang perlu dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat umum (instructional goal). Dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang bersifat berspesifik, ada beberapa hal yang perlu mendapatkan perhatian: (a) Menentukan pengetahuan keterampilan yang perlu dimiliki oleh peserta didik setelah menepuh proses pembelajaran, (b) Kondisi yang diperlukan agar peserta didik dapat melakukan unjuk kemampuan dari pengetahuan yang telah dipelajari, (c) Indikator atau kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan peserta didik dalam menepuh proses pembelajaran.

MENGEMBANGKAN INSTRUMENT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan kompetensi khusus yang telah dirumuskan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan alat atau instrumen penilaian yang mampu mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik, hal ini dikenal dengan istilah evaluasi hasil belajar. Hal yang penting dalam menentukan instrument evaluasi yang akan digunakan adalah instrument harus dapat mengukur performance peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

MENGEMBANGKAN STRATEGI PEMBELAJARAN

Strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas pembelajaran yaitu aktifitas pra-

pembelajaran, penyajian materi pembelajaran, dan aktivitas tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran. Penentu strategi pembelajaran harus didasarkan pada faktor-faktor berikut: (a) Teori terbaru tentang aktifitas pembelajaran, (b) Penelitian tentang hasil belajar, (c) Karakteristik media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, (d) Materi atau substansi yang perlu dipelajari oleh peserta didik, (e) Karakteristik peserta didik yang akan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

PENGUNAAN BAHAN AJAR

Istilah bahan ajar sama dengan media pembelajaran, yaitu sesuatu yang dapat membawa informasi dan pesan dari sumber belajar kepada peserta didik, bahan ajar yang dapat digunakan adalah buku teks, buku panduan, modul, program audio video, bahan ajar berbasis computer, program multimedia, dan bahan ajar yang digunakan pada sistem pendidikan jarak jauh.

MERANCANG DAN MENGEMBANGKAN EVALUASI FORMATIF

Evaluasi formatif dilaksanakan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan kekuatan dan kelemahan program pembelajaran. Hasil dari proses evaluasi formatif dapat digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki draf program Tiga jenis evaluasi formatif:

- **EVALUASI PERORANGAN (ON TO ONE EVALUATION)**

Evaluasi perorangan merupakan tahap yang perlu dilakukan untuk melakukan kontak langsung dengan satu atau tiga orang calon pengguna program untuk memperoleh

masukannya tentang ketercernaan dan daya tarik program.

- **EVALUASI KELOMPOK SEDANG (SMALL GROUP EVALUATION)**

Evaluasi kelompok dilakukan kecil dilakukan untuk menguji cobakan program terhadap sekelompok kecil calon pengguna yang terdiri dari 10-15 orang peserta didik. Evaluasi ini dilakukan untuk memperoleh masukan yang dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas program.

- **EVALUASI LAPANGAN/FIELD TRIAL**

Evaluasi lapangan adalah uji coba program sebelum program tersebut digunakan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya.

MELAKUKAN REVISI TERHADAP PROGRAM PEMBELAJARAN

Langkah terakhir dari proses desain adalah melakukan revisi terhadap draf program pembelajaran. Data yang diperoleh dari prosedur evaluasi formatif dirangkum dan ditafsirkan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang dimiliki oleh program pembelajaran, evaluasi tidak hanya dilakukan pada draf program pembelajaran saja, tetapi juga pada aspek-aspek desain sistem pembelajaran yang digunakan dalam program, seperti analisis instruksional, entry behavior dan karakteristik peserta didik. Prosedur evaluasi formatif perlu dilakukan pada semua aspek program pembelajaran dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas program tersebut.

MERANCANG DAN MENGEMBANGKAN EVALUASI SUMATIF.

Evaluasi merupakan jenis evaluasi yang berbeda dengan evaluasi formatif. Evaluasi

ini dianggap puncak dalam aktifitas desain pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dan Carrey. Evaluasi sumatif dilakukan setelah program selesai dievaluasi secara formatif dan direvisi sesuai dengan standar yang digunakan oleh perancang. Evaluasi sumatif tidak melibatkan perancang program, tetapi melibatkan penilai independen. Hal ini merupakan satu alasan untuk menyatakan bahwa evaluasi sumatif tidak tergolong kedalam proses desain sistem pembelajaran. Langkah desain pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dan Carrey merupakan sebuah prosedur yang menggunakan pendekatan sistem dalam mendesain sebuah program pembelajaran. Setiap langkah dalam desain pembelajaran memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya.

PENERAPAN DESAIN INSTRUKSIONAL MODEL DICK DAN CAREY PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII SEMESTER 2 MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR

- **MENGANALISIS TUJUAN PEMBELAJARAN.**

Pengalaman belajar yang baik dan menyeluruh adalah sesuatu yang diharapkan dalam pembelajaran. Dengan media dan metode pembelajaran yang menyenangkan diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi dalam belajar. Ditambah lagi kemampuan berpikir kritis yang harus dimiliki peserta didik untuk dapat bersaing dalam era globalisasi sekarang ini.

- **MELAKUKAN ANALISIS PEMBELAJARAN**

Pengenalan konsep bangun ruang sisi datar melalui metode pengajaran yang menarik bagi peserta didik, misalnya melalui

media yang dapat menstimulasi peserta didik dalam peningkatan konsep bangun ruang sisi datar. Mengingat pentingnya media dapat meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik khususnya peningkatan konsep bangun ruang sisi datar, maka penulis berusaha mengenalkan konsep bangun ruang sisi datar dengan cara mencoba menerapkan media benda kongkrit. Media benda kongkrit adalah media yang berasal dari sekitar peserta didik yang berbentuk bangun datar, contohnya bungkus makanan atau produk yang sehari-hari digunakan peserta didik yang berbentuk bangun ruang sisi datar (kubus, balok, limas, dan prisma)

• MENGANALISIS PESERTA DIDIK DAN KONTEKS

Peserta didik pada usia SMP sangat butuh bimbingan dari guru untuk menemukan dan mengarahkan cara berpikir. Karena pada usia ini penting bagi seorang guru menanamkan rasa tanggung jawab, kemandirian, gotong royong dan mengasah berbagai jenis kecerdasan peserta didik. Sifat malas dan putus asa harus dihilangkan di ubah menjadi rasa ingin tahu dan ingin selalu mencoba hal hal baru.

Dalam materi bangun ruang sisi datar peserta didik memerlukan keterampilan ketrampilan tersebut. Pada materi ini peserta didik dapat dilatih kemampuan berpikir kritis matematik dengan beberapa indikator sebagai berikut :

Tabel 23 Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan Berpikir Kritis	Indikator	Penjelasan
Memberikan penjelasan	Memfokuskan pertanyaan.	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi atau merumuskan

n sederhana		pertanyaan. <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kriteria-kriteria untuk mempertimbangan yang mungkin. Menjaga kondisi pikiran.
	Menganalisis argument	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kesimpulan Mengidentifikasi alasan(sebab) yang dinyatakan(eksplisit) Mengidentifikasi alasan(sebab) yang tidak dinyatakan(implisit) Mengidentifikasi ketidakrelevanan dan relevanan Mencari persamaan dan perbedaan Mencari struktur suatu argument Merangkum
	Bertanya dan menjawab pertanyaan klasifikasi dan pertanyaan yang menentang	<ul style="list-style-type: none"> Mengapa Apa intinya, apa artinya Apa contohnya, apa yang bukan contoh Bagaimana menerapkannya dalam kasus tersebut Perbedaan apa yang menyebabkannya Akankah andah menyatakan lebih dari itu
Membangun keterampilan dasar	Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber	<ul style="list-style-type: none"> Ahli Tidak ada konflik internal Kesepakatan antar sumber Reputasi Mengurutkan prosedur yang

		<ul style="list-style-type: none"> ada Mengetahui resiko Kemampuan memberi alasan Kebiasaan hati-hati
	Mengobservasi dan mempertimbangan hasil observasi	<ul style="list-style-type: none"> Ikut terlibat dalam menyimpulkan Dilaporkan oleh pengamat sendiri Mencatat hal-hal yang diinginkan Penguatan (<i>collaboration</i>) dan kemungkinan penguatan Kondisi akses yang baik Penggunaan teknologi yang kompeten Kepuasan observer atas kredibilitas kriteria
Menyimpulkan	Membuat deduksi dan mempertimbangan hasil deduksi	<ul style="list-style-type: none"> Kelompok yang logis Kondisi yang logis Interpretasi pernyataan
	Membuat induksi dan mempertimbangan hasil induksi	<ul style="list-style-type: none"> Membuat generalisasi Membuat kesimpulan dan hipotesis
	Membuat dan mempertimbangan hasil keputusan	<ul style="list-style-type: none"> Latar belakang fakta Konsekuensi Penerapan prinsip-prinsip Memikirkan alternatif Menyeimbangkan, memutuskan
Membuat penjelasan lebih lanjut	Mendefinisikan istilah, mempertimbangan definisi.	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk : sinonim, klarifikasi, rentang ekspresi yang sama Strategi definisi

		<ul style="list-style-type: none"> (tindakan mengidentifikasi persamaan) Isi (content)
	Mengidentifikasi asumsi.	<ul style="list-style-type: none"> Penalaran secara implisit Asumsi yang diperlukan rekonstruksi argumentasi
Strategi dan tehnik	Memutuskan suatu tindakan	<ul style="list-style-type: none"> Mendefinisikan masalah Menyelesaikan kriteria Merumuskan alternatif yang memungkinkan Memutuskan hal-hal yang akan dilakukan secara alternatif Melakukan <i>revise</i> Memonitori implementasi
	Berinteraksi dengan orang lain	

Terdapat lima kelompok kemampuan berpikir kritis, yaitu: (a) memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), (b) Membangun keterampilan dasar (*basic support*), (c) Membuat inferensi (*inferring*), (d) membuat penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*), dan (d) mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*).

Indikator kemampuan berpikir kritis dapat diturunkan dari aktivitas kritis peserta didik, yaitu (a) Memberi pernyataan yang jelas dari setiap pertanyaan, (b) Memberi alasan, (c) Berusaha mengetahui informasi dengan baik, (d) Memakai sumber yang memiliki kredibilitas dan menyebutkannya, (e) Memperhatikan situasi dan kondisi secara keseluruhan, (f) Berusaha tetap relevan dengan ide utama, (h) Mengingat kepentingan yang asli dan mendasar, (i)

Memberi alternative, (y) Bersikap dan berpikir terbuka, (k) Mengambil posisi ketika ada bukti yang cukup untuk melakukan sesuatu, (l) Memberi penjelasan sebanyak mungkin apabila memungkinkan, dan (m) Bersikap secara sistematis dan teratur dengan bagian-bagian dari keseluruhan masalah.

- **MERUMUSKAN TUJUAN KHUSUS.**

Dalam desain ini, difokuskan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis dengan indikator berikut :

- **MEMFOKUSKAN PERTANYAAN**

Memfokuskan pertanyaan yang dimaksud dalam lingkup mengidentifikasi atau merumuskan masalah dan mengidentifikasi kriteria-kriteria untuk mempertimbangkan yang mungkin sehingga peserta didik bisa menjawab pertanyaan yang dimaksud.

- **MENGANALISIS ARGUMEN**

Menganalisis argumen dalam lingkup mengidentifikasi alasan(sebab) yang tidak dinyatakan(implisit) dan mencari persamaan serta perbedaan.

- **MENJAWAB PERTANYAAN YANG MENENTANG**

Menjawab pertanyaan yang menentang dalam lingkup pengetahuan peserta didik yang bisa membedakan sebab dari suatu perbedaan.

- **MEMBUAT DAN MEMPERTIMBANGKAN HASIL KEPUTUSAN**

Membuat dan mempertimbangkan hasil keputusan dalam lingkup dapat menerapkan prinsip-prinsip yang telah dipelajari untuk membuat keputusan dan dapat menyeimbangkan dan memutuskan menjadi suatu kesimpulan.

- **MENGEMBANGKAN INSTRUMEN PENILAIAN**

Dalam mengembangkan instrumen penilaian, lima hal yang perlu diperhatikan, yaitu (a) Observasi, (b) Mengumpulkan data, (c) Merumuskan, (d) Menilai, dan (e) Menyimpulkan

- **MENGEMBANGKAN STRATEGI PEMBELAJARAN.**

Metode pembelajaran yang akan digunakan adalah metode penemuan terbimbing, di mana peserta didik akan diarahkan oleh guru langkah langkah pembelajarannya. Peserta didik akan diberikan LKS untuk pedoman arah pembelajaran. Agar pelaksanaan model penemuan terbimbing ini berjalan dengan efektif, beberapa langkah yang perlu ditempuh oleh guru matematika adalah sebagai berikut.

- 1) Merumuskan masalah yang akan diberikan kepada peserta didik dengan data secukupnya, perumusannya harus jelas, hindari pernyataan yang menimbulkan salah tafsir sehingga arah yang ditempuh peserta didik tidak salah.
- 2) Dari data yang berikan guru, peserta didik menyusun, memproses, mengorganisir, dan menganalisis data tersebut. Dalam hal ini, bimbingan guru dapat diberikan sejauh yang diperlukan saja. Bimbingan ini sebaiknya mengarahkan peserta didik untuk melangkah ke arah yang hendak dituju, melalui pertanyaan-pertanyaan, atau LKS.
- 3) Peserta didik menyusun konjektur (perkiraan) dari hasil analisis yang dilakukannya.

- 4) Bila dipandang perlu, konjektur yang telah dibuat peserta didik tersebut di atas diperiksa oleh guru. Hal ini penting dilakukan untuk meyakinkan kebenaran perkiraan peserta didik, sehingga akan menuju arah yang hendak dicapai.
- 5) Apabila telah diperoleh kepastian tentang kebenaran konjektur tersebut, maka verbalisasi konjektur sebaiknya diserahkan juga kepada peserta didik untuk menyusunnya. Di samping itu perlu diingat pula bahwa induksi tidak menjamin 100% kebenaran konjektur.
- 6) Sesudah peserta didik menemukan apa yang dicari, hendaknya guru menyediakan soal latihan atau soal tambahan untuk memeriksa apakah hasil penemuan itu benar.

• MENGEMBANGKAN MATERI PEMBELAJARAN

Guru memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, namun guru bukanlah satu – satunya sumber belajar. Dengan berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan, guru dapat menambahkan media pembelajaran sebagai sumber belajar lain bagi peserta didik. Pada saat guru tidak bisa menjadi sumber belajar di luar jam pelajaran di sekolah, media pembelajaran dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik ketika membutuhkannya. Kata media dalam bahasa arab berarti “perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima”. Dalam bahasa latin *media* adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran terjadi secara baik.

Penggunaan media dalam pembelajaran berguna untuk memfasilitasi peserta didik melihat miniatur benda asli yang dipelajari. Dengan penggunaan media benda kongkrit, peserta didik mendapat proses pembelajaran secara langsung. Edgar Dale dalam buku Arief, dkk “mengklasifikasi pengalaman menurut tingkat yang paling kongkrit ke yang paling abstrak yang dikenal dengan nama *kerucut pengalaman (Cone of experience)*”.



Gambar 5 Kerucut Pengalaman (*Cone Of Experience*)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Ada empat substansi media pembelajaran secara umum, yaitu bentuk saluran, jenis komponen dalam lingkungan pembelajar, bentuk alat fisik, dan bentuk-bentuk komunikasi.

Adapun tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi

pembelajaran dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sedangkan manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, yaitu pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, metode pembelajaran bervariasi, dan pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Tidak semua media pembelajaran cocok digunakan dalam proses pembelajaran, untuk itu perlu dilakukan pertimbangan dalam memilih media supaya penggunaan media pembelajaran tersebut benar dan tepat. Adapun media yang dipilih harus disesuaikan dengan tujuan pengajaran, bahan pelajaran, metode mengajar, tersedia alat yang dibutuhkan, pribadi pengajar, minat dan kemampuan pembelajar, dan situasi pengajaran yang sedang berlangsung.

• **MERANCANG DAN MENGEMBANGKAN EVALUASI FORMATIF.**

Dilakukan melalui kegiatan (a) Peserta didik diberi kesempatan untuk mengenal dan menggunakan media pembelajaran yang menarik berbagai macam bentuk bangun ruang sisi datar, (b) Dilakukan melalui kegiatan pengalaman langsung, (c) Pembelajaran motorik halus perabaan kasar-halus, membandingkan antar bangun ruang, pengelompokkan sesuai bentuk dan ukuran, dan (d) Menggunakan metode penemuan terbimbing.

Langkah-langkahnya dalam merancang Peningkatan kognitif adalah (a) Memilih materi bangun ruang sisi datar, (b) Perencanaan Harian (RPPH), (c) Pelaksanaan, (d) Penilaian

• **MEREVISI PEMBELAJARAN**

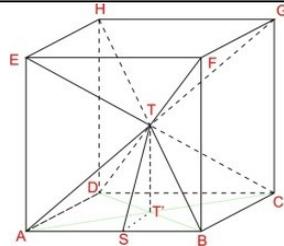
Peserta didik berfikir benda konkret dalam konsep ini. Peserta didik diberikan pembelajaran dengan benda-benda nyata agar peserta didik tidak bingung. Maksudnya adalah agar peserta didik dirangsang untuk berfikir dengan metode pembelajaran yang menggunakan benda nyata sebagai contoh materi-materi pelajaran. Terciptanya pengalaman melalui benda nyata diharapkan anak lebih mengerti maksud dari materi-materi yang diajarkan oleh guru.

Media pendidikan merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, agar terciptanya pengalaman melalui benda nyata diharapkan peserta didik lebih mengerti maksud dari materi-materi yang diajarkan oleh guru. Melalui media benda kongrit dan metode penemuan terbimbing diharapkan peserta didik dapat hasil yang diinginkan.

• **MERANCANG DAN MENGEMBANGKAN EVALUASI SUMATIF**

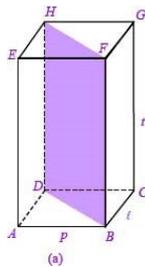
INSTRUMEN TES KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS BANGUN RUANG SISI DATAR

- 1) Perhatikan gambar kubus ABCD.EFGH disamping. Melalui titik-titik sudutnya ditarik garis diagonal ruang, sehingga berbentuk limas.



- a. Berapa limas yang terbentuk dalam kubus tersebut? Sebutkan.
- b. Apakah limas-limas itu kongruen?
- c. Berbentuk apakah alas setiap limas itu?
- d. Jika panjang rusuk kubus 8 cm, tentukan tinggi limas!

- 2) Perhatikan gambar balok ABCD.EFGH di atas. Melalui titik-titik sudutnya ditarik bidang diagonal, sehingga berbentuk prisma.



- a. Berapa prisma yang terbentuk dalam kubus tersebut? Sebutkan.
 - b. Apakah prisma-prisma itu kongruen?
 - c. Berbentuk apakah alas setiap prisma itu?
 - d. Jika panjang balok 8 cm, lebar balok 6 cm, dan tinggi balok 4 cm. tentukan volume prisma?
- 3) Sebuah kubus panjang rusuknya 8 cm, memiliki volume sebesar 512 cm^3 . Jika rusuk kubus diperkecil sebesar $\frac{1}{2}$ kali panjang rusuk semula. Apakah volume kubus baru itu lebih kecil dari volume kubus semula? Beri penjelasan!

- 4) Jika dikatakan kerucut adalah limas dengan bidang alas berbentuk lingkaran. Selidiki mengapa kerucut bisa dikatakan limas yang alasnya berbentuk lingkaran?
- 5) Syakir ingin membuat kerangka balok dengan panjang 6m, lebar 4m, dan tinggi 2m. Jika Syakir diberikan kawat sepanjang 100 meter, Syakir dapat membuat kerangka balok lebih dari 3. Benarkah demikian? Berikan alasannya!
- 6) Gambarlah balok ABCD.EFGH. Benarkah garis AB berpotongan dengan garis CD? Beri penjelasan.
- 7) Jika terdapat miniatur piramida mesir (berbentuk limas persegi) di sekolah, kamu ingin mengecat piramida tersebut (tidak termasuk alas limas) dengan cat berwarna merah, 1 kaleng cat dapat mewarnai 5 m^2 . Sedangkan volume limas adalah 72 m^3 , dan tinggi limas 4 m. berapa kaleng catkah yang dibutuhkan untuk mewarnai piramida tersebut?
- 8) Paman akan membuat etalase toko dari kaca yang terbentuk balok yang berukuran panjang 100 cm, lebar 40 cm, dan tinggi 70 cm, jika harga permeter kaca Rp. 50.000,-/meter persegi, hitunglah biaya yang dibutuhkan untuk membuat etalase tersebut?

3. KESIMPULAN

Pembelajaran dengan desain instruksional Dick and Carey diharapkan dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Metode penemuan terbimbing dan media benda kongkrit sangat membantu mengarahkan dan merangsang bukan hanya imajenasi peserta didik tetapi juga memberikan pembelajaran langsung bagi siswa. Sehingga pengetahuan yang dihasilkan menjadi lebih nyata dan lebih kongkrit. Kemampuan berpikir kritis sebagai komponen yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran adalah kemampuan yang sangat dibutuhkan siswa di masa yang akan datang guna bersaing dimasa depan.

4. REFERENSI

- Arief dkk. Media Pendidikan. Jakarta: PT raja Grafindo persada, 1996.
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Dahar, Ratna Wilis. Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2006.
- Damayanti, A., Suradika, A., & Asmas, B. (2020). Strategi Mengurangi Kejenuhan Anak Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui Aplikasi ICANDO pada Siswa Kelas I SDN Pondok Pinang 08 Pagi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1-10.
<http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnalist>
- Dick, Walter and Carey, Lou. 2009. *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Pearson.
- Ismaimuza, Dasa. “Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau dari Pengetahuan Awal Siswa”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume. 2, Januari, 2011.
- Johnson, Elaine B. *Contextual Teaching & Learning*. Bandung: Kaifa Learning, 2010.
- Markaban. *Model Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing*. Yogyakarta: DEPDIKNAS, 2006.
- Ruseffendi. *Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini*. Bandung: Tarsito, 1988.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana, 2006.
- Suradika, A., Winata, W., Wicaksono, D., Hadi, M. S., & Rifqiyati. (2020). The Influence of Instructional Materials and Educational Background on the Learning Outcomes of Islamic Education. *Solid State Technology*, 63(6), 1027–1043.
<http://solidstatetechnology.us/index.php/JSST/article/view/2185>
- Suwarma, Dina Mayadiana. *Kemampuan Berpikir Kritis Matematika*. Jakarta: Cakrawala Maha Karya, 2009.
- Yamin, Martinis. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press 2004.