

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menyusun sebuah model penilaian dalam pembelajaran mengarang bahasa Indonesia di sekolah dasar kelas tinggi (kelas VI). Model ini perlu diungkap berdasarkan kondisi obyektif di lapangan bahwa penilaian pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya penilaian mengarang kurang bervariasi atau hanya menggunakan satu jenis penilaian yaitu penilaian analitik.

Permasalahan mendasar dalam penelitian ini adalah bagaimanakah model evaluasi untuk jenis-jenis karangan yang diajarkan di sekolah dasar (karangan eksposisi, narasi, dan argumentasi), selanjutnya bagaimana pula pengaruh model evaluasi tersebut terhadap pembelajaran mengarang bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Untuk menjawab permasalahan di atas dipergunakan metode penelitian “Research and Development” yaitu penelitian yang menggunakan sebuah proses untuk mengembangkan validitas produk pendidikan. Produk yang dikembangkan tidak hanya meliputi bahan-bahan/materi pembelajaran tetapi mencakup juga prosedur dan proses yang ditetapkan seperti metode, media, strategi pengorganisasian pembelajaran, dan evaluasi. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah model penilaian holistik untuk menilai karangan bahasa Indonesia di sekolah dasar kelas tinggi.

Subyek penelitian adalah siswa sekolah dasar berjumlah 103 orang dari 4 buah sekolah dasar yang ada di kota Bandung.

Prosedur penelitian yaitu: studi awal (studi literature, studi hasil penelitian sebelumnya, studi lapangan); perancangan model (tujuan, penyusunan rancangan model, penyusunan rancangan uji lapangan); uji coba model (tujuan, perencanaan implementasi, evaluasi, revisi); validasi model melalui diskusi dengan guru-guru SD-SD tempat penelitian dan mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang mengambil konsentrasi (keminatan) bahasa dan sastra Indonesia untuk SD.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tiga jenis penilaian holistik yaitu: Model Penilaian Holistik White, Model Penilaian Holistik Berfokus (Skema Komunikatif), dan Penilaian Holistik yang Disesuaikan (adaptasi dari White). Ketiga model tersebut dapat dipergunakan untuk menilai tiga jenis karangan (eksposisi, narasi dan argumentasi) sesuai dengan tujuan pembelajaran. Di samping itu penilaian analitik masih dapat dipergunakan jika tujuannya untuk menilai kemampuan siswa dalam hal: tata bahasa, ejaan, struktur kalimat, dan keterampilan lainnya yang bersifat mekanis.

Model penilaian holistik terutama model penilaian holistik berfokus berdasarkan pendekatan komunikatif sangat berpengaruh terhadap pembelajaran jenis-jenis karangan bahasa Indonesia, yaitu dalam hal menentukan konteks (khalayak sasaran) yang terdiri dari tiga jenis sasaran (fokus penulisan) yaitu karangan eksposisi berfokus pada informasi, karangan narasi berfokus pada diri Si Penulis/Si Pencerita dan karangan argumentasi berfokus pada khalayak pembaca.

KATA PENGANTAR

Bermain dan permainan di sekolah dasar dewasa ini belum memperoleh perhatian yang selayaknya dari para guru, orang tua maupun dari para pakar pendidikan . Hal ini terlihat dari kurangnya kegiatan bermain secara terencana dan terstruktur di sekolah-sekolah terutama di sekolah dasar, walaupun ada permainan kurang bervariasi sehingga kurang menarik bagi siswa. Di samping itu jenis-jenis permainan yang dilaksanakan kurang memperhatikan karakteristik dan tingkat perkembangan serta kemampuan siswa. Selama ini bermain lebih banyak dilakukan dalam pelajaran olah raga atau pendidikan jasmanai, padahal bermain dapat diintegrasikan dalam semua bidang studi dan pelaksanaannya dapat mempergunakan pembelajaran tematik/terpadu secara terancang melalui silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

Penelitian ini bertujuan memperkenalkan bermacam-macam bentuk permainan di sekolah dasar, berdasarkan pendekatan yang sesuai yaitu DAP (Developmentally Appropriate Practice). Jenis permainan yang dicoba digunakan bagi siswa SD dalam penelitian ini, yaitu: permainan eksplorasi, permainan kemahiran, permainan sosial, permainan energik, permainan imajinatif dan puzzle.

Dalam proses pelaksanaan penelitian ini, kami banyak memperoleh bantuan dan masukan dari berbagai pihak terutama Pembantu Rektor Litbang UPI, Staf Lemlit, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, staf dosen dan mahasiswa Prodi PGSD Kampus Induk Bumi Siliwangi, guru-guru dan siswa SD Gudang Kahuripan I &II; untuk itu kami menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya. Semoga Allah SWT mencatat-Nya sebagai amal kebajikan. Amin. Lebih jauh lagi semoga penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca dan peneliti pendidikan berikutnya.

Bandung, 1 November 2007

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	2
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	4
B. Temuan Hasil Penelitian yang Relevan	11
C. Kerangka Berpikir	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	23
B. Subjek dan Objek Penelitian	24
C. Waktu dan Lokasi Penelitian	24
D. Prosedur Penelitian	24
E. Instrumen Penelitian	27
F. Analisis Data	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	28
B. Pembahasan	30
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	32
B. Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian

Lampiran 2 Curriculum Vitae Peneliti

Lampiran 3 Hasil Tabulasi Data

Lampiran 4 Contoh Sampel Karangan Siswa SD

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menyusun model permainan di sekolah dasar yang dapat diintegrasikan (terpadu) dengan bidang studi lain di sekolah dasar kelas rendah (kelas III). Model ini perlu diungkap berdasarkan kondisi obyektif di lapangan bahwa permainan di SD belum memperoleh perhatian semestinya dan pemahaman guru terhadap manfaat, jenis-jenis permainan serta teknik atau prosedur permainan masih kurang.

Permasalahan mendasar dalam penelitian ini adalah bagaimanakah model permainan di sekolah dasar yang sesuai dengan karakteristik anak SD atau berdasarkan DAP (Developmentally Appropriate Practice) selanjutnya bagaimana pula model tersebut diintegrasikan dalam pembelajaran terpadu di kelas rendah sesuai dengan tuntutan kurikulum baik Kurikulum 2004 maupun Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Untuk menjawab permasalahan di atas dipergunakan metode penelitian "Research and Development" yaitu penelitian yang menggunakan sebuah proses untuk mengembangkan validitas produk pendidikan. Produk yang dikembangkan tidak hanya meliputi bahan-bahan/materi pembelajaran tetapi mencakup juga prosedur dan proses yang ditetapkan seperti metode, media, strategi pengorganisasian pembelajaran, dan evaluasi. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah model permainan di sekolah dasar berdasarkan pendekatan DAP

Subyek penelitian adalah siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Gudang Kahuripan I dan II berjumlah 62 orang.

Prosedur penelitian yaitu: studi awal (studi literatur, studi hasil penelitian sebelumnya, studi lapangan); perancangan model (tujuan, penyusunan rancangan model, penyusunan rancangan uji lapangan); uji coba model (tujuan, perencanaan implementasi, evaluasi, revisi); validasi model melalui diskusi dengan guru-guru SD tempat penelitian dan mahasiswa Program D-2 dan S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia.

Hasil penelitian berupa model permainan di sekolah dasar, yang terdiri dari 6 jenis permainan, yaitu: permainan eksplorasi (exploratory play), permainan energik (energetic play), permainan kemahiran (skillfull play), permainan sosial (social play), permainan imajinatif (imaginative play) dan puzzle (Puzzle it out play) . Keenam jenis permainan tersebut telah disusun dan dilaksanakan berdasarkan pendekatan DAP (Developmentally Appropriate Practice) dan PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan). Evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran permainan tersebut menggunakan pedoman penilaian observasi berdasarkan Metzger & Shlanck dan Yusoff. Analisis observasi menyimpulkan bahwa 6 permainan tersebut dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif (sosio-emosi) dan psikomotor.

Skenario model permainan ini sebagai berikut: nama permainan, objektif, tempat belajar, waktu, bahan/alat dan prosedur. Permainan ini dapat dilaksanakan menggunakan model pembelajaran tematik/terpadu dan diintegrasikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

