

MENCIPTAKAN IKLIM KELAS YANG KONDUSIF MELALUI SISTEM PENGAJARAN BERBASIS DATA (Studi Kasus Kelas Rendah di MI Annur)

Septiyati Purwandari¹, Nur Cholimah², Agrissto Bintang Aji Pradana¹

¹Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Univervitas Muhammadiyah Magelang

²Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, FIP, Universitas Negeri Yogyakarta

Email: septiyandariku@ummgl.ac.id

Abstract

Getting to know students became a crucial in teaching that teachers often did not consider about. This study aimed at collecting information related to early-elementary grade students experiencing a data-based learning. Then, teachers were expected to know the characteristics of their students as a reference to improve the quality of teaching and learning. The subjects of the study were 50 students. They were all early-elementary grade students of MI Annur from first up to third grades. Data triangulation was employed for assuring the validity. The technique of data analysis was qualitative descriptive explaining three components, including (1) awareness of learning; (2) awaereness of feelings; (3) and visionary thinking. The results revealed that on the first components most of the students prefered to play and learn as easy activities. They learned better when they were pleased. On the second components they were able to manage their socio-emotional condition seen from the answers related to their likes and dislikes, interests, and from their ability to express a happiness as the one they needed during their learning. On the third components, the results revealed that most of them had goals achieved in learning. Besides, they were able to appropriately choose the TV programs well-suited to their developmental levels. The results led us to have deeper understanding that knowing our students really matters for building a conducive classroom climate.

Keywords: *Conducive Classroom Climate, Awareness of Learning, Awareness of Feelings, Visionary Thinking.*

PENDAHULUAN

Apapun metode yang diterapkan oleh guru dikelas tidak akan pernah berhasil apabila guru belum memahami peserta didiknya. Hal ini sering terjadi pada siswa kelas awal disekolah dasar. Proses transisi seorang anak dari pra sekolah memasuki sekolah dasar merupakan fase yang unik dan jarang dilakukan kajian mendalam. Rentang anak usia pra sekolah yaitu antara 4-6 tahun (Zaini, 2015:119), yang merupakan masa peka bagi anak. Pada masa ini anak akan mengalami perkembangan kecerdasaran hingga 50%, serta merupakan masa untuk menentukan dasar pertama dalam pengembangan kemampuannya, baik kognitif, psikomotor, afektif dan emosinya.

Menurut Piaget, masa pra sekolah merupakan masa menuju pada tahap berpikir operasional konkret, di mana anak memasuki tahap perkembangan intelektual (Nurgiyantoro, 2005:200). Perkembangan intelektual pada anak ini dibedakan menjadi empat tahap (Budiningsih,

2005:37), yaitu tahap sensori-motor (pada usia 0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasi formal (11 atau 12 tahun ke atas). Anak usia pra sekolah berada pada tahap praoperasional, yaitu mulai mengoperasikan sesuatu yang mencerminkan aktivitas mental dan tidak lagi semata-mata bersifat fisik. Pada tahap ini anak mulai mengaktualisasikan diri melalui bahasa, bermain dan menggambar. Selain itu, anak juga menempatkan diri sebagai pusat dunia dan belum dapat menempatkan diri di antara orang lain atau belum dapat melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain. Anak menggunakan simbol melalui gerakan tertentu dan bahasa dalam pembicaraan. Pada masa ini anak sedang dalam proses untuk membangun pengetahuan secara logis (Yusuf, 2009:165).

Setelah tahap pra operasional, anak akan memasuki tahap operasional konkret (7-11

tahun), yaitu anak mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis (Budiningsih, 2005:39). Pada tahap ini, anak mulai masuk usia sekolah dasar, di mana anak telah memiliki kecakapan berpikir logis namun hanya pada benda yang bersifat konkret. Meskipun demikian, anak tetap memerlukan seorang pembimbing yang dapat membantunya dalam belajar karena masih dalam masa transisi dari usia pra sekolah ke sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan seorang guru yang dapat membantu dan membimbing anak dalam membangun pengetahuan.

Guru menurut Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, merupakan pendidik profesional yang bertugas untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Guru memiliki peran dan fungsi dalam kegiatan pembelajaran. Suparlan (2008:29) menyebutkan bahwa peran guru dalam pembelajaran yaitu sebagai *educator, manager, administrator, supervisor, leader, innovator, motivator, dinamisator, evaluator* dan *facilitator*. Oleh karena itu, guru yang baik adalah guru yang dapat menjalankan peran-perannya tersebut sehingga siswa dapat aktif dan mengikuti setiap pembelajaran dengan baik. Namun sayangnya proses pembelajaran yang terjadi selama ini masih cenderung satu arah, kurang memperhatikan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Guru cenderung belum menempatkan dirinya sebagai fasilitator, motivator, dan dinamisator dalam suatu proses pembelajaran yang lebih menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Guru lebih cenderung menempatkan dirinya sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga siswa selama ini lebih cenderung dinggap sebagai objek belajar yang harus menerima segala sesuatu yang akan diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian di MI Anuur, kondisi di atas sejalan dengan hasil evaluasi yang diselenggarakan oleh pihak yayasan. Semua guru masih menggunakan otoritasnya sebagai pengendali kelas. Metode pembelajaran yang bertujuan untuk project kelas jarang dilakukan. Motivasi yang dilakukan oleh guru lebih cenderung sebagai kalimat ancaman agar

anak mengikuti pembelajaran dengan tertib. Peran guru sebagai fasilitator belum dilakukan dengan sepenuhnya, yaitu memberi tugas kepada siswa, *sharing* cerita bersama tentang suatu peristiwa, mendengarkan keluh kesah anak belum diberikan sesi khusus dalam kegiatan pembelajaran harian. Peran guru sebagai motivator belum nampak pada sebagian guru MI Anuur. Guru belum maksimal dalam mengemas pembelajaran sebagai bagian motivasi untuk berperilaku lebih baik. Orientasi yang dijadikan motivasi kepada anak adalah semangat nilai belajar yang tinggi. Peran guru sebagai dinamisator hampir semua guru belum melaksanakan peran ini dengan baik. Guru belum sepenuhnya fleksibel dalam menghadapi kondisi sosialemosional siswanya. Perilaku bully belum sepenuhnya ditangani dengan baik. Hal tersebut dapat disebabkan karena guru belum memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar dengan iklim yang kondusif, sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal.

Guru yang baik merupakan guru yang dapat menciptakan iklim belajar yang menarik, aman, nyaman dan kondusif di kelas (Yamin, 2007:95). Iklim yang kondusif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena siswa akan merasa nyaman dan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, jika iklim yang tercipta tidak kondusif maka siswa dapat merasa gelisah, bosan dan jenuh, sehingga siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Iklim kelas yang baik dapat diciptakan jika guru dapat mengelola kelas dengan baik. Pengelolaan kelas merupakan kegiatan yang dilakukan guru dengan tujuan untuk menciptakan kondisi kelas yang memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran dengan kondusif (Almasitoh, 2012:88). Pengelolaan kelas penting dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai (Findley dan Varble, 2006:5), agar guru mengidentifikasi norma-norma yang dapat membantu siswa berhasil dalam lingkungan belajarnya. Iklim kelas merupakan suasana yang ditandai oleh adanya pola interaksi atau komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan siswa (Muhtadi, 2005:201). Kondusif berarti kondisi yang benar-benar sesuai dan mendukung keberlangsungan proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan interaksi belajar antara

siswa dengan guru dan antara siswa dengan siswa yang lain, sehingga pada diri siswa terjadi proses pengolahan informasi menjadi pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai hasil dari proses belajar. Iklim yang kondusif di suatu sekolah itulah yang dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses kegiatan belajar mengajar yang efektif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan melalui wawancara langsung dengan guru kelas rendah di MI Annuur tentang permasalahan menciptakan iklim belajar yang kondusif dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi diakibatkan dari dua faktor. Faktor yang pertama adalah dukungan keluarga dalam bentuk pendampingan belajar di rumah, komunikasi dengan pihak sekolah serta frekuensi keikutsertaan orangtua dalam mengikuti kegiatan parenting. Sedangkan faktor yang kedua adalah dalam guru itu sendiri sebagai fasilitator. Guru dalam menjalankan perannya mengalami kendala yang utama yaitu penguasaan kelas. Dalam pelaksanaan pembelajaran banyak masalah yang muncul. Masalah yang sering muncul seperti *bully* antar teman baik dalam bentuk fisik maupun psikologis, malas belajar, tingkat pemahaman belajar, perilaku mengantuk dan tidak bergairah mengikuti pembelajaran. Masalah masalah tersebut sering terjadi di kelas dan mengganggu iklim belajar yang kondusif. Efek dari perilaku tersebut muncul dalam bentuk keributan di kelas, saling mengganggu dan gangguan sosial emosional pada anak. Maka dari itu menciptakan suasana iklim belajar yang kondusif merupakan kebutuhan utama dari semua permasalahan yang dihadapi guru dalam menjalankan perannya.

Iklim sekolah yang positif dibangun melalui menghormati visi bersama dan keterlibatan seluruh sistem pendidikan (O'Brennan dan Branshaw, 2013:1). Iklim sekolah yang kondusif memiliki peran penting dalam memperbaiki sekolah dan meningkatkan perilaku, prestasi akademik dan kesehatan mental siswa (Thapa, et al., 2013:359). Banyaknya penelitian yang dilakukan terkait dengan iklim sekolah menunjukkan bahwa penelitian terkait dengan iklim sekolah penting untuk terus dikembangkan. Hal tersebut dikarenakan iklim sekolah yang baik dapat menciptakan lingkungan sosial, emosi

yang baik, serta perkembangan intelektual yang dapat memengaruhi prestasi akademiknya. Menurut Stol dalam Supardi (2013:52), bahwa "iklim sekolah yang positif dan kondusif dapat membentuk siswa berkelakuan baik dan prestasi akademiknya meningkat". Horst Byrne, Hartie dan Raser di New South Wales, Australia mendapati lingkungan atau suasana sekolah yang baik dapat menggerakkan pembelajaran dan pencapaian yang maksimum. Tunney dan Jenkins juga menyimpulkan bahwa iklim sekolah merupakan faktor terpenting untuk menentukan mutu pembelajaran siswa di sekolah dan merupakan satu-satunya faktor yang menentukan efektifitas sekolah.

Salah satu aspek penting yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran adalah iklim sekolah. Iklim sekolah merupakan suasana yang terdapat di dalam sekolah, iklim sekolah menggambarkan keadaan warga sekolah tersebut dalam keadaan riang dan mesra ataupun kepedulian antara satu sama lainnya. Iklim sekolah yang kondusif adalah iklim yang benar-benar sesuai dan mendukung kelancaran serta kelangsungan proses pembelajaran yang dilakukan guru (Supardi, 2013:20). Iklim sekolah yang positif terjadi saat siswa meyakini bahwa siswa berbagi tanggung jawab dalam mengembangkan dan memelihara lingkungan yang hangat dan mendukung (Partin, 2012:24). Lingkungan tersebut dapat memudahkan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika guru dapat memahami karakteristik siswa yang akan diajarnya. Memahami karakteristik siswa ini penting dilakukan untuk dapat menciptakan hubungan yang baik dengan siswa, terutama siswa baru. Menjalin hubungan akan membantu membangun rasa saling menghargai, meminimalisasi masalah-masalah perilaku dan tingkah laku siswa di dalam kelas (Partin, 2012:15). Guru yang dapat menjalin hubungan dengan siswanya melalui pemahaman karakteristik siswa terkait dengan kebutuhan siswa, masalah dan minat siswa. Pemahaman terkait dengan karakteristik siswa tersebut dapat digunakan guru untuk menentukan langkah atau metode yang tepat untuk menyampaikan materi

pelajaran yang mudah diterima siswa. Namun demikian, tidak semua guru memulai kegiatan pembelajaran pertamanya dengan memahami karakteristik siswa terlebih dahulu yang dapat memungkinkan ketidaktepatan metode pembelajaran yang digunakan sehingga siswa tidak dapat menerima materi pembelajaran yang diberikan dengan baik.

Pemahaman karakteristik siswa ini dapat dilakukan dengan beberapa cara (Partin, 2012:15), salah satunya berkenalan dengan siswa. Perkenalan ini dapat dilakukan dengan menanyakan hal yang disukai, seperti hobi, acara televisi, cita-cita dan sebagainya. Hal ini penting karena dengan memahami karakteristik siswa, guru dapat menentukan strategi pembelajaran yang efektif. Maka dari itu perlu ada upaya menggali informasi mendalam yang dilakukan kepada siswa sebelum membuat program-program kegiatan. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Studi Deskriptif Membangun Iklim Belajar Kondusif Melalui Sistem Pengajaran Berbasis Data Pada Kelas Awal MI Annur”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain mengenai suatu peristiwa yang hasilnya disajikan dalam bentuk laporan penelitian (Arikunto, 2010: 3). Subjek yang digunakan dalam penelitian yaitu siswa kelas 1-3 di MI Annur, yang berjumlah 50 siswa. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada siswa. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh, seperti kesadaran belajar, memahami perasaan dan berpikir visioner.

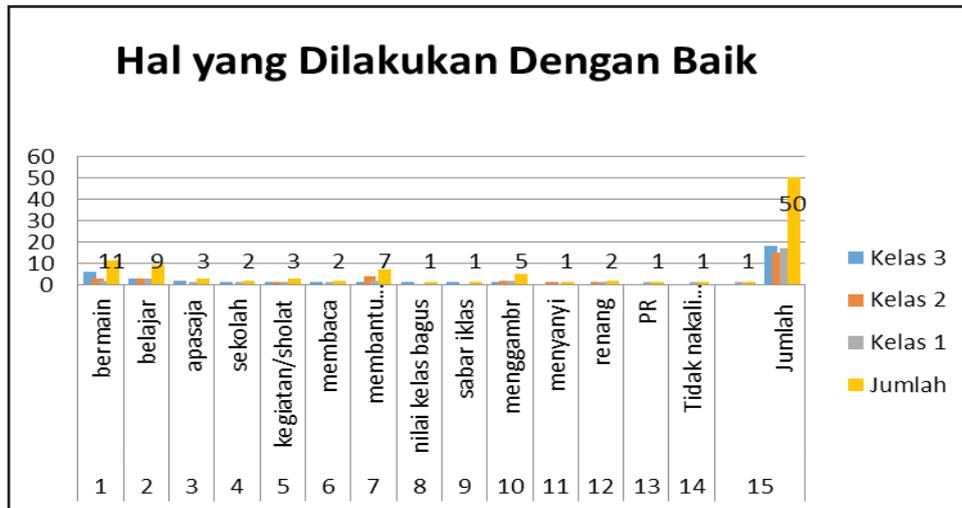
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman karakteristik perkembangan anak diperlukan guru sebagai dasar dalam menentukan strategi pembelajaran. Model pengajaran berbasis data merupakan model pembelajaran yang melakukan need assesment terlebih dahulu sebelum menentukan program dan metode kegiatan belajar mengajar. Implementasi metode ini dilakukan dalam bentuk angket yang diisi siswa dengan pendekatan humanis. Pendekatan humanis diharapkan dalam menjawab pertanyaan setiap siswa dalam kondisi santai, tidak dalam kondisi tertekan dan dapat dibacakan atau ditulis sesuai dengan pola bahasa setiap siswa itu sendiri.

Pada angket tersebut dikategorikan dalam tiga hal yaitu kesadaran belajar, memahami perasaan dan berpikir visioner. Tiga komponen ini penting untuk informasi berkaitan kesuksesan kegiatan belajar mengajar, penggalan informasi ini yang disebut sebagai pengajaran berbasis data. Dari informasi yang diperoleh akan digunakan oleh pihak penyelenggara sekolah untuk dijadikan dasar penentuan metode pembelajaran yang akan diterapkan.

Informasi kesadaran belajar diperlukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa kelas 1 sampai dengan kelas 3 memahami kebutuhan belajar. Point pertanyaan yang diberikan kepada siswa adalah untuk menggali informasi kesadaran belajar adalah hal apa saja yang dilakukan dengan baik, hal apa saja yang bisa mendukung untuk mampu belajar (bisa belajar baik jika), hal apa yang ingin dilakukan dengan baik dan harapan kegiatan yang dipikirkan oleh siswa. Adapun hasil angket untuk komponen kesadaran belajar adalah sebagai berikut:

- a. Hal apa saja yang bisa dilakukan dengan baik.

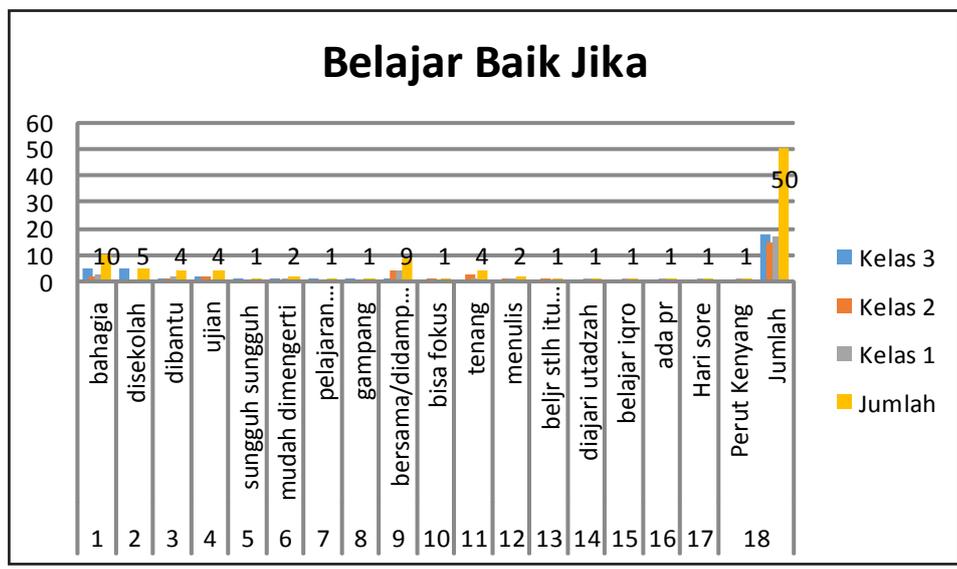


Gambar 1. Hal yang Dapat Dilakukan dengan Baik

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa bermain menjadi jawaban anak paling tinggi diantara yang lain. Sejumlah 11 responden menjawab bermain, 9 responden menjawab belajar dan 7 responden menjawab membantu orangtua. Tiga jawaban dengan jumlah tertinggi yaitu bermain, belajar dan membantu orangtua. Bermain tetap menjadi pilihan para siswa. Kondisi ini direkomendasikan akan menjadi dasar metode yang dilakukan kelas harus bersifat *active learning*. Hal tersebut dikarenakan, siswa yang aktif akan mudah bosan jika kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan hanya menggunakan metode ceramah atau berpusat pada guru, sehingga akan lebih tepat jika siswa yang aktif menggunakan metode

pembelajaran yang menuntut siswa untuk turut aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti menggunakan metode bermain peran, diskusi atau praktek. Singer *et al* (2009:284) menyebutkan bahwa bermain peran merupakan salah satu cara untuk menyampaikan atau mengajarkan kepada siswa terkait dengan materi-materi pelajaran, di mana dalam bermain tersebut anak akan menggunakan semua panca indera dalam mengeskpersikan kreativitasnya melalui drama, musik, seni, tari, olah raga dan sebagainya. Anak akan memperoleh pengalaman secara alami dari kegiatan bermain tersebut, sehingga materi yang diajarkan dapat dirasakan langsung dan dipahami oleh anak tersebut dengan baik.

- b. Hal apa saja yang dapat mendukung belajar (belajar baik jika)



Gambar 2. Hal yang Dapat Mendukung Belajar

Dari data diatas 3 hal yang dipilih para siswa kelas 1 sd kelas 3 bahwa siswa akan mampu belajar baik jika bahagia, belajar didampingi dan belajar di sekolah. Sejumlah 10 responden menjawab bahagia, 9 responden menjawab apabila didampingi dan 5 responden menjawab sekolah sebagai pilihan. Meskipun kata bahagia adalah kata abstrak namun dipilih mayoritas semua siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran hendaknya menyenangkan, berbasis kebutuhan anak dan memfasilitasi keanekaragaman gaya belajar siswa. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu model dalam pembelajaran yang mendukung pengembangan berpikir

kreatif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Trinova, 2012:212). Perasaan bahagia atau senang dengan sekolah sangat penting untuk dimiliki siswa (Singh, 2014:389). Siswa yang merasa senang pergi ke sekolah dapat dimungkinkan bahwa sekolah menyediakan lingkungan yang dapat merangsang perasaan senang siswa untuk ke sekolah. Pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Siswa yang dengan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran akan dapat memahami materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Hal yang akan dapat dilakukan dengan baik



Gambar 3. Hal yang Dapat Dilakukan dengan Baik oleh Anak

Siswa kelas 1 sampai dengan kelas 3 memilih opsi belajar sebagai pilihan paling tinggi atas hal yang dapat dilakukan dengan baik. Sejumlah 25 anak dari 50 responden menjawab belajar. Data ini menunjukkan bahwa 50% anak memiliki kesadaran bahwa belajar adalah kebutuhan. Beberapa jawaban yang lain juga menunjukkan indikator kesadaran belajar walaupun secara jumlah rerata menyebar, seperti membantu orangtua, menulis, membaca, baca iqro dan sebagainya. Banyaknya responden yang menyatakan belajar merupakan hal yang akan dilakukan dengan baik harus didukung oleh guru yang dapat membuat siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran agar tetap tertanam pada diri siswa bahwa belajar itu sesuatu yang penting dan bermanfaat bagi dirinya dan orang lain dikemudian hari. Keterlibatan ini dapat dilakukan dengan memunculkan rasa ingin tahu siswa, minat dan kegembiraan, serta cenderung ingin mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan (Jablon dan Wilkinson, 2006:1), sehingga siswa tidak akan mudah bosan belajar karena telah ditanamkan padanya bahwa belajar adalah aktivitas yang menyenangkan.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 1 sd kelas 3 MI Annuur masih memiliki kesadaran bahwa belajar adalah hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Belajar adalah proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013:2). Seseorang akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru setelah mengalami proses pembelajaran. Selain itu, seseorang yang memiliki kesadaran untuk belajar akan senantiasa untuk membiasakan diri belajar. Kebiasaan belajar ini dapat dibentuk menggunakan perintah yang diberikan orang tua atau guru, suri teladan, pengalaman khusus, dan pemberian hukuman (Muhibbinsyah, 2008:123). Jika siswa memiliki kebiasaan untuk belajar, maka siswa akan merasakan hasilnya pada prestasi belajar yang diperoleh.

Proses pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan membangun iklim belajar yang kondusif. Iklim belajar yang kondusif dapat dibangun dengan menciptakan suatu hubungan. Hubungan yang baik

antar pribadi (hubungan interpersonal) tersebut yang mampu mempengaruhi iklim pembelajaran efektif. Hubungan antar pribadi (interpersonal) yang baik yang terjalin pada saat pembelajaran menjadi motivasi bagi siswa untuk saling bekerja sama secara produktif. Siswa saling membantu dalam belajar, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran akan semakin cepat. Terbinanya hubungan interpersonal yang baik dapat meminimalisir terjadinya konflik antar siswa, ketika terjadi masalah diantara siswa dapat diselesaikan secara kekeluargaan, diantara siswa saling menghargai dan percaya, sehingga suasana belajar diliputi oleh suasana santai dan penuh keakraban.

Kunci utama dalam membangun hubungan adalah saling memahami atau mengenal karakteristik individu (Partin, 2012:14). Siswa kelas rendah yang memiliki usia sekitar 6/7 sd 8/9 tahun memiliki karakteristik yang unik karena masuk dalam masa peralihan tahapan praoperasional saat usia pra sekolah ke tahapan konkret ketika memasuki usia sekolah dasar (Budiningasih, 2005:38). Pada rentang usia ini tingkah laku anak yang tampak yaitu: (1) anak mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur - unsur secara serentak, (2) anak mulai berpikir secara operasional, (3) anak mampu mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda - benda, (4) anak dapat membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan - aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat, dan (5) anak dapat memahami konsep substansi, panjang, lebar, luas, tinggi, rendah, ringan dan berat (Rusman, 2013: 251).

Siswa SD kelas rendah berada pada rentang usia 7 sampai 9 tahun. Dengan terus bertambahnya berat dan kekuatan badan, perkembangan motorik menjadi lebih halus dan terkoordinasi. Pada masa ini, pertumbuhan fisik cenderung lebih stabil sebelum memasuki remaja. Usia ini berada pada tahap operasional konkret, dimana anak sudah mampu menggunakan pikirannya untuk berpikir logis walaupun masih terbatas. Anak pada usia 6 atau 7 tahun mampu

menemukan jalan dari dan ke sekolah karena anak pada tahap ini dapat memahami cara yang lebih baik yang berhubungan dengan ruang. Anak sudah mampu mengelompokkan dan mengurutkan benda sesuai ciri-cirinya. Anak juga sudah dapat memecahkan masalah yang bersifat konkret (Rita Eka Izzaty dkk, 2008:106).

MI Annuur memiliki potensi fisik yang baik, terletak didaerah yang tenang dan sumber alam yang menarik untuk sumber belajar, sehingga sangat memungkinkan anak-anak memiliki kesempatan konsentrasi belajar yang baik. Namun pada kenyataannya dukungan lingkungan fisik bukan faktor penentu membangun iklim belajar yang kondusif. Khususnya untuk siswa kelas rendah memiliki karakteristik yang unik. Pada usia ini anak sedang berusaha memahami tugas belajar. Upaya - upaya yang dilakukan MI Annur sebagai sebuah lembaga pendidikan yang menyelenggarakan sekolah dasar islam memiliki berusaha menggunakan berbagai strategi dalam membangun iklim belajar yang menyenangkan. Selain itu juga guru harus mampu mengembangkan kreatifitas para siswa melalui kecakapannya memotivasi dengan iklim kelas yang kondusif. Guru yang memiliki keterampilan interpersonal dapat memengaruhi iklim kelas, di mana hal tersebut memiliki dampak besar pada hasil akademis siswa (Barr, 2016:5). Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Wentzel (1997) mengungkapkan bahwa "iklim sekolah memiliki hubungan yang positif dengan motivasi belajar siswa".

Thapa et al (2012:3) juga menyebutkan bahwa secara keseluruhan iklim sekolah yang positif memiliki pengaruh yang kuat pada motivasi belajar, yang berarti bahwa iklim kelas yang kondusif atau nyaman maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, iklim kelas yang kondusif dapat mengurangi dampak negatif dari konteks sosial ekonomi pada keberhasilan akademis, karena keberhasilan akademis seseorang tidak sepenuhnya bergantung keadaan sosial ekonominya. Iklim kelas yang kondusif dapat mengurangi tindakan kasar atau membuat gaduh kelas, ngobrol dengan teman dan sebagainya karena siswa merasa nyaman untuk mengikuti pembelajaran. Iklim kelas yang kondusif juga dapat memberikan pengaruh yang

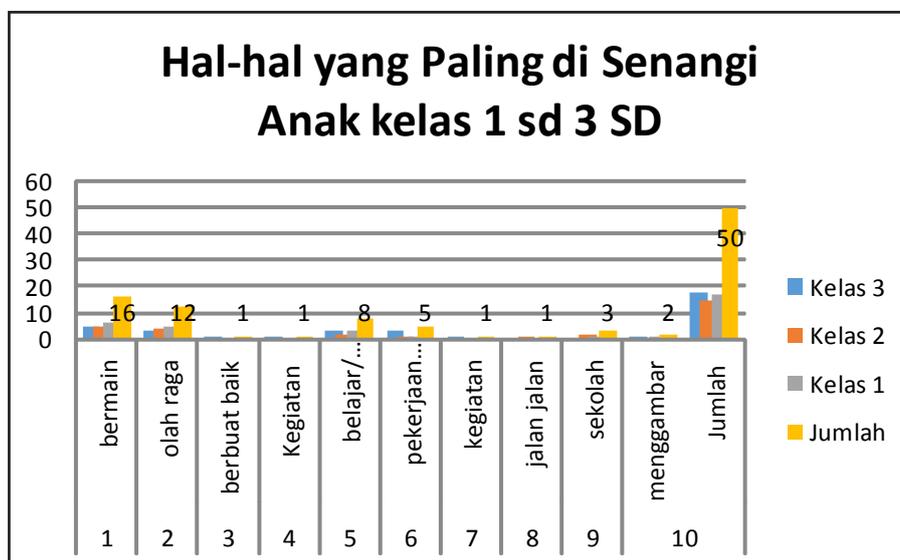
positif bagi perkembangan siswa dalam belajar karena siswa akan merasa bahwa belajar itu penting.

Iklim sekolah yang positif dapat dibangun dengan memperbaiki hubungan siswa dengan guru. Guru akan dapat memiliki kemampuan manajemen kelas yang baik jika berhasil memahami karakteristik siswanya. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru melakukan screening data mengenai siswa. Hal ini disebut sebagai pengajaran berbasis data. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mendapatkan informasi mendalam dari siswa, sehingga menjadi dasar bagi guru untuk melaksanakan strategi pembelajaran yang efektif agar tujuan pembelajaran tercapai.

Karakteristik sosial emosional anak usia 6 sd 8 th yang paling menonjol adalah kematangan dalam hubungan sosial dan kemampuan dalam mengendalikan emosi (Yusuf, 2009:180-181). Anak dengan rentang usia tersebut masih belum dapat mengendalikan emosinya sehingga

terkadang pengungkapan emosinya dilakukan dengan kasar, seperti berteriak, memukul, berkata dan bersikap kasar. Karakteristik sosial ekonomi yang dimaksud dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana siswa kelas 1 sd kelas 3 MI Anuur dapat mengelola kecerdasan sosial emosinya. Hal ini dibutuhkan untuk mengurangi konflik sosial yang sering terjadi di kelas. Dapat diketahui bersama, bully baik fisik maupun psikologis memiliki urutan tertinggi kenakan di masa usia ini. Dengan menggali data mengenai kondisi sosial emosional ini diharapkan dapat membantu menentukan guru dalam menentukan strategi pembelajaran dan mengurangi konflik sosial disekolah. Adapun informasi yang digali dari komponen ini adalah Kegiatan apa yang paling disukai, kegiatan apa saja yang dapat menimbulkan perasaan bahagia ,olah raga yang paling disukai, sesuatu yang paling disukai disekolah dan sesuatu yang tidak disukai disekolah. Adapaun hasil penelitian adalah sebagai berikut :

a. Kegiatan yang paling disukai



Gambar 4. Hal yang Paling Disenangi Anak Kelas 1-3 SD

Kegiatan bermain adalah hal yang paling disenangi siswa kelas 1 sd kelas 3. Dua kegiatan selanjutnya yang paling disukai anak

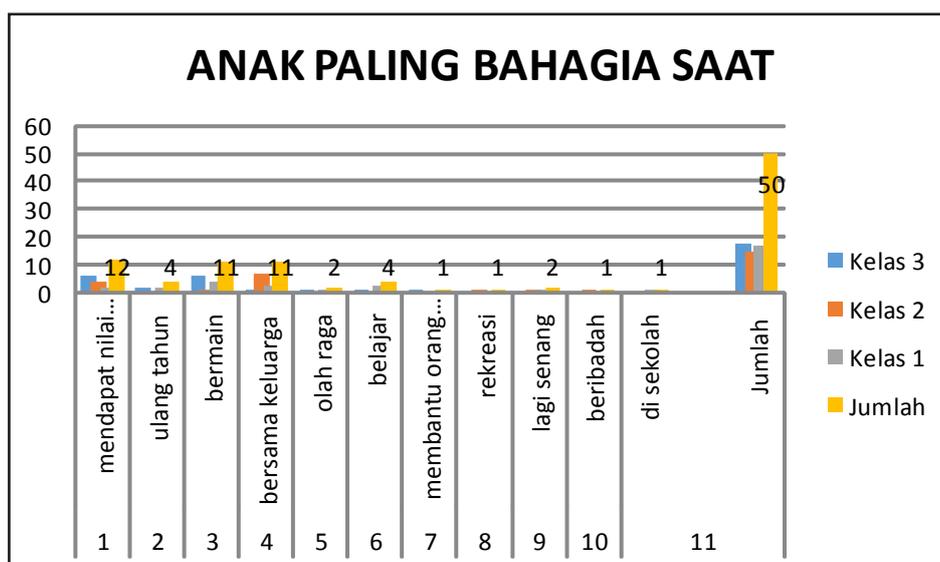
adalah olahraga dan belajar. Ketiga jawaban tertinggi ini menunjukkan bahwa anak membutuhkan suasana pembelajaran yang

bersifat *active learning*. Melibatkan seluruh pancaindera anak untuk belajar dan suasana yang pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada anak. Hal tersebut dikarenakan siswa pada usia tersebut merupakan peralihan dari tahap praoperasional menjadi tahap operasional konkret, sehingga anak-anak masih senang untuk bermain. Oleh karena itu, untuk membentuk kesadaran belajar anak, kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dengan sebuah permainan yang dapat menarik minat dan motivasi anak untuk belajar. Hasil ini sejalan dengan kesadaran belajar bahwa bermain adalah kegiatan yang disukai anak-anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan yang penelitian yang dilakukan oleh Simatupang (2005:23) yang menyatakan bahwa bermain dapat digunakan untuk menanamkan aspek sosial bagi siswa sekolah dasar. Bermain merupakan hal yang sangat digemari oleh anak, karena anak dapat mengekspresikan dirinya dengan bermain. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan anak usia pra sekolah, karena anak adalah dunia bermain (Marjuni dan Sodiq, 2001:63). Guru dapat melaksanakan kegiatan

pembelajaran bagi siswa usia 6-8 tahun dengan menggunakan suatu permainan. Permainan dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi yang hendak diajarkan guru pada siswa, khususnya pada siswa usia 6-8 tahun yang masih dalam masa transisi dari usia pra sekolah ke usia sekolah dasar, di mana pada masa tersebut anak masih senang untuk bermain. Piaget (Budiningsih, 2005: 37) dalam teorinya menjelaskan bahwa anak pada usia tersebut telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstrak, di mana anak sering mengungkapkan isi hatinya bukan dengan kata-kata, namun lebih secara simbolik. Nurgiyantoro (2005:201) menyebutkan bahwa pada usia tersebut anak mengaktualisasikan diri melalui bahasa, bermain dan menggambar. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami, menggunakan media gambar, dan juga menggunakan suatu permainan yang tentunya disesuaikan dengan materi yang hendak diajarkan, agar pesan atau materi yang diberikan dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik oleh siswa.

b. Kegiatan yang dapat menimbulkan perasaan bahagia



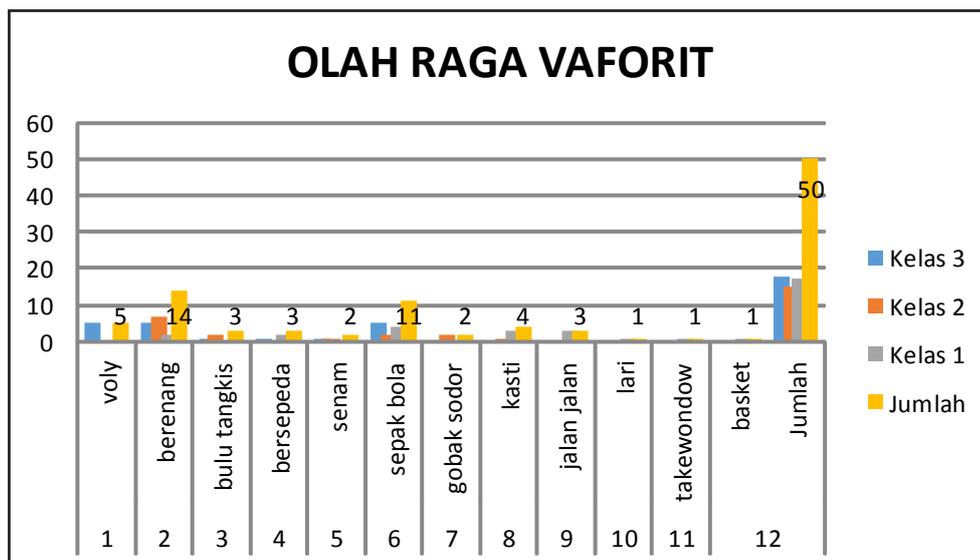
Gambar 5. Kegiatan yang Dapat Menimbulkan Perasaan Bahagia

Mendapatkan nilai tinggi adalah jawaban mayoritas dari seluruh responden sejumlah 12 siswa, kemudian bermain dan bersama keluarga memiliki urutan tertinggi selanjutnya. Hal ini menunjukkan bahwa anak mampu mendefinisikan rasa bahagia dalam kegiatan yang positif. Hal ini sejalan dengan hasil angket pada komponen sebelumnya bahwa siswa memiliki kesadaran belajar yang wajar siswa kelas 1 sd kelas 3. Poin ini cukup menarik karena mendapat nilai tinggi bermain yaitu 12 responden dan bersama keluarga juga sebagai angka tertinggi selanjutnya yaitu 11 responden. Pihak sekolah memiliki tantangan untuk menyelenggarakan kegiatan yang tidak membosankan karena jika membosankan

“bersama keluarga di rumah” menjadi pilihan pada seluruh responden menunjukkan bahwa responden lebih senang untuk tidak sekolah.

Simoes et al (2010:1181) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa siswa yang menyukai sekolah adalah siswa yang memiliki skor tinggi dalam prestasi akademiknya. Hal tersebut dikarenakan siswa yang menyukai sekolah cenderung juga menyukai aktivitas pembelajaran di sekolah, sehingga siswa akan terus belajar dengan baik untuk mendapatkan nilai yang tinggi. Oleh karena itu, pihak sekolah harus menciptakan suasana belajar di sekolah yang menyenangkan agar siswa senang ke sekolah untuk belajar agar prestasi akademik yang diperoleh juga tinggi.

c. Olahraga yang menjadi favorit



Gambar 6. Olahraga Favorit

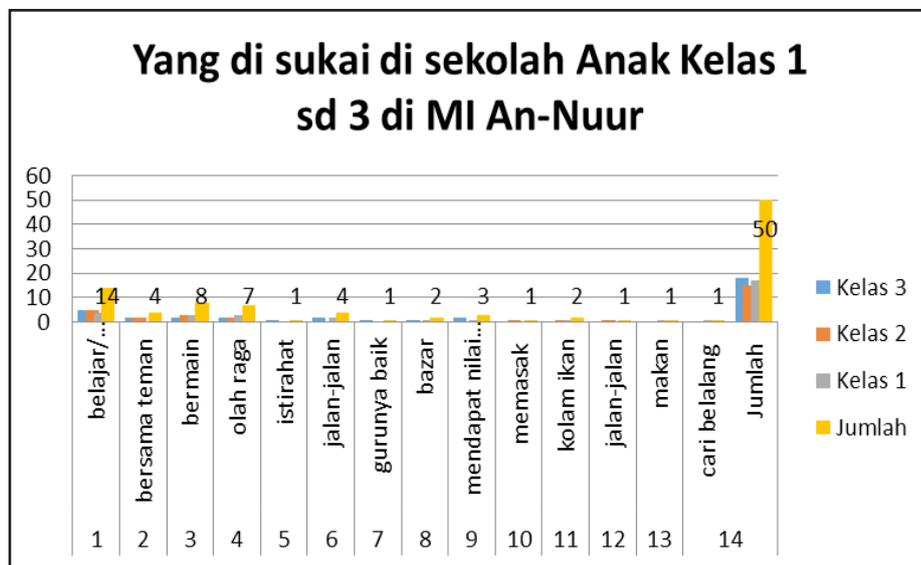
Perkembangan pertumbuhan fisik baik kasar maupun halus pada usia ini, memiliki perkembangan *golden period* dari seluruh masa perkembangan. Siswa kelas 1-3SD kebutuhan akan kegiatan fisik mengalami puncaknya. Oleh karena itu dibutuhkan data mengenai olahraga favorit. Olahraga bermanfaat

untuk menyalurkan energi emosional negatif sekaligus membangun sosial antar teman sebaya. Pada poin ini responden menjawab berenang sejumlah 14 sebagai olahraga favorit, kemudian disusul dengan sepakbola sejumlah 11 responden. Informasi ini penting bagi pihak sekolah agar memfasilitasi

siswa untuk kedua olahraga ini dan sesekali untuk olahraga yang lain. Kegiatan olahraga menjadi pilihan utama anak untuk merefresh kembali kegiatan belajar yang selalu diadakan di dalam kelas. Hal terpenting dari olahraga yaitu bermanfaat untuk menetralkan kondisi fisik dan psikologis siswa sehingga memiliki kecerdasan sosial emosional yang baik. Olahraga secara rutin dapat menyehatkan tubuh dan mencegah timbulnya berbagai

penyakit (Taylor, et al, 2015:31), karena badan yang sehat memudahkan siswa untuk berpikir dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Selain itu, dengan berolahraga juga dapat meningkatkan interaksi sosial dengan orang lain, sehingga selain mendapatkan badan yang sehat dan pikiran yang jernih, siswa juga dapat membangun hubungan yang baik atau berinteraksi dengan orang lain.

d. Sesuatu yang disukai disekolah

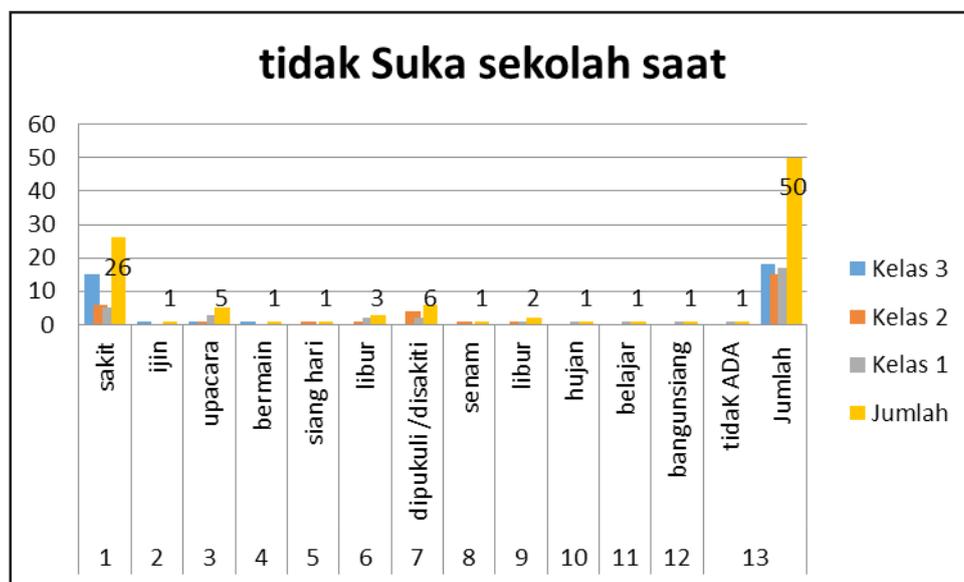


Gambar 7. Hal yang Disukai di Sekolah Anak Kelas 1-3 SD MI Annuur

Salah satu indikator seorang siswa menjadi senang bersekolah karena memiliki hal yang disenangi di sekolah. Sebanyak 14 responden menjawab belajar, 8 responden menjawab bermain dan 7 responden menjawab olah raga. Belajar sebagai jawaban mayoritas dari responden sejalan dengan komponen kesadaran belajar dan memahami perasaan. Dalam pemetaan jawaban belajar banyak

dijawab oleh siswa kelas 3 dan bermain oleh siswa kelas 1 dan 2. Dapat disimpulkan pada kelas tinggi anak memiliki kesadaran belajar yang penuh untuk memulai cita cita yang akan diraih. Sejalan dari hasil ini menunjukkan bahwa belajar yang bagaimana, yang menyenangkan bagi anak, melibatkan semua pancaindera untuk aktif dan berpusat pada anak.

e. Sesuatu yang tidak disukai dari sekolah.



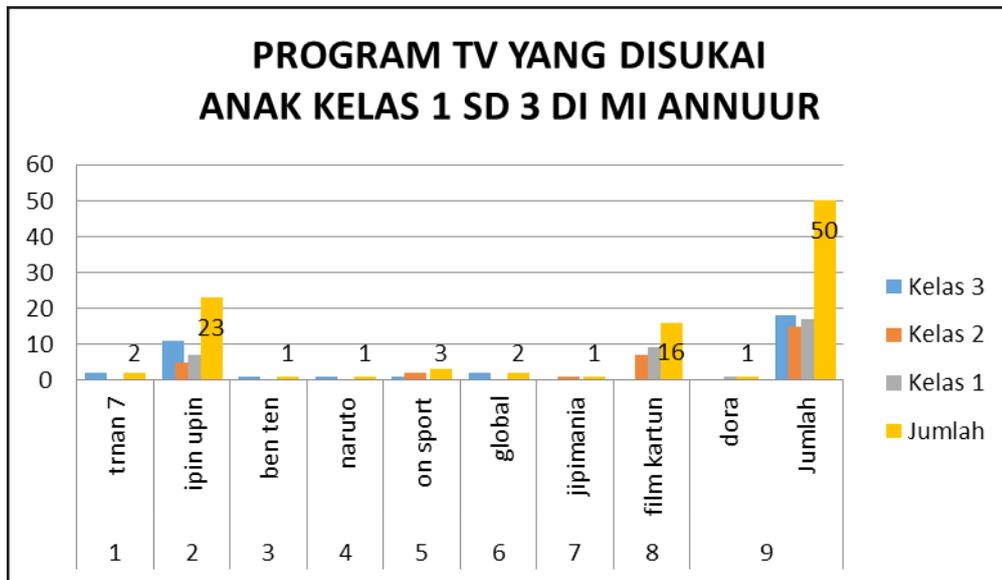
Gambar 8. Hal yang Tidak Disukai dari Sekolah

Sebanyak 26 responden menjawab sakit adalah alasan yang wajar untuk tidak suka saat sekolah. Mayoritas responden menjawab sakit. Hal ini menunjukkan bahwa anak mampu menginternalisasi kondisi fisik dan psikologis yang bagaimana sehingga dapat mengganggu kelancaran belajar disekolah. Sekaligus jawaban responden ini memberi masukan kepada pihak sekolah untuk menyediakan tempat yang nyaman jika siswa sedang mengalami sakit, dapat terawat dengan baik. 6 responden menjawab dipukul atau disakiti adalah sesuatu yang tidak disukai disekolah. Angka ini cukup sedikit, hal ini menunjukkan bahwa konflik antara teman masih wajar. Sekolah perlu memelihara keamanan dan kenyamanan situasi kegiatan belajar mengajar sehingga meminimilisir konflik yang ada. Kegiatan

upacara responden menjawab 5. Hal ini juga menjadi masukan sekolah untuk melakukan pendekatan dan variasi model upacara yang dapat memberikan kenyamanan kepada siswa.

Berpikir visioner untuk siswa kelas 1-3 SD diartikan sebagai pemahaman siswa akan tujuan sederhana dari sekolah. Siswa kelas 1 sd kelas 3 memiliki karakteristik unik. terutama kelas 1, proses transisi dari dunia prasekolah menuju dunia sekolah jarang dilakukan kajian mendalam. Berpikir visioner masih cukup abstrak bagi anak anak, untuk itu dalam penelitian ini berpikir visioner digali informasi melalui tanyangan program TV yang disukai anak dan bila dewasa ingin menjadi apa. Berikut hasil rekapitulasi jawaban responden.

a. Program TV yang disukai anak

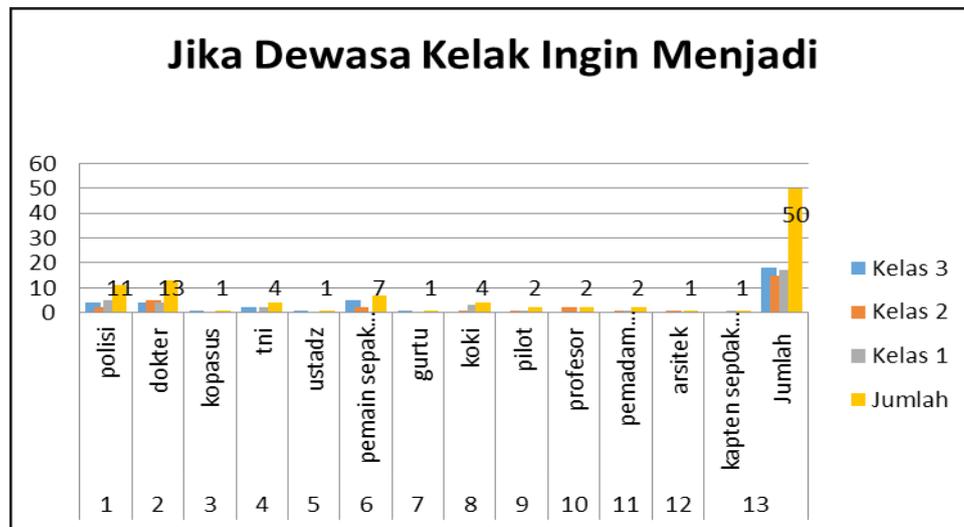


Gambar 9. Program Televisi yang Disukai

Data di atas menunjukkan bahwa mayoritas siswa senang menonton acara televisi upin ipin, yaitu sebanyak 23 responden. Di urutan kedua yaitu film kartun, sebanyak 16 responden. Hal tersebut berarti bahwa siswa lebih menyukai acara kartun. Televisi memiliki peranan pada perkembangan anak yang menonton (Desti, 2005:6). Program acara di televisi dapat memberikan hiburan, pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Namun, tidak semua acara televisi boleh ditonton oleh anak. Acara upin-ipin yang dipilih oleh mayoritas responden memiliki unsur pendidikan, karena cerita yang ditayangkan

merupakan kehidupan keseharian dan menceritakan mana yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan. Selain itu, film kartun juga dapat memberikan hiburan dari ceritanya yang lucu, gambar dan warna serta cerita yang menarik. Animasi kartun maupun penggunaan warna yang bervariasi ini dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Namun penggunaannya juga harus disesuaikan dengan materi yang hendak diberikan. Penggunaan animasi kartun dan penggunaan warna yang bervariasi ini dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

b. Cita cita



Gambar 7. Cita-cita

Data di atas menunjukkan bahwa dokter masih menjadi mayoritas pilihan responden, selanjutnya polisi dan pemainsepakbola menjadi prioritas siswa kelas 1 sd kelas 3. Pertanyaan cita-cita adalah pertanyaan yang lazim dilakukan dimasyarakat, bahkan pertanyaan ini adalah hal yang biasa. Namun ketika siswa menjawab pertanyaan ini dan mampu mengungkapkan apa yang diinginkan merupakan bagian dari mampu berpikir visioner. Informasi yang digali dari responden tersebut akan memberi masukan kepada sekolah untuk memperdalam pemahaman atas semua profesi yang diinginkan oleh anak yang terintegrasi kedalam pembelajaran tematik. Dengan terintegrasi secara tematik maka pembelajaran bermakna akan dapat tercapai.

SIMPULAN

Iklim yang kondusif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena siswa akan merasa nyaman dan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Iklim yang kondusif tersebut dapat diciptakan jika

guru dapat memahami karakteristik siswanya. Pemahaman karakteristik siswa dapat membantu guru dalam memahami siswa serta dapat membantu guru dalam menciptakan iklim belajar yang kondusif, karena guru dapat menentukan metode yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran. Pemahaman terhadap karakteristik siswa dapat dilihat dari tiga hal yaitu kesadaran belajar, memahami perasaan dan berpikir visioner. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang tepat digunakan pada anak kelas 1-3 di MI Annuur yaitu *active learning*. Hal tersebut dikarenakan pada komponen kesadaran belajar, mayoritas siswa memilih bermain sebagai hal yang dapat dilakukan dengan baik, yang menunjukkan bahwa siswa termasuk dalam kategori aktif. Siswa dapat belajar dengan baik jika memiliki perasaan yang bahagia, sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Pada komponen memahami perasaan, mayoritas siswa menyukai aktivitas bermain, olah raga dan belajar. Selain itu, siswa akan merasa sangat bahagia jika mendapatkan nilai yang tinggi. Siswa juga menyukai olahraga, khususnya berenang dan sepak bola. Hal yang disukai oleh siswa dari sekolahnya yaitu belajar, yang berarti bahwa siswa

senang belajar di sekolah. Namun, ketika sakit siswa tidak menyukai sekolah, karena siswa tidak dapat fokus mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Komponen ini menunjukkan hal-hal yang disukai oleh siswa, dan guru dapat mengkaitkan materi-materi yang hendak diajarkan dengan hal-hal yang disukai tersebut, serta memperhatikan

kondisi kesehatan siswa. Pada komponen berpikir visioner, mayoritas siswa menyukai acara televisi upin-ipin dan kartun. Selain itu mayoritas siswa bercita-cita menjadi dokter. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa telah dapat mengungkapkan apa yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Almasitoh, U.H. (2012). Menciptakan lingkungan yang positif untuk pembelajaran. *Magistra*, no.79 tahun XXIV, pp. 87-100.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barr, J.J. (2016). Developing a positive classroom climate. *IDEA Paper*, no.61, pp. 1-9.
- Budiningsih, C.A. (2005). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desti, S. (2005). Dampak tayangan film di televisi terhadap perilaku anak. *Jurnal Komunikologi*, vol. 2, no. 1, pp. 1-7.
- Findley, B., & Varble, D. (2006). Creating a conducive classroom environment: classroom management is the key. *College Teaching Methods & Styles Journal*, vol. 2, no. 3, pp. 1-6.
- Jablon, J.R., & Wilkinson, M. (2006). Using engagement strategies to facilitate children's learning and success. *Beyond the Journal – Young Children on the Web*, pp. 1-5.
- Marjuni & Sodiq AK. (2001). Pola pembinaan anak usia prasekolah melalui prinsip-prinsip bermain sambil belajar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi*, no. 4, tahun III, pp. 62-79.
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhtadi, A. (2005). Menciptakan iklim kelas (*classroom climate*) yang kondusif dan berkualitas dalam proses pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, vol. 1, no.2, pp. 199-209.
- Nurgiyantoro, B. (2005). Tahapan perkembangan anak dan pemilihan bacaan sastra anak. *Cakrawala Pendidikan*, th.XXIV, no.2, pp. 197-222.
- O'Brennan, L., & Bradshaw, C. (2013). Importance of School Climate. *National Education Association Research Brief*.
- Partin, R.L. (2012). *Kiat nyaman mengajar di dalam kelas: strategi praktis, teknik manajemen dan bahan pengajaran yang dapat diproduksi ulang bagi para guru baru maupun guru berpengalaman*. Jakarta: Indeks.
- Presiden RI. (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rusman. (2013). *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali.
- Simatupang, N. (2005). Bermain sebagai upaya dini menanamkan aspek sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, vol. 3, no. 1, pp. 23-32.

- Simoes, C., et al. (2010). School satisfaction and academic achievement: the effect of school and internal assets as moderators of this relation in adolescents with special needs. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, vol.9, pp.1177-1181.
- Singer, D.G., Singer, J.L., D'Agostino, H., & Delong, R. (2009). Children's pastimes and play in sixteen nations: is free-play declining?. *American Journal of Play*, Winter, pp. 283-312.
- Singh, A. (2014). Conducive classroom environment in schools. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, vol. 3, issue 1, pp. 387-392.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supardi. (2013). *Sekolah efektif konsep dasar dan praktek*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suparlan. (2008). *Menjadi guru efektif*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Taylor, P., et al. (2015). *A review of the social impacts of culture and sport*. Sheffield: CASE.
- Thapa, A., Cohen, J., D'Alessandro, A.H., & Guffey, S. (2012). School climate research summary. *National School Climate Center, School Climate Brief*, no. 3, pp. 1-21.
- Thapa, A., Cohen, J., Guffey, S., & D'Alessandro, A.H. (2013). A Review of School Climate Research. *Review of Educational Research*, vol. 83, no. 3, pp. 357-385.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'lim*, jilid 1, no. 3, pp. 209-215.
- Yamin, M. (2007). *Profesionalisasi guru dan implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yusuf, S. (2009). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *ThufuLA*, vol. 3, no.1, pp. 118-134.