
Isu Kritis Pembelajaran Anak Sekolah Dasar

Widiastuti¹, Linora², Hendrizal³*

^{1,2,3}Universitas Adzкия

Email : widistutizakia@gmail.com,
linoranora017@gmail.com,
[hendrizal@adzкисло.ac.id](mailto:hendrizal@adzкия.ac.id).

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui isu kritis pembelajaran anak Sekolah Dasar. Beberapa faktor yang bisa menjadi penyebab tidak maksimalnya prestasi peserta didik atau semangat dalam belajar siswa SD antara lain: terlalu abstraknya materi bahan ajar, kurang menariknya penyampaian seorang pendidik, kurang aktifnya peserta didik, kurang optimalnya media yang digunakan sebagai bahan ajar, atau kurang tepatnya model pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran anak Sekolah Dasar meliputi: 1) Pembelajaran interaktif dan menyenangkan, pembelajaran yang efektif ditandai dengan berlangsungnya proses belajar mengajar yang mampu membelajarkan peserta didik dan mendapatkan prestasi belajar yang memuaskan 2) Mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, memperhatikan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang mampu melatih siswa mengaitkan konsep pembelajaran di situasi nyata dalam kehidupan 3) Menggunakan teknologi media interaktif, rendahnya kualitas sarana dan prasarana pendidikan ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti penyaluran dana yang terhambat, penyalahgunaan dana sekolah, perawatan sarana dan prasarana yang buruk, pengawasan pihak sekolah yang acuh terhadap sarana dan prasarana, dan faktor lainnya, dan 4) memberikan rewards. Penghargaan dalam belajar adalah bahwa siswa akan menerima penghargaan setelah melakukan pembelajaran dengan baik dan atau telah menjalankan peraturan yang diberikan oleh guru dan sekolah.

Kata kunci: Isu, Kritis, Pembelajaran, Siswa.

Abstract

The aim of this research is to determine critical issues in elementary school children's learning. Several factors that could be the cause of not maximizing student achievement or enthusiasm for elementary school students' learning include: too abstract teaching materials, less interesting delivery by an educator, less active students, less optimal media used as teaching materials, or less precise models. This research uses a qualitative approach. The results of the research show that elementary school children's learning includes: 1) Interactive and fun learning, effective learning is characterized by an ongoing teaching and learning process that is able to teach students and obtain satisfactory learning achievements 2) Linking material with everyday life, paying attention to student activities in learning that is able to train students to relate learning concepts to real life situations 3) Using interactive media technology, the low quality of educational facilities and infrastructure can be caused by various factors, such as hampered distribution of funds, misuse of school funds, poor maintenance of facilities and infrastructure, supervision of school officials who are indifferent to facilities and infrastructure, and other factors, and 4) providing rewards. Rewards in learning are that students will receive awards after learning well and/or following the rules given by the teacher and school.

Keywords: Issues, Critical, Learning, Students.

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai sarana untuk menyiapkan generasi masa kini dan masa depan, maka pendidikan dituntut untuk mampu menangkap dan memproyeksikan kecenderungan-kecenderungan yang bakal terjadi pada masa depan. Pendidikan Dasar adalah pendidikan umum yang lamanya sembilan tahun, diselenggarakan selama enam tahun di Sekolah Dasar dan tiga tahun di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama atau satuan pendidikan yang sederajat.

Pendidikan bagi siswa Sekolah Dasar sangat penting dilakukan, karena pendidikan adalah suatu hal yang disepakati menjadi hal yang pokok dalam suatu bangsa manapun.

Kualitas pendidikan dalam suatu bangsa menjadi salah satu penentu kemajuan bangsa tersebut. Oleh karena itulah pembelajaran untuk anak usia SD sudah semestinya berbeda dengan pembelajaran para jenjang pendidikan lainnya, seperti SMP dan SMA / SMK.

Rendahnya kemampuan keterampilan dalam proses pembelajaran merupakan dampak dari kurang tepatnya menggunakan strategi pembelajaran dan kurang dilatihkannya keterampilan tersebut kepada siswa. Hal ini disebabkan karena siswa kurang dilibatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Di samping itu, pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan bersifat klasikal. Sekolah sebagai tempat terlaksananya pendidikan terdiri dari berbagai komponen seperti, kurikulum, guru, peserta didik, sarana dan prasarana yang saling mendukung untuk tercapainya tujuan pendidikan (Rismayani, R).

Fenomena kesulitan belajar seorang siswa biasanya tampak jelas dari menurunnya kinerja akademik atau prestasi belajarnya. Namun, kesulitan belajar juga dapat dibuktikan dengan munculnya kelainan perilaku (*misbehaviour*) siswa seperti kesukaan berteriak teriak di dalam kelas, berkelahi, sering tidak masuk sekolah

Pendidikan merupakan alat bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik kepada peserta didik dengan tujuan membentuk kepribadian yang utama secara jasmani dan rohani (Marimba, 1989). Anak usia dasar yang terjadi ketika memasuki usia 6 tahun hingga berusia 12 tahun disebut sebagai masa kanak-kanak akhir dan pada usia ini ditandai sudah memasuki sekolah pada tingkat dasar. Anak sudah mulai matang dalam mempersiapkan kecakapan-kecakapan di sekolah formal yang sebelumnya telah menamatkan taman kanak-kanak.

Menurut Robert Havigurst, masa anak-anak usia dasar mempunyai ciri-ciri yang pokok sebagai berikut : Mempunyai dorongan bermain di luar rumah serta bergaul dengan gerombolan teman seumurannya; Kondisi fisik yang berkemungkinan untuk mendorong anak menapaki dunia bermain dan kegiatan yang memerlukan keterampilan fisik seperti bermain loncat tali, lari-lari, dan permainan sejenis yang lainnya; Mempunyai keinginan untuk menapaki wilayah konsep, simbol, dan logika serta komunikasi dunia bebas (Rinesti Witasari, 2018). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka artikel ini akan menjelaskan tentang isu kritis pembelajaran anak Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif (Sugiyono, 2008). Sedangkan metode deskriptif yang dipakai dalam analisis datanya. (Moleong, J, Lexy, 2006: 248). Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk menyampaikan serta membagikan poin-poin yang mempunyai kaitan dengan kejadian yang diteliti, dan juga memaparkan problem yang ditemukan. (Margono, 2002).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Interaktif dan menyenangkan

Metode pembelajaran yang monoton ini berarti tidak ada perubahan dan inovasi, dengan kata lain metode ini dilakukan begitu saja tidak ada perbedaan saat menyampaikan materi.

Padahal, metode pembelajaran yang digunakan sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pasalnya proses pembelajaran adalah kegiatan yang berniali edukatif, dimana terjadi interaksi antara siswa dan guru. Interaksi dalam proses kegiatan pembelajaran dinilai edukatif dikarenakan siswa diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang telah disusun sebelumnya, tujuan tersebut mengharapakan siswa dapat memahami dan mengerti materi yang disampaikan (Kartiani: 2015).

Sedangkan pembelajaran yang efektif ditandai dengan berlangsungnya proses belajar mengajar yang mampu membelajarkan peserta didik dan mendapatkan prestasi belajar yang memuaskan. Proses belajar peserta didik akan dianggap lebih efektif apabila peserta didik setelah belajar bisa mengetahui sesuatu yang sebelumnya belum diketahui. Jadi, prestasi belajar akan berubah menjadi baik dengan adanya perubahan tingkah laku baru dalam tingkat akal pengetahuan, berpikir atau kemajuan potensi jasmaninya (Hamzah, 2007).

Inti dari sebuah pendidikan adalah proses belajar itu sendiri. Proses belajar tentu sangat berpengaruh terhadap prestasi siswanya. Proses pembelajaran dilakukan guna mengembangkan dan menemukan potensi-potensi yang ada dalam diri siswa dan menghasilkan prestasi siswa yang diharapkan. Menurut Putri dan Neviarni, berprestasi adalah sebuah puncak dari proses belajar yang membuktikan keberhasilan belajar siswa. (Putri dan Neviarni: 2013). Prestasi siswa yang rendah masih menjadi tantangan besar untuk mewujudkan harapan pendidikan Indonesia.

Beberapa faktor yang bisa menjadi penyebab tidak maksimalnya prestasi peserta didik atau semangat dalam belajar siswa SD antara lain: terlalu abstraknya materi bahan ajar, kurang menariknya penyampaian seorang pendidik, kurang aktifnya peserta didik, kurang optimalnya media yang digunakan sebagai bahan ajar, atau kurang tepatnya model pembelajaran. Sarana dan prasaranapun bisa menjadi penyebab dari hal tersebut, namun yang akan diperbaiki dalam penelitian ini fokusnya adalah kepada model pembelajaran (Aunurrahman, 2009). Hal ini karena anak SD cenderung memiliki sifat yang gampang bosan, selalu ingin bermain, oleh karena itu guru harus memiliki metode pembelajaran yang menarik

Kemampuan siswa SD dalam mengembangkan model pembelajaran menjadi salah satu keberhasilannya proses pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam yang fokus pada meningkatnya keaktifan peserta didik secara baik dalam proses belajarnya. Pada dasarnya model pembelajaran yang dikembangkan dengan baik bisa menjadikan tujuan dalam menciptakan suasana dan kondisi pembelajaran yang efektif, aktif serta membuat peserta didik ada dalam proses pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan sehingga prestasi yang optimal dalam belajar dapat diraih.

Suparman dalam (Majid 2014) menjelaskan bahwa model pembelajaran interaktif mempunyai tujuh ciri, (1) adanya variasi dalam kegiatan klasikal, individu, dan kelompok, (2) adanya aspek mental (potensi akal dan emosi) peserta didik yang tinggi, (3) pendidik mempunyai peran menjadi narasumber, fasilitator, dan pemimpin atau manajer kelas yang demokratis, (4) menjadikan pola komunikasi disegala arah, dan (5) mempunyai suasana kelas yang fleksibel, demokratis, menantang, dan tetap terarah pada tujuan, (6) semua potensi akan menghasilkan dampak peserta didik lebih efektif, (7) dapat digunakan indoor maupun outdoor.

Menurut Renny dalam (Majid 2014) model pembelajaran interaktif mempunyai enam kelebihan yaitu, (1) peserta didik diberikan lebih kesempatan untuk melibatkan pengalaman keingin tahunya kepada objek yang akan dipelajarinya. (2) peserta didik dilatih mengungkapkan pengetahuannya melalui pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan kepada pendidik. (3) model interaktif ini memberikan sarana bermain bagi peserta didik melalui kegiatan pengembangan/eksplorasi dan penelitian/investigasi. (4) pendidik menjadi fasilitator, motivator pengetahuan, dan perancang tugas aktivitas belajar peserta didik. (5) menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran yang aktif. (6) hasil belajar akan lebih dirasakan bermakna.

Kekurangan tersebut dapat diatasi atau diminimalisir dengan memberikan pengertian kepada peserta didik tentang dinamika kelompok. Dinamika kelompok menurut (Santosa 2004) merupakan suatu kelompok yang teratur dari dua peserta didik atau lebih yang mempunyai hubungan psikologis secara jelas antara peserta didik yang satu dengan yang lain, antar peserta didik pada kelompok mempunyai hubungan psikologis yang berlangsung dalam situasi yang dialami secara bersama-sama

Guru memegang peranan penting dalam memberikan informasi yang benar dan jelas. Upaya pembelajaran guru bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa. Pembelajaran siswa bersifat konkrit dan terkait dengan pengalaman nyata mereka (Marsuni, 2018). Jadi ada pembelajaran proses membangun pengetahuan daripada menghafal materi. Selain itu, guru harus mengenali dan merefleksikan pembelajarannya sendiri dan siswanya. Banyak masalah yang dapat muncul dalam pembelajaran ini. Masalah belajar datang dari siswa, guru dan siswa untuk lingkungan. Berdasarkan latar belakang tersebut, evaluasi dan solusi terkait dengan permasalahan siswa sangat diperlukan karena guru sebagai aktor utama pendidikan berusaha untuk memecahkannya (Agung Wibowo et al., 2022).

2. Mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Dengan pendekatan kontekstual diharapkan proses belajar mengajar bagi peserta didik dapat lebih bermakna karena peserta didik dapat menerapkannya pada kehidupan sehari-hari dalam jangka Panjang (Anggraini, D. 2017). Pendekatan kontekstual lebih memperhatikan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang mampu melatih siswa mengaitkan konsep pembelajaran di situasi nyata dalam kehidupan. Langkah yang ditempuh guru dalam melaksanakan pembelajaran kontekstual adalah: 1) Guru menjelaskan materi dan siswa diajak untuk mengaitkan materi pembelajaran yang ada disekitar mereka dan pernah dialami oleh siswa. 2) Guru hendaknya memahami materi dan mengemas materi secara menarik dan yang dapat dilakukan dalam kehidupan nyata 3) Guru mengajak siswa untuk aktif dalam bertanya mengenai materi yang dipelajari

Karakteristik pendekatan kontekstual bisa dipraktikkan di dalam kelas, karena karakteristik pembelajaran kontekstual sangat bermanfaat bagi peserta didik sebab bisa meningkatkan etos belajar siswa, karakteristik tersebut menurut Amri & Ahmadi (2010: 32), meliputi: a) Kerjasama b) Saling menunjang c) Menyenangkan, d) Belajar dengan bergairah, e) Pembelajaran terintegrasi f) Menggunakan berbagai sumber g) Siswa aktif, h) Berbagai dengan teman,, i) Siswa kritis guru kreatif, j) Dinding dan lorong penuh dengan hasil kerja

siswa, peta, gambar, artikel, humor, dan k) Laporan kepada orang tua bukan hanya rapor tetapi hasil karya siswa, laporan hasil praktikum, karangan siswa dan lain-lain.

3. Menggunakan teknologi media interaktif.

Indonesia sebagai negara yang berkembang tentu saja masih banyak yang perlu dibangun dan disempurnakan. Termasuk dalam penyempurnaan sarana dan prasarana pendidikan. Sampai saat ini masih kerap dijumpai di sekolah-sekolah daerah tertentu fasilitas yang tidak memadai, bahkan tidak ada fasilitas sama sekali. Masalah rendahnya kualitas sarana dan prasarana pendidikan ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti penyaluran dana yang terhambat, penyalahgunaan dana sekolah, perawatan sarana dan prasarana yang buruk, pengawasan pihak sekolah yang acuh terhadap sarana dan prasarana, dan faktor lainnya. Akibatnya, banyak siswa yang tidak dapat menikmati fasilitas di sekolah dengan baik.

Dalam konteks pembelajaran, secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Gagne dalam (Susanto & Akmal, 2019) mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara yang digunakan pada saat proses pembelajaran, adanya media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi (Budiman et al., 2021). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang minat serta perhatian peserta didik dalam belajar (Arsyad, 2017).

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat digunakan pada pembelajaran di abad 21 karena media interaktif memanfaatkan perkembangan teknologi (Syavira, 2021). Pembelajaran dengan media interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah menciptakan software yang dapat digunakan sebagai sarana dalam membuat media pembelajaran interaktif sebagai fasilitas pada proses pembelajaran (Budiman et al., 2021). Pendidik harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan (Nasution, 2021).

4. Memberikan *reward*.

Menurut Purwanto (2011), *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Hamalik (2009) mengatakan bahwa *reward* memiliki tujuan untuk membangkitkan atau mengemban minat, *reward* ini hanya berupa alat untuk membangkitkan minat saja bukanlah sebagai tujuan. Tujuan pemberian *reward* atau penghargaan dalam belajar adalah bahwa siswa akan menerima penghargaan setelah melakukan pembelajaran dengan baik dan atau telah menjalankan peraturan yang diberikan oleh guru dan sekolah.

Pemberian *reward* terbukti memberikan motivasi kepada siswa untuk melakukan sesuatu seperti berlomba agar dapat ditunjuk oleh guru dan menjawab pertanyaan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Moh Uzer Usman (2006: 81) yang membagi tujuan pemberian penguatan yaitu meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran; merangsang dan meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kegiatan belajar serta membina tingkah laku

siswa yang produktif. *Reward* diberikan kepada siswa SD dapat berupa gestural (anggukan, senyuman, tepuk tangan, menepuk pundak, mengacukan jempol, dan lainlain), benda seperti alat tulis, kegiatan seperti bernyanyi bersama atau memimpin kegiatan, memberikan tanda penghargaan seperti bintang prestasi, piagam penghargaan dan juga komentar pada buku siswa.

Menurut Ngalim Purwanto (2002: 183) yang menyebutkan lima macam perbuatan atau sikap guru yang dapat diberikan sebagai ganjaran kepada siswa, yaitu anggukan sebagai tanda senang atau membenarkan jawaban siswa, kata-kata yang menggembirakan, pekerjaan yang lebih sukar, ganjaran kepada seluruh kelas seperti bernyanyi, dan benda-benda menyenangkan serta berguna bagi siswa.

Reward yang di berikan kepada siswa SD sebagai bentuk apresiasi dan penghargaan atas segala potensi yang ada pada diri siswa melalui berbagai cara, seperti memberikan reward kepada siswa pada saat pembelajaran, pemberian piagam penghargaan, pemajangan piala di ruang kepala sekolah, pemajangan foto di papan informasi, pemajangan hasil karya siswa, dan pengunggahan dokumentasi kegiatan atau prestasi siswa ke media sosial milik sekolah.

KESIMPULAN

Fenomena kesulitan belajar seorang siswa biasanya tampak jelas dari menurunnya kinerja akademik atau prestasi belajarnya. Namun, kesulitan belajar juga dapat dibuktikan dengan munculnya kelainan perilaku (misbehaviour) siswa seperti kesukaan kurang fokus di dalam kelas, berkelahi, sering tidak masuk sekolah.

Masalah rendahnya kualitas sarana dan prasarana pendidikan ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti penyaluran dana yang terhambat, penyalahgunaan dana sekolah, perawatan sarana dan prasarana yang buruk, pengawasan pihak sekolah yang acuh terhadap sarana dan prasarana, dan faktor lainnya. Akibatnya, banyak siswa yang tidak dapat menikmati fasilitas di sekolah dengan baik. Pembelajaran anak Sekolah Dasar meliputi: 1) Pembelajaran interaktif dan menyenangkan, 2) Mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, 3) Menggunakan teknologi media interaktif, dan 4) memberikan *rewards*.

REFERENSI

- A. D. (1989). Pengantar Filsafat Pendidikan Islam. Bandung: Al-Ma`Arif
- Agung Wibowo, Aman Simaremare, & Anita Yus. (2022). Analisis Permasalahan Belajar Pendidikan Dasar. *Journal of Social Interactions and Humanities*,1(1),37–50.
<https://doi.org/10.55927/jsih.v1i1.454>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*(20th ed.). Rajawali Pers.
- Anggraini, D. (2017). Penerapan pembelajaran kontekstual pada pendidikan anak usia dini. Yaa
- Budiman, I. A., Haryanti, Y. D., & Azzahrah, A. (2021). Pentingnya Media Aplikasi Android Menggunakan Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa.144–150.
- Bunayya: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 39-46.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.

- Hamzah, Uno. 2007. Profesi Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kartiani, B. S. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Kabupaten Lombok Barat Ntb. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6 (2),3- 8
- Lexy, Moleong, J. 2006 *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, A. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mansur. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Marimba.
- Margono. 2002. *Metodologi Penelitian pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nasution, B. M. (2021). Increasing Thematic Learning Outcomes Through Powerpoint Media In Class IV Students Of Elementary School 0804 Botung Academic Year 2020/2021. *Indonesian Journal of Basic Education*, 4(2), 6
- Neviyarni, S. D. (2013). Aktor-Faktor Penyebab Rendahnya Prestasi Belajar Siswa (Studi Deskriptif Terhadap Siswa Smp N 12 Padang). *Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(1), 2 - 5.
- Ngalim Purwanto. (2002). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Rosdakarya.
- Rismayani, R., Lestari, E. A., & Tarigan, N. N. U. B. (2021). Problematika sarana dan prasarana pendidikan. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 136-149.
- Santosa. 2004. *Dinamika Kelompok Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uzer Usman. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Witasari, Rinesti. “Analisis Perkembangan Kognitif Tercapai Pada Siswa Usia Dasar”. *Jurnal MAGISTRA* Volume 9 Nomor 1 Juni 2018