

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Setiap manusia mengalami proses belajar. Rusman (2012: 134) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Menurut Hamalik (2008: 154), belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang relatif bertahan lama akibat dari pengalaman dan hasil interaksi dengan lingkungan.

2. Teori Belajar

Belajar merupakan usaha individu dalam memperoleh pengetahuan baru yang menghasilkan perubahan dalam diri setelah menempuh periode tertentu. Dalam perkembangannya terdapat empat teori belajar yang mempengaruhi pemikiran tentang proses pembelajaran dan pendidikan.

Teori belajar ini yaitu teori behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan humanisme.

a. Teori Belajar Behaviorisme

Belajar sangat dipengaruhi oleh tingkah laku. Menurut B.F Skinner dalam Lapono (2008: 1.12) pada prinsipnya teori belajar behaviorisme menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungannya. Sejalan pendapat di atas, menurut Sani (2013: 4) teori belajar behaviorisme menekankan pada terbentuknya perilaku sebagai hasil belajar yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar dalam teori behaviorisme menekankan pada usaha untuk mengubah tingkah laku sebagai hasil pengalaman yang hasilnya dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret.

b. Teori Belajar Kognitivisme

Kegiatan belajar melibatkan berbagai aspek perkembangan. Menurut Bruner dalam Lapono (2012: 1.23) teori belajar kognitivisme mengacu pada psikologi kognitif yaitu struktur kognitif, perbendaharaan pengetahuan pribadi individu yang mencakup ingatan jangka panjang (*long-term memory*). Sani (2013: 10) belajar menurut teori kognitivisme adalah perubahan persepsi dan pemahaman dalam bentuk struktur kognitif. Lebih lanjut Sani berpendapat bahwa proses

belajar dalam teori ini terjadi bila materi yang baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitivisme merupakan teori yang mengacu kepada psikologi kognitif atau perbendaharaan pengetahuan yang mencakup ingatan. Struktur mental individu tersebut berkembang sesuai dengan tingkatan perkembangan kognitif seseorang.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Belajar berkaitan dengan internalisasi nilai-nilai pengetahuan ke dalam diri. Menurut Piaget dalam Lapono (2008: 1.25) konsep dasar teori konstruktivis yaitu pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Sedangkan Sani (2013: 20) berpendapat bahwa dalam teori konstruktivisme pengetahuan ada dalam pikiran manusia dan merupakan interpretasi manusia terhadap pengalamannya. Peserta didik berinteraksi dengan materi pengetahuan dan mengintegrasikan info lama dengan baru dan kesadaran tentang apa yang dipelajari.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang mengacu pada teori belajar konstruktivisme lebih menfokuskan pada kesuksesan peserta didik dalam mengorganisasikan pengalaman mereka dengan bekal pengetahuan sebelumnya.

d. Teori Belajar Humanisme

Peserta didik terdiri atas berbagai potensi psikologis, baik dalam domain kognitif maupun dalam domain afektif dan konatif (psikomotorik). Menurut Rogers dalam Lapono (2008: 1.34) teori belajar dalam teori humanisme didasarkan pada pemikiran bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang dalam upayanya memenuhi kebutuhan hidupnya. Sani (2013: 25) berpendapat bahwa dalam teori humanisme keberhasilan belajar terjadi jika peserta didik memahami lingkungannya dan dirinya sendiri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa teori belajar humanisme menitikberatkan bahwa belajar merupakan kebutuhan seseorang dengan memperhatikan perbedaan individu.

Berdasarkan pengertian berbagai teori belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar merupakan konsep yang melandasi suatu pembelajaran. Teori belajar mengarah kepada sifat pembelajaran. Penelitian yang dilaksanakan ini lebih cenderung menggunakan teori belajar konstruktivisme, yaitu siswa membangun pengetahuannya sendiri secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

3. Pembelajaran di Kelas III Sekolah Dasar

Pembelajaran tematik yang dilaksanakan di kelas III haruslah bersifat ilmiah dan relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Oleh karena itu sudah seharusnya esensi pendekatan ilmiah digunakan dalam

pembelajaran. Pendekatan dapat disebut ilmiah apabila metode pencarian harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik. Oleh karena itu, Kemendikbud (2013:209) mengemukakan langkah-langkah pendekatan *scientific* (pendekatan ilmiah), yaitu: (a) mengamati, (2) menanya, (3) menalar, (4) mencoba, (5) jejaring pembelajaran.

Siswa sekolah dasar belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir deduktif dari hal umum ke bagian-bagian. Dengan demikian Pembelajaran di kelas III sekolah dasar dikemas ke dalam pembelajaran tematik. Keterpaduan konsep tidak dipilah melainkan dikaitkan menjadi pengalaman belajar yang bermakna.

Menurut Raka Joni (Trianto, 2009: 81) pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa secara individual maupun kelompok aktif mencari menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, otentik dan bermakna.

Sedangkan menurut Anita (Trianto, 2009: 81) pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep yang menggunakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan konsep-konsep secara tekoneksi baik secara inter maupun antar mata pelajaran. Trianto (2009: 82) berpendapat bahwa pembelajaran terpadu/tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain baik dalam satu bidang studi atau lebih dan dengan pengalaman belajar siswa, maka pembelajaran

menjadi lebih bermakna. Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar (2011: 8) pembelajaran terpadu merupakan penjabaran dari konsep kurikulum terpadu yang berfokus pada ciri alamiah siswa sebagai pembelajar yang melibatkan berbagai aspek perkembangan dalam pembelajaran.

Menurut Depdiknas (Trianto, 2009: 91) pembelajaran tematik memiliki ciri khas, antara lain: (1) pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar, (2) mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain, dan (3) menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.

Proses pembelajaran yang dilakukan tentunya ingin mencapai suatu hasil belajar. Oleh karena itu, penilaian merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Penilaian yang digunakan harus mampu mengukur aspek perkembangan siswa yang meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan secara nyata saat proses pembelajaran. Berdasarkan hal ini, penilaian autentik tepat digunakan.

Menurut Nurgiyantoro (2011:23) penilaian autentik merupakan suatu tugas yang menghendaki pembelajar untuk menunjukkan kinerja di dunia nyata secara bermakna yang merupakan penerapan esensi pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Kunandar (2013:36) bahwa penilaian autentik mengukur kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan berdasarkan proses dan

hasil yang dimiliki peserta didik dan dapat ditunjukkan pada dunia nyata. Sedangkan Komalasari (2011:148) berpendapat bahwa penilaian autentik adalah suatu penilaian belajar yang merujuk pada situasi atau konteks “dunia nyata”, yang memerlukan berbagai macam pendekatan untuk memecahkan masalah yang memberikan kemungkinan bahwa satu masalah bisa mempunyai lebih dari satu macam pemecahan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di kelas III sekolah dasar menggunakan sebuah pendekatan ilmiah yang didalamnya diterapkan konsep pembelajaran tematik yang menghubungkan suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan lain baik inter maupun antar mata pelajaran yang melibatkan berbagai aspek perkembangan sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna yang diukur dengan penilaian yang sebenarnya atau autentik.

4. Hasil Belajar

Belajar identik dengan pencapaian hasil belajar. Menurut Surpijono (2011: 7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, pembelajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara terpisah, melainkan komprehensif, sehingga hasil belajar meliputi berbagai aspek perkembangan.

Pendapat yang tidak jauh berbeda dikemukakan oleh Kunandar (2013:62) bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan

tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam berbagai aspek (kognitif, afektif, psikomotor) dan kompetensi setelah adanya proses belajar. Ketiga aspek tersebut saling berkesinambungan, aspek kognitif merupakan dasar atau modal dalam pembentukan aspek afektif dan psikomotor.

B. Kinerja Guru Profesional

1. Pengertian Kinerja Guru

Guru yang profesional merupakan faktor penentu proses pendidikan yang berkualitas. Untuk dapat menjadi guru yang profesional, guru harus dapat mengaktualisasikan dirinya. Hal ini berguna untuk menunjang kinerjanya. Menurut Rusman (2012: 50) kinerja adalah *performance* atau unjuk kerja yang dapat diartikan prestasi kerja atau pelaksanaan kerja atau hasil unjuk kerja. Sedangkan menurut August W. Smith (Rusman, 2012: 50) kinerja adalah hasil dari suatu proses yang dilakukan manusia. Lebih lanjut Rusman (2012: 50) mengemukakan bahwa kinerja merupakan suatu wujud perilaku seorang atau organisasi dengan orientasi prestasi. Berkaitan dengan kinerja guru, wujud perilaku yang dimaksud adalah kegiatan guru dalam proses pembelajaran yang meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan menilai hasil belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kinerja guru profesional merupakan wujud perilaku guru dalam

mengemban tugas yang berkaitan dengan prestasi kerja atau pelaksanaan kerja secara profesional.

2. Kompetensi Profesional Guru

Pelaksanaan tugas utama guru tidak dapat dipisahkan dari kemampuan seorang guru dalam penguasaan dan penerapan kompetensinya. Menurut E. Johnson (Sanjaya, 2012: 17) kompetensi merupakan perilaku rasional guna mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Sebagai suatu profesi terdapat sejumlah kompetensi yang dimiliki oleh seorang guru.

Menurut Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi guru, terdapat empat standar kompetensi yang dikembangkan, yaitu: (1) kompetensi pedagogik, (2) kompetensi kepribadian, (3) kompetensi sosial dan (4) kompetensi profesional.

a. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi yang harus dimiliki oleh guru diantaranya adalah kompetensi pedagogik. Menurut Sanjaya (2012: 19) kompetensi pedagogis merupakan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik. Sedangkan Rusman (2012: 54) berpendapat bahwa kompetensi pedagogis merupakan kemampuan guru dalam mengoptimalkan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan kemampuannya di kelas, dan guru juga harus mampu melakukan kegiatan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Menurut Rusman (2012: 54) terdapat kriteria kompetensi pedagogik yang dimiliki oleh guru, yaitu:

- 1) Penguasaan terhadap karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional dan intelektual.
- 2) Penguasaan terhadap teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.
- 3) Mampu mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu.
- 4) Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik.
- 5) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik.
- 6) Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.
- 7) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.
- 8) Melakukan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar. Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran.
- 9) Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kompetensi pedagogis merupakan kemampuan guru dalam mengoptimalkan potensi peserta didik melalui pengelolaan dan proses pembelajaran di kelas.

b. Kompetensi Kepribadian

Guru sering dianggap sebagai sosok yang memiliki kepribadian ideal. Menurut Sanjaya (2012: 18) kompetensi kepribadian yang dimiliki oleh guru berhubungan dengan pengembangan kepribadian. Hal ini berkaitan dengan peran guru sebagai model atau panutan yang harus *digugu* dan ditiru. Menurut Rusman (2012: 55) terdapat kriteria kompetensi kepribadian yang dimiliki guru, yaitu:

- 1) Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.
- 2) Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat.
- 3) Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa arif, dan berwibawa.
- 4) Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri.
- 5) Menjunjung tinggi kode etik profesi guru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kompetensi kepribadian yang dimiliki oleh guru merupakan kompetensi pengembangan kepribadian yang berkaitan dengan kepribadian guru yang akan selalu ditiru oleh peserta didik.

c. **Kompetensi Sosial**

Guru di mata masyarakat merupakan panutan dan suri teladan yang patut dicontoh. Menurut Sanjaya (2012: 19) kompetensi sosial berhubungan dengan kemampuan guru sebagai anggota masyarakat dan sebagai makhluk sosial. Rusman (2012: 56) berpendapat bahwa terdapat kriteria yang dimiliki guru dalam kompetensi sosial, yaitu:

- 1) Bertindak objektif serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga dan status sosial ekonomi.
- 2) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua dan masyarakat.
- 3) Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi sosial merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang untuk berkomunikasi dan berhubungan dengan lingkungan sosial.

d. Kompetensi Profesional

Menurut Rusman (2012: 56) kompetensi profesional yaitu kemampuan yang harus dimiliki guru dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2012: 18) kompetensi profesional adalah kemampuan yang berhubungan dengan penyelesaian tugas-tugas keguruan yang berhubungan dengan kinerja yang ditampilkan. Rusman (2012: 58) berpendapat bahwa terdapat kriteria yang dimiliki guru dalam kompetensi profesional yaitu:

- 1) Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.
- 2) Mengembangkan materi pelajaran yang diampu secara kreatif.
- 3) Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.
- 4) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.
- 5) Kemampuan dalam melaksanakan penelitian dan berpikir ilmiah untuk meningkatkan kinerja.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi profesional adalah kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam hal penyelesaian tugas-tugas keguruan, baik dalam proses pembelajaran maupun administrasi yang berhubungan dengan kinerja yang ditampilkan.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari peran seorang guru. Guru bertugas sebagai pengelola pembelajaran di kelas. Guru akan menggunakan berbagai cara agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini tidak terlepas dari model pembelajaran. Menurut Meyer dalam Trianto

(2010:73) model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mepresentasikan sesuatu hal, sesuai yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif.

Sani (2013:89) mengungkapkan model pembelajaran adalah kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Pendapat yang tidak jauh berbeda dikemukakan Joyce dan Weil (Rusman, 2012:133) bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah konsep yang melukiskan rencana pembelajaran dari awal sampai akhir secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan digunakan sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *EXCLUSIVE* (*Exploring, Clustering, Simulating, Valuing, Evaluating*)

a. Hakikat Model Pembelajaran *EXCLUSIVE*

Pemahaman mengenai bencana alam kebumihan (*literate*) dan kesiapsiagaan (*awareness*) menghadapi bencana alam dapat diintegrasikan secara menyeluruh terhadap kurikulum tematik di kelas rendah. Seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2012:249) bahwa prinsip pembelajaran tematik adalah dengan mengembangkan tema-tema dari lingkungan terdekat siswa. Pembelajaran mengenai kesiapsiagaan bencana alam dapat diintegrasikan ke dalam tema-tema yang berbasis potensi lingkungan sekitar dimana siswa tinggal dan disampaikan melalui model pembelajaran. Nama model pembelajaran *EXCLUSIVE* berasal dari akronim lima kata yaitu *Exploring* (eksplorasi), *Clustering* (pengelompokkan), *Simulating* (simulasi), *Valuing* (menghargai/menilai), dan *Evaluating* (evaluasi).

Menurut Abdurrahman, dkk. (2012: 218) model pembelajaran *EXCLUSIVE* dikembangkan bukan hanya untuk meningkatkan pemahaman akan pentingnya pengetahuan tentang bencana alam kebumihan di sekitar lingkungan siswa, tetapi juga dirancang untuk membangun kesadaran mendalam tentang pentingnya kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana. Pembelajaran yang dikembangkan dari kondisi Paham, Sadar dan Siaga (PS2), akan menghasilkan sintaks yang sama dengan model pembelajaran *EXCLUSIVE*, yaitu: *Exploring, Clustering, Simulating, Valuing and Evaluating*.

Model pembelajaran *EXCLUSIVE* ini menggunakan teori dan strategi metakognisi sebagai landasan teori pengembangannya. Hal ini karena model ini dirancang untuk membangun kesadaran mendalam tentang pentingnya kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana.

Dikutip dari wikipedia (2013: <http://id.wikipedia.org>) metakognitif adalah kemampuan untuk mengontrol ranah atau aspek kognitif. Aspek kognitif atau pengetahuan seseorang tentang sesuatu dipercaya dapat memengaruhi sikap mereka dan pada akhirnya memengaruhi perilaku/ tindakan mereka terhadap sesuatu. Mengubah pengetahuan seseorang akan sesuatu dipercaya dapat mengubah perilaku mereka. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Suherman, dkk. dalam Lidinillah (2010: 4) metakognitif adalah suatu kata yang berkaitan dengan apa yang diketahui tentang dirinya sebagai individu yang belajar dan bagaimana dia mengontrol serta menyesuaikan prilakunya. Seseorang perlu menyadari kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya.

Menurut Abdurrahman, dkk. (2012: 218), pengetahuan dan keterampilan metakognisi dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran jika siswa dibiasakan untuk menyelesaikan masalah (*problem solving*) yang terkait dengan kehidupan sehari-hari di lingkungannya. Proses *problem solving* dapat membuat kesadaran siswa ditumbuhkan dengan memberikan arahan agar siswa memahami apa yang sedang mereka pelajari, pikirkan dan lakukan.

Kemampuan metakognisi yang dimiliki memungkinkan siswa dapat mengembangkan pemahaman konsep karena dengan kemampuan mengkognisi siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan, mengaplikasikan konsep-konsep, dan memperdalam konsep-konsep

sehingga melahirkan jawaban ilmiah yang mempresentasikan pemahaman.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *EXCLUSIVE* berguna dalam mengkaji informasi dari fakta atau fenomena yang ada di lingkungan sekitar dan terkait dengan pemahaman nyata siswa sehari-hari yang berdasar pada teori metakognisi.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *EXCLUSIVE*

Sebagai sebuah model yang mengorganisasikan pembelajaran, maka model pembelajaran *EXCLUSIVE* memiliki langkah-langkah atau tahapan yang digunakan dalam rangka menyampaikan informasi ke siswa. Abdurrahman, dkk. (2012: 219) mengemukakan langkah model pembelajaran ini sebagai berikut:

1) Fase 1: *Exploring*

Setelah apersepsi dan motivasi singkat mengenai tema yang akan dipelajari, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dimana masing-masing kelompok mempunyai tugas untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya terkait dengan informasi rinci mengenai bencana yang dipelajari. Hal ini memungkinkan guru membagi kelompok berdasarkan informasi yang harus mereka gali. Setiap kelompok bekerjasama untuk memastikan bahwa setiap anggotanya telah menguasai informasi.

2) Fase 2: *Clustering*

Setelah masing-masing kelompok mendapatkan informasi yang cukup banyak dalam waktu yang sudah ditentukan, guru dan siswa mencari kesamaan-kesamaan informasi yang didapat pada langkah pertama untuk dibuat *cluster-cluster* informasi. Kemudian, dari *cluster* informasi yang terbentuk, dibentuk lagi kelompok yang akan secara spesifik mendalami *cluster* informasi yang bersangkutan. Setelah *cluster information* terbentuk, guru dan siswa berdiskusi untuk mengkonfirmasi *clustered* data sebelum dilakukan simulasi.

Misal, *clustered data*/informasi tersebut dirumuskan menjadi langkah-langkah nyata yang disimulasikan.

3) Fase 3 : *Simulating*

Pada tahap ini, siswa diajak untuk melakukan simulasi paham, sadar, dan siaga (PS2) terhadap kemungkinan bencana yang terjadi di daerahnya.

4) Fase 4 : *Valuing*

Pada tahap ini siswa diajak untuk menginternalisasi (*internalized*) nilai-nilai yang diperoleh melalui diskusi dan simulasi, sehingga tumbuh kemauan yang kuat untuk menerapkan dan membiasakannya dalam kehidupan sehari-hari.

5) Fase 5 : *Evaluating*

Tahap yang terakhir adalah mengevaluasi jalannya keseluruhan proses pembelajaran sehingga memperoleh sejumlah rumusan rekomendasi-rekomendasi perbaikan pada kegiatan pembelajaran berikutnya. Dalam tahap ini, apabila dari hasil evaluasi ternyata masih ada hal-hal yang perlu digali lebih dalam, tahap *exploring* dapat dilakukan kembali dan begitu seterusnya seperti sebuah siklus.

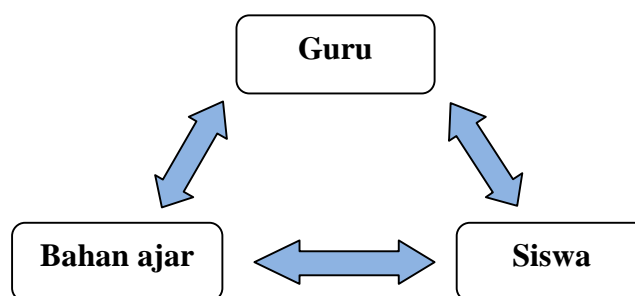
Lebih lanjut Abdurrahman, dkk. (2012:219) menjelaskan bahwa model pembelajaran *EXCLUSIVE* ini dapat dikembangkan untuk memacu siswa berperan aktif dalam setiap fase pembelajarannya. Model pembelajaran ini juga menuntut siswa untuk aktif dan terlibat saling bertukar pikiran, berkolaborasi, berkomunikasi, dan bersimulasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sehingga diharapkan siswa mampu mengembangkan kemampuannya.

Berdasarkan langkah-langkah *EXCLUSIVE* di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model ini terdiri dari *exploring* (eksplorasi), *clustering* (pengelompokkan), *simulating* (simulasi), *valuing* (menilai/menghargai) dan *evaluating* (evaluasi) yang merupakan akronim dari nama *EXCLUSIVE* itu sendiri.

c. Prinsip Interaksi

Model pembelajaran *EXCLUSIVE* yang berbasis metakognisi, memposisikan guru sebagai fasilitator. Rusman (2012: 201) sebagai fasilitator guru berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Selain itu guru juga bertugas untuk menyediakan sumber-sumber belajar, mendorong siswa untuk belajar menyelesaikan masalah metakognitif, memberi motivasi, reward dan memberikan bantuan kepada siswa agar dapat belajar dan mengkontruksi pengetahuannya secara optimal.

Menurut Abdurrahman, dkk. (2012: 220) interaksi yang terjadi adalah interaksi timbal balik antara guru, siswa, dan bahan ajar (sumber belajar). Seperti skema gambar berikut ini.



Gambar 2.1. Prinsip interaksi model pembelajaran *EXCLUSIVE*
(Sumber: Hasil Penelitian Abdurrahman, 2012).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi yang diharapkan terjadi pada model ini adalah interaksi timbal balik antara guru, siswa dan bahan ajar dimana guru berperan sebagai fasilitator.

d. Sistem Sosial

Model ini dikembangkan berdasarkan filosofi konstruktivisme terutama konstruktivisme menurut Vigotsky. Konstruktivisme Vigotsky (Rusman, 2012: 202) menekankan pada interaksi sosial dan melakukan konstruksi pengetahuan dari lingkungan sosialnya. Interaksi ini dapat terjadi melalui pembentukan kelompok belajar. Sejalan dengan pendapat ahli di atas maka menurut Abdurrahman, dkk. (2012: 221) sistem sosial dalam model ini menekankan konstruksi pengetahuan (*knowledge construction*) yang dilakukan setiap individu peserta didik secara aktif atas tanggung jawabnya sendiri, namun konstruksi pengetahuan individu tersebut akan semakin kuat dan kokoh jika dilakukan secara berkolaboratif dalam kelompok massif yang mutual.

Menurut Abdurrahman, dkk. (2012: 221) kelompok belajar yang mutual adalah kelompok kooperatif yang menekankan pada upaya terjadinya diskusi yang dilandasi rasa keterbukaan, sehingga timbul rasa nyaman dan rasa persahabatan di dalam kelompok peserta didik dalam berkolaborasi untuk memecahkan masalah yang terkait dengan tema-tema sentral kehidupan siswa.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sistem sosial pada pembelajaran ini merujuk pada sistem sosial konstruktivisme Vigotsky yang menekankan pada konstruksi pengetahuan dengan lingkungan sosialnya yang didapatkan dari teman sebaya dan pembentukan kelompok belajar.

e. Sistem Pendukung

Menurut Abdurrahman, dkk. (2012: 221) sistem pendukung yang diperlukan sehingga model pembelajaran ini dapat diimplementasikan antara lain: kompetensi guru dalam pengembangan perangkat pembelajaran dan lingkungan belajar yang kondusif.

f. Dampak Instruksional dan Pengiring

1) Dampak Instruksional Pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan model *EXCLUSIVE* akan memiliki dampak instruksional. Menurut Abdurrahman, dkk. (2012: 221) dampak instruksional yang diperoleh adalah siswa memiliki kemampuan dalam mengkonstruksi pengetahuan, kemampuan pemecahan masalah, dan penguasaan materi pembelajaran baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini sejalan dengan konsep konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vigotsky (Rusman, 2012: 202) yaitu adanya hakikat sosial dari sebuah proses belajar dan penggunaan kelompok-kelompok belajar dengan anggotanya yang beragam, maka membuat terjadinya perubahan konseptual.

2) Dampak Pengiring

Setelah pembelajaran dengan model ini dilaksanakan maka akan timbul dampak pengiring. Dengan kata lain hal-hal yang akan dirasakan setelah pembelajaran. Abdurrahman, dkk. (2012: 221) mengungkapkan dampak pengiring yang diperoleh adalah nilai-nilai positif dalam membangkitkan kesadaran akan

pengetahuan yang relevan dan sikap kritis siswa dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dampak instruksional pembelajaran menggunakan model *EXCLUSIVE* adalah siswa memiliki kemampuan dalam membangun pengetahuan, pemecahan masalah dan penguasaan materi dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor melalui penggunaan kelompok-kelompok belajar. Sedangkan dampak pengiring yang diperoleh adalah pengetahuan, kesadaran dan sikap kritis siswa dalam belajar.

D. Metode Permainan

1. Pengertian Metode

Sebuah pembelajaran tentunya tidak terpisahkan oleh peranan seorang guru dalam menyajikan materi kepada peserta didik. Penyajian pembelajaran mencakup banyak hal mulai dari pendekatan, model, metode, teknik dan lain-lain.

Menurut Rusman (2012: 132) metode adalah cara yang dapat digunakan guru untuk melaksanakan strategi pembelajaran. Sedangkan menurut Sani (2013: 90) metode adalah cara mengajar yang telah disusun berdasarkan prinsip dan sistem tertentu. Lebih lanjut Sani juga berpendapat metode merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Warsono dan Haryanto (2012: 174) pada metode pembelajaran langkah-langkah atau urutan kegiatannya tidak terstrukturkan secara ketat.

Menurut Sani (2013: 163) jenis metode yang umum digunakan diantaranya curah pendapat, studi kasus, diskusi, demonstrasi, ceramah, pembicara tamu, mentoring dan permainan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang digunakan oleh guru untuk melaksanakan strategi pembelajaran dengan langkah-langkah dan urutan kegiatan tertentu. Jenis metode sangat bervariasi, dalam pemilihannya disesuaikan dengan tujuan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Metode Permainan

Guru sebagai pengelola pembelajaran harus pandai dalam memilih dan menggunakan metode sesuai dengan perkembangan usia anak sekolah dasar yang masih dalam masa bermain, agar mereka tidak merasa jenuh dan bosan. Menurut Supendi dan Nurhidayat (2008: 12) pendidikan saat ini menjadikan permainan sebagai salah satu metode dalam kegiatan belajar maupun pelatihan. Sani (2013: 164) mengemukakan metode permainan adalah cara yang digunakan guru dalam membelajarkan peserta didik dimana mereka dilibatkan dalam permainan untuk simulasi suatu tugas atau topik tertentu. Sedangkan menurut Resmini dan Juanda (2007: 255) pada hakikatnya, permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan.

Suyatno (2005: 14) permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat dan minat pada sebagian program

belajar. Lanjut Suyatno permainan bukanlah tujuan itu sendiri melainkan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Hetherington dan Parke dalam Patmonodewo (Resmini & Juanda, 2007: 245), bermain bagi anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungannya dan mempelajari segala sesuatu serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Permainan juga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode permainan merupakan cara guru mengorganisasikan pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam permainan pada topik tertentu untuk memperoleh suatu keterampilan dengan cara yang menggembirakan. Permainan juga sebagai sarana yang bisa digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bermain juga dapat mengembangkan aspek kognitif, dan perkembangan sosial.

3. Langkah-langkah Metode Permainan

Melakukan permainan dalam pembelajaran membutuhkan langkah-langkah kegiatan. Hal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran tetap terorganisir dengan baik. Menurut Sani (2013: 164) langkah-langkah metode permainan adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan metode yang akan dilaksanakan.
- b. Guru memberikan aturan dalam bermain.
- c. Peserta didik memulai permainan.
- d. Evaluasi dilakukan selama permainan dilakukan.
- e. Permainan diakhiri setelah sukses ataupun gagal.

Sedangkan menurut Supendi dan Nurhidayat (2008: 25) langkah-langkah yang dilakukan apabila pembelajaran menggunakan metode permainan adalah sebagai berikut.

- a. Siapkan alat dan bahan.
Persiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam permainan.
- b. Menceritakan situasi
Permainan-permainan yang dilakukan di luar ruangan bersifat peniruan dari kondisi nyata. Untuk itu diperlukan pemberitahuan situasi setiap permainan.
- c. Ciptakan kompetisi
Dalam permainan tertentu diperlukan adanya kompetisi atau persaingan. Dalam suasana seperti ini permainan akan lebih hidup, bersemangat dan kekompakan tim akan lebih terbangun.
- d. Kelompokkan peserta
Ada beberapa jenis permainan yang dilakukan dengan cara berkelompok atau membentuk tim.
- e. Sampaikan tujuan dan hikmah atau manfaat setelah permainan selesai dilakukan.
Setelah permainan selesai sebaiknya lakukan komunikasi dengan peserta tentang manfaat dan hikmah yang diperoleh dari permainan yang telah dilakukan. Lanjutkan dengan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan oleh peserta.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode permainan memiliki langkah-langkah yaitu: (1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan metode yang akan dilaksanakan, (2) membagi kelompok atau tim, pembagian kelompok ini disesuaikan dengan aturan dan sifat permainan, (3) guru memberikan aturan dalam permainan, (4) memulai permainan, (5) menyampaikan hikmah atau manfaat dari permainan yang telah dilakukan dan (6) mengevaluasi permainan yang telah dilakukan.

4. Jenis-jenis Permainan

Melakukan permainan dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran. Hal ini membuat

guru harus pandai memilih jenis permainan yang akan digunakan. Menurut Suyatno (2005: 13) permainan dalam pembelajaran dibagi menjadi 2, permainan yang pertama mengarah kepada pendidikan dengan tujuan tertentu, sedangkan permainan yang kedua adalah jenis permainan dalam proses belajar yang digunakan semata-mata sebagai permainan murni.

Sedangkan menurut Supendi dan Nurhidayat (2008: 21) permainan dibedakan menjadi permainan aktif dan permainan pasif. Permainan aktif adalah aktivitas bermain dimana pelaku benar-benar berperan secara aktif dengan melibatkan berbagai aspek dari pelaku untuk merespon. Sedangkan permainan pasif adalah pelaku hanya berperan sebagai penonton atau pendengar saja.

Menurut Resmini & Juanda (2007: 257) beberapa permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran diantaranya bisik berantai, bertanya menerka, dan perjalanan dengan denah. Sedangkan Supendi dan Nurhidayat (2008: 44) beberapa permainan yang dapat dilakukan dalam pembelajaran diantaranya kapal tenggelam, pemimpin dan si buta, jaring kehidupan, membentuk lingkaran dan lain-lain. Menurut (staff.uny.ac.id: 2009) bentuk permainan dapat berupa simulasi permainan, aktivitas nyata, rangkaian pemecahan masalah, dan diskusi kelompok. Beberapa contoh dari permainan ini diantaranya tupai dan pemburu, *grass in the wind*, *trust and fall*, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis permainan dapat dibedakan dalam beberapa kategori. Berdasarkan

tujuannya permainan dibedakan menjadi permainan pendidikan dan permainan murni, sedangkan berdasarkan keterlibatan pelaku dapat dibedakan menjadi permainan aktif dan permainan pasif. Dari berbagai contoh permainan yang ada, dalam penelitian ini penulis akan menggunakan permainan kapal tenggelam, tupai dan pemburu serta simulasi bencana longsor.

5. Karakteristik Permainan dalam Pembelajaran

Perbedaan antara bermain dan bukan bermain terletak pada jenis kegiatan (apa) yang dilakukan, tetapi lebih pada (bagaimana) sikap individu melakukannya. Beberapa karakteristik kegiatan bermain menurut Resmi & Juanda (2007: 248) adalah sebagai berikut.

1. Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan.
2. Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati. Itulah sebabnya bermain selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan.
3. Tanpa iming-iming apa pun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
4. Dalam bermain, aktivitas lebih penting daripada tujuan. Tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri.
5. Bermain menuntut partisipasi aktif, secara fisik atau pun mental.
6. Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan. Individu bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasi.
7. Dalam bermain, individu bertingkah laku secara spontan, sesuai dengan yang diinginkan saat itu.
8. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku.

6. Fungsi Bermain

Melalui situasi bermain, anak diharapkan mendapatkan pemahaman mendalam terhadap objek-objek dan memiliki keterampilan khusus dalam mengamati dan memperoleh materi serta agar anak mendapat makna yang

disimbolkan oleh materi dan kegiatan-kegiatan tersebut. Resmi & Juanda (2007: 249) mengungkapkan fungsi bermain yaitu: (a) pengembangan kognitif, (b) pengembangan sosial, (c) pengembangan emosional, (d) pengembangan fisik, (e) pengembangan bahasa.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki fungsi yang sangat beragam. Saat melakukan permainan guru dapat mengembangkan beberapa aspek yang berkenaan dengan kognitif, sosial, hingga ke fisik.

E. Kompetensi Mitigasi

1. Pengertian Kompetensi

Proses belajar diharapkan menghasilkan pencapaian suatu kompetensi. Menurut Dirjen Dikti (2010: 9) kompetensi diartikan sebagai kemampuan seseorang yang dapat terobservasi mencakup atas pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan standar performa yang ditetapkan. Menurut Amin (2011: 1) kompetensi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghadapi situasi dan keadaan di dalam pekerjaannya. Sudjana (2009: 22) mengungkapkan bahwa dalam sistem pendidikan nasional, tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi kompetensi hasil belajar Benyamin Bloom yang secara garis besar terbagi menjadi tiga yaitu kompetensi hasil belajar kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan). Sejalan dengan pendapat tersebut Kunandar (2013: 62) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif dan psikomotor yang dicapai setelah mengikuti proses belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi adalah kemampuan yang dimiliki seseorang meliputi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) dalam menghadapi situasi.

2. Kompetensi Mitigasi

Mengingat bencana alam merupakan hal yang dapat berdampak besar bagi kehidupan manusia yang cenderung merugikan maka perlu adanya mitigasi bencana. Menurut UU Penanggulangan Bencana No. 27 Tahun 2007, mitigasi adalah serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana. Sejalan dengan pengertian tersebut, Triatmadja (2010: 141) mengungkapkan bahwa mitigasi adalah upaya atau tindakan yang dilakukan untuk mengurangi efek dari suatu kejadian bencana. Mitigasi sebagaimana dimaksud dilakukan untuk mengurangi risiko bencana bagi masyarakat yang berada pada kawasan rawan bencana.

Berdasarkan pengertian kompetensi dan mitigasi yang telah dijelaskan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa kompetensi mitigasi adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam hal mengurangi risiko bencana alam, baik mencakup pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor).

a. Kompetensi Pengetahuan (Kognitif)

Hasil belajar tidak terlepas dari pemerolehan pengetahuan. Menurut Sudijono (2011: 49) kompetensi pengetahuan (kognitif)

adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Lebih lanjut Bloom dalam Sudijono (2011: 49) menyatakan bahwa segala upaya menyangkut aktivitas otak termasuk dalam ranah kognitif. Kunandar (2013: 159) menyatakan bahwa hasil belajar kognitif (pengetahuan) adalah hasil belajar yang menunjukkan pencapaian kompetensi peserta didik dalam aspek pengetahuan yang meliputi ingatan atau hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

Pengetahuan kesiapsiagaan bencana sangat penting dimiliki terutama oleh peserta didik. Daliyo, dkk. dalam Mulyadi, dkk. (2009: 36) mengemukakan pengetahuan penanganan bencana tingkat sekolah menjadi suatu kebutuhan yang mendasar dalam mengurangi risiko yang mungkin dihadapi jika terjadi bencana. Mulyadi, dkk. (2009: 40) menyatakan bahwa pengetahuan dan sikap merupakan elemen yang penting dalam kesiapsiagaan berbasis sekolah. Lebih lanjut Mulyadi mengungkapkan parameter untuk mengukur pengetahuan kesiapsiagaan atau upaya mitigasi yaitu: pemahaman tentang bencana alam, pemahaman tentang kerentanan lingkungan, pemahaman tentang kerentanan bangunan fisik dan sikap serta kepedulian terhadap resiko bencana.

Menurut Kunandar (2013: 167) menilai kompetensi pengetahuan melalui: (1) tes tertulis dengan menggunakan butir soal, (2) tes lisan dengan bertanya langsung terhadap peserta didik menggunakan daftar pertanyaan, (3) penugasan atau proyek dengan lembar kerja tertentu yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam kurun waktu tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kompetensi pengetahuan merupakan hasil belajar yang menunjukkan pencapaian kompetensi peserta didik dalam aspek pengetahuan. Kompetensi pengetahuan dalam hal mitigasi bencana memiliki pengertian yaitu pengetahuan penanganan bencana tingkat sekolah dalam mengurangi risiko yang mungkin dihadapi jika terjadi bencana.

b. Kompetensi Sikap (Afektif)

1) Pengertian Sikap

Kehidupan merupakan hal yang kompleks dan plural. Oleh karenanya manusia akan memiliki karakteristik dan sikap yang berbeda-beda. Menurut Rahman (2013: 124) sikap didefinisikan sebagai kecenderungan untuk berperilaku terhadap suatu objek tertentu. Sejalan dengan pengertian tersebut Azwar (2013:5) mendefinisikan sikap semacam kesiapan untuk bereaksi terhadap suatu objek dengan cara-cara tertentu. Pendapat mengenai sikap juga dikemukakan oleh Trow dalam Djaali (2009: 114) bahwa sikap adalah suatu kesiapan mental atau emosional dalam berbagai jenis tindakan pada situasi yang tepat.

Sedangkan kompetensi sikap atau afektif menurut Arifin (2011: 22) adalah internalisasi sikap yang menunjuk kearah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap dan menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Menurut Kunandar (2013: 100) hasil

belajar afektif adalah hasil belajar yang menunjukkan pencapaian kompetensi sikap dari peserta didik yang meliputi aspek menerima, merespon, menanggapi, menilai atau menghargai, mengelola dan berkarakter.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sikap adalah reaksi seseorang terhadap suatu objek dalam situasi dengan cara-cara tertentu. Sikap mengacu pada perbuatan atau perilaku seseorang. Hasil belajar afektif adalah hasil belajar yang menunjukkan pencapaian kompetensi sikap dari peserta didik dan menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku.

2) Pengertian Sikap Sosial

Kegiatan individu tidak terlepas dari kehidupan sosialnya. Sikap sosial menurut Ahmadi (2007:149) didefinisikan sebagai kesadaran individu yang menentukan perbuatan yang nyata dan berulang-ulang terhadap objek sosial. Azwar (2013: 30) mengemukakan bahwa sikap sosial terbentuk dari adanya interaksi sosial yang dialami oleh individu. Dalam pembentukannya sikap memiliki komponen. Menurut Arifin (2011: 160) sikap terdiri dari tiga komponen yaitu: (1) kognisi, berkaitan dengan pengetahuan peserta didik tentang objek, (2) afeksi, berkaitan dengan perasaan peserta didik dengan objek, (3) konasi, berkaitan dengan kecenderungan berperilaku peserta didik terhadap objek.

Menurut Kunandar (2013: 100) kemampuan afektif atau sikap berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berbentuk tanggung jawab, kerjasama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan pengendalian diri.

Jadi, sikap sosial merupakan kecenderungan individu untuk menentukan perbuatan terhadap objek sosial. Sikap sosial terkait dengan pembentukan peserta didik yang berakhlak mulia, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengobservasi pada sikap sosial tanggung jawab dan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran.

(a) Sikap Kerjasama

Menurut Samani dan Haryanto (2012: 51) sikap kerjasama memiliki prinsip bahwa tujuan akan lebih mudah dan cepat tercapai jika dikerjakan bersama-sama, tidak memperhitungkan tenaga untuk saling berbagi dengan sesama, mau mengembangkan potensi diri dan saling berbagi agar mendapatkan hasil yang terbaik. Menurut Apriono (2011: 4) kerjasama adalah kumpulan/kelompok yang terdiri dari beberapa orang anggota yang saling membantu dan saling tergantung satu sama lain dalam melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Johnson dan Johnson dalam (Apriono, 2011: 4), karakteristik suatu kelompok kerjasama terlihat dari adanya

lima komponen yang melekat pada program kerjasama. Komponen tersebut, yakni, (1) adanya saling ketergantungan yang positif diantara individu-individu dalam kelompok tersebut untuk mencapai tujuan, (2) adanya interaksi tatap muka yang dapat meningkatkan sukses satu sama lain diantara anggota kelompok, (3) adanya akuntabilitas dan tanggung jawab personal individu, (4) adanya keterampilan komunikasi interpersonal dan kelompok kecil, dan (5) adanya keterampilan bekerja dalam kelompok.

Kemendikbud (2013: 3) mengemukakan indikator dari sikap kerjasama yaitu: (1) terlibat aktif dalam bekerja bakti membersihkan kelas atau sekolah, (2) kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan, (3) bersedia membantu orang lain tanpa mengharap imbalan, (4) aktif dalam kerja kelompok.

Fathurrohman, dkk. (2013: 134) mengungkapkan bahwa sikap kerjasama dapat dilihat dari beberapa indikator diantaranya: (1) senang berteman dan tidak sombong, (2) biasa bergaul dan memperlakukan orang dengan baik, (3) selalu siap membantu, dan (4) suka bermusyawarah dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kerjasama adalah kumpulan beberapa orang yang saling membantu dan tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Berdasarkan indikator sikap kerjasama dari beberapa ahli maka, dalam penelitian ini

peneliti menggunakan beberapa indikator yang digunakan untuk melihat sikap kerjasama siswa dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) aktif dalam kerja kelompok, (2) suka bermusyawarah dalam menyelesaikan masalah, (3) adanya akuntabilitas dan tanggung jawab personal individu (kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan).

(b) Tanggung Jawab

Menurut Kemendikbud (2013: 3) tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Menurut Nurjaya (2011: Nurjaya.files.wordpress.com) sikap tanggung jawab dapat dilihat melalui beberapa indikator yaitu: (1) pelaksanaan tugas piket secara teratur, (2) peran serta aktif dalam kegiatan sekolah, (3) mengajukan usul pemecahan masalah, (4) menyelesaikan tugas sebagai kewajibannya sendiri. Selain itu Fathurrohman, dkk. (2013: 130) mengungkapkan indikator sikap tanggung jawab diantaranya: (1) biasa menyelesaikan tugas-tugas tepat waktu, (2) menghindari sikap ingkar janji, (3) biasa mengerjakan tugas sampai selesai, (4) berani menanggung risiko. Kemendikbud (2013: 3) mengemukakan indikator dari tanggung jawab yaitu: (1) melaksanakan tugas individu dengan baik, (2) menerima resiko

dari tindakan yang dilakukan, (3) mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan, (4) melaksanakan apa yang pernah dikatakan tanpa disuruh/diminta.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa sikap tanggung jawab adalah sikap untuk melakukan kewajiban sesuai dengan kesadaran. Berdasarkan indikator sikap tanggung jawab dari beberapa ahli maka, dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa indikator yang digunakan untuk melihat sikap tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) melaksanakan tugas individu dengan baik, (2) biasa menyelesaikan tugas-tugas tepat waktu, (3) menyelesaikan tugas sebagai kewajibannya sendiri.

3) Proses dan Fungsi Pembentukan Sikap

Sikap tidak begitu saja dimiliki oleh individu melainkan mengalami proses pembentukan. Menurut Rahman (2013:133) sikap terbentuk karena beberapa hal, yaitu:

- a. Sikap terbentuk karena mengamati orang lain atau belajar sosial.
- b. Sikap terbentuk karena *reward-punishment*
- c. Sikap terbentuk karena proses asosiasi
- d. Sikap terbentuk karena pengalaman langsung.
- e. Sikap terbentuk melalui pengamatan terhadap perilaku sendiri.

Menurut Ahmadi (2007: 165) fungsi sikap dapat dibagi menjadi empat, yaitu:

- a. Sikap berfungsi sebagai alat untuk menyesuaikan diri.
- b. Sikap berfungsi sebagai alat pengatur tingkah laku.
- c. Sikap berfungsi sebagai alat pengatur pengalaman-pengalaman.
- d. Sikap berfungsi sebagai pernyataan kepribadian.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sikap terbentuk melalui sejumlah proses baik karena interaksi individu dengan lingkungan maupun karena pengamatan terhadap perilaku sendiri. Sedangkan sikap berfungsi sebagai alat menyesuaikan tingkah laku, pengatur tingkah laku, pengalaman dan sebagai pernyataan kepribadian.

4) Teknik Penilaian Sikap

Perilaku individu terhadap suatu objek dapat dilihat dan diukur. Menurut Kunandar (2013: 100) penilaian kompetensi sikap adalah penilaian yang dilakukan guna untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap dari peserta didik yang meliputi berbagai aspek sikap.

Azwar (2013: 90) mengemukakan bahwa sikap dapat diukur dengan beberapa cara yaitu: observasi perilaku, penanyaan langsung, pengungkapan langsung, skala sikap dan pengukuran terselubung.

Kunandar (2013: 115) menyatakan bahwa dalam melakukan penilaian kompetensi sikap melalui: (a) observasi atau pengamatan perilaku dengan lembar pengamatan, (b) penilaian diri, (c)

penilaian “teman sejawat” oleh peserta didik, (d) jurnal dan (e) wawancara dengan alat panduan atau pedoman wawancara (pertanyaan-pertanyaan) langsung. Instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian diri, dan penilaian antar peserta didik adalah daftar cek atau skala penilaian yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik pada wawancara berupa daftar pertanyaan.

Berdasarkan prinsip penilaian sikap yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa penilaian kompetensi sikap dapat dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar peserta didik dan jurnal.

c. Kompetensi Keterampilan (Psikomotor)

Hasil dari belajar adalah sebuah perubahan baik dalam hal pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Menurut KBBI (2005:1180) keterampilan berasal dari kata dasar terampil yang artinya cakap dalam menyelesaikan tugas. Keterampilan termasuk dalam ranah psikomotor. Sudjana (2009: 30) mengemukakan bahwa hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Sudijono (2011: 58) mengemukakan bahwa hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku atau berbuat). Hasil belajar kognitif

dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.

Menurut Kunandar (2013: 251) penilaian kompetensi keterampilan adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian keterampilan peserta didik.

Kunandar (2013: 257) mengemukakan dalam menilai kompetensi keterampilan dapat melalui penilaian berupa: (a) kinerja, (b) proyek dengan menggunakan instrumen lembar penilaian proyek, (c) penilaian portofolio. Instrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian yang dilengkapi rubrik.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan merupakan aspek psikomotoris. Hasil belajar keterampilan berkenaan dengan kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar tertentu dan merupakan tahap lanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif. Keterampilan mitigasi adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk mengurangi risiko dari bencana alam yang terjadi secara cepat dan tepat. Dalam pembelajaran, keterampilan mitigasi bencana alam dirancang sebagai proses komunikasi belajar untuk mengubah perilaku siswa menjadi cekat, cepat, dan tepat dalam melakukan atau menghadapi bencana alam yang sewaktu-waktu terjadi.

3. Jenis Kegiatan Mitigasi

Keterampilan mitigasi sangat dibutuhkan, terutama di wilayah rawan bencana alam. Jenis kegiatan mitigasi menurut pasal 47 Undang-undang No. 27 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana, dapat berupa: (1) pelaksanaan penataan ruang, (2) pengaturan pembangunan, pembangunan infrastruktur, tata bangunan, (3) dan penyelenggaraan pendidikan, penyuluhan, dan pelatihan baik secara konvensional maupun modern.

Menurut Triatmadja (2010: 154) kegiatan mitigasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kegiatan mitigasi dengan pendekatan fisik dan kegiatan mitigasi dengan pendekatan nonfisik. Kegiatan mitigasi dengan pendekatan fisik adalah semua upaya mitigasi yang menggunakan fasilitas fisik, contohnya seperti membuat tanggul.

Mitigasi nonfisik adalah upaya mitigasi yang tidak melibatkan fasilitas fisik diantaranya adalah melakukan zonasi (pemetaan) daerah rawan longsor dan ditindaklanjuti dengan sosialisasi kepada masyarakat.

Menurut Triatmadja (2010:154) sosialisasi yang dilakukan adalah diseminasi pengetahuan serta keterampilan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan bencana alam, diantaranya pengertian bencana alam, penyebab terjadinya, ciri-ciri terjadinya, dampak bencana, serta cara penyelamatan diri dan evakuasi jika terjadi bencana alam yang merupakan tahapan yang sangat penting dan menentukan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan mitigasi dengan pendekatan nonfisik merupakan upaya pengurangan risiko bencana alam melalui penyadaran dan sosialisasi terhadap segala hal yang berkaitan dengan bencana alam mulai dari pengertian hingga

cara penyelamatan diri. Mitigasi ini dimulai dari pemahaman pengetahuan masyarakat mengenai bencana alam hingga keterampilan dalam menyelamatkan diri sehingga mereka dapat mengambil langkah yang tepat saat terjadinya bencana alam.

F. Bencana Alam

1. Pengertian Bencana Alam

Letak geografis Indonesia berada pada pertemuan tiga lempeng tektonik utama dunia, membuat Indonesia menjadi wilayah yang rawan akan terjadinya bencana alam. Seperti gempa bumi, letusan gunung berapi, tanah longsor dan tsunami.

Bencana menurut UU Penanggulangan Bencana No. 27 Tahun 2007 adalah 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.

Menurut (<http://id.scribd.com>, 2011) bencana (*disaster*) merupakan suatu gangguan serius terhadap keberfungsian suatu komunitas sehingga menyebabkan kerugian yang meluas pada kehidupan manusia dari segi materi, ekonomi atau lingkungan dan yang melampaui kemampuan komunitas tersebut untuk mengatasi dengan menggunakan sumberdaya mereka sendiri.

Menurut (id.wikipedia.org) bencana alam dapat berupa banjir, letusan gunung berapi, gempa bumi, tsunami, tanah longsor, badai salju,

kekeringan, hujan es, gelombang panas, hurikan, badai tropis, taifun, tornado, kebakaran liar dan wabah penyakit.

Jadi bencana alam adalah suatu peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang diakibatkan oleh faktor alam sehingga dapat menyebabkan kerugian baik dari segi ekonomi, materi, lingkungan bahkan korban jiwa.

Tanah longsor merupakan bencana alam yang sering terjadi, hal ini karena struktur atau kontur tanah di Indonesia sebagian besar bersifat labil dengan kemiringan lebih dari 20 derajat. Agar lebih paham dengan pengertian, penyebab, gejala awal dan hal penting berkaitan dengan tanah longsor, berikut ini akan kita bahas lebih jauh tentang tanah longsor.

2. Tanah Longsor

Bencana alam sebagai peristiwa alam dapat terjadi setiap saat, dimana saja dan kapan saja. Letak geografis Indonesia yang berada pada pertemuan tiga lempeng tektonik membuat Indonesia labil akan terjadinya bencana alam seperti gempa, tsunami dan tanah longsor. Menurut Kukul (2007: 5) tanah longsor adalah suatu jenis gerakan tanah yang menyebabkan perpindahan material pembentuk lereng.

Sedangkan Paimin, dkk. (2009:2) berpendapat bahwa tanah longsor adalah salah satu bentuk dari gerak masa tanah, batuan dan runtuh batu/tanah yang terjadi seketika bergerak menuju lereng bawah yang dikendalikan oleh gaya gravitasi dan meluncur di atas suatu lapisan kedap yang jenuh air (bidang luncur).

Material pembentuk lereng yang berupa batuan, bahan rombakan, tanah atau material campuran tersebut bergerak ke bawah atau keluar lereng. Gaya gravitasi dan rembesan merupakan penyebab utama ketidakstabilan pada lereng alami maupun lereng yang dibentuk dengan cara penggalian atau penimbunan.

Secara sederhana, proses tanah longsor dapat diterangkan sebagai berikut. Air yang meresap ke dalam tanah akan menambah bobot tanah. Jika air tersebut menembus sampai ke lapisan tanah kedap air yang berperan sebagai bidang gelincir tanah menjadi licin. Tanah pelapukan di atasnya akan bergerak mengikuti lereng dan keluar lereng.

Struktur tanah yang berbeda-beda disetiap tempat mengakibatkan terjadinya berbagai pola longsor. Menurut Kuku (2007: 5) Ada enam jenis tanah longsor, yaitu: longsor translasi, longsor rotasi, pergerakan blok, runtuh batu, rayapan tanah, aliran bahan rombakan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tanah longsor merupakan gerakan tanah atau batuan yang runtuh seketika menuju ke arah bawah lereng.

a. Gejala Umum Tanah Longsor

Risiko bencana alam dapat diminimalisir dengan memahami gejala akan terjadinya tanah longsor. Hal ini dapat bermanfaat dalam mengambil tindakan dan upaya mitigasi. Menurut Kuku (2007: 8) Beberapa gejala umum yang terjadi ketika akan terjadinya longsor, sebagai berikut: (1) munculnya retakan-retakan di lereng yang sejajar dengan arah tebing, (2) biasanya terjadi setelah hujan, (3) munculnya

mata air baru secara tiba-tiba; tebing rapuh dan kerikil mulai berjatuhan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa gejala umum terjadinya tanah longsor dapat diamati jika kita memiliki sikap paham dan sadar akan fenomena alam yang ada di sekeliling lingkungan.

b. Penyebab Terjadinya Tanah Longsor

Bencana alam yang terjadi bisa diakibatkan oleh banyak faktor, tidak terkecuali dengan bencana longsor. Terdapat beberapa faktor utama penyebab tanah longsor (Kukuh, 2007:9), yaitu: (1) hujan, (2) lereng terjal, (3) tanah yang kurang padat dan tebal, (4) batuan yang kurang kuat, (5) jenis tata lahan, (6) getaran, (7) susut muka air danau atau bendungan, (8) adanya beban tambahan, (9) pengikisan/erosi, (10) adanya material timbunan pada tebing, (11) bekas longsoran lama, (12) penggundulan hutan, (13) daerah pembuangan sampah.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa terjadinya tanah longsor dapat disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya pengikisan, penggundulan hutan, dan daerah pembuang sampah. Berdasarkan faktor penyebab longsor, banyak diantara disebabkan oleh kurangnya kesadaran manusia akan kelestarian lingkungan, dengan mengetahui hal ini diharapkan manusia dapat dengan bijak menjaga kelestarian lingkungan.

c. Pencegahan Terjadinya Bencana Longsor

Mengetahui ancaman bencana longsor tentunya harus mengetahui upaya pencegahan. Menurut Kukuh (2007: 14) beberapa cara yang dapat dilakukan sebagai upaya pencegahan terjadinya tanah longsor sebagai berikut: (1) jangan mencetak sawah dan membuat kolam pada lereng bagian atas di dekat pemukiman, (2) segera menutup retakan tanah dan dipadatkan agar tidak masuk ke dalam tanah melalui retakan, (3) buatlah terasering pada lereng yang terjal bila membangun permukiman, (4) jangan melakukan penggalian di bawah lereng terjal, (5) jangan menebang pohon di lereng, (6) jangan membangun rumah di bawah tebing (7) jangan mendirikan permukiman di tepi lereng yang terjal, dan (8) jangan memotong tebing jalan yang tegak.

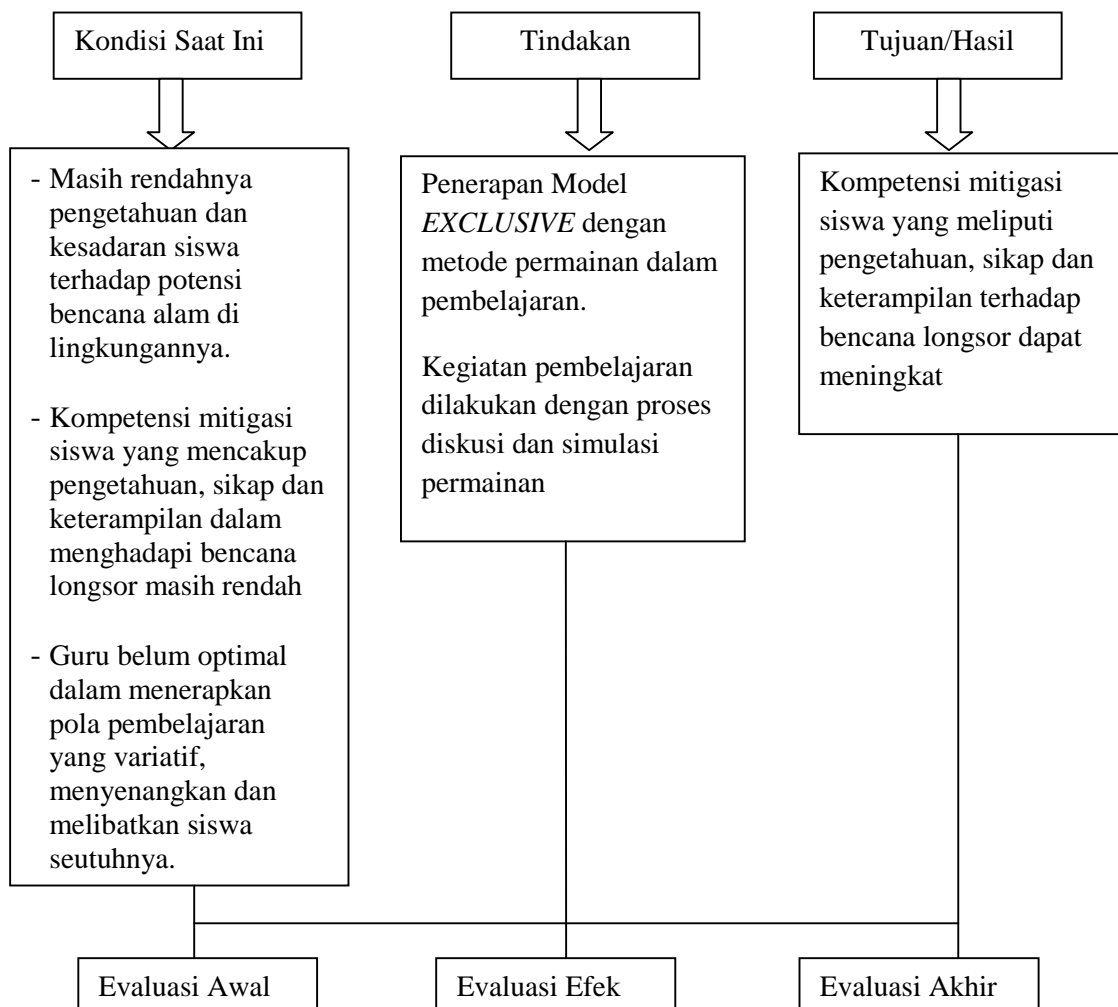
Mitigasi bencana longsor dapat berupa penyelenggaraan pendidikan, penyuluhan, dan pelatihan baik secara konvensional maupun modern. Mitigasi ini merupakan mitigasi yang dilakukan sebelum terjadinya bencana alam yang bertujuan untuk mengurangi risiko saat terjadinya bencana alam baik berupa risiko materi maupun korban jiwa.

G. Kerangka Pikir

Kerangka pikir digunakan untuk membantu dan mendorong peneliti memusatkan usaha penelitiannya dalam memahami hubungan antar variabel tertentu yang telah dipilih. Input penelitian sebagai kondisi yang mendasari penelitian yaitu masih rendahnya pengetahuan kesadaran siswa terhadap potensi bencana alam di lingkungannya, kompetensi mitigasi siswa yang

mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam menghadapi bencana longsor masih rendah, dan guru belum optimal dalam menerapkan pola pembelajaran yang variatif, menyenangkan dan melibatkan siswa seutuhnya.

Proses atau tindakan perlakuan terhadap kondisi yang ditemukan adalah dengan menerapkan model *EXCLUSIVE* dengan metode permainan dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan proses diskusi dan simulasi permainan. Setelah adanya proses diharapkan dapat mencapai tujuan yaitu kompetensi mitigasi siswa yang meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan terhadap bencana longsor dapat meningkat.



Gambar 2.2. Kerangka Pikir Penelitian

H. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Apabila pembelajaran menerapkan model *EXCLUSIVE* dengan metode permainan sesuai dengan langkah-langkah yang tepat, maka kompetensi mitigasi di daerah rawan bencana longsor pada siswa kelas III SDN 2 Gunung Kemala Timur akan meningkat”.