



PENINGKATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA ANAK USIA DINI DENGAN *MICROSOFT POWERPOINT ISPRING* PADA MATERI PENGENALAN KONSEP BILANGAN

Endang Suprapti

Prodi PAUD Universitas Muhammadiyah Surabaya

Dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya

Abstrak

*Pengenalan konsep matematika di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan melalui berbagai metode antara lain metode bercerita, tanya jawab, pemberian tugas, praktek langsung atau melalui berhitung. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan pengenalan konsep matematika yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, terutama mengenal lambang bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan kognitif. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan pembelajaran matematika anak usia dini dengan Microsoft PowerPoint Ispring pada materi pengenalan konsep bilangan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (class action research) yang menggunakan metode campuran (mixing method) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Kesimpulan: Permainan Media Microsoft Powerpoint Ispring merupakan alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan matematika pada anak, dimana anak bermain mengenal konsep angka, serta anak akan lebih bisa mengurutkan, membilang, menghubungkan jumlah benda-benda dengan angka.*

*Kata Kunci: matematika, Taman Kanak-kanak, Media Microsoft Powerpoint Ispring*

Abstract

*The introduction of the concept of mathematics in kindergarten can be done through various methods such as storytelling, frequently asked questions, assignments, directly or through the practice of arithmetic. Counting game is part of the necessary mathematical skills to cultivate useful introduction to mathematical concepts to everyday life, especially knowing symbol number which is the basis for the development of cognitive abilities. The purpose of this research is to improve early childhood mathematics learning with Microsoft PowerPoint iSpring in material introduction of the concept of numbers.*

*This study is a Class Action Researc that uses a mixed method (mixing method) with qualitative and quantitative approaches. Conclusion: Microsoft Powerpoint iSpring Media Game is a game tool that can improve math skills in children, where children play familiar with the concept of numbers, and the child will be able to sort, count, connecting the number of objects with numbers.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya di Taman Kanak-kanak sangat penting sekali dan merupakan salah satu jenjang pendidikan yang perlu diperhatikan. Taman Kanak - kanak merupakan salah satu

bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyediakan program pendidikan anak umur 4 sampai 6 tahun yang bertujuan membantu mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai moral, agama, disiplin, sosial emosional,



kemandirian, kognitif, bahasa, fisik, motorik, dan seni untuk setiap memasuki pendidikan selanjutnya. Hal ini sesuai dengan UU No.20 tahun 2003 bab I, pasal 1 butir 14 yaitu: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Taman Kanak-kanak mengupayakan program pengembangan prilaku atau pembiasaan dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. Dalam rangka mengoptimalkan perkembangan anak melalui pendidikan anak usia dini, program pendidikan harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang berbeda. Program pendidikan harus memberikan rangsangan-rangsangan, dorongan dan dukungan kepada anak. Program pendidikan untuk anak, harus memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak serta disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan kemampuan anak. Pendidikan di Taman Kanak-kanak mengupayakan anak untuk memperoleh stimulasi terhadap kemampuan dasar yang meliputi nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, fisik (motorik halus dan motorik kasar).

Pengembangan kognitif anak Taman Kanak-kanak dapat dilakukan melalui pengenalan benda sekitar menurut bentuk, jenis, ukuran, pengenalan konsep-konsep sains, pengenalan bentuk geometri, pengenalan tentang konsep waktu, pengenalan konsep matematika sederhana, pengenalan tentang bilangan, terutama pengenalan konsep angka dengan benda.

Pengenalan konsep matematika di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan melalui berbagai metode antara lain metode bercerita, tanya jawab, pemberian tugas, praktek langsung atau melalui berhitung. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan pengenalan konsep matematika yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, terutama mengenal lambang bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan kognitif. Sampai saat ini, pengenalan konsep angka belum berkembang dengan baik. Begitu pula pengembangan kemampuan matematika dalam belajar belum berkembang dengan baik. Seharusnya kemampuan matematika anak dapat dikembangkan dengan baik melalui pemberian fasilitas dan pembelajaran yang dilakukan guru, yang disertai dengan strategi atau metode pembelajaran di Taman Kanak-kanak supaya menghasilkan pembelajaran yang optimal, hendaknya pembelajaran diikuti dengan media sehingga pembelajaran yang diberikan guru bermakna bagi anak dan dapat mengembangkan pengenalan konsep angka serta kemampuan matematika anak.

Menurut Susanto (2011:47), kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau suatu peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Tujuan perkembangan kognitif menurut Masitoh dalam Aisyah (2006:1.12) adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan



logika matematikanya, mengembangkan memilah-milah dan mengelompokan, mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Menurut Montolalu (2009:8.31) matematika adalah sesuatu sistem abstrak untuk pengalaman dalam mengorganisasikan serta mengurutkan. Anak usia Taman Kanak-kanak berpikir berpikir secara konkret, konsep-konsep atau urutan tidak akan berarti apa-apa bagi mereka kecuali mereka memiliki sesuatu konkret untuk bisa dihitung dan diurutkan Tujuan pembelajaran matematika berdasarkan pendapat Sujiono (2008:11.5) permainan matematika bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya disekolah dasar.

Matematika memiliki salah satu ciri penting yaitu obyek abstrak sehingga kebanyakan siswa menganggap bahwa matematika itu sulit. Sifat abstrak obyek matematika tersebut merupakan salah satu penyebab sulitnya seorang guru mengajarkan matematika sekolah. Seorang guru matematika harus berusaha untuk mengurangi sifat abstrak objek matematika itu sehingga memudahkan siswa menangkap pelajaran matematika di sekolah (Soedjadi, 2000:41-42). Dengan kata lain seorang guru matematika harus mengusahakan agar "fakta", "konsep", "operasi" ataupun "prinsip" dalam matematika terlihat konkret oleh siswa.

Salah satu usaha agar konsep matematika terlihat konkret (dapat dibayangkan) adalah dengan menggunakan media atau alat peraga. Seperti yang diungkapkan oleh Darhim (dalam Surianta, 2009) yaitu salah satu fungsi khusus media

pendidikan matematika adalah untuk membuat konsep matematika yang abstrak, dapat disajikan dalam bentuk konkret sehingga lebih dapat dipahami, dimengerti, dan dapat disajikan sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Didukung pula pendapat Djamerah dan Zain (1996: 136) dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan (materi pelajaran) dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Pengetahuan guru tentang pengembangan kemampuan matematika anak dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengenal konsep angka. Dalam hal ini aspek yang diukur seberapa mampunya guru dalam mengembangkan kemampuan matematika anak melalui permainan mengenal angka. Dalam mengembangkan kemampuan matematika anak ada manfaat yang diperoleh oleh guru, menurut Sujiono (2008) terdiri dari 5 kemampuan sebagai berikut:

1. Membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan.
2. Mengembangkan imajinasi anak.
3. Merangsang anak melakukan kegiatan.
4. Memudahkan pemahaman anak akan mengenal angka.
5. Membantu memudahkan anak untuk mengingat jumlah benda.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti bermaksud meningkatkan pembelajaran matematika anak usia dini dengan Microsoft PowerPoint Ispring pada materi pengenalan konsep bilangan.

#### METODE PENELITIAN



Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*class action research*) yang menggunakan metode campuran (*mixing method*) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2008:3) bahwa penelitian tindakan merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar, berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Penelitian tindakan kelas ini adalah suatu proses pembelajaran dimana guru berkolaborasi dengan teman sejawat dalam melakukan tindakan pembelajaran dan mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran, mencoba strategi guru, mencatat apa yang mereka kerjakan selama penelitian dalam suatu format yang dapat dipahami oleh guru-guru lain.

Karakteristik utama dalam penelitian tindakan kelas adalah bersifat siklus, maksudnya adalah penelitian tindakan kelas terikat oleh beberapa siklus. Tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan oleh peneliti sendiri sebagai guru kelas dan teman sejawat sebagai kolaborator dan observer yang membantu peneliti dalam kegiatan ini. Selain itu, penelitian bertempat di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Temayang, Kabupaten Bojonegoro dengan jumlah murid 60 orang yang terdiri dari 4 lokal yaitu lokal A1, A2, B1, B2. Adapun subjek penelitian adalah anak kelompok B1, dengan jumlah murid 15 orang yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 7 orang perempuan.

Instrumentasi dalam melakukan penelitian ini dengan menggunakan format pengamatan, dokumentasi, format wawancara serta teknik pengumpulan data dalam penelitian juga menggunakan teknik pengamatan, teknik dokumentasi, teknik wawancara. Analisis data diperoleh selama

penelitian berlangsung, dianalisis dengan teknik persentase yaitu membandingkan yang muncul dan keseluruhan anak yang hasil dikalikan 100%. Untuk melihat kecenderungan data, data ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah deskriptif. Data yang diperoleh selama pembelajaran diolah dengan teknik persentase yang dirumuskan oleh Hariyadi (2009:24). Hasil yang dinilai untuk setiap pertemuan berdasarkan jumlah persentase anak yang terlibat dalam aktifitas pembelajaran dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = angka persentase

F = frekuensi aktivitas yang dilakukan anak

N = jumlah anak dalam satu kelas

#### HASIL

Kemampuan matematika anak usia dini melalui media *Microsoft Power Point Ispring* di Taman Kanak-kanak Mekarsari Kecamatan Temayang dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengenal konsep angka dan mengenal angka, hasilnya dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah.



Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan pada Media Microsoft Powerpoint Ispring pada Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan)

Pada Tabel 1 hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan dari pertemuan pertama, pertemuan kedua, pertemuan ketiga selalu meningkat. Hasil analisis pertama terlihat peningkatan pengenalan konsep angka anak melalui permainan pada Media Microsoft Powerpoint Ispring. pertemuan pertama, pertemuan kedua, pertemuan ketiga selalu meningkat berdasarkan aspek yang diteliti antara lain, kemampuan anak dalam pengenalan konsep angka dilihat dari aspek: pertemuan ketiga, anak mampu membilang 1-10 dengan benda pada Media Microsoft Powerpoint Ispring, jumlah anak yang bernilai amat baik 13 orang dengan persentase 86,7%, yang baik 2 orang dengan persentase 13,3%, nilai cukup dan rendah tidak ada lagi. Untuk aspek anak mampu mengenal konsep angka pada Media Microsoft Powerpoint Ispring, jumlah anak yang bernilai amat baik 12 orang dengan persentase 80%, anak yang bernilai baik 3 orang dengan persentase 20%, sedangkan nilai cukup dan rendah tidak ada lagi. Aspek anak menyebutkan jumlah benda pada Media Microsoft Powerpoint Ispring, jumlah anak yang bernilai amat baik 13 peserta didik dengan persentase 86,7 %, yang bernilai baik 2 orang dengan persentase 13,7%, sedangkan nilai cukup dan rendah tidak ada lagi. Untuk aspek anak mampu menghubungkan jumlah benda dengan angka pada Media Microsoft Powerpoint Ispring, jumlah anak yang bernilai amat baik 12 orang dengan persentase 80 %, yang bernilai baik 3 orang dengan persentase 03%, sedangkan nilai cukup dan rendah tidak ada lagi.

Hasil penelitian menggambarkan bahwa pertemuan pertama mencapai rata-rata baik 63,3%, pertemuan kedua rata-rata baik 76,7%, terdapat peningkatan

No	Indikator	Pertemuan III							
		AB	%	B	%	C	%	R	%
1	Anak mampu membilang 1-10 dengan benda-benda pada media Microsoft Power Point Ispring	13	86.7	2	13.3	0	0.0	0	0.0
2	Anak mampu mengenal konsep angka melalui Media Microsoft Powerpoint Ispring	12	80.0	3	20.0	0	0.0	0	0.0
3	Anak mampu menyebutkan jumlah benda – benda yang ditampilkan Media Microsoft Powerpoint Ispring	13	86.7	2	13.3	0	0.0	0	0.0
4	Anak mampu menghubungkan jumlah dengan angka pada media Microsoft Powerpoint Ispring	12	80.0	3	20.0	0	0.0	0	0.0
Rata-rata		0	83.3	0	16.7	0	0.0	0	0.0

sebesar 13,4%, sedangkan pada pertemuan ketiga sebesar 83,3%, jadi terdapat peningkatan pertemuan ketiga sebesar 9,7%. Dengan demikian dari pertemuan pertama sampai ketika terdapat peningkatan sebesar 23,1 %

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti baik itu positif atau negatif sebagai konsekwensi dari diterapkannya kegiatan permainan Media Microsoft Powerpoint Ispring. Beberapa catatan negatif yang belum tercapai pada pertemuan pertama diperbaiki pada pertemuan berikutnya sehingga terjadi peningkatan yang lebih baik. Peningkatan kemampuan matematika permainan dengan



Media Microsoft Powerpoint Ispring ini semakin baik. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai amat baik terhadap kesenangan belajar maupun hasil belajar yang dicapai oleh anak, yang mana pada pertemuan pertama anak memperoleh nilai rata-rata amat baik 42% dan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 81%.

Indikator yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan matematika adalah: membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10. Dengan menggunakan tingkat pencapaian, indikator dan hasil belajar yang sesuai maka pelaksanaan pada setiap siklus dapat berjalan dengan lancar. Hal ini cocok dengan pendapat yang dikemukakan oleh Departemen pendidikan Nasional (2007:6) konsep angka atau konsep bilangan adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Kegiatan permainan *Media Microsoft Powerpoint Ispring* merupakan salah satu cara untuk meningkatkan pengenalan konsep angka, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan kognitifnya, sesuai dengan pendapat Musfiroh (2008:2) bermain adalah aktivitas dilakukan karena ingin, bukan karena memenuhi tujuan atau keinginan orang lain.

Namun dengan demikian kemampuan guru untuk merencanakan kegiatan pembelajaran juga diperlukan seperti menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan agar kemampuan matematika anak dapat meningkat. Tanpa menggunakan permainan atau media yang menyenangkan bagi anak maka pembelajaran yang dilakukan tidak akan berjalan efektif. Dengan demikian kemampuan kognitif anak tidak akan dapat dikembangkan tanpa kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran.

Tingkat kesenangan belajar anak juga dapat diperkuat dengan melihat hasil wawancara yang diberikan secara langsung kepada anak dengan menggunakan tiga pertanyaan terlihat nilai rata-rata anak pertemuan ketiga melebihi 75%. Hasil ini membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan guru dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan yang lebih baik, karena didukung oleh hasil wawancara. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan *Media Microsoft Powerpoint Ispring* dapat meningkatkan kemampuan matematika anak.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hal diatas dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan *Media Microsoft Powerpoint Ispring* bahwa Pendidikan Taman Kanak-kanak mengupayakan program pengembangan perilaku dan pembiasaan serta kemampuan dasar pada diri anak usia dini. Perlunya merangsang kemampuan anak dalam mengenal kemampuan matematika sejak usia dini. Peningkatan kemampuan matematika anak di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan dengan berbagai metode pengajaran, Media Pembelajaran sangat penting bagi anak untuk meningkatkan perkembangan dan kemampuan anak. Perkembangan kognitif dalam kurikulum Taman Kanak-kanak berbasis kompetensi bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan kata dan membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya, Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang mengaplikasikan metode campuran dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif,



Kegiatan permainan dengan Media Microsoft Powerpoint Ispring merupakan kegiatan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak usia dini termasuk pengembangan pengenalan kemampuan matematika anak di Taman Kanak-kanak

Permainan *Media Microsoft Powerpoint Ispring* merupakan alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan matematika pada anak, dimana anak bermain mengenal konsep angka, serta anak akan lebih bisa mengurutkan, membilang, menghubungkan jumlah benda-benda dengan angka. Dengan menggunakan alat permainan *Media Microsoft Powerpoint Ispring*, kemampuan matematika anak berdasarkan hasil penelitian terlihat ada peningkatan yang sangat baik dengan persentase yang selalu meningkat dan mengalami perubahan yang sangat baik. Melalui permainan *Media Microsoft Powerpoint Ispring* dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan kemampuan matematika dan adanya peningkatan hasil belajar yang terlihat dengan peningkatan persentase dari siklus I ke Siklus II.

#### SARAN

Guru seharusnya memahami anak dan memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dan kemampuan matematika. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak dalam kemampuan matematika melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak, Bagi peneliti diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan kognitif anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya. Agar

pembelajaran lebih kondusif dan menarik anak sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran, maka hendaknya guru mampu menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. 2006. *Pembelajaran terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas, 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas, 2007. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Eliyawati, Cucu 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hildayani, Rini, dkk. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Montolalu, B.E.F. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka Musfiroh,
- Tadkiroatun. 2008. *Cerdas melalui bermain*. Jakarta: PT Grasindo Menpan.2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Nurani Yuliani, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Nurani Yuilani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Soetopo, Helyantini. 2009. *Pintar Memakai Alat Bantu Belajar*. Jakarta: Erlangga



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *EXPLICIT INSTRUCTION*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SAINS  
PADA MATERI RANGKA MANUSIA KELAS IV SD GMIM 2 KARONDORAN  
KECAMATAN RANOWULU KOTA BITUNG

Yusak Ratunguri<sup>1)</sup> dan Thalip Jane<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan dasar Universitas Negeri Manado

Email : [ysmararu@gmail.com](mailto:ysmararu@gmail.com)

*ABSTRAK*

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran Explicit Instruction untuk meningkatkan hasil belajar sains pada materi rangka manusia kelas IV SD. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc.Taggart (Aqib Zainal:2006), yaitu bentuk penelitian praktis yang dilaksanakan oleh guru untuk menemukan solusi dari permasalahan yang timbul di kelasnya agar dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran di kelas. Penelitian dimulai dari perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Pengumpulan data menggunakan lembar pengamatan bagi guru dan siswa dalam aktivitas pembelajaran dan tes hasil belajar. Model Pembelajaran Explicit Instruction adalah pembelajaran langsung yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Explicit Instruction dapat meningkatkan hasil belajar sains kelas IV SD GMIM 2 Karondoran pada pelajaran Sains dengan materi rangka manusia. Hal ini ditunjukkan dengan data hasil belajar siswa pada siklus I adalah 60% dan siklus II adalah 86,67%.

Kata kunci : model pembelajaran Explicit Instruction, sains, hasil belajar

*Abstract*

*The purpose of this action research is to determine how much influence the application of Explicit Instruction learning model to improve science learning outcomes in human skeletal material fourth grade. This study consisted of two cycles. This type of research is a classroom action research by Kemmis and Mc.Taggart (Aqib Zainal: 2006), is a form of practical research conducted by the teacher to find solutions to problems that arise in class in order to improve the processes and outcomes of learning in the classroom. The study starts from the planning (planning), implementation (action), observation (observation), and reflection (reflection). Collecting data using observation sheets for teachers and students in learning activities and achievement test. Explicit Instruction Learning Model is a direct instruction specifically designed to develop students' learning of procedural knowledge and declarative knowledge that can be taught with the pattern step by step. The results showed that the application of Explicit Instruction*



*learning model can improve learning outcomes fourth grade science GMIM 2 Karondoran in Science lessons with human skeletal material. This is shown by the data of student learning outcomes in the first cycle is 60% and the second cycle was 86.67%.*

*Keywords: Explicit Instruction models, science, learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional yang mengacu pada pembentukan manusia Indonesia seutuhnya sangat membutuhkan partisipasi dan peran serta seluruh masyarakat dan praktisi pendidikan dalam bentuk tindakan nyata. Dalam pasal 4 Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 ditetapkan bahwa pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Manusia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan, keterampilan, kesehatan jasmani, rohani, berkepribadian yang mandiri serta memiliki tanggung jawab kepada masyarakat dan bangsa. Pernyataan pasal 4 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tersebut, diharapkan upaya-upaya pembinaan dan pengembangan hasil belajar ditingkatkan secara terus menerus. Pengembangan hasil belajar dapat dimulai dari lingkungan keluarga dan dikembangkan di lingkungan sekolah, khususnya dalam proses belajar mengajar. Pengembangan hasil belajar dapat menyediakan fasilitas dan sumber-sumber belajar yang memadai baik di rumah maupun di sekolah.

Ilmu Pengetahuan Alam berhubungan dengan cara mencari tahu tentang sesuatu secara sistematis, sehingga Ilmu Pengetahuan Alam bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsi-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan seperti ini diharapkan dapat

menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan tujuan pembelajaran IPA di SD pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan keindahan dan ketenteraman alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antar IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam menjaga dan memelihara alam sekitar.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturan sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal, pengetahuan konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

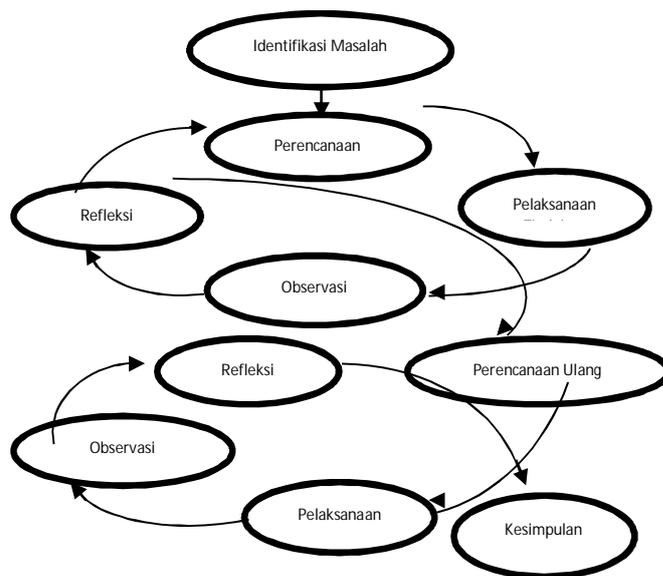
Pembelajaran IPA yang sebatas teori saja dalam penyampaiannya, bisa dikatakan sebagai salah satu kendala kurangnya minat

siswa terhadap materi tersebut. Proses pembelajaran seperti ini banyak dilakukan di sekolah-sekolah, dimana guru yang mengajar hanya menerangkan, menyuruh siswa untuk menghafal dan semuanya dianggap selesai. Akibatnya siswa menjadi tidak berminat terhadap mata pelajaran IPA. Padahal, untuk meningkatkan kualitas belajar yang bermakna dan prestasi siswa yang memuaskan, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok yang diajarkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis terhadap pembelajaran IPA di kelas IV SD GMIM 2 Karondoran, masih banyak mengalami kendala baik dalam perencanaan maupun dalam pengelolaannya, sehingga berdampak kurang baik pada prestasi peserta didik. Diperoleh data sebanyak 8 dari 15 orang peserta didik atau 53,33 % belum mendapatkan hasil yang memuaskan. Rendahnya hasil belajar siswa ini disebabkan karena guru masih banyak menggunakan metode konvensional. Akibatnya siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal dan tujuan pembelajaran tidak tercapai sehingga hasil belajar tidak memuaskan.

#### METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc Taggart (Aqib Zainal : 2006). Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini secara garis besar dilaksanakan dalam empat tahapan pada setiap siklus yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*), refleksi (*reflection*) yang dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan Mc. Taggart (Aqib Zainal : 2006 )

Subjek dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas IV SD GMIM 2 Karondoran dengan jumlah siswa 15 orang dengan rincian 8 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi, tes hasil, dan wawancara siswa.

#### 1. Observasi

Teknik observasi (pengamatan) untuk mengamati keseluruhan pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar, baik kegiatan yang dilakukan guru maupun yang dilakukan siswa. Pengamatan dilakukan dengan cara mengamati secara langsung pelaksanaan tindakan pembelajaran sains dengan menggunakan model pembelajaran *Explicit Instruction* pada siswa kelas IV SD GMIM 2 Karondoran dengan berpedoman pada lembar pengamatan yang disiapkan. Kegiatan pengamatan diarahkan untuk memperoleh data tentang kegiatan yang dilakukan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.



2. Tes

Tes diadakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa yang mencakup pengetahuan dan keterampilan sebagai hasil kegiatan belajar mengajar. Wawancara

Wawancara dilakukan bertujuan mengetahui hambatan-hambatan dan kemudahan yang dialami siswa dalam mengikuti pembelajaran sains dengan model pembelajaran *Explicit Instruction* pada siswa kelas IV SD GMIM 2 Karondoran. Untuk memudahkan pelaksanaan wawancara perlu disediakan pedoman wawancara berupa pokok-pokok pertanyaan yang akan ditanyakan.

Analisis data dimulai dari pengumpulan data, diikuti penyajian data, dan terakhir penyimpulan data atau verifikasi. Tahapan analisis yang demikian dilakukan berulang-ulang begitu data selesai dikumpulkan dalam setiap siklus tindakan. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal menggunakan rumus menurut Triyanto:

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SD GMIM 2 Karondoran dengan jumlah siswa 15 yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran yang efektif yaitu model pembelajaran *Explicit Instruction* yang dituangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan.

Pelaksanaan siklus I

Siklus I dilakukan pada tanggal 16 Juli 2013, selama 2 x 35 menit dengan jumlah siswa

yang hadir 15 orang, dan pelaksanaan tindakan ini dilakukan dengan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc Taggart (Aqib Zainal : 2006) yang melalui 4 (empat) tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Yang dilakukan peneliti dalam tahap perencanaan ini adalah mengambil materi yang sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, kemudian menyusun RPP yang telah disesuaikan dengan model pembelajaran *Explicit Instruction* yang akan digunakan. Disamping itu guna menunjang rencana pembelajaran disiapkan alat bantu dalam pembelajaran, maupun alat evaluasi, serta menyiapkan pula instrumen penilaian guna merekam berbagai peristiwa yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.

b. Tindakan

Pada tahap tindakan atau pelaksanaan peneliti membagi 3 tahapan yaitu :

- Kegiatan awal meliputi : apersepsi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menginformasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar, dan memotivasi siswa dengan menunjukkan fenomena sehari-hari sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
- Kegiatan inti meliputi : Guru mendemonstrasikan pengetahuan deklaratif dan prosedural dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap dua keterampilan tersebut tentang rangka manusia disertai alat peraga, guru membagi siswa dalam kelompok dan memberi bimbingan pelatihan awal (guru bersifat sebagai fasilitator), siswa diberi kesempatan melaporkan hasil



kerjanya, guru memberi umpan balik dan guru memberi kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

- Kegiatan akhir meliputi : guru menyimpulkan hasil dari setiap siswa serta melaksanakan evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman para siswa.

c. Tahap Observasi

Pada tahap ini, peneliti bersama teman guru, kepala sekolah mengadakan observasi melalui pelaksanaan proses pembelajaran yang meliputi : aktivitas guru dan siswa, pengembangan materi dan hasil belajar siswa. Aktivitas guru siswa dapat dilihat dari instrumen pengamatan interaksi belajar mengajar yang disediakan oleh peneliti, untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi pembelajaran susunan, fungsi rangka manusia dan perawatannya.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti menganalisis hasil tindakan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dengan sebagaimana data yang ditayangkan melalui tabel I berikut ini :

No	Nomor Soal	1	2	3	4	5	Jumlah	Nilai
	Bobot	1	1	1	1	1		
Nama Siswa								
1	Meilany Adaong	1	-	-	1	1	3	60
2	Raiboni Pansariang	1	-	1	1	-	3	60
3	Anggun Tumei	1	-	1	1	1	4	80
4	Cindy Tumei	1	-	1	-	-	2	40
5	Jecsen Humena	-	1	1	1	1	4	80
6	Nadia Tindage	1	1	1	-	1	4	80
7	Fernando Lanet	1	-	1	-	1	3	60
8	Jodisvan Tindage	1	-	1	1	1	4	80
9	Kelvin Kamansi	1	1	1	-	1	4	80
10	Syalomita S. Lasubu	1	1	1	1	-	4	80
11	Vanesa Togas	1	-	1	-	-	2	40
12	William Kambey	1	1	1	-	1	4	80

13	Grefin Languyu	-	1	-	1	1	3	60
14	Maria Maramis	1	1	1	1	-	4	80
15	Yustinia Rotinsulu	1	1	-	1	1	4	80

Berdasarkan hasil diatas dapat dilihat bahwa pencapaian hasil belajar siswa adalah :

$$\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\% = \frac{9}{15} \times 100\% = 60\%$$

Dari hasil tersebut peneliti menilai keberhasilan yang dicapai oleh siswa kurang memuaskan yaitu 60% yang idealnya adalah 80%.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut :

1. Guru kurang baik dalam memotivasi siswa dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru kurang baik dalam pengelolaan waktu.
3. Guru kurang menguasai model pembelajaran *Explicit Instruction*.
4. Siswa kurang antusias selama pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini masih belum maksimal, sehingga peneliti menyimpulkan perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya :

1. Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan.
2. Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi – informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan.
3. Guru harus menguasai model pembelajaran *Explicit Instruction*.



Pelaksanaan Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus II ini didasarkan pada pelaksanaan siklus pertama. Dimana hal-hal yang belum dipersiapkan dengan baik agar diperhatikan supaya siklus kedua ini berjalan dengan baik. Mulai dari merencanakan kembali pembelajaran dengan merevisi kembali Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, kemudian menambah alat peraga yang digunakan agar lebih menarik perhatian siswa.

b. Tindakan

Dalam pelaksanaan siklus kedua ini di laksanakan seperti pada siklus pertama dengan memperhatikan hal-hal yang belum terlaksana pada siklus pertama agar dilaksanakan pada siklus ini. Berikut ini disajikan secara garis besar pembelajaran pada siklus kedua :

- Kegiatan awal: apersepsi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menginformasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar, dan memotivasi siswa dengan menunjukkan fenomena sehari-hari sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
- Kegiatan inti : Guru mendemonstrasikan pengetahuan deklaratif dan prosedural dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap dua keterampilan tersebut tentang rangka manusia disertai alat peraga, guru membagi siswa dalam kelompok dan memberi bimbingan pelatihan awal (guru bersifat sebagai fasilitator), siswa diberi kesempatan melaporkan hasil kerjanya, guru memberi umpan balik dan guru memberi kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

- Kegiatan akhir: guru menyimpulkan hasil dari setiap siswa serta melaksanakan evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman para siswa.

c. Observasi

Pada tahap ini, peneliti bersama teman guru, kepala sekolah mengadakan observasi melalui pelaksanaan proses pembelajaran yang meliputi : aktivitas guru dan siswa, pengembangan materi dan hasil belajar siswa. Aktivitas guru siswa dapat dilihat dari instrumen pengamatan interaksi belajar mengajar yang disediakan oleh peneliti, untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi pembelajaran susunan, fungsi rangka manusia dan perawatannya.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti menganalisis dan menyangkan hasil tindakan pembelajaran yang dilakukan pada siklus ke II dengan sebagaimana data yang ditayangkan melalui tabel 2 berikut ini :

No	Nomor Soal	1	2	3	4	5	Jumlah	Nilai
	Bobot	1	1	1	1	1		
	Nama Siswa							
1	Meilany Adaong	1	1	-	1	1	4	80
2	Raiboni Pansariang	1	-	1	1	1	4	80
3	Anggun Tumei	1	-	1	1	1	4	80
4	Cindy Tumei	1	-	1	1	-	3	60
5	Jecsen Humena	-	1	1	1	1	4	80
6	Nadia Tindage	1	1	1	-	1	4	80
7	Fernando Lanet	1	-	1	-	1	3	60
8	Jodisvan Tindage	1	1	1	1	1	5	100
9	Kelvin Kamansi	1	1	1	-	1	4	80
10	Syalomita S. Lasubu	1	1	1	1	1	5	100
11	Vanesa Togas	1	1	1	1	-	4	80
12	William Kambey	1	1	1	-	1	4	80
13	Grefin Languyu	-	1	1	1	1	4	80
14	Maria Maramis	1	1	1	1	-	4	80
15	Yustinia Rotinsulu	1	1	-	1	1	4	80

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat pencapaian hasil belajar siswa adalah



$$\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100 \% = \frac{13}{15} \times 100\% = 86,67\%$$

Hasil pembelajaran siklus II ini dapat dilihat bahwa hasil belajar mata pelajaran IPA khususnya materi susunan, fungsi rangka manusia dan perawatannya pada siswa kelas IV SD GMIM 2 Karodoran memenuhi ketuntasan belajar yang diharapkan mencapai 86.67%. Hal ini berarti penelitian tindakan kelas ini telah mencapai ketuntasan minimal dan penelitian dinyatakan selesai pada siklus kedua. Sedangkan untuk 13,33% lainnya akan dilayani melalui remedial atau pengayaan.

Model pembelajaran *Explicit Instruction* adalah merupakan model mengajar dengan menggunakan alat peragaan. Dengan menerapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* pada mata pelajaran Sains maka akan menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif.

Penelitian ini melalui 2 siklus yang saling berkaitan pada siklus I hasil belajar siswa rata-rata kelas 60%. Hasil tersebut ternyata belum sesuai seperti yang diharapkan sehingga dilanjutkan pada siklus II. Siklus ke II dilaksanakan, kekurangan pada siklus I dilaksanakan dengan baik pada siklus ke II sehingga berdampak pada nilai rata-rata kelas mencapai 86,67%.

Dari hasil tersebut maka penelitian tindakan kelas ini berhenti pada siklus II karena apa yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini telah terpenuhi.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* dapat meningkatkan hasil belajar sains keaktifan

siswa dan semangat belajar siswa kelas IV SD GMIM 2 Karondoran.

Dalam rangka pencapaian keberhasilan pembelajaran Sains di kelas IV SD GMIM 2 Karondoran Kecamatan Ranowulu dapat diberikan saran-saran sebagai berikut, a) Diharapkan guru menggunakan model pembelajaran *Explicit Instruction* untuk mata pelajaran Sains di kelas IV, b) Diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran Sains dengan penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction*

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S, 2007. *Pengelolaan kelas dan siswa sebuah pendekatan evaluative*, Jakarta: Rajawali.
- Hassan, I.N. Ketayasa. 1991. *Metodologi Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Debdikbud.
- [http:// portofolio.blogspot.com](http://portofolio.blogspot.com), diakses tanggal 18 Juli 2013. Mariana. *Hakikat IPA*.
- Mikarsa. H. L. 2007. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Rampengan, M. J. 2008. *Model-model Pembelajaran*. Manado : Sertifikasi Guru.
- Sobri Sutikno. 2007. *Pendidikan Masa Kini dan Mendatan.*, Jakarta : Bina Mulia.
- Suciati. 2005. *Belajar Dalam Pembelajaran 2*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Bandung : Citra Umbara.
- Usman Samatowo. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di SD*. Jakarta.
- Wahyudin, Dina. 2004. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Wardani, IGAK. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Wirawan, dkk. 1991. *Pengelolaan Kelas dan Manajemen Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Yohanes Surya. 2003. *IPA kelas IV*. Jakarta : Amandelta Selaras.



## PEMBENTUKAN KARAKTER SIAGA BENCANA SEBAGAI PERWUJUDAN HAM MELALUI PKN

Badruli Martati, Misrin Hariyadi, Nur Mukarrohmah \*)  
Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jl. Sutorejo No. 59, Surabaya  
e-mail: badrulimartati@gmail.com, gukrin@gmail.com,

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis standar kompetensi & kompetensi dasar dalam PKn, serta menghasilkan perangkat pembelajaran PKn berbasis karakter siaga bencana bagi mahasiswa dalam rangka pendidikan demokrasi. Pengembangan dengan 4-D model: *define, design, develop, disseminate*. Prosedur pengembangan melalui tiga tahap, pertama rancangan survai dan forum diskusi; kedua rancangan penelitian kaji-tindak kolaboratif; ketiga kaji-tindak kolaboratif dan kuasi eksperimen. Pengumpulan dan analisis data: survey, diskusi kelompok terfokus, dan kuasi-eksperimen. Diperoleh hasil yang baik dari perangkat pembelajaran PKn berbasis karakter siaga bencana. Respon mahasiswa terhadap pembelajaran senang, aktifitas mahasiswa baik dari tes yang diberikan menunjukkan ketuntasan hasil belajar.

Kata kunci: perangkat pembelajaran, PKn, karakter, siaga bencana, model.

*Abstract: This research is to identify and analyze standards of competence and basic competences in learning Civics, Civics and produce character-based learning tools disaster preparedness education for students in order to democracy. Development with 4D models that define, design, develop, disseminate. The procedure development through three stages, the first draft surveys and discussion forums, the second is kaji-tindak of collaborative research, third is kaji-tindak of collaborative and quasi-experimental. Data collection and analysis of data used surveys, focus groups, and quasi-experiments. Delighted student response to learning, both the student activity of a given test showed mastery of learning outcomes.*

*Keywords: learning device, Civics, character, disaster preparedness, models.*

### PENDAHULUAN

Bencana telah terjadi did beberapa wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), misalnya gempa bumi dengan diiringi tsunami di Aceh (2004) Nias (2005,2006) gempa bumi di DIY (2006) dan masih banyak lagi bencana yang membawa korban materi maupun non materi. Bencana alam yang sering terjadi di NKRI telah membawa kesadaran bagi bangsa Indonesia, bahwa kita tengah hidup di atas lempeng bumi yang labil, yakni terletak di daerah pertemuan tiga lempeng besar tektonik: lempeng Indo- Australia, lempeng

Hindia dan lempeng Eurasia. Kondisi geografis tersebut akan berdampak pada kejadian bencana akan menjadi hal yang dekat dan akrab dengan bangsa Indonesia.

Penelitian dalam rangka pembentukan karakter siaga bencana melalui PKn, lebih pada upaya membelajarkan mahasiswa untuk memiliki empati dan kepedulian terhadap bencana yang sering melanda di negeri ini. Bencana sebagai peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan/atau



faktor nonalam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis.

Tidak seorangpun menghendaki bencana, namun seringkali bencana datang tanpa diharapkan, baik karena kejadian alam ataupun akibat ulah manusia. Sebagai contoh banjir yang sering melanda kota Surabaya, pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi banjir, seperti pembangunan gorong-gorong, pembenahan stren kali yang semula dijadikan rumah tinggal oleh masyarakat telah dikembalikan pada fungsi semula, kegiatan penghijauan dengan penanaman satu jiwa satu pohon. Upaya tersebut belum menampakkan hasil maksimal karena program yang dijalankan tidak komprehensif. Seharusnya untuk mengatasi solusi tersebut perlu direncanakan program yang komprehensif yaitu pembenahan fisik dan juga pembenahan/ pembangunan jiwa (karakter) manusia.

Pembelajaran siaga bencana untuk mahasiswa merupakan salah satu upaya pembangunan jiwa (karakter) yang mahasiswa yang memiliki kesiapsiagaan bencana. Hal tersebut, tidak terlepas dari tugas pemerintah dalam penanggulangan bencana. Dalam pasal 13 UU No.24/2007, disebutkan Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), mempunyai fungsi untuk pengkoordinasian pelaksanaan kegiatan penanggulangan bencana secara terencana, terpadu, dan menyeluruh. Selanjutnya tugas tersebut, dijabarkan dalam 3 pasal 16 UU No.24/2007 meliputi: a) prabencana, b) saat tanggap bencana, dan c) pascabencana.

Sejalan dengan upaya pendidikan karakter siaga bencana bagi mahasiswa, maka mengacu pada kompetensi dasar PKn, yaitu menjadikan mahasiswa ilmuwan dan profesional yang memiliki rasa kebangsaan

serta cinta tanah air, demokratis yang berkeadaban, menjadi warga negara yang memiliki daya saing, berdisiplin, serta mampu berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila. Mata kuliah PKn seharusnya menanamkan karakter dengan bertumpu pada nilai-nilai karakter bangsa Indonesia, sehingga dapat sejalan dengan *grand desain* pendidikan nasional.

Dalam *grand desain* pendidikan karakter Nasional (2010), pendidikan karakter siaga bencana dapat disisipkan dalam penyusunan strategi Pengembangan Budaya dan Karakter pada Konteks Mikro, khususnya dalam pembelajaran di kelas dan dilakukan dengan pendekatan terintegrasi pada semua mata pelajaran (*embeded approach*). Sehingga sesuai dengan misi pengembangan nilai dan sikap pada mata kuliah Pendidikan Agama dan Pendidikan Kewarganegaraan. Pengembangan karakter tersebut diharapkan sebagai dampak pembelajaran (*instructional effects*) dan dampak pengiring (*nurturant effects*).

Mata kuliah PKn bermuatan materi yang bertumpu pada nilai-nilai demokrasi, toleransi, pluralisme, dan kemerdekaan manusia. Relevan dengan kondisi terkini, dan akan efektif jika diajarkan tidak secara indoktrinasi. Tetapi dilakukan dengan konsep pembelajaran terkini yang dapat memberikan peluang mahasiswa untuk mengembangkan karakter publik dan privat, dalam hal ini karakter siaga bencana. Peran dosen adalah fasilitator bagi mahasiswa dalam berekspresi, berdialog dan berdiskusi (Yusuf, 2006).

Nilai-nilai demokrasi menjadi perhatian utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara khususnya dalam menjalankan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Pemerintahan demokrasi adalah bentuk atau mekanisme pemerintahan negara dalam mewujudkan kedaulatan rakyat



(<http://id.wikipedia>). Dalam negara demokrasi harus memenuhi indikator sebagai berikut: 1) adanya *rule of law*; 2) penegakan hak asasi manusia, 3) partisipasi rakyat dalam pengambilan keputusan (Martati, 2010:5) untuk menjalankan penegakan hak asasi manusia, Aristoteles menyatakan bahwa negara yang memberikan perlindungan hak asasi manusia pada warganya dikatakan "baik" jika negara memberikan keuntungan bagi seluruh masyarakat, tetapi jika hanya 4 memberikan keuntungan kepada penguasa disebut negara "jelek". Untuk itu negara seharusnya memberikan pengabdian kepada masyarakat, mengatur sebaik mungkin konstitusi dan hukum yang memberikan jaminan bagi setiap warga negara untuk mencapai kesejahteraan. (Nasution, 2012: 155).

Setiap warga negara berhak mencapai kesejahteraan baik lahir maupun batin. Meski tidak dapat dikatakan sama, namun yang dimaksudkan sejahtera antara lain jika warga negara dapat terpenuhi kebutuhan pokok dalam kehidupannya. Dengan indikator dasar dapat terpenuhi kebutuhan makan tiga kali sehari, pakaian layak, rumah, jaminan kesehatan dan hari tua dan lain-lain. Disamping kebutuhan umum tersebut, setiap warga negara membutuhkan rasa aman dalam kehidupan pribadi dan sosial. Salah satu kebutuhan rasa aman dalam kehidupan pribadi dan sosial yaitu terlindungi dari bencana, dimana bencana atau disaster dapat diartikan "*the impact of a natural or man-made hazards that negatively effects society or environment*". (<http://kangnawar.com>).

Disamping hak warga negara untuk memperoleh perlindungan bencana bagi dari negara (pemerintah), warga negara (masyarakat) juga memiliki kewajiban sebagaimana tercantum dalam pasal 26 UU No.24/2007 ayat (1) Setiap orang berhak: b)

mendapatkan pendidikan, pelatihan, dan ketrampilan dalam penyelenggaraan penanggulangan bencana; e) berpartisipasi dalam pengambilan keputusan terhadap kegiatan penanggulangan bencana, khususnya yang berkaitan dengan diri dan komunitasnya. Pasal 27 UU No. 24/2007 menyatakan setiap orang berkewajiban: a) menjaga kehidupan sosial masyarakat yang harmonis, memelihara keseimbangan, keserasian, keselarasan, dan kelestarian fungsi lingkungan hidup; b) melakukan kegiatan penanggulangan bencana, dan c) memberikan informasi yang benar kepada publik tentang penanggulangan bencana. Hak dan kewajiban tentang pengetahuan (informasi) bencana inilah yang kurang dipahami oleh masyarakat.

Kurangnya informasi tentang hak dan kewajiban masyarakat dalam menghadapi bencana, berdampak pada keterlambatan dalam penanganan bencana. Dampak semakin mendalam dengan seringkali terjadi respon pemerintah yang lamban. Sebagai upaya mengurangi risiko bencana atau meminimalkan risiko, seharusnya pemerintah: 1) membenahi manajemen bencana, dalam hal ini perlu ditingkatkan kerjasama antar kementerian terkait, 2) menyiapkan kesiapsiagaan masyarakat dengan membina masyarakat agar terbentuk masyarakat yang berkarakter „siaga bencana“. Karakter siaga bencana yang dibutuhkan meliputi: 1) masyarakat sadar untuk melakukan pengurangan 5 resiko bencana, 2) sadar investasi untuk mengurangi resiko bencana, misalnya melakukan reboisasi untuk mencegah banjir.

Sebagai warga negara (masyarakat) mahasiswa memiliki karakter siaga bencana, perlu diberikan pada mahasiswa mengingat peran mahasiswa sebagai pemegang tongkat *estafet* kepemimpinan di masa mendatang. Penyiapan karakter siaga bencana pada mahasiswa dapat diintegrasikan pada mata



kuliah PKn. Pengintegrasian ini dimaksudkan agar tidak menambah beban kurikulum yang telah padat. Untuk diketahui materi demokrasi menjadi muatan dalam mata kuliah PKn. Pendidikan karakter siaga bencana dalam hal ini dapat diartikan sebagai pendidikan demokrasi yang dipahami sebagai sikap hidup dari warganegara yang sadar akan hak dan kewajiban terhadap bangsa dan negara.

Bertanggung jawab terhadap lingkungan dapat diartikan kewajiban untuk memelihara lingkungan, peduli terhadap kelestarian alam dengan menjaga fungsi alam itu sendiri. Misalnya: membuang sampah pada tempatnya, menanam pohon yang bermanfaat bagi kehidupan. Bertanggung jawab terhadap Tuhan YME bermakna bahwa manusia harus menjalankan perintah Tuhan dan menjauhi larangan-Nya. Atau dengan pengertian lain melaksanakan kewajiban yang disyariatkan (peraturan) agama dengan sebenar-benarnya.

Pembentukan karakter siaga bencana sebagai salah satu upaya menjadi warganegara yang baik dan bertanggung jawab membutuhkan: pengetahuan, pemahaman, penghayatan, keyakinan, kesadaran dan pengamalan. Seseorang memerlukan informasi untuk mengetahui sesuatu, pengetahuan yang dimiliki selanjutnya dipahami, setelah dipahami maka dihayati. Penghayatan yang dimiliki selanjutnya diyakini, dari keyakinan timbul kesadaran. Kesadaran itu menuntun seseorang untuk mengamalkannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Jadi pembentukan karakter siaga bencana bagi mahasiswa memerlukan pengetahuan tentang bencana, pemahaman akan adanya bencana, penghayatan makna bencana, keyakinan dan kemauan untuk menolong korban bencana, kesadaran untuk menyiapkan datangnya bencana serta pengamalan dan kepedulian (empati) terhadap bencana yang menimpa masyarakat.

## METODE PENELITIAN

Pengembangan perangkat pembelajaran digunakan *Four-D Model* yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel & Semmel (1974:5), dengan alasan model ini lebih terperinci dan sistematis. Keempat tahap tersebut adalah pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*).

Prosedur pengembangan penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, tahap *pertama* dikembangkan rancangan survai dan forum diskusi. Survey dilakukan peneliti pada semester genap 2012/2013 mahasiswa di lingkungan Universitas Muhammadiyah Surabaya, untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran karakter siaga bencana. Tahap *kedua*, menyusun perangkat pembelajaran; melakukan identifikasi kecakapan-kecakapan yang dibutuhkan mahasiswa dalam pendidikan karakter siaga bencana, mengidentifikasi kompetensi dan pokok bahasan esensial dan untuk selanjutnya dikemas dalam silabus. Diskusi kelompok terfokus untuk mengidentifikasi dan merumuskan topik-topik esensial sebagai materi ajar untuk diintegrasikan dalam pokok bahasan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengetahuan tentang bencana belum dapat digunakan sepenuhnya sebagai indikator mahasiswa telah memiliki karakter siaga bencana. Namun disamping pengetahuan, dibutuhkan pula sikap peduli (empati) pada korban bencana. Empati merupakan salah satu bentuk kemampuan agar mampu berinteraksi dengan lingkungan dengan baik. Empati dalam Kamus Oxford diartikan sebagai "*the power of projecting oneself into and so fully understanding and losing identity in...*" (kemampuan memproyeksikan diri dan memahami sedemikian penuh hingga



kehilangan identitas dirinya...). (Setiawati, dkk:2007:1). Empati mahasiswa disini yang dibutuhkan adalah kemampuan mahasiswa untuk memberikan pertolongan kepada korban bencana, sesuai dengan standar operasional prosedur (SOP) sebuah kejadian bencana, misalnya SOP bencana kebakaran.

Kepedulian mahasiswa terhadap korban bencana, tidak terlepas dari fungsi manusia sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial mahasiswa perlu memiliki kemampuan berinteraksi dengan lingkungan, oleh karena di dalam kehidupannya selalu membutuhkan orang lain untuk bertahan hidup. Dalam berinteraksi dengan lingkungan tersebut, seringkali terjadi benturan kepentingan/ keinginan dan kebutuhan orang banyak. Oleh karena itu dibutuhkan pemahaman terhadap keinginan, perasaan, dan kebutuhan orang lain untuk dapat hidup sukses di lingkungannya.

Dalam rangka pembentukan karakter siaga bencana, *need asesmen* dilakukan

Tabel 1  
Pengamatan Persentase dan Kriteria Keterlaksanaan

RPP I dan RPP II Uji COBA No	Aspek yang diamati	Skor		Rerata	Kategori
		RPP I		RPP II	
1	Kegiatan awal	3,75	3,75	3,75	Baik
2	Kegiatan inti	4,00	4,00	4,00	Baik
3	Kegiatan akhir	4,00	3,75	3,87	Baik

Tabel 1, memberikan informasi bahwa dosen telah memenuhi kemampuan melakukan pengelolaan dalam pembelajaran yang berada dalam kisaran 3,75 sampai 4,00. Jadi dosen telah melaksanakan pembelajaran secara tepat dan sistematis. Penyusunan perangkat pembelajaran, dimulai dari silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan/materi ajar, media pembelajaran, lembar kerja mahasiswa, penilaian. Demokrasi

dengan metode sosiodrama tentang bencana dalam materi hak asasi manusia. Metode sosiodrama berlandaskan pemikiran sebagai sebuah karya dua dimensi, yaitu karya sastra dan suatu bentuk dialog dengan tujuan untuk dipentaskan sebagai seni pertunjukan. Drama dapat pula dikatakan sebagai sebuah proses yang dilakukan seseorang untuk menirukan tokoh, dalam berperan, mencontoh atau meniru gerak pembicaraan seseorang, menggunakan atau memanfaatkan pengalaman dan pengetahuan tentang karakter dan situasi dalam suatu lakuan, baik dialog maupun monolog guna menghadirkan peristiwa dan rangkaian cerita tertentu (PLPG 2012).

Perangkat Pembelajaran Siaga Bencana (Draft II) yang telah disusun dan divalidasi pakar di uji cobakan pada tanggal Kamis, 7 November 2013 (RPP I) dan 14 November 2013 (RPP II) di program studi Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya.

terbagi menjadi nilai taat pada aturan, hak asasi manusia dan partisipasi masyarakat dalam pengambilan keputusan. Dalam penelitian ini Pokok Bahasan hak asasi manusia (Sub tema RPP I) dan Siaga Bencana (sub tema RPP II).

Hasil analisis terhadap kebutuhan pembelajaran siaga bencana, sebanyak 100% responden menyatakan membutuhkan pembelajaran siaga bencana. Pernyataan tersebut dirasakan setelah mahasiswa melakukan presentasi drama bencana, yaitu rasa panik dan takut saat bencana datang. Disamping itu mahasiswa belum memiliki kesiapan terhadap bencana, artinya meskipun mahasiswa sudah memiliki pengetahuan tentang bencana tetapi tidak semuanya tahu apa yang harus dilakukan jika terjadi bencana dan cara untuk menolong masyarakat korban bencana sesuai dengan prosedur standar operasional prosedur.



Untuk itu dibutuhkan pembelajaran siaga bencana sebagai bagian dari pembentukan karakter siaga bencana. Dalam penelitian ini pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yang merupakan konsep belajar yang membantu dosen mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata mahasiswa dan mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan menerapkan dalam kehidupan mereka, sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Kelebihan model CTL tidak bersifat eksklusif, namun dapat digabung dengan model-model pembelajaran lainnya, seperti; penemuan, ketrampilan proses, eksperimen, demonstrasi, diskusi, dan lain-lain. Untuk dapat mengimplementasikan CTL dengan baik, dituntut adanya kemampuan dosen yang inovatif, kreatif, dinamis, efektif dan efisien guna menciptakan pembelajaran yang kondusif. Dosen berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan menggunakan berbagai metode, sumber belajar dan media yang variatif. Jadi dosen bukan lagi menjadi satu-satunya narasumber dalam pembelajaran, sehingga memungkinkan mahasiswa menjadi lebih bersemangat karena sebagai pusat kegiatan pembelajaran.

Kelebihan CTL dalam pembelajaran telah dibuktikan oleh Irwandi (JIP, 2013) yang menyimpulkan bahwa pendekatan konstektual melalui masyarakat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa di SMA, dimana hasil belajar kognitif siswa yang mendapat perlakuan pendekatan konstektual melalui masyarakat belajar terbatas. Kemampuan awal siswa tidak berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif, jika dibelajarkan dengan pendekatan konstektual melalui strategi inkuiri tingkat 1 dan 2. Tetapi pendekatan kontekstual melalui strategi inkuiri tidak berpengaruh terhadap

hasil belajar kognitif siswa SMA. Sehingga saran yang diberikan untuk guru adalah untuk sering-sering membentuk masyarakat belajar yang diperluas dengan mendatangkan „ahli“ ke dalam kelas, karena terbukti dapat meningkatkan kecakapan hidup, minat, dan hasil belajar kognitif siswa.

Penerapan kegiatan mengkonstruksi sendiri pengetahuan tentang bencana, membuat mahasiswa terlatih untuk bernalar dan berpikir secara kritis dalam menghadapi peristiwa bencana (SOP) melalui kegiatan simulasi peristiwa bencana, kebebasan bertanya dalam pembelajaran dengan mendatangkan para ahli bencana/MDMC Kota Surabaya, penerapan masyarakat belajar dengan diskusi dalam kelompok belajar yaitu melatih mahasiswa untuk bekerjasama, sharing idea, saling berbagi pengalaman, pengetahuan, saling berkomunikasi sehingga terjadi interaksi yang positif antar mahasiswa dan pada akhirnya mahasiswa terlibat secara aktif belajar bersama-sama. Prosedur keadaan darurat kebakaran yang digunakan tema, yang dimaksud dengan keadaan darurat adalah situasi/kondisi/kejadian yang tidak normal; terjadi tiba-tiba; mengganggu kegiatan/ organisasi/ komunitas; perlu segera ditanggulangi. Keadaan darurat dapat berubah menjadi bencana (*disaster*) yang mengakibatkan banyak korban atau kerusakan. Jenis keadaan darurat meliputi, *Pertama Natural Hazard* ; banjir, kekurangan, angin topan, gempa, petir. *Kedua technological Hazard*; pemadaman listrik, bendungan jebol, kebocoran nuklir, peristiwa kebakaran/ ledakan, kecelakaan kerja/lalulintas. *Ketiga*; perang, kerusuhan, dan lain-lain. Selanjutnya mahasiswa diberikan pemahaman SOP jika terjadi kebakaran sehingga mampu bertindak mengurangi resiko kebakaran.



Pembelajaran bencana dibutuhkan sebagai salah satu cara perlindungan dari bencana bagi warga negara (masyarakat) yang menjadi tugas negara (pemerintah). Tugas pemerintah tersebut merupakan perwujudan dari hak asasi manusia. Hak asasi manusia sebagai sebagai makhluk Tuhan YME yang memiliki derajat dan martabat yang sama. Berdasar pengakuan atas derajat dan martabat yang sama tersebut, maka manusia memiliki hak mendasar yang disebut hak asasi manusia. Hak asasi manusia sering dikatakan dimiliki manusia sejak lahir, namun hemat penulis dan sejalan dengan pendapat Winarno (2013:154), sesungguhnya hak asasi manusia dimiliki sejak bertemunya sel telur dan sperma sebagai awal sebuah kehidupan, sehingga mulai saat itulah hak asasi manusia telah dimiliki. Pendapat terhadap adanya hak asasi manusia ini didukung dengan lahirnya peraturan (undang-undang) yang melarang aborsi.

Manusia membutuhkan kehidupan yang aman dan nyaman maka informasi bencana baik bencana alam maupun bencana sosial sangat dibutuhkan masyarakat. Sebagai bagian dari masyarakat mahasiswa juga berhak memperoleh pembelajaran siaga bencana. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan agar mahasiswa: 1) memahami adanya risiko dan berbagai macam jenis bencana dan cara-cara mengantisipasi/mengurangi risiko yang ditimbulkannya. 2) memiliki keterampilan agar dapat berperan aktif dalam pengurangan risiko bencana baik pada diri sendiri dan lingkungannya; 3) memiliki empati pada korban bencana; 4) memberikan wawasan, pengetahuan dan pemahaman bagi pihak terkait, sehingga diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap kelancaran pelaksanaan pembelajaran tentang bencana (<http://mpbi.org>).

## SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian awal yang dilakukan tentang pembelajaran siaga bencana, setelah dilakukan *need asesmen* pada mahasiswa diperoleh hasil 100% menyatakan membutuhkannya, setelah disadari bahwa bencana ada di sekitar kita. Uji coba perangkat pembelajaran, menunjukkan 98% mahasiswa menyatakan senang terhadap pembelajaran yang diberikan. Perubahan *mindset* terjadi, karakter siaga bencana menjadi sebuah kebutuhan. Memiliki pengetahuan dan keterampilan menghadapi bencana menjadi sebuah hak yang perlu dimiliki oleh mahasiswa sebagai warga Negara yang baik dan bertanggung jawab. Pembelajaran siaga bencana tidak terlepas dari hak dan kewajiban sebagai warga Negara. Dimana hak dan kewajiban merupakan elemen dari hak asasi manusia sebagai perwujudan sikap demokratis. Sikap demokratis adalah bagian dari pembangunan karakter bangsa yang dicanangkan oleh Puskur, sangat relevan dilaksanakan melalui mata kuliah PKn karena tidak perlu menambah beban kurikulum.

Karakter siaga bencana sangat dibutuhkan oleh masyarakat Indonesia, yang tinggal di daerah rawan bencana. Pembelajaran karakter tidak lepas dari *grand disain* pendidikan karakter di Indonesia. Oleh sebab itu pembelajaran siaga bencana sangat penting sekali dilaksanakan di seluruh Perguruan Tinggi melalui mata kuliah PKn, sehingga mahasiswa menjadi ilmuwan profesional dan menjadi warga Negara yang bertanggung jawab.

## DAFTAR RUJUKAN

- " *Grand Design* Pendidikan Karakter. 2010. *Draft-Revisi 25 Februari 2010*
- jurnal Ilmu Pendidikan, Jilid 19, Nomor 1, Juni 2013 ISSN 0215-9643



- Setiawati, Agus, Farida. Iksan Wasesa. Aswarni Sudjud. 2007. "Modul 1 EMPATI". Yogyakarta: Pusat Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta.
- Budimansyah, Dasim dan Syaifullah Syam (Ed). 2006. *Pendidikan Nilai Moral Dalam Dimensi Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) FPIPS-UPI
- Ibrohim, "Rambu-Rambu Penyusunan Perangkat Pembelajaran Dalam Kegiatan Lesson Study", *makalah* pada workshop bagi Dosen FKIP UM Surabaya, 25 Januari 2012
- Kemendiknas, (2010), *Grand Design Pendidikan Karakter*.
- Kusmin, Aplikasi Pendidikan Karakter Di Kelas, *Jurnal Literasi* Vol.3 No. 03 November 2011
- Mahsun, Badruli Martati, Misrin Hariyadi (2006), "Penanaman Nilai-Nilai Demokrasi Pada Anak Melalui Pemberdayaan Peran Perempuan Di Keluarga". DP3M Dikti Depdiknas. Dipublikasikan dalam jurnal ISSN : 1412-5889 Nama jurnal : Didaktis.Vol. 7 No: 2 Juni 2008, hal 1 – 65.
- Martati, Badruli, dkk (2005), "*Pemahaman nilai – nilai Demokrasi Melalui Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*" Dipublikasikan Depertemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan dalam Sari Penelitian Pembelajaran Hibah PTK dan PPKP Tahun 2005, Tahun 2006 hal. 53
- Martati, Badruli, Ali Nuke, Warsono, Ketut Prasetya. (2008), Penanaman Nilai-nilai Demokrasi pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemberdayaan Sampah Sebagai Media Pembelajaran Menuju Tatanan Masyarakat yang Demokratis, *Laporan Akhir* Hibah Pekerti: Dibiayai oleh Dirjen Dikti Depdiknas dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Hibah Penelitian TA 2008 No: 251/SP2H/PP/DP2M/III/2008 tanggal 5 Maret 2008
- Martati, Badruli, (2010). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Strategi Penanaman Nilai*, Jilid I. Bandung: Genesindo
- Martati, Badruli; ( 2011), Implementasi Pendidikan Nilai dan Karakter Melalui Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Manusia Indonesia yang Bertaqwa *Prosseding Full Paper Seminar Nasional*, ISSN: 2087-8672 Hal. 181
- Martati, Badruli, Idris, Misrin;(2012) Instilling Natural Disaster Preparedness Through CTL, *Proceedings of The 2011 International Seminar On Character Education*, ISSN:2089-3450, Page.35.www.fkip\_um Surabaya.co.id
- , PLPG Kuota 2012, Guru Sekolah Dasar. Rayon 142 UNIPA Surabaya
- Nasution, Bahder Johan.,2012. *Negara Hukum dan Hak Asasi Manusia*. Bandung: CV. Mandar Maju
- Yusuf, Muhammad; "Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Media Pembentukan Karakter, *Majalah Pendidikan Gerbang* 2 Thn VI-2006.
- Undang-Undang No 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana
- Winataputra,Udin.S. dan Dasim Budimansyah. (2007). *Civic Education: Konteks, Landasan, Bahan Ajar, dan Kultur Kelas*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Winarno.(2013). *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan: Panduan Kuliah Di*