

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN “BERKAT ANANG” DI KALANGAN SISWA PENDIDIKAN DASAR BERBUDAYA JAWA

Fitri Puji Rahmawati, Muhroji, dan Ratnasari Dewi Utami

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Universitas Muhammadiyah Surakarta
fitripr2012@yahoo.co.id; fpr223@ums.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to find a model of strengthening character education in elementary school environment learners Javanese culture. The specific objective of the second year is to formulate a model of an active character education and fun in the elementary school students then tested the cultured Javanese character education model that is active and fun in the cultured primary school learners Java. The main method developed in this research is descriptive - qualitative - reflective. The research method will be implemented in the second year is the collection of data with focus group discussions involving teachers, principals, school committees , and parents / guardians of students . The collected data were analyzed by using a reflective critique. In that year also applied data collection methods to test the model. The data were analyzed with a heuristic model. This study has several performance indicators of each year. After the first year the indicator is reached, followed by a search for examples of learning models applied by the teacher in the implementation of character education. Year two indicators to be achieved is the strong foundation of character education in the elementary sense after FGD with teachers, principals, school committee, and parents / guardians of students. This indicator will explain: (1) the weaknesses and strengths of the old model of learning in the teaching of character education, (2) the expectations of elementary education stakeholders about character education , (3) application of learning models “ Thanks Sam “ in SD and the surrounding region of Surakarta , (4) the power of learning model “ Thanks Sam “ as a learning model that is able to strengthen the character of elementary school students .

Keywords: *characters, “Berkat Anang”, learning model.*

PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia merupakan masyarakat yang beraneka ragam dan pluralistik. Oleh karena itu pembelajaran di sekolah sebaiknya merupakan satu instrumen utama untuk memperkuat karakter bangsa Indonesia dengan tidak meninggalkan cara pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Pembelajaran di sekolah dasar perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi ini, siswa akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka untuk mencintai proses belajar dan mencintai satu sama lain. Pengajar perlu menciptakan suasana belajar yang penuh cinta dan kerja sama serta gotong royong menciptakan karakter-karakter yang baik pada siswa.

Pendidikan karakter saat ini merupakan bagian terpenting dari pendidikan di Indonesia ketika masyarakat setiap hari disugahi rekaman tingkah laku masyarakat Indonesia yang jauh dari nilai-nilai karakter Indonesia yang lemah lembut, sopan, ramah, dan menjunjung tinggi budaya timur. Sarana yang paling mudah digunakan untuk mencoba mengembalikan nilai-nilai karakter yang telah terkikis itu dengan cara mengajarkan dan menerapkan pembelajaran karakter di sekolah.

Penelitian tentang “Penguatan Pendidikan Karakter melalui Model Pembelajaran ‘Berkat Anang’ (Ber karakter, Aktif, dan Menyenangkan) di Kalangan Siswa Pendidikan Dasar Berbudaya Jawa” tahun ke-2 ini akan menerapkan Model Pembelajaran “Berkat Anang” sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat menguatkan pendidikan karakter pada siswa pendidikan dasar berbudaya Jawa.

Karakter adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang membedakan dengan individu lain (M. Furqon, 2009:9). Sedangkan pendidikan karakter sebagai *the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values*, dimana dalam hal ini mengandung tiga aspek yaitu pengetahuan, hati/ rasa dan tindakan atas dasar nilai yang menjadi acuannya (Lickona, 1991). Aspek-aspek yang perlu dibangun dalam menerapkan pendidikan karakter di sekolah yaitu perhatian tanpa batas di sekolah, menciptakan kultur moral positif di sekolah, dan melibatkan orang tua dan masyarakat sebagai *partner* dalam pendidikan karakter.

Penerapan pembelajaran karakter di kelas antara lain dapat dilakukan dengan cara berikut ini: 1) membuat aturan kelas (tidak boleh memperlolok dan mengejek teman, menggunakan kata kotor, mengambil milik teman, tidak boleh menyontek, bekerjasama untuk yang baik, peduli, tidak boleh memotong pembicaraan teman, mendengarkan temannya yang berbicara dan

sebagainya); 2) mengintegrasikan nilai karakter ke dalam pelajaran (guru dapat menyelipkan dengan sengaja isi karakter yang relevan ketika mengajarkan topik tertentu seperti kasih sayang, kesetiaan, kejujuran, nasionalisme, dsb); 3) mendidik kalbu (difokuskan pada hati); 4) prinsip pembelajaran (berpusat pada siswa, belajar aktif, berkomunikasi, refleksi); 5) metode pengajaran (diskusi kelas & kelompok, permainan); 6) evaluasi pembelajaran karakter (Pardjono, 2010).

Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Pembelajaran aktif pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Dengan memberikan strategi belajar aktif pada anak didik dapat membantu ingatan (*memory*) mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Dalam metode belajar aktif setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. Agar murid dapat belajar secara aktif guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar. (Mulyasa, 2004:241)

Pembelajaran yang menyenangkan menurut Bredekamp, 1987 (dalam belajar bukunya Megawangi Ratna, 2005) antara lain: a) kurikulum disusun untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan anak di semua bidang pengembangan (fisik, social-emosi, dan kognitif); b) kurikulum dirancang untuk mengembangkan harga diri dan rasa percaya diri anak, sehingga anak menyenangkan dan cinta belajar; c) setiap anak dipandang sebagai sesuatu yang unik yang mempunyai pola dan waktu pertumbuhan yang berbeda-beda; d) guru membimbing keterlibatan anak dalam proyek kegiatan dan memperkaya pengalaman belajar mereka dengan menggali ide, mereson pertanyaan dan melibatkannya dalam diskusi yang menantang pikiran mereka sehingga terbiasa berpikir kritis; e) proyek, pusat kegiatan dan aktivitas bermain mencerminkan minat anak saat itu; f) guru menumbuhkan perilaku prososial, mau bekerja keras, pantang menyerah, tekun, kreatif, produktif, dan mandiri pada diri anak dengan memberikan banyak rangsangan melalui kegiatan yang mendukung serta mendorong anak untuk tertarik memilih dan melakukannya; g) guru membangun motivasi internal anak untuk memahami dunia dan mengembangkan kecakapan mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dan dalam pelaksanaannya penelitian ini perlu adanya kerja sama dengan guru kelas untuk memperoleh hasil yang optimal melalui prosedur yang paling efektif. Adapun tujuannya melukiskan kondisi yang ada pada situasi tertentu saat penelitian dilakukan dan tidak melakukan uji hipotesis (Ary, 1982: 425)

Adapun strategi yang digunakan adalah studi kasus tunggal. Mengingat permasalahan dan fokus kemitraan sudah ditentukan dalam proposal sebelum pelaku terjun dan menggali permasalahan di lapangan, maka jenis kemitraan kasus

ini secara lebih khusus disebut studi kasus terpancang. Sumber data utama penelitian ini adalah guru SDN 1 Blulukan, SDN 1 Kleco, dan SDN 1 Senden

Beberapa teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini yakni: 1) Observasi langsung berperan pasif, 2) Wawancara mendalam, sifatnya terbuka dan tidak formal, 3) Focus Group Discussion (FGD).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran “Berkat Anang” merupakan salah satu model pembelajaran yang bertujuan untuk menguatkan karakter siswa pendidikan dasar yang berbudaya Jawa. Model pembelajaran ini diterapkan dengan strategi pembelajaran yang berkarakter, aktif, dan menyenangkan.

Bentuk dari model pembelajaran “Berkat Anang” sebagai berikut:

Pendekatan : pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*)

Strategi : sharing pengalaman, kocok arisan, sintesa gambar, ikhtisar wacana, jodohku, debat seru (debur), puzzle gila, gubah lagu, surat rahasia, lelang pertanyaan

Metode : diskusi, berkelompok, bermain peran, presentasi, tanya-jawab, bernyanyi, tepuk.

Syntac :

1. Sharing Pengalaman
 - Langkah-langkah:
 - a. Siswa dibentuk kelompok
 - b. Anggota kelompok memilih siapa yang ingin menjadi ketua kelompok
 - c. Siswa menerima penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran, materi yang akan dipelajari, dan strategi yang diterapkan dalam pembelajaran tersebut.
 - d. Siswa menerima format yang harus diisi secara berkelompok

- e. Siswa berdiskusi dalam kelompok dipimpin oleh ketua kelompok
 - f. Siswa yang sedang berdiskusi dalam kelompok diawasi oleh guru sambil berkeliling ke masing-masing kelompok
 - g. Siswa diminta menuliskan hasil diskusi mereka di kertas plano
 - h. Siswa diminta menempelkan hasil diskusi mereka yang telah ditulis pada kertas plano ke dinding kelas.
 - i. Pilih di antara anggota kelompok yang bertugas mempresentasikan hasil kerja kelompok dan anggota kelompok yang lain mengikuti
 - j. Setiap kelompok diminta menanggapi sajian kelompok yang sedang dipresentasikan.
 - k. Guru memberikan penjelasan materi yang tidak dimengerti oleh kelompok lain
 - l. Guru memberikan penguatan
 - m. Guru memberikan penilaian hasil kerja siswa
2. Kocok Arisan
Langkah-langkah:
- a. Bentuk kelompok 4 orang secara heterogen
 - b. Bagikan kertas jawaban pada siswa, masing-masing 1 lembar, kartu soal digulung dan dimasukkan dalam gelas
 - c. Gelas yang sudah berisi soal dikocok, kemudian salah satu yang jatuh, dibacakan agar dijawab oleh siswa yang memegang kartu jawaban.
 - d. Apabila jawaban benar, maka siswa dipersilahkan tepuk tangan
 - e. Setiap jawaban yang benar, siswa diberi poin 1 sebagai nilai kelompok sehingga nilai total kelompok merupakan penjumlahan poin dari para anggotanya.
3. Sintesa Gambar
Langkah-langkah:
- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Guru menyajikan materi sebagai pengantar
 - c. Guru memperlihatkan gambar-gambar yang terkait dengan materi
 - d. Guru menunjuk siswa secara bergantian
 - e. Siswa memasang gambar menjadi urutan yang logis
 - f. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut
 - g. Dari alasan pengurutan gambar, guru menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
 - h. Guru dan siswa membuat simpulan
4. Ikhtisar Wacana
Langkah-langkah:
- a. Guru membagi siswa secara berpasangan
 - b. Guru membagikan materi untuk dibaca setiap siswa dan dibuat ringkasannya
 - c. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama kali berperan sebagai pembicara dan kedua sebagai pendengar
 - d. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. Tugas pendengar yaitu:
 - Menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap
 - Membantu mengingat/menghapal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya
 - e. bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar atau sebaliknya. Kembali dilakukan seperti di atas.
 - f. Membuat kesimpulan
5. Jodohku
Langkah-langkah:
- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic yang

- cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu
 - c. Setiap siswa memikirkan jawaban/soal kartu yang dipegang
 - d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
 - e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, akan diberi poin
 - f. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
 - g. Demikian seterusnya
 - h. Kesimpulan
6. Debat Seru (Debur)
Langkah-langkah:
- a. Guru membagi dua kelompok peserta debat yang satu pro dan satu lainnya kontra
 - b. Guru memberikan tugas untuk membacakan materi yang akan didebatkan oleh kelompok di atas
 - c. Setelah selesai membaca materi, guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara dan ditanggapi atau dibalas oleh kelompok kontra.
 - d. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan jawabannya
 - e. Sementara siswa menyampaikan gagasannya, guru menulis ide-ide dari setiap pembicaraan di papan tulis sampai sejumlah ide yang diharapkan guru terpenuhi.
 - f. Guru menambahkan konsep/ide yang belum terungkap
 - g. Dari data-data di papan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan atau rangkuman yang mengacu pada topic yang ingin dicapai.
7. Puzzle Gila
Langkah-langkah:
- a. Guru mencari gambar yang terkait dengan materi
 - b. Guru membuat puzzle dari gambar-gambar tersebut.
 - c. Guru juga dapat membuat puzzle ini dengan menggunakan program komputer, jika merasa susah dalam mendapatkan gambar.
 - d. Guru memasukkan potongan-potongan gambar itu ke dalam amplop
 - e. Guru membagikan amplop tersebut kepada masing-masing kelompok.
 - f. Berikan waktu secukupnya kepada siswa untuk merangkai gambar-gambar itu.
 - g. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil membentuk gambar utuh, atau kelompok yang paling banyak menyusun potongan-potongan gambar tersebut.
 - h. Siswa disuruh mendiskusikan gambar-gambar itu terutama mengenai kelebihan dan kekurangan gambar.
 - i. Guru dan siswa merayakan proses belajar mengajar ini dengan saling mengomentari gambar yang telah berhasil digabung.
8. Gubah Lagu
Langkah-langkah:
- a. Guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok
 - b. Tugas siswa adalah mengubah syair lagu menjadi syair yang berkaitan dengan materi pelajaran
 - c. Berikan waktu 20 menit untuk mengubah lagu sesuai dengan pilihan yang sudah ditentukan sebelumnya.
 - d. Setelah semua kelompok menciptakan syair lagu, mintalah masing-masing kelompok untuk menyampaikan di depan kelas.

- e. Bagi kelompok lain yang belum bernyanyi maupun yang sudah bernyanyi, mereka harus menjadi juri yang bisa menilai baik atau buruknya nyanyian suatu kelompok yang sedang menyanyikan di depan kelas.
 - f. Setelah semua kelompok menyanyi di depan kelas, tentukan pemenang dalam permainan ini.
 - g. Rayakan kemenangan dengan perasaan gembira.
9. Surat Rahasia
- Langkah-langkah:
- a. Guru membuat daftar pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda.
 - b. Masukkan pertanyaan ke dalam setiap amplop kemudian tuliskan poin pada masing-masing amplop tersebut.
 - c. Amplop yang berisi pertanyaan yang paling sulit memiliki poin yang lebih tinggi
 - d. Bagilah para siswa menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 siswa
 - e. Mintalah kepada setiap kelompok untuk memilih amplop. Jika suatu kelompok dapat menjawab dengan benar, berilah poin yang sesuai dengan yang tertera pada amplop tersebut.
 - f. Apabila suatu kelompok menjawab keliru maka kelompok ini akan dikurangi poinnya sesuai dengan poin yang tertera pada amplop itu.
 - g. Setiap kelompok boleh memilih amplop, baik yang memiliki poin rendah ataupun tinggi.
 - h. Pada akhir permainan, jumlahkan poin-poin yang dikumpulkan oleh setiap kelompok.
 - i. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang memperoleh poin tertinggi
 - j. Diskusikan pertanyaan dan jawaban yang dikemukakan oleh setiap kelompok
 - k. Rayakan proses belajar mengajar ini dengan saling memuji antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lain.
 - l. Berilah komentar yang sesuai dengan porsi kesalahan setiap kelompok
10. Lelang Pertanyaan
- Langkah-langkah:
- a. Guru menuliskan 10 pertanyaan di selembar kertas kemudian masukkan ke dalam amplop
 - b. Guru membuat daftar pertanyaan ini sebanyak jumlah kelompok yang ada.
 - c. Daftar pertanyaan dalam setiap amplop harus memiliki tingkat kesulitan yang sama
 - d. Ambil salah satu amplop yang berisi 10 pertanyaan
 - e. Tawarkan kepada masing-masing kelompok mengenai nominal yang akan dipertaruhkan untuk melelang pertanyaan.
 - f. Setiap kelompok boleh menawar
 - g. Penawar yang paling tinggi berhak menjawab pertanyaan itu.
 - h. Apabila kelompok penawar tertinggi dapat menjawab pertanyaan maka kelompok ini berhak mendapatkan nilai sebesar penawarannya.
 - i. Jika jawaban kelompok tersebut keliru maka nilainya akan dikurangi sebesar penawarannya
 - j. Pemenang dalam permainan ini tentu saja kelompok yang mengumpulkan nilai paling banyak
 - k. Berikan penghargaan atas usaha semua kelompok
 - l. Pada akhir permainan, diskusikan pertanyaan dan jawaban dari masing-masing kelompok
 - m. Rayakan proses belajar-mengajar ini dengan perasaan gembira.

Implementasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran “Berkat Anang” telah dilaksanakan di tiga sekolah yakni: SDN 1 Senden, SDN 1 Blulukan, dan SDN 1 Kleco.

1. Implementasi di SDN 1 Senden

Pada kegiatan perencanaan dalam mengimplementasikan kegiatan pembelajaran dengan strategi Jodohku dan NHT, guru mempersiapkan kata-kata yang berkaitan dengan materi Jenis Kebutuhan secara acak yang kemudian di cocokkan dengan 3 tulisan jenis kebutuhan tersebut sehingga contoh benda tersebut sesuai dengan 3 jenis kebutuhan masing-masing. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran juga harus disusun dengan baik sesuai dengan urutan dan format yang ada yaitu meliputi : Kompetensi Inti, Kompetensi dasar, Indikator, Tujuan, Materi ajar, Metode Pembelajaran, Media, Alat dan Sumber Belajar, Kegiatan pembelajaran yang meliputi: Kegiatan Pendahuluan, Kegiatan Inti dan Kegiatan Penutup, dan Lampiran Penilaian Autentik

Bentuk pelaksanaan di SD Negeri 1 Senden, disesuaikan dengan buku guru dan buku siswa yang ada tanpa mengesampingkan kreatifitas guru dalam mengembangkan atau mengeksplor kemampuan serta pengalamannya dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajarannya diharapkan siswa dapat terangsang agar dapat mengembangkan daya pikir serta keaktifitasan sehingga pembelajaran terasa menyenangkan bagi siswa dan guru merasa nyaman untuk menyampaikan pembelajaran. Tetapi siswa dituntut untuk aktif di kelas serta dapat memahami materi yang disampaikan baik oleh guru ataupun pada saat proses diskusi. Sehingga tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai.

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi Jodohku dan NHT(Numbered Head Together), langkah awal guru harus menjelaskan konsep dasar materi. Selanjut-

nya guru menyuruh siswa membaca materi tentang jenis-jenis kebutuhan. Siswa di bagi menjadi 4 kelompok dimana setiap kelompok diberi 3 kartu yang berisi kata benda-benda untuk mendiskusikannya sesuai dengan jenis kebutuhan yang mana. Untuk menempelkannya didepan kelas, guru menggunakan NHT nya dengan memilih nomer yang dimiliki siswa dengan system kocokkan. Pada kegiatan ini mampu menumbuhkan antusias siswa untuk berlomba –lomba menempelnya di papan tulis, dalam hal ini pendidikan karakter kedisiplinan dan kerjasama dapat terbentuk karena yang maju dengan bergiliran siswa, jadi yang paling anteng sampai yang ramai dapat aktif dan merespon apa yang diperintahkan guru. Ketika ada siswa yang tidak ditunjuk untuk maju yang perlu ditanamkan oleh guru dari awal adalah pemahaman dimana semua siswa akan dapat maju kedepan sehingga guru harus adil dalam menunjuk siswa atau dikatakan semua mendapat giliran. Bagi siswa yang maju dapat menumbuhkan Rasa percaya diri yang dapat terbentuk pada kegiatan ini serta siswa dapat memahami materi secara langsung.

Setelah mengaplikasikan strategi tersebut, bentuk evaluasi yang diberikan adalah dengan mengerjakan soal-soal yang ada di buku siswa sehingga semua siswa dapat mengerjakannya sendiri-sendiri. Dan hampir semua siswa dapat aktif dalam mengerjakan soalnya di bukunya masing masing dan di papan tulis. Karena waktu yang sangat terbatas, guru hanya dapat mengaplikasikan materi baik mata pelajaran matematika bahasa indonesiamaupun IPA. Pada saat di akhir, guru dapat melakukan refleksi tetapi refleksi untuk siswa belum karena waktunya sudah selesai dan siswanya sudah ingin sholat dhuha. Untuk keseluruhan siswa sangat senang dan dapat aktif untuk mengikuti proses pembelajarannya dengan berbagai strategi. Kekuatan dari strategi Jodohku dan NHT ini, menjadikan pembelajaran semakin berkesan untuk siswa sehingga siswa dapat memahami materi yang telah dipelajari dengan baik serta menjadikan siswa senang untuk belajar,

menumbuhkan perhatian siswa dan merangsang siswa untuk berpikir untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Harapan kedepan untuk proses pembelajaran, guru dapat menggunakan strategi ini dan strategi-strategi lain pada saat melakukan kegiatan pembelajaran, terutama pada kelas tinggi dan juga kelas-kelas yang lain dari kelas 1 sampai kelas 5 karena siswa akan lebih senang mengikuti pembelajaran dan tidak bosan daripada hanya mendengarkan penjelasan guru yang terasa membosankan dan membuat siswa menjadi mengantuk dalam proses pembelajaran.

2. SDN 1 Blulukon

Pembelajaran dengan penggunaan strategi ikhtisar wacana dimulai dan gubah lagu dilakukan pada Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku pembelajaran 1. Pembelajaran dimulai dengan membuka pelajaran dengan salam. Dilanjutkan dengan pengkondisian kelas serta memberitahu siswa tujuan dari pembelajaran hari ini yang dihubungkan dengan kegiatan sebelumnya dan kegiatan sehari-hari.

Memasuki kegiatan inti pembelajaran guru membagi siswa menjadi 5 kelompok. Kemudian siswa mengamati gambar dan diskusi mengenai anggota tubuh yang dimiliki. Pada langkah ini siswa menjadi aktif dalam mengamati gambar dan mengamati secara langsung bagian tubuh yang dimilikinya. Keaktifan siswa juga dilanjutkan dengan mencoba menulis anggota tubuh di buku.

Setelah setiap kelompok dirasa cukup dalam mengamati dan menulis, guru membagi kelompok menjadi kelompok pembicara dan pendengar. Tugas kelompok pembicara adalah menjelaskan hasil pengamatan. Tugas kelompok pendengar adalah menyimak, mengoreksi, menunjukkan yang belum lengkap. Guru dengan dibantu asisten mengontrol dan memeberikan bantuan kepada setiap kelompok agar proses ini berjalan dengan baik. Langkah ini menumbuhkan karakter aktif dalam menyampaikan pendapat

dimuka umum dan berani mengoreksi teman apabila ada yang kurang. Selain itu juga dapat memupuk rasa percaya diri siswa. Siswa juga menampakkan rasa senang karena mendapat banyak kesempatan untuk mengekspresikan diri.

Kegiatan selanjutnya sama seperti sebelumnya melainkan bertukar peran antar pembicara dan pendengar. Akhir dari strategi ini kedua pihak, berdiskusi untuk menyimpulkan materi yang didiskusikan. Langkah ini tetap didampingi guru dan asisten untuk mengkonduksifkan suasana kelas.

Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan dalam strategi ini adalah guru harus selalu mendampingi dalam setiap langkahnya. Melihat siswa kelas 1 masih pada operasional konkrit. Guru harus menggunakan media konkrit, guru harus menggunakan instruksi yang jelas.

Strategi yang kedua adalah gubah lagu. Strategi ini digunakan untuk mempermudah menghafal dan yang penting siswa juga menjadi senang. Lagu dengan nada sederhana membuat siswa dapat segera menghafal dengan cepat. Lagu ini berkaitan dengan pengenalan anggota tubuh.

Pertama, guru mengenalkan bagian tubuh yang dimiliki siswa. Seperti mata, hidung, tangan dan kaki. Guru menyebutkan bagian tubuh kemudian siswa menirukan. Guru juga mengeja tiap huruf dan ditirukan siswa. Kemudian guru menanya siswa dengan sedikit permainan Guru Pegang apa.

Masuk pada gubah lagu guru membagi siswa dalam 5 kelompok. Guru memberi contoh mengenai lagu jariku yang sudah digubah. Yakni mengenalkan macam-macam bagian jari. Guru menyanyikan satu baris satu baris. Kemudian siswa menirukan apa yang dinyanyikan guru. Begitu terus sampai lagu selesai.

Pada langkah akhir masing-masing menyanyikan lagu yang sudah diajarkan guru. Disaat satu kelompok menampilkan nyanyiannya

kelompok yang lain menilai penampilan yang nyanyi. Dilakukan sampai semua kelompok menampilkan nyanyiannya dan menilai maka semua penilaian dikumpulkan dan menentukan pemenang. Yang terakhir merayakan kemenangan satu kelas dengan perasaan gembira.

Penggunaan strategi gubah lagu, dapat menumbuhkan perasaan aktif dalam menjalankan instruksi guru. Siswa dapat menjalani proses belajar dengan senang sehingga dalam proses belajar mengajar siswa tidak merasa tertekan justru dengan penuh kesenangan.

Pembelajaran dengan penggunaan strategi Debat Seru dilakukan pada Tema 1 Benda-benda di lingkungan sekitar Subtema 2 Perubahan wujud zat Pembelajaran 4 dimulai dengan membuka pelajaran dengan salam. Dilanjutkan dengan pengkondisian kelas serta memberitahu siswa tujuan dari pembelajaran hari ini yang dihubungkan dengan kegiatan sebelumnya dan kegiatan sehari-hari.

Guru memberitahu kepada siswa mengenai strategi yang akan dipakai pada pembelajaran hari ini. Guru menjelaskan bagaimana peraturan yang harus dipatuhi semua. Guru juga menjelaskan kepada siswa bahwa dalam proses pembelajaran akan ada penilaian secara kelompok.

Siswa dibagi menjadi 2 kelompok. Yakni kelompok pro atau mendukung dan kelompok kontra atau kelompok yang tidak setuju. Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan didebatkan. Dalam materi ini materinya adalah penggunaan pestisida. Pada tahap dapat menumbuhkan karakter cermat dan teliti dalam membaca, selain itu aktif dalam kerjasama satu kelompok juga bisa nampak melalui strategi ini.

Setelah dirasa kedua kelompok cukup dalam membaca, siswa diminta menulis poin-poin penting yang akan didebatkan. Hasil tulisan diberitahukan kepada semua anggota kelompok sehingga dapat satu pendapat. Pada tahap ini nampak siswa antusias dalam memberi pengetahuan sesama satu kelompok.

Proses yang menjadi inti adalah berdebat antara kelompok pro dan kontra. Pertama kali kedua kelompok menentukan siapa yang pertama menyampaikan pendapat. Penentuan ini dengan menjawab yang diberikan oleh guru. Pada kesempatan kali ini tim pro yang mendapat kesempatan pertama dalam menyampaikan pendapat. Tahap ini mendidik siswa untuk siap menghargai sesama.

Setelah kelompok pro menyampaikan pendapatnya, giliran kelompok kontra untuk menyampaikan pendapat dan menyanggah pendapat kelompok pro. Suasana menjadi seru karena teman-teman yang lain juga memberi semangat. Pada tahap ini banyak hal yang dapat ditanamkan kepada siswa. Siswa dapat menampakkan keaktifannya dalam menyampaikan pendapat. Siswa juga dapat membudayakan karakter menghargai pendapat orang lain. Selain itu siswa juga nampak senang dalam menjalani proses kegiatan belajar mengajar dengan strategi debat seru.

Di setiap sesi guru memberi penguatan dan memasukkan konsep yang benar. Sehingga kedua kelompok dapat mengambil pelajaran yang benar. Selain itu guru juga menambahkan konsep atau tambahan informasi apabila belum muncul. Proses debat dilanjutkan terus sampai materi selesai. Di akhir pembelajaran guru mengumumkan pemenang dari debat tersebut. Kemudian merayakan dengan perasaan penuh kegembiraan atas keberhasilan bersama.

3. SDN 1 Kleco

Dalam kegiatan perencanaan dalam mengimplementasikan kegiatan pembelajaran dengan strategi sintesa gambar, guru hendaknya mempersiapkan gambar-gambar secara acak yang kemudian dengan gambar tersebut dapat membentuk suatu urutan gambar yang logis dan sistematis. Gambar – gambar yang telah disediakan hendaknya mempunyai kemiripan agar merangsang siswa untuk berfikir dalam mengurutkannya. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

juga harus disusun dengan baik sesuai dengan urutan dan format yang ada yaitu meliputi : Kompetensi Inti, Kompetensi dasar, Indikator, Tujuan, Materi ajar, Metode Pembelajaran, Media, Alat dan Sumber Belajar, Kegiatan pembelajaran yang meliputi: Kegiatan Pendahuluan, Kegiatan Inti dan Kegiatan Penutup, dan Lampiran Penilaian Autentik.

Adapun bentuk pelaksanaannya alangkah lebih baik jika disesuaikan dengan buku guru dan buku siswa yang ada tanpa mengesampingkan kreatifitas guru dalam mengembangkan atau mengeksplor kemampuan serta pengalamannya dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan itu siswa juga tidak selalu dituntut untuk diam saja dalam pelaksanaan pembelajaran, guru seharusnya mampu merangsang siswa agar dapat mengembangkan daya pikir serta kekreatifitasan sehingga pembelajaran terasa menyenangkan bagi siswa dan guru merasa nyaman untuk menyampaikan pembelajaran.

Dalam kegiatan pelaksanaan dengan menggunakan strategi sintesa gambar, langkah awal guru harus menjelaskan konsep dasar materi. Selanjutnya guru menunjukkan gambar secara acak kepada siswa, guru merangsang siswa dengan mengajukan pertanyaan – pertanyaan kepada siswa, sehingga dengan pertanyaan tersebut membuat siswa mampu mengurutkan gambar acak tersebut secara logis dan sistematis. Guru mempersilahkan kepada siswa secara bergantian untuk memasang gambar dipapan tulis. Pada kegiatan ini mampu menumbuhkan antusias siswa untuk berlomba – lomba memasang gambar di papan tulis, dalam hal ini pendidikan karakter kedisiplinan dapat terbentuk karena yang dapat maju untuk menempelkan adalah siswa yang paling anteng / tenang duduknya. Ketika ada siswa yang tidak ditunjuk untuk maju yang perlu ditanamkan oleh guru dari awal karena ini kelas bawah yaitu kelas 1 maka semuanya harus berlomba – lomba untuk anteng–antengan ditempat duduk sehingga

dapat tertanam pendidikan karakter mandiri dan saling menghargai antar teman- temannya. Bagi siswa yang maju untuk mengurutkan gambar didepan kelas, diminta untuk menceritakan gambar tersebut kepada temannya dan alasan mengapa memilih gambar tersebut. Rasa percaya diri juga dapat terbentuk pada kegiatan ini.

Setelah mengaplikasikan strategi sintesa gambar, bentuk evaluasi yang diberikan adalah sebaiknya sampel gambar yang terapkan tidak hanya satu sub pokok bahasan, tetapi lebih dari satu sub pokok bahasan agar dapat memberikan ruang untuk berpikir kepada siswa terkait dengan penalaran bagaimana cara mengurutkan gambar acak sehingga membentuk suatu urutan gambar yang logis dan sistematis. Namun karena terbatasnya waktu guru hanya dapat mengaplikasikan satu sub pokok bahasan gambar secara bersamaan yang kemudian guru memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara kelompok dengan teman sebangkuan agar dapat membiasakan diri untuk bekerjasama, saling bertukar pendapat dan menghargai pendapat teman ketika berbeda pendapat. Kekuatan dari strategi sintesa gambar ini menjadikan pembelajaran terasa menyenangkan, menumbuhkan perhatian siswa dan merangsang siswa untuk berpikir mengurutkan gambar sehingga menjadi gambar yang logis dan sistematis, siswa juga berlomba – lomba untuk meraih prestasi. Harapan untuk kedepannya guru dapat menggunakan strategi ini pada kegiatan pembelajaran, terutama pada kelas rendah yaitu kelas 1 karena kelas 1 senang dengan melihat gambar- gambar dari pada mendengarkan penjelasan guru yang terasa membosankan dalam pembelajaran.

Pada tema “Selalu Berhemat Energi” dengan sub tema “Macam-macam Sumber Energi” kelas IV dalam materi yang menerangkan mengenai macam-macam sumber energi, praktik membuat kincir angin, praktik mengetahui cara kerja kincir air. Metode “Surat Rahasia dan Lelang Pertanyaan ini sangat cocok digunakan

dikelas tinggi karena mampu merangsang keaktifan, kerja sama, sikap kompetitif dll.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada penerapan strategi ini langkah awal guru harus terlebih dahulu menyiapkan materi dan mencari referensi lainnya agar materi yang disampaikan bisa lebih banyak dan luas, setelah itu guru juga harus menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pengaplikasian strategi tersebut yaitu : amplop, beberapa pertanyaan, dll. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran secara singkat kemudian siswa dibagi menjadi 5 kelompok dan memilih ketua kelompok dari masing-masing. guru menginstruksikan setiap kelompok untuk membuat yel-yel kemudian guru memberikan skor pada setiap penampilan kelompok. Sebelum membuka amplop guru menjelaskan aturan permainan, setiap kelompok yang bisa menjawab dengan benar akan mendapatkan tambahan nilai dan jika salah dalam menjawab maka poin dalam kelompok tersebut akan dikurangi. Pertanyaan dilakukan secara rebutan agar siswa mampu berkonsentrasi dan bisa berlatih untuk cepat dalam berfikir dan

menjawab pertanyaan. Di akhir pembelajaran guru mentotal skor masing-masing kelompok dan kelompok yang memiliki skor tertinggi akan menjadi pemenangnya.

SIMPULAN

Implementasi pembelajaran dengan model “Berkat Anang” diterapkan dengan 10 strategi, yakni: sharing pengalaman, kocok arisan, sintesa gambar, ikhtisar wacana, jodohku, debat seru (debur), puzzle gila, gubah lagu, surat rahasia, dan lelang pertanyaan. Pengimplementasian di SDN 1 Senden menghasilkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan aktif sekaligus mampu menguatkan katarakter kerja sama antarkelompok yang dibuat. SDN 1 Kleco juga menerapkan strategi ini dengan hasil siswa antusias dalam belajar, senang, dan memunculkan karakter pemimpin yang bertanggung jawab. Sedangkan SDN 1 Blulukan, strategi gubah lagu dan surat rahasia yang diterapkan sangat membantu siswa bersamangat belajar serta menanamkan karakter jujur dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ary, Donald. 1982. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. (Terjemahan Arief Furchan). Surabaya: Usaha Nasional.
- Hartono. 2008. *Strategi Pembelajaran Active Learning* ([www.Strategi Pembelajaran Active Learning](http://www.StrategiPembelajaranActiveLearning.com) « *Membina Generasi Rabbani.Htm*, tgl 5 Juni 2010).
- Hernowo. 2007. *Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar secara Menyenangkan*. Bandung: Penerbit MLC.
- Lickona, T. 1991. *Educating for character, how our school can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books
- Lie, Anita. 2007. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Marzuki, M. Murdiono, Samsuri. 2011. “Pembinaan Karakter Siswa berbasis Pendidikan Agama di SD dan SMP di DIY”, dalam *JURNAL KEPENDIDIKAN*, Volume 41, Nomor 1, Mei 2011, hal. 71-86

- Megawangi, Ratna, Dkk. 2005. *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan*. Jakarta Pusat: Viscom Pratama.
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. 1984. *Qualitative Data Analysis: A Source Book of New Methods*. Beverly Hills, CA: Sage Publications
- Moleong, Lexy.J. 1990. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa, E., *Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2004.
- Pardjono. 2010. *Pendidikan Karakter di Indonesia: Konsep dan Implementasinya*, Makalah ini disampaikan pada saat Seminar Nasional “Revitalisasi Pendidikan Karakter dalam Membangun Bangsa” pada tanggal 16 Mei 2010.
- Sjarkawi. 2006. *Pembentukan Kepribadian Anak: Peran Moral, Intelektual, Emosional, dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*. Jakarta: Bumi Aksara.