

# PENGGUNAAN “KOSIDA” MELALU *SITUATION-BASED LEARNING* UNTUK MELATIH KEMAMPUAN *PROBLEM POSING* SISWA SEKOLAH DASAR

Nadya Izdamia Rahmi<sup>1</sup>, Cici Sri Haryani<sup>2</sup>, Isrok'atun<sup>3</sup>  
Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang  
nadyaizdamiaarahmi@student.upi.edu<sup>1</sup>, cicisriharyani@student.upi.edu<sup>2</sup>,  
isrokatun@gmail.com<sup>3</sup>

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah “kosida” layak digunakan sebagai bahan ajar, bagaimana penggunaan “kosida” melalui pembelajaran *situation-based learning*, dan apakah penggunaan “kosida” melalui *situation-based learning* dapat melatih kemampuan *problem posing* siswa sekolah dasar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kerja siswa/tes kemampuan *problem posing*, lembar observasi, dan lembar wawancara. Metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut dalam *design* pembelajaran *situation based learning*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD N Pasanggrahan II yang berjumlah 22 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa “kosida” layak digunakan sebagai bahan ajar, penggunaan “kosida” dalam pembelajaran dapat melalui *situation-based learning*, dan penggunaan “kosida” dalam pembelajaran melalui *situation-based learning* dapat melatih kemampuan *problem posing* siswa. Adapun penemuan lainya yaitu siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran menggunakan model *situation-based learning*.

**Kata kunci:** Kosida, *Situation-Based Learning*, *Problem Posing*

## PENDAHULUAN

Pelaksanaan kurikulum 2013 belum sepenuhnya dilaksanakan di sekolah dasar. Kesulitan yang ada dalam pelaksanaan kurikulum 2013 adalah pengimplementasian desain saintifik. Kegiatan saintifik merupakan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari beberapa kegiatan yakni mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, serta mengkomunikasikan (Permendikbud, 2014). Lima kegiatan tersebut saling menunjang satu sama lain. Kesulitan yang sering dijumpai guru adalah sulitnya membuat siswa mengajukan pertanyaan (*problem posing*). Kesulitan ini diakibatkan karena dalam kegiatan sebelumnya (mengamati) guru tidak bisa menyajikan situasi yang dapat membuat siswa untuk berpikir kritis dan mengajukan pertanyaan. Hal tersebut dapat disebabkan oleh bahan ajar yang kurang sesuai atau model yang digunakan guru tidak merangsang siswa untuk mengajukan pertanyaan.

Beranjak dari permasalahan tersebut, maka pemilihan model dan bahan ajar menjadi penunjang utama dalam keberhasilan pelaksanaan desain saintifik. *Situation-based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membuat siswa peka akan hadirnya suatu masalah. Pada kegiatan awal *situation-based learning* yakni *creating the situation*, guru perlu menggunakan bahan ajar yang

berupa situasi yang menantang bagi siswa. Hal ini bertujuan agar dari pengamatan bahan ajar tersebut siswa dapat mengajukan masalah/pertanyaan. Salahsatu bahan aja yang cocok digunakan terutama dalam pembelajaran IPS adalah komik. Komik dapat mengemas materi menjadi lebih menarik, ringkas, dan disukai anak-anak. Hal ini dikarenakan komik dapat menyajikan warna, gambar, dan tulisan melalui balon teks.

Kosida (komik anak berbasis budaya) merupakan sebuah komik elektronik yang berisi tentang kebudayaan-kebudayaan Indonesia. Dalam SBL penggunaan komik ini dijadikan sebagai situasi dalam tahap *creating the situation*. Dengan adanya situasi yang disajikan melalui bahan ajar “Kosida” diharapkan siswa mampu menggali informasi dan bisa menyajikan masalah. Masalah tersebut akan digunakan guru sebagai topik pembelajaran dan membuat pembelajaran semakin lebih bermakna.

Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil wawancara guru SD Negeri Pasanggrahan II, kemampuan bertanya / mengajukan pertanyaan siswa kelas 4 masih rendah. Oleh karena itu, perlu diterapkannya kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk melatih bertanya. Dengan demikian, penggunaan kosida dalam pembelajaran *situation-based learning* bertujuan agar dapat melatih siswa dalam mengembangkan kemampuan mengajukan masalah/pertanyaan (*problem posing*) siswa materi keragaman kebudayaan Indonesia.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Apakah bahan ajar “Kosida” layak digunakan untuk siswa SD?
- 2) Bagaimana penggunaan “Kosida” dalam pembelajaran *situation-based learning*?
- 3) Apakah penggunaan “Kosida” dalam pembelajaran *situation-based learning* dapat melatih kemampuan *problem posing*?

#### *Kosida (Komik Anak Berbasis Budaya)*

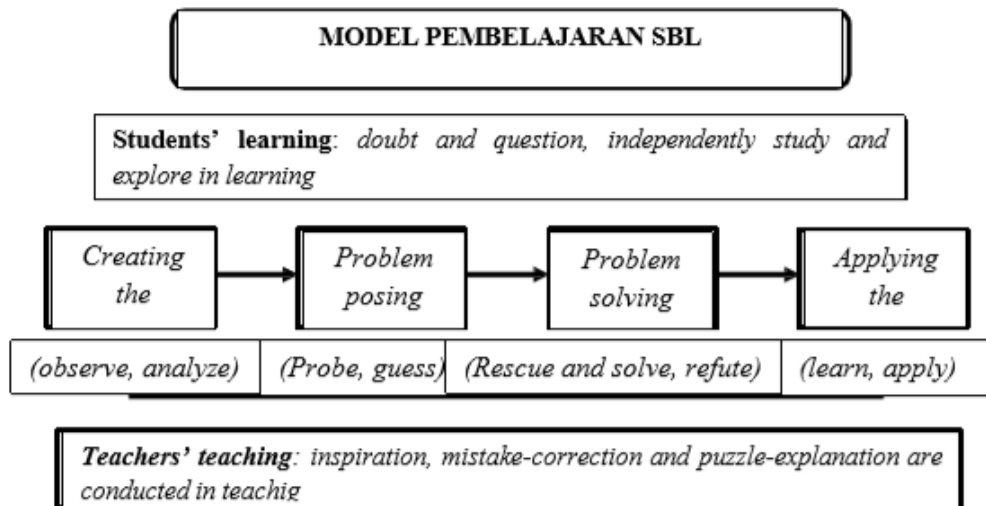
Komik merupakan media gambar yang menarik untuk mengkomunikasikan sebuah cerita (Alfiyani, 2015). “Kosida” (Komik Berbasis Budaya) merupakan inovasi bahan ajar dalam bentuk komik yang berisi tentang ragam kebudayaan Indonesia. “Kosida” sebagai media pembelajaran sangat relevan digunakan karena memuat aspek-aspek yang sesuai dengan penyusunan buku teks. Aspek kelayakan isi ada pada kelayakan penyajian materi mengenai keragaman budaya di Indonesia. Aspek kebahasaan ada pada kesesuaian kaidah bahasa dengan ejaan bahasa Indonesia. Aspek penyajian ada pada penyajian gambar-gambar berwarna, menarik, dan mudah dipahami siswa. Sedangkan aspek kegrafikan ada pada kesesuaian huruf yang digunakan, tata letak, dan tampilan komik yang menarik. Kosida dapat digunakan dalam dua bentuk yakni bentuk *elektronik* atau *hardfile* dalam bentuk buku.



Gambar 1. Cuplikan Komik

### Situation-Based Learning (SBL)

*Situation-based learning* yang juga disingkat SBL ini merupakan sebuah model pembelajaran yang memiliki empat tahapan dalam pembelajarannya yaitu, *creating the situations, problem posing, problem solving, dan applying the concept*. Menurut Isrok'atun (2017) tahapan pembelajaran SBL adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan Pembelajaran SBL

Tahap pertama yaitu *creating the situations*, dimana tahap ini merupakan prasyarat dalam pembelajaran SBL bisa berjalan, dimana pada tahap ini yaitu dengan cara guru mengkreasi situasi. Selanjutnya, yaitu tahap *problem solving* yang merupakan inti pembelajaran SBL, diharapkan pada tahap inilah siswa dapat mengembangkan beberapa pertanyaan dari situasi yang sudah diciptakan dalam tahap pertama. Tahap ketiga yakni *problem solving* dimana *problem solving* ini adalah tujuan, yakni untuk mengarahkan siswa agar dapat menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang juga sudah diajukan sendiri di tahap kedua. Tahap terakhir yaitu *applying the concept* tahap ini siswa mampu menerapkan konsep-konsep yang telah ditemukan dari situasi/ permasalahan baru dalam hidupnya. Adapun tujuan dari SBL ini yaitu agar siswa memiliki kemampuan *problem posing, problem understanding, dan problem solving*.

#### *Kemampuan Problem Posing*

Siswano (dalam Isrok'atun, 2018, hlm.25) mengungkapkan bahwa *problem posing* (pengajuan masalah) memberikan keluasan siswa atau peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan merumuskan masalahnya (lebih khusus soal) sendiri yang menyelesaikan masalah yang diajukannya". Jadi, dapat diartikan bahwa kemampuan problem posing merupakan kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan atau permasalahan dalam situasi yang telah guru sajikan sebelumnya. Menurut Brown dan Walter (2005) indikator kemampuan *problem posing* adalah sebagai berikut.

No	Tingkat Kemampuan		Indikator
1.	<i>Accepting</i>	<i>Problem Finding</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggali informasi dari situasi</li> <li>b. Mengeksplorasi fakta-fakta dari situasi</li> <li>c. Melihat masalah-masalah yang mungkin dari berbagai sudut pandang.</li> <li>d. Mengulangi/membuat permasalahan dalam bentuk yang dapat diselesaikan.</li> </ul>
		Reformulasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyusun kembali atau menggunakan langsung informasi yang ada dalam masalah awal.</li> <li>b. Tidak mengubah informasi yang di berikan.</li> <li>c. Menambah informasi namun tidak mengubah masalah.</li> </ul>
2.	<i>Challenging</i>	Rekontruksi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memodifikasi masalah awal atau informasi yang diberikan.</li> <li>b. Menggunakan satu prosedur permasalahan.</li> <li>c. Menyusun pertanyaan yang sederhana.</li> <li>d. Menyusun pertanyaan yang bersifat <i>complex problem</i>.</li> </ul>

Tabel 1 Indikator Kemampuan *Problem Posing*

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kepada penelitian desain dan pengembangan yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut dalam *design pembelajaran situation based learning*. Sedangkan metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan semua, misalnya kondisi atau hubungan yang ada (Sukmadinata, 2006).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD Negeri Pasanggrahan II di Sumedang Selatan yang berjumlah 22 siswa. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 Oktober 2019. Metode pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara mengumpulkan semua data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Ketika seluruh data telah diolah, maka data tersebut dianalisis untuk kemudian ditarik suatu kesimpulan yang valid berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Rumusan Masalah 1*

Penggunaan komik sebagai bahan ajar sangat menarik jika diterapkan di siswa SD. Berdasarkan hasil penelitian, penyampaian dialog antar tokoh dalam komik bertujuan agar siswa lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi (Indaryanti, 2015). Hal ini juga sama dengan komik kebudayaan yang disingkat “Kosida”. Penggunaan “Kosida” sebagai bahan ajar layak untuk digunakan. Hal ini dilihat dari observasi, wawancara, dan lembar kerja siswa. Berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa kelas 4 SD Negeri Pasanggrahan II sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dilihat dengan banyaknya siswa yang berani untuk maju ke depan. Berdasarkan hasil wawancara pada beberapa siswa, menunjukkan bahwa penggunaan “Kosida” memberikan respons positif. Mereka mengatakan bahwa pembelajaran menyenangkan, tidak bosan, dan komik yang digunakan lebih menarik daripada membaca buku. Berdasarkan lembar kerja siswa menunjukkan bahwa siswa sudah mampu untuk menjawab Lembar Kerja Siswa yang diberikan oleh guru. Hal ini

menunjukkan bahwa “Kosida” layak dijadikan sebagai bahan ajar di kelas 4 tema 1 yakni Indahya Kebersamaan.



Gambar 2. Penggunaan “Kosida” sebagai bahan ajar

### **Rumusan Masalah 2**

Penggunaan “Kosida” dalam pembelajaran *situation based learning* dilakukan sesuai dengan sintaks *situation based learning* yakni sebagai berikut.

#### 1. Tahap *Creating The Situation*

Tahap ini merupakan tahapan awal pada pembelajaran. Diawali dari guru melakukan analisis dan observasi konteks untuk mengkreasikan situasi yang akan disajikan kepada siswa. Situasi yang disajikan kepada siswa diharapkan dapat memunculkan pertanyaan bagi siswa. Situasi ini disajikan dalam bentuk komik. Situasi yang disajikan dalam komik:

*Saat ini, banyak sekali kebudayaan-kebudayaan Indonesia yang telah memudar. Hal ini salah satunya diakibatkan oleh maraknya gadget. Sekarang jarang sekali kita jumpai, orang-orang yang menari tradisional, atau bermain tradisional. Bahkan ada beberapa kebudayaan Indonesia yang diklaim oleh negara lain. Bagaimana menurutmu? Apakah itu baik-baik saja?*

#### 2. Tahap *Problem Posing*

Pada tahap ini, sebagai proses kegiatan menyelidiki atau menduga (*probe and gues*). Pada proses ini diharapkan siswa dapat mengemukakan berbagai pertanyaan dari situasi yang dikreasi oleh guru. Pada kegiatan ini, siswa menuliskan terlebih dahulu sebuah pernyataan dari situasi guru. Kemudian dirubah menjadi sebuah kalimat pertanyaan. Pertanyaan yang dikemukakan siswa dapat bersifat mengingat, menebak/menduga, analisis, atau sejenisnya (Isrok’atun & Tirulina, 2016). Proses tersebut bertujuan agar siswa dapat memahami masalah pada situasi, maka dari itu kesadaran siswa terhadap masalah sangat diperlukan. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang muncul pada proses pembelajaran pada LKS siswa adalah sebagai berikut.

a. *Apa saja kebudayaan-kebudaan yang ada di Indonesia?*

b. *Mengapa mempelajari kebudayaan Indonesia sangat penting?*

c. *Mengapa kebudayaan-kebudayaan Indonesia memudar?*

d. *Bagaimana kita menjaga nama baik kebudayaan-kebudayaan Indonesia?*

#### 3. Tahap *Problem Solving*

Pada tahap ini disebut sebagai tujuan pembelajaran SBL, karena siswa diharapkan mampu memecahkan soal-soal atau pemecahan masalah yang dikemukakan pada tahapan sebelumnya. Proses memecahkan masalah (*problem solving*) menurut Azarenko (dalam Isrok’atun & Tiurlina, 2016),

“Siswa menganalisis situasi, masalah yang ada, dan menyusun solusi yang mungkin”. Siswa memilih pertanyaan yang ingin mereka pecahkan. Dalam lembar kerja siswa, contoh pemecahan masalah yang dilakukan siswa adalah sebagai berikut.

*Bagaimana cara melestarikan keragaman budaya Indonesia?*

Jawaban siswa:

*Kita harus menjaga kelestarian kebudayaan budaya Indonesia dengan cara pada tari tradisional penari harus membiasakan diri untuk latihan bersama agar dapat memadukan gerakan indah yang sesuai. Selain itu, mempelajari tarian tradisional akan meningkatkan pendapatan suatu daerah lewat pagelaran-pagelaran.*

#### 4. Tahap *Applying The Concept*

Tahap ini merupakan tahap penerapan konsep yang telah didapatkan pada situasi/permasalahan yang baru. Pada tahap ini siswa diharapkan mampu menerapkan konsep yang didupakannya pada situasi atau permasalahan baru. Guru menyajikan situasi baru dengan pertanyaan berikut.

*Apa yang akan kamu lakukan jika kebudayaan Indonesia menghilang?*

Jawaban siswa:

*Mempelajarinya, mengembangkan, dan melestarikan.*

### **Rumusan Masalah 3**

Penggunaan “Kosida” dalam pembelajaran *situation based learning* dapat melatih kemampuan *problem posing* siswa SD kelas 4. Hal ini dapat dilihat dari siswa mampu mengajukan pertanyaan/permasalahan serta mampu untuk memecahkan pertanyaan yang diajukannya sendiri dalam LKS yang diberikan guru. Dalam hal ini, guru perlu untuk membimbing siswa dengan memberikan stimulus berupa pemisalan sesuai dengan konteks pembelajaran. Selain itu, pembelajaran secara berkelompok juga sangat penting dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat menyalurkan atau mengumpulkan ide-ide dalam anggota kelompoknya.



Gambar 2 “Kosida” dalam Pembelajaran *Situation Based Learning*

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran menggunakan *situation-based learning* dapat melatih siswa dalam kemampuan *problem posing* mulai dari melatih siswa untuk berdiskusi, menggali informasi, serta menyusun pertanyaan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang relevan yakni Isrok’atun & Tiurlina (2014a), penelitiannya yang berjudul “Proses Belajar

Matematika Menggunakan LKS Berbasis Situation-Based Learning pada Materi Bangun Ruang di SD N 9 Kota Serang”.

## **KESIMPULAN**

Jadi, kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil observasi wawancara dan uji LKS menunjukkan bahwa “KOSIDA” layak digunakan sebagai bahan ajar terlihat dari respon siswa dalam proses pembelajaran dan jawaban siswa yang ada pada LKS.
2. Penggunaan “KOSIDA” dalam pembelajaran SBL melalui tahapan *creating the situation* yakni proses penggunaan “KOSIDA”, *problem posing, problem solving dan applying the concept*.
3. Penggunaan “KOSIDA” dalam pembelajaran SBL dapat melatih kemampuan problem posing, hal ini terlihat dari siswa mampu mengajukan pertanyaan dari situasi yang disajikan komik.

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk dapat mengetahui hasil yang lebih maksimal. Selain itu, penelitian lebih lanjut dilakukan untuk meminimalisir hambatan-hambatan yang terjadi di dalam kelas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfiyani, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasa Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD*. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univeristas Jember.
- Brown, S. I. & Walter, M. I. (2005). *The Art of Problem Posing*. New Jersey, Marwah: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Indaryanti. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3 (1), 84-88. doi: <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- Isrok’atun & Tiurlina. (2014a). Belajar Matematika SD Dengan Berbantuan Bahan Ajar Berbasis Situation-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Creative Problem Solving Matematis Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 7 (2), 1518. Isrok’atun & Tiurlina. (2016). *Model Pembelajaran Matematika Situation-Based Learning di Sekolah Dasar*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Isrok’atun. (2017). “Penerapan Model Situation-Based Learning pada Materi Sains di Sekolah Dasar” .L Dalam J. Julia, I. Isrok’atun & Indra Safari (Penyunting), *Prosiding Seminar Nasional Universitas Pendidikan Indonesia* (hlm. 69-77). Sumedang: UPI Sumedang Press
- Isrok'atun, I., Hanifah, N., & Sujana, A. (2018). *Melatih Kemampuan Problem Posing melalui Situation-Based Learning bagi Siswa Sekolah Dasar*. UPI Sumedang Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah
- Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Graha Aksara.