



Analisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Pada Materi Kalor dan Perpindahannya

Analysis on Students' Responses towards Project-based Learning about Heat and Its Movement

Diah Nugraheni

Pendidikan IPA IKIP Veteran Jawa Tengah

Email: diah85heni@gmail.com

Riwayat Artikel: Dikirim; Diterima; Diterbitkan

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis respon siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 6 Semarang yang berjumlah 35 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan wawancara tidak terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan memiliki kategori baik. Siswa memberikan respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran. Secara umum, penerapan pembelajaran berbasis proyek membawa dampak positif terhadap proses belajar mengajar.

Kata kunci: respon siswa, pembelajaran berbasis proyek.

Abstract

This research is a descriptive study that aims to describe and analyze student responses to project based learning. Subjects in this study were seventh grade students of Semarang Public Middle School 6 which was intended to be 35 people. Technical data used are questionnaires and unstructured interviews. The results showed that the students' response to the developed learning had a good category. Students give a positive response to the implementation of learning. In general, the application of projectbased learning has a positive impact on the teaching and learning process.

Keywords: student responses, project based learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang senantiasa mengadakan pembaruan agar siswa dapat mengembangkan potensi yang ada semaksimal mungkin. IPA pada hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya (Widiyatmoko, 2012). Pernyataan ini sesuai dengan karakteristik penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran IPA yang dikemukakan oleh Wahida (2015) yaitu lebih menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*).

Guru berperan penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya mengarahkan siswa saat proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Namun, pengemasan pembelajaran IPA saat ini cenderung hanya mengasah aspek mengingat (*remembering*) dan memahami (*understanding*), yang merupakan *low order of thinking skills* dan lebih berorientasi pada pengembangan kecerdasan (intelegenesi) daripada pengembangan kreativitas dalam berkarya,



sedangkan keduanya sama pentingnya. Siswa tidak hanya harus paham tentang teori yang ada tetapi bagaimana caranya menjadi lebih kreatif untuk menghasilkan sebuah produk/karya yang bisa dipergunakan dalam membantu proses pembelajaran. Akibatnya, sebagian besar guru memberikan informasi yang terlalu banyak dalam waktu singkat kepada siswa sehingga penyajian informasi menjadi kurang bermakna dan siswa merasa kesulitan untuk menerapkan apa yang telah dipelajarinya dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari. Siswa hanya terlatih tentang bagaimana berpikir secara logis atau berpikir konvergen yaitu kemampuan menemukan satu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia.

Penilaian proyek sangat dianjurkan untuk dilaksanakan (Rudi, 2014). Fikriyah (2015) mengemukakan bahwa salah satu model pembelajaran yang relevan dengan pengimplementasian kurikulum 2013 dan diperkirakan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain (Rati, 2017). Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek menurut BPSDMPK dan PMP Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014).

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)
Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas.
2. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)
Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan siswa, sehingga siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut.
3. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)
Pengajar dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek, antara lain: (a) membuat *timeline*, (b) membuat *deadline* penyelesaian proyek, (c) membawa siswa merencanakan cara yang baru, (d) membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (e) meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.
4. Memonitor Siswa dan Kemajuan Proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)
Pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.
5. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)
Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar.
6. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)
Pada akhir pembelajaran, pengajar dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

Pembelajaran berbasis proyek sudah tervalidasi dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Berkaitan dengan hal tersebut, perludikaji lebih lanjut tentang respon siswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran. Tujuan kajian ini adalah menganalisis dan mendeskripsikan respon siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan pembelajaran berbasis proyek.



METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis respon siswa dalam pembelajaran berbasis proyek. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A yang berjumlah 35 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan wawancara tidak terstruktur. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2011). Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dan peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Sugiyono, 2010). Setelah pembelajaran berakhir, angket respon diberikan kepada siswa. Persentase respon siswa dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ skor} = \frac{\text{skor jawaban siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil presentase respon tersebut diubah menjadi data kualitatif dengan kriteria sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1:
Interpretasi Skala Liket

Persentase	Interpretasi
0 % – 25 %	Tidak baik
26 % – 50 %	Kurang baik
51 % – 75 %	Baik
76 % – 100 %	Sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Angket respon siswa yang diberikan sesaat setelah pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Data hasil respon siswa (dalam %) ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2:
Data Respon Siswa

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat senang mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek pada materi kalor dan perpindahannya.	34.29	65.71	0	0
2	Pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada materi kalor dan perpindahannya menjadi lebih menarik karena mampu memadukan berbagai keterampilan dalam proses pembelajaran.	48.57	45.72	5.71	0
3	Pembelajaran yang dilaksanakan sangat membosankan.	0	5.71	48.57	45.72
4	Pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, guru banyak menggunakan media yang menarik dalam menjelaskan permasalahan dan pemberian tugas.	28.57	68.57	0	2.86
5	Media yang digunakan guru dalam pembelajaran ini, sangat membantu saya dalam memahami tugas yang harus dikerjakan.	28.57	65.72	5.71	0
6	Dalam pembelajaran ini, guru tidak memanfaatkan media dengan baik.	0	8.57	77.14	14.29
7	Pembelajaran IPA dengan menggunakan model	22.86	62.86	14.28	0



No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
	pembelajaran berbasis proyek membuat saya semakin tertarik terhadap pelajaran IPA.				
8	Pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek membuat saya lebih mudah menerapkan pembelajaran IPA dalam kehidupan sehari-hari.	20	74.29	5.71	0
9	Pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek membuat saya lebih tertarik memahami konsep-konsep IPA karena erat kaitannya dengan kehidupan.	22.86	71.43	5.71	0
10	Pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek membuat saya lebih memahami materi pelajaran yang diberikan	14.29	74.28	11.43	0
11	Pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek membuat saya lebih menyadari pentingnya mempelajari IPA dalam kehidupan.	20	68.57	11.43	0
12	Melalui pembelajaran ini, saya semakin menyadari pentingnya menjaga lingkungan.	37.15	57.14	5.71	0
13	Proyek yang diberikan guru membangkitkan ide kreatif saya.	34.28	62.86	2.86	0
14	Dengan proyek yang dibuat, saya merasa tertantang untuk menciptakan sesuatu yang baru.	5.71	80	11.43	2.86
15	Saya termotivasi untuk lebih mencari sumber-sumber penunjang yang mendukung saya untuk mendapatkan ide-ide baru dalam menyusun proyek.	8.57	71.43	17.14	2.86
16	Saya menjadi bingung ketika guru meminta saya merencanakan suatu proyek.	2.86	25.71	57.14	14.29
17	Dengan pembelajaran berbasis proyek membuat saya bingung dengan tugas yang diberikan.	2.86	8.57	68.57	20
18	Guru tidak memberikan pedoman pembuatan proyek kepada siswa.	0	5.71	82.86	11.43
19	Dengan permasalahan yang dipaparkan oleh guru, saya mampu membuat rancangan penelitian untuk penyelesaian masalah.	17.14	65.72	17.14	0
20	Dengan pembelajaran seperti ini, membuat saya termotivasi untuk mencari solusi dari setiap permasalahan yang dihadapi.	14.29	77.14	8.57	0
21	Pembelajaran berbasis proyek membuat saya lebih memahami langkah-langkah yang harus saya lakukan untuk memecahkan masalah.	14.29	77.14	8.57	0
22	Saya mampu bekerjasama dengan kelompok untuk membuat produk yang baru/modifikasi dari produk yang sudah ada sebelumnya.	31.43	68.57	0	0
23	Pembelajaran berbasis proyek menyadarkan saya untuk menghargai ide dan gagasan orang lain.	25.71	65.72	8.57	0
24	Saya menikmati kebersamaan dan kerjasama dalam penyelesaian proyek.	42.86	54.28	2.86	0
25	Pembelajaran berbasis proyek membuat saya lebih aktif dalam berdiskusi dengan teman-teman.	37.14	60	2.86	0
Rata-Rata Respon Siswa		21.60	61.49	13.37	3.54

Berdasarkan tabel 1 di atas, respon siswa dikatakan baik apabila persentase skor antara 51 % – 75 %. Pada tabel 2, terlihat bahwa hampir di setiap pernyataan dalam angket



respon siswa menyatakan setuju dengan pembelajaran berbasis proyek yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa selama pembelajaran berbasis proyek pada materi kalor dan perpindahannya dikatakan baik karena sekurang-kurangnya 75 % siswa atau lebih memberi respon yang baik dalam pembelajaran.

Rata-rata respon siswa memberikan hasil yang baik dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Hal ini disebabkan karena guru dapat mengaktifkan siswa dalam belajar. Siswa dibiasakan untuk menemukan sendiri konsep IPA melalui proyek yang diberikan dengan mengkonstruksi pengetahuan dalam diri siswa (Sari, 2015). Siswa mempunyai pengalaman langsung mengenai pembelajaran pada materi kalor dan perpindahannya. Materi dalam pembelajaran IPA masih berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga sebagian besar siswa menganggap IPA adalah pelajaran yang menarik. Siswa juga tidak menemui kesulitan dalam pembelajaran karena jika dipelajari dan dipahami lebih dalam, IPA adalah pelajaran yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan memiliki kategori baik. Siswa memberikan respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran. Secara umum, penerapan pembelajaran berbasis proyek membawa dampak positif terhadap proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fikriyah, M., Indrawati & Gani, A. A. 2015. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Disertai Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Fisika di SMAN 4 Jember dalam *Jurnal Pembelajaran Fisika* Vol. 4 No. 2 (hal 181-186).
- Kemdikbud. 2014. Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs (Untuk Guru). Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Dan Kebudayaan Dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Rati, N.W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. 2017. Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas, dan Hasil Belajar Mahasiswa dalam *Jurnal Pendidikan Indonesia* Vol. 6 No. 1 (hal 60-71).
- Rudi. 2014. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) dalam Materi Statistika SMP dalam *Artikel E-Buletin LPMP Sulsel Edisi Desember 2014* ISSN. 2355-3189.
- Sari, D.N., Sutikno, & Masturi. 2015. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa Melalui Elektroskop Sederhana dalam *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF 2015* Vol. IV No. 2 (Hal 19-24).
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wahida, F., Rahman, N., & Gonggo, S.T. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Parigi dalam *Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako* Vol.4 No. 1 (hal 36-43).



Widyatmoko, A. & Pamelasari, S.D. 2012. Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mengembangkan Alat Peraga IPA dengan Memanfaatkan Bahan Bekas Pakai dalam *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia (JPPI)* Vol. 1 No. 1 (hal 51-56).



**Peran Lawang Sewu Sebagai Benda Cagar Budaya, Seni, Pendidikan dan Ekonomi Pariwisata di
Kelurahan Sekayu Kota Semarang**

Dr. H. R. Soelistijanto, M.Hum, Dra. Sri Widayati, MPd.

Maria Denok Bekti Ningrum, MPd., Marini, MPd.

IKIP Veteran Semarang

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

I.1. Arti Penting Benda Cagar Budaya Bangsa Indonesia menghadapi tantangan setelah Proklamasi Kemerdekaan yaitu berupa masalah pembangunan dan pembinaan bangsa (nation and character Building)

(Aman;2011, 1). Pembangunan dan pembinaan bangsa dapat dikembangkan dari pembinaan kesadaran sejarah melalui belajar atau studi pada sejarah Nasional Indonesia. Peninggalan sejarah dan benda-benda cagar budaya sebagai warisan budaya nenek moyang Bangsa Indonesia mempunyai nilai-nilai yang cukup tinggi, baik ditinjau dari latar belakang sejarah maupun dari sudut arsitektur dan ragam seninya. Oleh karena itu peninggalan sejarah dan benda-benda cagar budaya tersebut perlu dilestarikan, dirawat dan dikembangkan lebih lanjut agar tetap lestari, sehingga masih dapat dinikmati dan dilihat oleh generasi selanjutnya.

Pada umumnya masyarakat awam masih menganggap peninggalan sejarah dan benda-benda cagar budaya tidak memiliki arti dan manfaat bagi kehidupan langsung masyarakat. Masyarakat di sekitar lokasi tersebut sadar atau tidak, sebenarnya telah menikmati hasil keberadaan peninggalan sejarah dan benda-benda cagar budaya tersebut. Perlu ada peningkatan kesadaran sejarah dan rasa memiliki bersama terhadap situs sejarah mengingat pentingnya pelestarian sejarah dan benda-benda cagar budaya termasuk bagi kehidupan social maupun ekonominya. Dari segi kelestarian situs sejarah, Candi Gedong Songo rawan terhadap pencurian dan kerusakan seperti aksi graffiti pada bangunan Candi Gedong Songo. Apabila dilihat dari sudut pandang bidang ekonomi benda-benda cagar budaya memiliki nilai



ekonomi tinggi dan merupakan produk atau komoditas pariwisata yang strategis. Upaya memberdayakan masyarakat untuk melestaiakan lingkungan atau situs cagar budaya sangat penting dalam rangka pelaksanaan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya maupun untuk menunjang program pemerintah di bidang pariwisata

Banyaknya kasus-kasus yang berupa pengrusakan, pencurian, penjualan ataupun pengalihan fungsi dari benda-benda cagar budaya. Kondisi tersebut menggambarkan bahwa kesadaran masyarakat dalam peran sertanya melestarikan lingkungan cagar budaya masih belum maksimal. Oleh karenanya masyarakat sekitar situs benda cagar budaya harus terus diberi pengertian dan pemahaman akan pentingnya benda cagar budaya sebagai warisan bangsa yang tak ternilai sebagai sumber belajar dan pariwisata.

Masyarakat di Sekitar Benda Cagar Budaya perlu meningkatkan kemampuan dan peran serta di bidang ekonomi untuk mendukung pengembangan Situs Candi sebagai Pariwisata, Ekonomi, Sosial, Budaya dan Pendidikan.

Kota Semarang adalah Ibukota Provinsi Jawa Tengah. Kota Semarang terletak di pantai Utara Provinsi Jawa Tengah. Kota Semarang memiliki jalur transportasi darat, laut dan udara. Transportasi Darat menghubungkan Kota Semarang menuju kota-kota di Pantai Utara Jawa Tengah seperti ke arah Barat menuju Kendal, Weleri, Pekalongan sampai Tegal dan Cirebon di Provinsi Jawa Barat. Ke arah Timur menuju Demak, Pati, Kudus, Rembang dan Lasem bahkan sampai Tuban di Jawa Timur. Ke arah Selatan menuju Ungaran dan di Bawen terdapat simpang dua, ke Timur ke arah Salatiga, Surakarta, ke arah Barat menuju Secang Magelang bahkan Provinsi DIY.

Kota Semarang memiliki banyak peninggalan bersejarah dari masa Hindia Belanda dan Masa Berkembangnya Kerajaan Islam di Indonesia dan Jawa Tengah pada khususnya. Peninggalan bersejarah ini berupa Gedung Lawang Sewu. Peninggalan bersejarah Gedung Lawang Sewu perlu dilestarikan dan di jaga kelestariannya karena merupakan bukti sejarah dari Sejarah Indonesia dan khususnya Sejarah Provinsi Jawa Tengah. Gedung Lawang Sewu menunjukkan bahwa di Provinsi Jawa Tengah pernah mengalami masa Pemerintah Kolonial Hindia Belanda, di Provinsi Jawa Tengah pernah terdapat Kantor Transportasi Darat yaitu Transportasi Kereta Api NIMS. Oleh



karena itu, Gedung Lawang Sewu yang merupakan Kantor NIMS pada masa Pemerintah Kolonial Hindia Belanda perlu dilestarikan dan dilindungi sebagai Benda Cagar Budaya sesuai Undang-Undang Tentang Benda Cagar Budaya.

I.2. Lawang Sewu

Gedung Lawang Sewu dibangun pada 27 Februari 1904 oleh Het Hoofdkantoor van de Nederland-Indische Spoorweg Maatschappij (NIS) yaitu Perusahaan Kereta Api Hindia Belanda. Gedung Lawang Sewu dibangun untuk menjadi Kantor yang baru dan memadai karena jaringan Kereta Api dan Jasa Transportasi Kereta Api telah semakin meningkat yaitu berupa penambahan personil teknik dan administrasi perkantoran. Kantor NIS yang lama di Stasiun Semarang Gudang sudah tidak memadai.

NIS menunjuk Prof. Jacob F. Klinhamer dan B.J. Quendag seorang arsitek untuk merancang dan membangun Gedung NIS yang baru di tepi ujung Bojongweg. Jadilah berdiri Gedung NIS yang sekarang dikenal sebagai Lawang Sewu.

Pada masa Kemerdekaan RI, Gedung Lawang Sewu digunakan oleh Djawatan Kereta Api Repoeblik Indonesia (DKARI). Pada masa Pertempuran Lima Hari Kota Semarang menjadi tempat pertempuran antara pejuang Kota Semarang yaitu AMKA (Angkatan Muda Kereta Api) melawan tentara Jepang dari Kido Butai yang menempati markas di Jatingaleh (sekarang Arhanud Kesatrian). Oleh karena itu, Pemerintah Kota Semarang memasukkan Gedung Lawang Sewu sebagai salah satu dari 102 Bangunan Kuno Bersejarah di Kota Semarang yang patut dilindungi melalui Surat Keputusan Walikota Nomor 650/50/1992.

kemudian dipakai sebagai Ajendam dan Kantor Badan Prasarana Komando Daerah Militer Kodam IV Diponegoro, kemudian dipakai Kantor Wilayah (Kanwil) Kementrian Perhubungan Jawa Tengah, kini menjadi Obyek Wisata Lawang Sewu. Akan lebih baik menjadi Museum Lawang Sewu.

I. Permasalahan

Berdasarkan uraian dalam latar belakang dan kajian pustaka tersebut maka didapatkan suatu permasalahan yaitu masih rendahnya pemahaman masyarakat di sekitar situs Gedung Lawang Sewu akan pentingnya benda cagar budaya sebagai sumber belajar dan pengembangan pariwisata



II. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Meningkatkan kesadaran masyarakat untuk memelihara peninggalan sejarah dan benda-benda cagar budaya khususnya di Gedung Lawang Sewu.
- b. Tujuan dari kegiatan ini adalah terciptanya lingkungan Gedung Lawang Sewu yang bersih, indah, nyaman dan terjaga kelestariannya,
- c. Meningkatkan peran masyarakat di sekitar Situs Gedung Lawang Sewu sebagai pelestari dan meramaikan pariwisata bidang ekonomi (kuliner), social dan budaya serta pendidikan.

2. Manfaat

- a. Tumbuhnya kesadaran masyarakat sekitar Gedung Lawang Sewu akan pentingnya pelestarian lingkungan cagar budaya.
- b. Terciptanya lingkungan cagar budaya sebagai sumber belajar dan tujuan wisata.
- c. Tumbuhnya kewirausahaan masyarakat sekitar Gedung Lawang Sewu sebagai peran dan partisipasi masyarakat terhadap Gedung Lawang Sewu sebagai Benda Cagar Budaya, Kehidupan Ekonomi, Kehidupan Sosial, Kehidupan Budaya dan Kehidupan Pendidikan.

LANDASAN TEORI

A. Benda Cagar Budaya

Peninggalan sejarah dan benda cagar budaya sebagai warisan budaya nenek moyang Bangsa Indonesia mempunyai nilai-nilai yang cukup tinggi, baik ditinjau dari latar belakang sejarah maupun dari sudut arsitektur dan ragam seninya. Oleh karena itu benda cagar budaya dan peninggalan sejarah tersebut perlu dilestarikan, dirawat dan dikembangkan lebih lanjut agar tetap lestari sehingga masih dapat dinikmati oleh generasi selanjutnya.

Pemerintah dalam hal ini sudah berusaha untuk dapat menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah dan benda cagar budaya, dengan mengeluarkan suatu peraturan



perundang-undangan yaitu Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar budaya dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 1993 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1992.

Berdasarkan pasal 1 dari Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1992, yang dimaksud dengan Benda Cagar Budaya pasal 1.

1. Benda Cagar Budaya adalah:
 - a. Benda buatan manusia, bergerak atau tidak bergerak yang berupa satuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya atau sisa-sisanya, yang berumur sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, atau mewakili masa gaya yang khas dan mewakili masa gaya yang khas sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.
 - b. Benda alam yang dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.
2. Situs adalah lokasi yang mengandung benda cagar budaya termasuk lingkungannya yang diperlukan bagi pengamanannya.

Jadi yang dimaksud dengan benda cagar budaya adalah semua benda yang telah berumur sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, baik itu benda tidak bergerak misalnya: bangunan rumah, gedung, monumen, gapura, tempat ibadah seperti masjid, gereja ataupun kelenteng, Kemudian benda bergerak misalnya mobil, sepeda, kereta, gerobak dan sebagainya.

Selanjutnya berdasarkan Bab III diatur tentang penguasaan, pemilikan, penemuan dan pencaria dari benda cagar budaya, yang diatur sebagai berikut

Pasal 4:

- (1). Semua benda cagar budaya dikuasai oleh negara.
- (2) Penguasaan benda cagar budaya sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) meliputi benda cagar budaya yang terdapat di wilayah Republik Indonesia.
- (3) Pengembalian benda cagar budaya yang pada saat berlakunya Undang-Undang ini berada di luar wilayah hukum Republik Indonesia, dalam rangka Penguasaan oleh Negara, dilaksanakan oleh pemerintah sesuai dengan Konvensi internasional.

Kemudian berdasarkan pasal 6 (1) Benda cagar budaya tertentu dapat dimiliki atau dikuasai oleh setiap orang dengan tetap memperhatikan fungsi sosialnya dan sepanjang tidak bertentangan dengan ketentuan dalam Undang-Undang in; (2) Benda cagar budaya sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) adalah benda cagar budaya yang



a). dimiliki dan dikuasai secara turun-temurun atau merupakan warisan; b) jumlah untuk setiap jenisnya cukup banyak dan sebagian telah dimiliki oleh Negara.

Dari ketentuan tersebut di atas jelas sekali bahwa semua benda cagar budaya harus dikuasai oleh Negara, sedangkan yang dimiliki oleh perseorangan harus berasal dari warisan. Lebih lanjut dalam Undang-Undang ini dijelaskan bahwa setiap perubahan walaupun sedikit dari benda cagar budaya harus sepengetahuan pemerintah, sehingga walaupun benda cagar budaya itu milik pribadi, tetapi pemiliknya tidak dapat merubah baik bentuk, makna atau fungsinya seenaknya sendiri. Apabila ada pelanggaran tentang penggunaan benda cagar budaya ini dapat dikenakan tuntutan pidana. (Bab VIII UU No. 5 Tahun 1992).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1992 ini pemerintah atau Negara berkewajiban untuk melindungi semua benda yang termasuk kategori benda cagar budaya. Sebab benda cagar budaya yang merupakan warisan bangsa ini merupakan suatu kekayaan budaya yang harus terus dilestarikan, sehingga generasi selanjutnya akan pahan budaya masa lalu, yang dikemudian hari diharapkan dapat menumbuhkan kecintaan dan rasa bangga terhadap Negara Republik Indonesia.

B. Upaya Pelestarian Benda Cagar Budaya

Upaya menyelamatkan Benda Cagar Budaya yang merupakan warisan budaya bangsa membutuhkan kepedulian dan komitmen yang kuat dari semua pihak. Menghancurkan benda cagar budaya memang lebih mudah dari pada harus merenovasi sesuai dengan aslinya, namun sesuai dengan ketentuan yang ada hal ini tidak diijinkan. Sebenarnya benda cagar budaya ini apabila dikelola dengan baik dan profesional akan member keuntungan secara ekonomis, baik dari sektor pajak untuk kas daerah dan bisnis.

Untuk dapat melestarikan benda cagar budaya, maka harus dilakukan berbagai upaya, sehingga warisan budaya bangsa tersebut tetap dapat dilihat dan dinikmati. Adapun upaya-upaya itu adalah:

1. Tindakan Preventif

Tindakan preventif yaitu melakukan kegiatan-kegiatan untuk mencegah rusaknya atau hilangnya benda-benda purbakala peninggalan sejarah. Usaha ini



hendaknya dilakukan dengan kerjasama antara lembaga terkait baik di pemerintah pusat maupun pemerintah daerah.

Pada pasal 41 Peraturan Pemerintah Nomor 10 Tahun 1993 dalam hal pembinaan disebutkan bahwa:

- a. Menteri bertanggung jawab atas pembinaan terhadap pengelolaan benda cagar budaya.
- b. Pembinaan terhadap pemilik atau yang menguasai benda cagar budaya.
- c. Pembinaan peran serta masyarakat dalam upaya pelestarian.
- d. Pembinaan dilakukan dengan malalui bimbingan dan penyuluhan, pemberian bantuan tenaga ahli dan pengikatan peran serta masyarakat.

Berdasarkan ketentuan diatas dapat disimpulkan bahwa pemerintah dalam hal ini kementerian atau instansi terkait merupakan pihak yang bertanggung jawab dalam menjaga keberadaan benda cagar budaya. Selain itu tindakan preventif dapat dilakukan lewat berbagai bidang yaitu:

a. Bidang Pendidikan

Turut serta melakukan usaha yang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat agar anggota masyarakat terutama yang bertempat tinggal berdekatan dengan situs budaya secara bersama-sama melestarikan benda cagar budaya tersebut. Menumbuhkan kecintaan pada benda-benda cagar budaya guna menjaga kelestarian lingkungan sebagai sebuah kekayaan budaya yang membanggakan.

Turut serta melakukan usaha-usaha agar anggota masyarakat dengan kesadarannya dan senang hati menjaga, melindungi dan memelihara benda-benda cagar budaya peninggalan sejarah di masing-masing lingkungan tempat tinggalnya.

Turut serta melakukan usaha-usaha yang bersifat mendidik, agar anggota masyarakat tidak segan-segan melaporkan kepada pihak berwajib apabila menjumpai pengrusakan, pemindahan dan pencurian terhadap benda-benda cagar budaya tersebut.

b. Bidang Penerangan



Turut serta memberikan penerangan kepada masyarakat akan pentingnya benda-benda atau lingkungan cagar budaya sebagai peninggalan sejarah di tanah air Indonesia untuk keperluan sejarah, kebudayaan, kesenian bangsa Indonesia melalui berbagai media, ceramah-ceramah atau tulisan.

c. Bidang Pengamanan dan Pengawasan

Melakukan kegiatan bersama aparat, lembaga-lembaga dan atau instansi terkait untuk mengurangi atau mencegah timbulnya gangguan terhadap benda-benda cagar budaya. Pasal pasal 24 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1992 menyebutkan: (1) Pemerintah melakukan pengawasan terhadap benda cagar budaya beserta situs yang ditetapkan; (2) Ketentuan mengenai pengawasan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dilaksanakan secara terpadu dan ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah. (Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1993: 15 -16).

2. Tindakan Represif

Semua instansi pemerintah dan pejabat yang diberi kewenangan harus bekerja sama dan berkoordinasi dengan baik untuk melakukan segala usaha untuk memberantas dan menindak segala gejala-gejala serta kegiatan lainnya, yang merupakan bentuk gangguan terhadap benda-benda atau lingkungan cagar budaya dengan jalan:

- b. Menghentikan organisasi atau individu-individu yang melakukan gangguan terhadap benda-benda atau lingkungan cagar budaya.
- c. Menanggulangi agar gangguan terhadap benda-benda atau lingkungan cagar budaya tidak terulang kembali.
- d. Melakukan penyelidikan yang teliti terhadap pelaku-pelaku yang mengganggu dan melakukan tindak pidana terhadap benda-benda atau lingkungan cagar budaya.
- e. Melaksanakan tindakan bagi pelaku-pelaku yang melakukan gangguan terhadap benda-benda atau lingkungan cagar budaya sesuai dengan ketentuan perundang-undangan (pasal 26 Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1992).

3. Tindakan Kuratif



Tindakan kuratif dilakukan dalam bentuk penyelamatan, pengamanan, perawatan dan pemugaran benda cagar budaya dari kerusakan dan kemusnahan. Gangguan terhadap benda-benda cagar budaya yang mengakibatkan rusaknya dan lenyapnya benda cagar budaya ada dua sebab yaitu karena factor alam dan perbuatan manusia.

Untuk menghentikan atau mengurangi terjadinya kerusakan atau kemusnahan dapat dilakukan dengan tindakan kuratif yang berupa perlindungan, pemeliharaan dan pemugaran benda cagar budaya, yang sudah diatur dengan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1992 pasal 15 dan Peraturan Pemerintah Nomor 10 Tahun 1993 pasal 26 ayat (1).

Meningkatkan peran masyarakat di sekitar Benda Cagar Budaya Lawang Sewu untuk melestarikan Gedung Lawang Sewu sebagai tempat belajar dan rekreasi serta pariwisata.

METODE PPELAKSANAAN

A. Bentuk dan Metode Pelaksanaan

Pengabdian kepada masyarakat sebagai bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi dilakukan dengan memberi penyuluhan berdasar bidang studi dan pembahasannya. Kegiatan penyuluhan dilakukan kepada masyarakat di sekitar Gedung Lawang Sewu tentang status Gedung Lawang Sewu sebagai Benda Cagar Budaya beserta pengembangannya sebagai Pariwisata. Bentuk kegiatan yang dilakukan adalah pemberdayaan masyarakat dalam upaya pelestarian Benda Cagar Budaya sebagai sumber belajar dan pengembangan pariwisata di Gedung Lawang Sewu. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah penyuluhan dan diskusi untuk membahas masalah kesadaran masyarakat terhadap upaya pelestarian benda cagar budaya sebagai sumber belajar dan pengembangan pariwisata di situs tersebut.

B. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam kegiatan Pengabdian pada Masyarakat adalah:

1. Para tokoh masyarakat sekitar Gedung Lawang Sewu.
2. Masyarakat sekitar Gedung Lawang Sewu
3. Masyarakat pengguna (10 Orang)



C. Kegiatan dan Materi Kegiatan

A. Kegiatan

1. Penyuluhan
2. Tanya Jawab

D. Metode Penyuluhan

Ceramah dan Tanya Jawab.

PEMBAHASAN

Kegiatan penyuluhan dilakukan dengan mengunjungi Kelurahan Sekayu pada tanggal 30 Desember 2015. Usai bertemu dengan Bapak Lurah Sekayu selanjutnya menyampaikan materi materi penyuluhan yaitu:

I. Materi Penyuluhan:

A. Drs. R. Soelistijanto, M.Hum : Benda Cagar Budaya

Museum Lawang Sewu merupakan Benda Cagar Budaya sesuai dengan UU No. 11 tahun 2010. Dalam UU No. 11 tahun 2010 dikatakan bahwa Benda Cagar Budaya adalah Benda yang telah berusia minimal 50 tahun dan mewakili gaya tertentu. Museum Lawang Sewu dibangun pada masa Kolonial Hindia Belanda sebagai Kantor Jawatan Kereta Api, dengan mengunjungi Museum Lawang Sewu akan mengetahui pada masa Kolonial Hindia Belanda ada Jawatan Kereta Api di Jawa Tengah. Melihat masa pembangunannya pada masa Kolonial Hindia Belanda dapat dikatakan bahwa Museum Lawang Sewu telah berusia lebih dari 50 tahun dan memiliki Gaya Tertentu yaitu Memiliki Gaya Seni Bangunan Renaissance. Oleh karena itu, Museum Lawang Sewu layak memiliki status sebagai Benda Cagar Budaya. Museum Lawang Sewu sebagai Benda Cagar Budaya harus dijaga kelestariannya. Museum Lawang Sewu tidak boleh dibawa atau dijual ke luar negeri Indonesia baik secara keseluruhan maupun perbagian. Keasrian dan keindahan Museum Lawang Sewu juga patut dijaga kebersihannya dari perusakan dan corat-coret. Terlebih lagi, Museum Lawang Sewu pernah menjadi Gedung Pertahanan Pemuda Djawatan Kereta Api dalam Pertempuran Lima Hari di Semarang. Ini berarti bahwa Museum Lawang Sewu juga memiliki Sejarah dalam Perjuangan Bangsa dan Negara Republik Indonesia.

B. Dra. Sri Widayati, MPd. : Kewirausahaan



Museum Lawang Sewu memiliki potensi sebagai ekonomi pariwisata. Museum Lawang Sewu dapat menjadi tempat usaha ekonomi pariwisata. Warga Kelurahan Sekayu dapat turut berpartisipasi dalam ekonomi pariwisata Museum Lawang Sewu. Kaos, Cinderamata dan Batik dapat menjadi produk andalan untuk ditawarkan dalam ekonomi pariwisata Museum Lawang Sewu. Batik dapat dikembangkan di Kelurahan Sekayu dengan melihat pengalaman perkembangan Batik di Kota Pati yang menggunakan dana bantuan dari PNPM. Motif Batik Lawang Sewu dapat menjadi andalan pengembangan Batik yang akan bisa dikembangkan di Kelurahan Sekayu.

C. Dra. Maria Denok Bektiningrum, MPd. : Pendidikan Seni Bagi AUD

Pembelajaran seni seperti seni tari, dapat dilakukan kepada AUD karena AUD masing-masing memiliki bakat dan talenta. Bakat dan talenta masing-masing AUD tidak sama dan pengembangannya ditentukan oleh lingkungan. Seni memerlukan latihan untuk mengasah kemampuan estetis AUD. Seni menjadi bagian dari kehidupan AUD yaitu dengan bermain. Kegiatan seni yang dapat dilakukan beraneka macam yang dapat mengasah kemampuan kognitif anak, kemampuan motorik halus anak, kemampuan motorik kasar anak. Dapat dilakukan kegiatan seni seperti melukis Lawang Sewu.

D. Marini SPd, MPd. : Museum Lawang Sewu Sebagai Sarana Belajar

Kegiatan pembelajaran kepada anak memerlukan berbagai strategi dan media yang menarik bagi anak. Belajar melalui mengamati benda-benda secara langsung lebih menarik dari pada sekedar membaca atau melihat dari buku atau gambar. Belajar dengan melakukan kegiatan kunjungan ke tempat-tempat bersejarah dapat menarik minat anak. Museum Lawang Sewu merupakan salah satu tempat yang menarik untuk dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran pada Anak Usia Dini.

Banyak hal yang dapat diperoleh anak dengan mengunjungi tempat ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Anak dapat mengenal salah satu alat transportasi darat, yaitu kereta api.



2. Anak dapat mengenal salah satu bentuk alat komunikasi, yaitu telepon.
3. Anak dapat mengenal bentuk-bentuk teknologi, seperti kalkulator.
4. Anak dapat mengenal perkembangan teknologi, seperti perkembangan alat-alat transportasi dan komunikasi.
5. Anak dapat mengenal salah satu potensi budaya di Semarang.
6. Anak dapat mengenal salah satu gedung bersejarah di Semarang.

III. Tanya Jawab:

1.H.Musta'in (LPMK): Menetapkan Lawang sewu sebagai Benda Cagar Budaya sangat bagus dan perlu di dukung karena melestarikan warisan budaya Nasional. Ide Kewirausahaan di Lawang Sewu bagus namun perlu memperhatikan aspek kualitas.Kebanyakan Kaos di jawa tengah seperti di Lawang Sewu dan di Candi Borobudur kebanyakan kualitasnya kurang bagus tidak seperti di Yogyakarta.Ini tantangan bagi kita semua seperti yang diamanahkan bapak Gubernur Ganjar Pranowo supaya memperbaiki kualitas kaos sehingga tidak eman-eman untuk membeli.Batik juga begitu, yang bagus dari lasem karena mengundang ahli batik dari Surakarta.Jadi kalau mau mengembangkan wirausaha seperti kaos dan batik perlu peningkatan kualitas produk.

2. Hesty S (Staf Kelurahan): Kami atas nama Perangkat Kelurahan berterimakasih dengan adanya penyuluhan ini sehingga kami tahu sejarah Lawang Sewu padahal hampir setiap hari lewat. Pengetahuan tentang Lawang Sewu sangat penting bagi kami karena akan menjadikan kami bisa memberi tahu anak-anak kami tentang riwayat Lawang Sewu. Kami menyambut baik penyuluhan ini dan berharap ada penyuluhan lagi untuk ibu-ibu PKK terkait dengan ceramah tentang PAUD dan Kewirausahaan.Terimakasih.

VIII. Kesimpulan

- A. Museum Lawang Sewu memiliki latarbelakang Sejarah Perusahaan Kereta Api di Semarang dan Jawa Tengah. Museum Lawang Sewu perlu dipelihara karena dapat menjadi sumber pengetahuan bagi setiap generasi di Semarang tentang Sejarah



Perkembangan Kereta Api di Semarang dan Jawa Tengah. Museum Lawang Sewu dapat menjadi identitas bersama warga Kota Semarang dan Provinsi Jawa Tengah, sebagai awal mula berdirinya Perusahaan Kereta Api di Kota Semarang dan Provinsi Jawa Tengah.

- B. Museum Lawang Sewu memiliki pula Latar Belakang Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Bangsa Dan Negara Republik Indonesia di Kota Semarang dan Provinsi Jawa Tengah. Museum Lawang Sewu menjadi Markas Pertahanan Pemuda Djawatan Kereta Api dalam Pertempuran Lima Hari di Kota Semarang.
- C. Museum Lawang Sewu dapat menjadi tempat pameran Sosial dan Budaya Kota Semarang, dan Provinsi Jawa Tengah.
- D. Museum Lawang Sewu dapat menjadi tempat rekreasi warga Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah dan dari Kota lain di Jawa serta Indonesia, juga dari Luar Negeri.
- E. Museum Lawang Sewu adalah Ikon Pariwisata Kota Semarang, menjadi tanda Keindahan Kota Semarang baik pada masa Hindia Belanda maupun pada masa sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Catron, Caron E dan Allen, Jan. *Early Childhood Curriculum, A Creative Play Model*. New Jersey: Prentice Hall, 1999.
- Jensen, Eric. *Guru Super dan Super Teaching*. Jakarta: Indeks, 2010.
- Morrison, George S. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2012.
- Suyanto, Slamet. *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Publishing, 2008.



Analisis Kesalahan pada Teks Narasi Siswa SMP *Error Analysis on Junior High School Students' Narrative Texts*

Waode Hamsia

Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Surabaya
Hamsiawaode@yahoo.com

Abstrak

Dalam penelitian ini, siswa masih membuat beberapa kesalahan dalam menulis teks narasi. Kesalahan gramatikal tersebut disebut *error analysis* dalam *tenses*, klausa, kata kerja, kata ganti, koma, atau dalam apostrophes. Para siswa terkadang tidak menyadari bahwa mereka melakukan kesalahan karena ketidaktahuan tata bahasa. Para siswa terkadang memiliki banyak kesulitan dalam menggunakan bentuk kata dalam bahasa Inggris. Kurang kosakata juga mempengaruhi siswa untuk meningkatkan kalimat mereka seperti perbedaan antara kata kerja *regular* dan *irregular*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sebuah desain penelitian yang mengumpulkan informasi mengenai fenomena saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi kesalahan siswa dalam penggunaan gramatikal bentuk *past tense*, mengklasifikasikan kesalahan ke dalam beberapa jenis dan menyelidiki penyebab kesalahan. Data yang digambarkan berasal dari teks narasi yang dibuat oleh siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 10 Surabaya. Data berupa kata-kata. Dapat disimpulkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menerapkan *simple past tense*.

Kata kunci: *Error analysis*, Teks Narasi, Siswa SMP

Abstract

In this research, students still made several errors in writing narrative text. This grammatical error is called error analysis in tenses, clauses, verbs, pronouns, commas, or in apostrophes. Students sometimes do not realize that they made errors because of grammar ignorance. Students sometimes have many difficulties in using English forms. Less vocabulary also affects students to improve their sentences such as differences between regular and irregular verbs. The research design used qualitative descriptive. A research design that collected the information about current phenomena. Therefore, this research was conducted to identify students' errors in the grammatical use of past tense forms, classify errors into several types and investigate the causes of errors. The data were from narrative texts made by 7th grade students of SMP Muhammadiyah 10 Surabaya. The data in the form of words. It can be concluded that students still have difficulties in applying simple past tense.

Keywords: *Error analysis, Narrative Text, Junior High School Students*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris dikenal sebagai salah satu bahasa internasional di dunia. Jadi ini sangat penting. Di Indonesia, bahasa Inggris adalah bahasa asing, yang diajarkan dan dipelajari dari sekolah dasar sampai universitas. Di SMP, bahasa Inggris diajarkan sebagai subjek utama. Tujuan pengajaran bahasa Inggris adalah untuk mengembangkan kemampuan dalam bahasaasing yang terdiri dari kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Diharapkan, bahwa siswa harus memiliki kemampuan berbicara dan menulis yang baik di era globalisasi.

Di antara empat keterampilan di atas, menulis adalah yang paling sulit. Dalam pandangan Heaton (1990: 135) *the writing skills are complex and sometimes difficult to teach, requiring mastery not only of grammatical and rhetorical devices but also of conceptual and judge mental elements*. Itu menyebabkan banyak siswa yang masih memiliki banyak masalah dalam



keterampilan menulis. Kesulitan biasanya dalam menggunakan kalimat gramatikal, memilih kosakata yang sesuai, dan mengatur teks. Oleh karena itu, para guru diharapkan dapat membimbing siswa ketika mereka belajar menulis. Menulis adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang diajarkan di sekolah menengah pertama. Dalam menulis, siswa dapat mengekspresikan perasaan, ide, pemikiran dalam pendapat mereka. Menurut Allen (2010: 91) *the activity of writing begins by brain storming to get the idea in writing. These ideas should be explained in a written form.*

Dulay et al. (1982: 138) menyatakan bahwa *the studies of errors can be applied only in speaking and writing. It cannot be applied in reading and listening.* Kesalahan dalam penulisan narasi dipilih dalam penelitian ini. Hal itu tidak bisa diterapkan dalam membaca dan mendengarkan. Narasi adalah salah satu teks bergenre, yang diajarkan pada siswa kelas 7 sekolah menengah pertama. Fitur tata bahasa leksikal yang signifikan dari teks narasi menggunakan bentuk *past tense* sehingga cocok dengan penelitian ini.

Keraf, (2003:136) menyatakan bahwa teks narasi hanya menyampaikan kepada pembaca suatu kejadian atau peristiwa. Dengan demikian pengertian narasi itu mencakup dua unsur dasar yaitu perbuatan dan tindakan yang terjadi dalam sebuah rangkaian waktu. Penulisan narasi biasanya ditemukan dalam novel, cerita pendek, dan dongeng. Teks narasi adalah cerita tentang peristiwa fiktif atau nyata. Teks narasi termasuk plot, pengaturan, karakter, struktur (pengenalan, komplikasi, resolusi), dan tema. Teks narasi adalah salah satu genre teks yang dipelajari siswa. Teks ini ditulis dengan tujuan untuk menginformasikan kepada pembaca atau orang-orang tentang sesuatu yang terjadi di masa lalu. Teks narasi adalah cerita dengan komplikasi atau peristiwa yang bermasalah dan mencoba untuk menemukan resolusi untuk menyelesaikan masalah.

Dalam penelitian ini, siswa masih membuat beberapa kesalahan gramatikal dalam menulis teks narasi. Kesalahan tersebut dalam penggunaan *tenses*, klausa, kata kerja, kata ganti, koma, atau dalam apostrophes. Para siswa terkadang tidak menyadari bahwa mereka melakukan kesalahan karena ketidaktahuan tata bahasa. Para siswa terkadang memiliki banyak kesulitan dalam menggunakan bentuk kata kerja dalam *past tense*. Kurang kosakata juga mempengaruhi siswa untuk meningkatkan kalimat mereka seperti perbedaan antara kata kerja *regular* dan *irregular*. Analisis sangat diperlukan untuk mengetahui dan menemukan kesalahan apa dari aspek bahasa sehingga siswa sering membuat kesalahan dalam menulis. Peneliti menyadari bahwa kesalahan yang dibuat siswa dalam menggunakan *past tense* terutama dalam bentuk kata kerja lampau perlu dianalisis dengan teliti. Berdasarkan pernyataan di atas, untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis teks narasi, peneliti akan menyajikan makalah tentang "Analisis kesalahan gramatikal dalam teks narasi yang dibuat oleh 20 siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 10 Surabaya.

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Sebuah desain penelitian yang mengumpulkan informasi mengenai fenomena saat ini. Tujuan utama dari desain penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi sifat suatu fenomena yang ada pada saat penelitian dan menyelidiki penyebab fenomena itu. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi kesalahan siswa menulis teks narasi, mengklasifikasikan kesalahan ke dalam beberapa jenis dan menyelidiki penyebab kesalahan. Data yang digambarkan berasal dari teks narasi yang dibuat oleh siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 10 Surabaya. Data berupa kata-kata.



Jadi peneliti menggunakan metode kualitatif. *The qualitative data are in the form of words or pictures rather than numbers* (Fraenkel dan Norman, 2003: 444). Peneliti hanya mengumpulkan tulisan siswa, menganalisis dan mengaturnya. Dengan demikian peneliti bermaksud untuk menyelidiki kesalahan gramatikal dalam teks narasi yang dibuat oleh siswa

Instrumen penelitian adalah tes tertulis yang diberikan kepada siswa, peneliti memberikan tes kepada siswa. Peneliti meminta siswa untuk menulis teks narasi yang menggunakan bahasa Inggris dalam bentuk *simple past tense* di selembar kertas. Para siswa diminta untuk membuat penulisan narasi dan topik telah dipilih oleh peneliti. Topiknya adalah Cinderella, topiknya dipilih karena tes ini akan lebih mudah bagi para siswa. Kemudian, tugas siswa dikumpulkan. Dari sini, peneliti mulai menganalisis kesalahan umum yang dibuat oleh siswa dalam penulisan teks narasi dengan menggunakan *simple past tense*. Peneliti juga menggunakan daftar periksa untuk menemukan jenisnya, dan penyebab kesalahan atau *error analysis* dengan mudah. Berikut tabel daftar periksa:

Jenis kesalahan siswa dan penyebab kesalahan gramatikal pada penggunaan *simple past tense*

Sentence	Correction	Types of error				Causes of Error			
		O	A	MF	MO	OG	IRR	IAR	FCH

Note:

O : Omission

A : Addition

MF : Misformation

MO : Misordering

OG : Over- generalization

IRR : Ignorance of rule restriction

IAR : Incomplete application of rules

FCH : False concepts hypothesis

Teknik pengumpulan data dari hasil menulis narasi para siswa. Data dikumpulkan dalam bulan Agustus 2018. Dalam mengumpulkan data, peneliti meminta guru bahasa Inggris kelas 7 untuk mengawasi tes. Tes itu diberikan oleh guru. Karena itu diperlukan untuk menciptakan situasi yang membuat siswa tidak menyadari bahwa mereka sedang diamati dan untuk mendapatkan data yang valid, sehingga administrasi tes dilakukan oleh guru kelas dan siswa yang diharapkan untuk melakukan tes dengan serius. Kemudian peneliti membuat salinan, setelah itu diklasifikasikan dengan menggunakan *surface strategy taxonomy*.

Peneliti menganalisis data menggunakan beberapa langkah. Yang pertama adalah mengidentifikasi kesalahan. Peneliti mengidentifikasi kesalahan struktur tata bahasa yang ditemukan dalam teks naratif siswa. Yang kedua mengelompokkan kesalahan. Kesalahan yang telah diidentifikasi diklasifikasikan berdasarkan teori Dulay (1982: 150) bahwa *the classification are based on "surface strategy taxonomy" in which the errors were analyzed into error of omission, error of addition, error of misformation, and misordering*. Klasifikasi didasarkan pada kesalahan yang dianalisis menjadi kesalahan kelalaian, kesalahan penambahan, kesalahan salah informasi, dan misordering. Di sini, peneliti berfokus pada struktur generik teks narasi. Terkait dengan kesalahan tata bahasa yang dibuat oleh siswa, faktor-faktor yang menyebabkan kesalahan bisa diketahui. Setelah mengelompokkan data, peneliti menghitung frekuensi setiap jenis kesalahan yang dibuat menggunakan teknik analisis deskriptif (persentase), rumus ditunjukkan di bawah ini:



$$\frac{F}{N} \times 100 \% = n \%$$

N

Keterangan:

- F = Jumlah kesalahan dalam setiap jenis
- N = Jumlah total kesalahan
- n = Hasil

Dengan mengklasifikasikan jenis-jenis kesalahan, penyebabnya bisa dianalisis. Sehingga peneliti membuat kesimpulan berdasarkan temuan penelitian dengan menggambarkan hasil penelitian.

PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Setelah peneliti mengumpulkan data penulisan teks narasi siswa, peneliti menganalisis semua kesalahan yang berfokus pada kesalahan gramatikal penggunaan kata kerja *regular* dan *irregular* di dalam *simple past tense*. Kalimat dianggap sebagai kesalahan jika ada kegagalan siswa dalam menerapkan aturan konteks. Mereka diminta untuk membuat komposisi narasi. Kemudian peneliti mengambil 30 komposisi untuk dianalisis. Berdasarkan data yang dikumpulkan, sebagian besar kesalahan dalam teks narasi dibuat oleh siswa. Ada 330 kalimat yang mengandung kesalahan, di antara 360 kalimat kesalahan ada 311 kesalahan yang ditemukan. Oleh karena itu kesalahan dianggap sebagai 35 kesalahan *addition*, 42 kesalahan *omission*, 13 kesalahan *misordering* dan 270 kesalahan *misformation*. Berikut adalah tabel yang menunjukkan jumlah dan persentase kejadian kesalahan.

Jumlah dan persentase kejadian kesalahan pada tulisan siswa

<i>The type of error</i>	<i>The number of occurrences</i>	<i>Frequency</i>
<i>Omission</i>		
<i>Addition</i>		
<i>Misformation</i>		
<i>Misordering</i>		
<i>Total</i>		100%

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa membuat kesalahan dalam memberikan informasi. Dalam kesalahan ini para siswa gagal menggunakan bentuk morfem yang benar, atau struktur dalam membuat kalimat mereka. Jenis kesalahan tempat kedua yang dibuat siswa adalah *omission*, para siswa gagal memberikan akhiran pada kata verbal. Jenis kesalahan berikutnya adalah *addition* dengan menambahkan kata depan yang salah, kata kerja yang salah setelah kata kerja *modals*, bentuk kata kerja yang salah dari bentuk lampau, akhiran -s / es pada bentuk tunggal dan sebelum kata kerja dalam menghasilkan kalimat, kesalahan-kesalahan tersebut diklasifikasikan menjadi tiga diklasifikasikan menjadi tiga jenis *addition* untuk contoh: penambahan sederhana, regularisasi dan penandaan ganda tetapi dalam hasil ini peneliti hanya menemukan dua jenis: penambahan sederhana dan penandaan ganda. Jenis kesalahan terakhir untuk menempatkan morfem dalam urutan yang benar.



Klasifikasi kesalahan

Permasalahan siswa mendapat kesulitan dalam menerapkan benar dari bentuk *past tense*. Untuk mengetahui jenis atau kesalahan apa yang ada, penting untuk membandingkan kalimat yang salah dan bahasa target berdasarkan aturan *tenses*. Contoh kinerja siswa pada setiap jenis akan ditampilkan di bawah ini.

a. *Omission*

Jenis kesalahan ini dicirikan dengan menghilangkan sebuah item yang diperlukan yang merupakan kesalahan gramatikal. Dalam penelitian ini, peneliti mengelompokkan kesalahan-kesalahan *omission* menjadi beberapa jenis, sebagai berikut:

- *Omission –d,-ed*

Dalam hal ini, para siswa tidak menambahkan kata akhiran –d, -ed atau kata kerja yang *irregular* atau tidak beraturan dari bentuk sebelumnya. Para siswa gagal untuk mengamati aturan kata kerja yang benar dari gramatikal yang digunakan. Contoh: *They live happily in the castle, after Cinderella went to kingdom with beautiful, and prince dance with Cinderella. He search the owner.*

Menurut contoh di atas, para siswa menghilangkan bentuk lampau dari kata kerja yang digunakan. Hal itu dapat dilihat pada kata kerja sebelumnya atau selanjutnya dirumuskan dalam bentuk *simple past tense*. Kalimat itu yang benar adalah *they lived happily in the castle, after Cinderella went to kingdom with beautiful, and prince danced with Cinderella and he searched the owner.*

- *Omission to be*

Pada bagian ini, para siswa menunjukkan bahwa masih ada pemahaman yang tidak jelas dari kalimat verbal dan nonverbal, sehingga mereka tidak tahu bagaimana cara menggunakan gramatikal yang benar. Contoh: *Step mother and step brother very surprised. They very cruel.* Kalimat di atas yang benar adalah *Step mother and step brother were very surprised and they were very cruel* karena kalimatnya adalah kalimat nonverbal dan kata "surprised" dan "cruel" adalah kata sifat.

- *Omission of ending –s in prural form*

Beberapa siswa tidak menambahkan akhiran –s pada nomina yang dapat dihitung yang mewakili bentuk jamak. Fenomena ini menunjukkan bahwa siswa tidak bisa menggunakan aturan bentuk jamak. Contoh: *Her step mother and two sister read that invite.* Siswa itu tidak menggunakan bentuk jamak yang benar. Kalimat itu seharusnya *her step mother and two sisters read that invitation.*

- *Misformation*



Kesalahan ini mendominasi kesalahan siswa. Kesalahan ini terjadi karena penggunaan bentuk pertukaran dalam kalimat secara bebas. Para siswa mengubah secara bebas tanpa memperhatikan gramatikal yang digunakan, sehingga kalimat yang dihasilkan salah. Itu mungkin disebabkan kecenderungan mentransfer bahasa sumber ke bahasa target. Contoh: *They ordered her to cleaned the house every day without helped her, but she must went home at 12.00 p.m.* Kalimat itu seharusnya *They ordered her to clean the house every day without helped her . But she must go home at 12.00 p.m*

- *Misordering*

Contoh: *Cinderella was quickly to went home. Wear shoes after she became very beautiful.* Peneliti menemukan kesalahan tipe *misordering* terendah dalam penelitian ini. Kalimat itu seharusnya *Cinderella went go home quickly and after wearing shoes, she became very beautiful.*

Diskusi

Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa frekuensi kesalahan yang paling banyak adalah kesalahan salah tafsir karena sebagian besar siswa mengalami banyak kesulitan dalam menggunakan *simple past tense*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa memiliki banyak kesulitan dalam menggunakan *simple past tense*. Berdasarkan Dulay et al (1982: 161), menyatakan bahwa *'it remains that older language learners draw on a greater variety of forms than young learners, and thus tend to produce a wider variety of misformation errors'* menunjukkan bahwa fenomena kecenderungan membuat kesalahan salah identifikasi adalah hal biasa.

Dalam membuat kesalahan, pasti ada beberapa penyebab yang menstimulasi kesalahan itu sendiri. Dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk menganalisis kemungkinan penyebab kesalahan yang dihasilkan. Setelah menganalisis data, peneliti menemukan bahwa kesalahan disebabkan oleh tiga dari empat penyebab kesalahan yang lebih umum, *over generalization, ignorance of rule restrictions, incomplete application of rules* dan *false concept hypothesized*. Dalam menganalisis data, peneliti menemukan bahwa kesalahan sebagian besar disebabkan oleh ketidaktahuan *incomplete application of rules*. Ada 242 kesalahan ketidaktahuan tentang pembatasan aturan. Ini berarti bahwa persentase penyebab ini adalah 72,9%. Penyebab kesalahan ini ditandai oleh kegagalan untuk mengamati pembatasan struktur yang ada, misalnya: Suatu hari, datanglah penjaga kerajaan seharusnya suatu hari, datanglah penjaga dari kerajaan. Dalam kesalahan ini mungkin disebabkan oleh analogi. Itu terjadi karena kesalahan menggunakan preposisi yang tepat.

Penyebab kesalahan berikutnya adalah *over generalization* sebesar 20,8% dari kesalahan. Penyebab kesalahan ini ditandai ada gramatikal yang menyimpang. *The students tent to use their previous knowledge in constructing the new form of sentences* (Richard, 1980). Dalam hal ini para siswa menggunakan pengetahuan struktur sebelumnya, misalnya: *they ordered her to cleaned the house every day without helped her*. Dalam kalimat ini siswa dipengaruhi oleh bentuk gramatikal *past tense* digunakan sebelumnya.

Penyebab terakhir dari kesalahan adalah *false concept hypothesized*. Diperlukan 6.3% kesalahan. Penyebab ini terjadi karena kesalahpahaman tentang perbedaan bahasa target, misalnya *Angel changed Cinderella became was very beautiful*. Di sini para siswa menafsirkan bahwa menjadi "was" adalah penanda bentuk *past tense*. Dari hasil penelitian, guru harus memiliki lebih banyak strategi dalam pengajaran dan pembelajaran *tenses* terutama *simple past tense*.



KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan deskripsi data dapat disimpulkan bahwa setelah menganalisis peneliti mendapatkan data tentang siswa,

1. Kesalahan yang biasanya dibuat dalam penulisan teks narasi menggunakan *simple past tense*. Peneliti menemukan bahwa ada 311 kesalahan dalam 267 kalimat. Kesalahan kemunculan adalah *misformation* 75%, diikuti oleh *omission* 12.5%, juga diikuti oleh *addition* 8.9%, dan yang terakhir adalah *misordering* 3,6%.

2. Data menggambarkan bahwa frekuensi kesalahan dari lembar jawaban siswa, kesalahan dalam *misformation* yang sebagian besar frekuensi dari 30 siswa lebih dari setengah dari mereka membuat kesalahan dalam penulisan teks narasi ini menggunakan *simple past tense* dan yang terendah frekuensi dari lembar jawaban siswa adalah *misordering*. Dapat disimpulkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menerapkan *simple past tense* pada kalimat terutama menggunakan kata kerja yang benar dalam bentuk lampau dan menggunakan kata kerjamodal.

DAFTAR PUSTAKA

- Bluman, Allan G. *Elementary Statistics: A Step by Step Approach*. 5th edition, New York: The McGraw-Hill Companies, Inc., 2004.
- Dulay, Heidi, et.al., *Language Two*. New York: Oxford University Press, Inc., 1982
- Franken, Jack R and Wallen E Norman. (1991). *How to design and evaluate reseach in education*. McGraw Hill: United States.
- Heaton, John, B. 1990, *Writing English Language test*. New York, NY: Longman, Inc
- Keraf, Gorys. 2003. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia
- Richard, Jack C., *Error Analysis: Perspective on Second Language Acquisition*. London: Longman Group Ltd., 1980



TEKNIK



Knowledge Sharing System Dalam Upaya Meningkatkan Kinerja Guru Di SMA Negeri 1 Ciwaru

Knowledge Sharing System In An Effort To Improve Teacher Performance In State High School 1 Of Ciwaru

Dyah Puteria Wati¹, Yoyo Zakaria²

¹Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan

² Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan

Email: [1.d.puteriawati@gmail.com](mailto:d.puteriawati@gmail.com), [2.yoyo_zakaria@gmail.com](mailto:yoyo_zakaria@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada pandangan bahwa lembaga pendidikan sekolah tinggi yang kompetitif saat ini mampu untuk mengeksploitasi pengetahuan yang ada pada setiap sumber daya manusia dengan tujuan mencapai keunggulan dan kemampuan bersaing pada level paling optimal. Berdasarkan alasan tersebut, studi ini bertujuan menganalisis pengaruh dari penerapan sistem berbagi pengetahuan dalam upaya membentuk budaya berbagi pengetahuan antar guru sehingga dapat meningkatkan kinerja guru di SMA Negeri 1 Ciwaru. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SECI yang dikembangkan oleh Nonaka, dikombinasikan dengan integrasi pengetahuan dan teknik-teknik pengujian kualitas perangkat lunak yang diuji dengan menerapkan empat karakteristik kualitas perangkat lunak menurut model ISO 9126, yaitu fungsionalitas, keandalan, kebergunaan dan efisiensi. Berdasarkan hasil-hasil studi ini, sistem berbagi pengetahuan yang diterapkan telah memberikan hasil uji yang bagus sebesar 89,46%. Sehingga solusi untuk meningkatkan performa guru di SMA Negeri 1 adalah dengan memudahkan dalam memperoleh pengetahuan yang tersirat maupun tersurat.

Kata kunci: pengetahuan, berbagi, SECI9126, guru

Abstract

This research is based on a view that today's competitive high school education institutions are able to exploit existing knowledge in every human resource with the aim of achieving excellence and competitiveness at the most optimal level. For this reason, this study aims to analyze the influence of knowledge sharing system implementation in order to form knowledge sharing culture among teachers so as to improve teacher performance in SMA Negeri 1 Ciwaru. The methodology used in this research is referred to the SECI model developed by Nonaka combined with knowledge integration, and software quality testing techniques are tested by adapting the four characteristics of software quality of the ISO 9126 model of functionality, reliability, usability, and efficiency. Based on the results of this study the knowledge sharing system applied has excellent quality testing with 89.46% presentage. So be the right solution to improve the performance of SMA Negeri 1 Ciwaru teachers to be able to easily obtain tacit knowledge and explicit knowledge.

Keywords: knowledge, sharing, SECI9126, teacher

1. PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan mempunyai peran untuk memproduksi *knowledge*. *Knowledge* merupakan kebiasaan, keterampilan, pemahaman tentang sesuatu atau pemahaman yang datang dari pengalaman, keahlian seseorang yang diperoleh dari proses latihan belajar atau bakat. Dan pada lembaga pendidikan *knowledge sharing* menjadi proses penting yang harus dilakukan untuk menjaga kelestarian dan mencapai keunggulan kompetitif dalam perannya sebagai pusat *knowledge*^[1].

Knowledge sharing dalam organisasi sangat menarik bagi peneliti dan praktisi. *Knowledge sharing* dapat meningkatkan kinerja organisasi, meningkatkan keunggulan kompetitif, pembelajaran organisasi, inovasi, dan kelangsungan hidup organisasi^[2]. *Knowledge sharing* sangat penting untuk sebuah lembaga pendidikan dimana dapat menciptakan, menyalurkan *knowledge* dan mengaplikasikan pada organisasi tersebut^[3].

Sebab organisasi yang dianggap unggul dan kompetitif saat ini ialah organisasi yang mampu mengeksploitasi *knowledge* yang ada pada setiap sumber daya manusia-nya dan menggabungkannya menjadi *organization knowledge*, dengan tujuan untuk mencapai keunggulan dan daya saing pada tingkat yang paling optimal^[4]. Pendapat lain dari Slade & Albert menyatakan *knowledge sharing* merupakan suatu pendekatan yang diperlukan untuk memfasilitasi pencatatan *knowledge* dan mendorong efektivitas untuk *sharing* dengan rekan, untuk mendukung semua ini, maka diperlukan alat yang memiliki intuitif dan mudah digunakan^[5].

Beberapa penelitian mengemukakan bahwa masalah yang sering muncul dalam mengelola *knowledge* di lembaga pendidikan adalah *knowledge sharing* yang belum menjadi kebiasaan dan kemauan^[6], dan juga belum adanya alat atau sistem yang dapat memfasilitasi *sharing knowledge* serta menjamin keberlangsungan pengelolaan *knowledge*^[7]. Padahal aktivitas *knowledge sharing* dengan rekan kerja pada suatu perusahaan atau institusi terbukti mampu mengakselerasi peningkatan *knowledge* individu dan semakin meningkatkan kemampuan individu untuk menghasilkan produk atau *knowledge* baru yang berguna bagi perusahaan atau institusi tersebut^[8].

Adanya perbedaan *knowledge* disetiap individu yang terdapat didalam suatu lembaga pendidikan SMA khususnya guru yang menciptakan *knowledge* tersebut, menyebabkan perbedaan bobot materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan karena budaya *sharing* antara guru tidak berjalan dengan baik sehingga *knowledge* yang dimiliki guru khususnya yang mengajar mata pelajaran yang sama menjadi kurang berkembang.

Berdasarkan pendapat diatas maka penulis menyimpulkan masalah yang terjadi saat ini adalah budaya *sharing* antara guru yang tidak berjalan dengan baik menyebabkan perbedaan materi guru saat melakukan proses mengajar, pada saat itu pula menyebabkan skill dan *knowledge* yang berbeda bagi guru yang mengampu mata pelajaran yang sama sehingga menyebabkan perbedaan bobot materi yang disampaikan kepada siswa.

Rumusan masalah yang harus dijawab yaitu bagaimana model prototipe *knowledge sharing system* yang sesuai untuk mendukung komunikasi *knowledge sharing* antara guru sehingga dapat meningkatkan kinerja guru.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah model *knowledge sharing system* dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada saat ini yang berbasis website di SMA Negeri 1 Ciwaru untuk meningkatkan kinerja guru.

2. METODOLOGI PENELITIAN

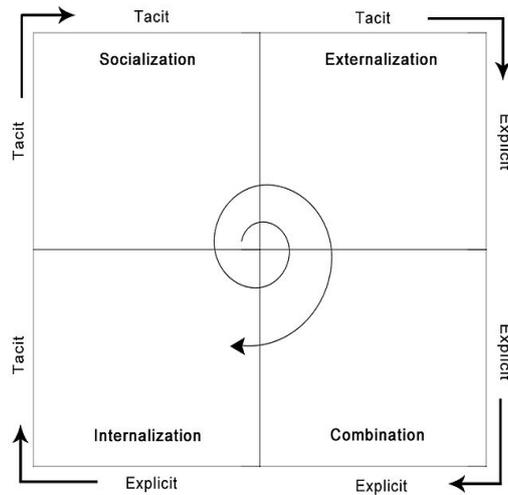
Metodologi yang digunakan pada penelitian ini dirujuk kedalam model SECI yang dikembangkan oleh Nonaka yang di kombinasikan dengan *knowledge integration*.

Nonaka mengemukakan konversi *knowledge* terbagi menjadi empat cara^[9]. Adapun gambar model SECI Nonaka adalah seperti pada gambar 1.

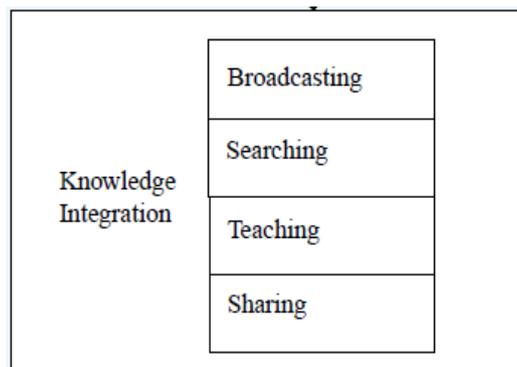
Knowledge integration merupakan proses dimana suatu organisasi memperkenalkan *knowledge* baru kedalam lingkungan organisasi itu sendiri. *Knowledge integration* terbagi menjadi empat cara^[10] sebagaimana dalam gambar 2.

Pengumpulan data penulis menggunakan penyebaran kuisioner dimana proses pemilihan sampel yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan purpose sampling atau yang lebih dikenal dengan memilih koresponden dalam penelitian ini adalah beberapa guru di SMA Negeri 1 Ciwaru.

Gambar 1:
Model Konversi *Knowledge* (Nonaka et.al, 2000)

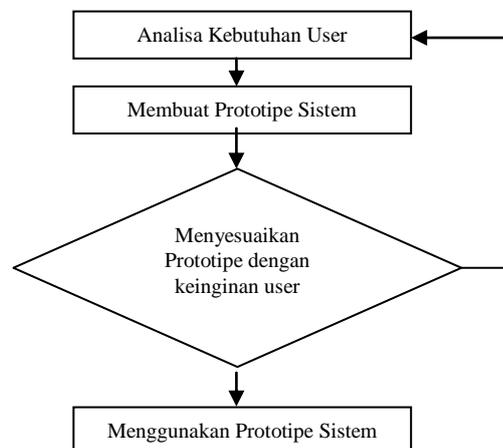


Gambar 2:
Knowledge Integration (McElroy, 2000)



Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini yaitu model prototipe evolusioner. Prototipe evolusioner adalah prototipe yang secara terus menerus di kembangkan hingga prototipe tersebut memenuhi fungsi dan prosedur yang di butuhkan oleh sistem. Berikut ini merupakan gambar dari alur *evolutionary prototype*.

Gambar 3:
Alur Evolutionary Prototype (McElroy, 2000)



Dan teknik pengujian kualitas perangkat lunak diuji dengan mengadaptasi empat karakteristik kualitas perangkat lunak model ISO 9126 yaitu *functionality*, *reliability*, *usability*, dan *efficiency*.

Pengujian kualitas ISO 9126 ini terdiri dari dua bagian, yaitu tingkat kualitas masing-masing aspek yang mengadaptasi empat karakteristik ISO 9126 dan tingkat kualitas secara keseluruhan dari empat karakteristik ISO 9126. Dari 14 responden yang mengisi angket kuesioner ini, tanggapan dari masing-masing responden terhadap indikator kualitas software dengan mengadaptasi ISO 9126 dapat diukur dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{ Skor Aktual} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

- Skor Aktual merupakan jawaban dari seluruh responden atas angket kuesioner yang telah diajukan,
- Skor Ideal merupakan nilai tertinggi atau semua responden diasumsikan memilih jawaban dengan skor tertinggi.

Selanjutnya, hasil tersebut diolah dan dihitung dengan kriteria yang telah ditetapkan dalam rancangan penelitian, yaitu :

Tabel 1:
Kriteria Presentase Tanggapan Responden Terhadap Skor Ideal

% Jumlah Skor	Kriteria
20,00 – 36,00	Tidak Baik
36,01 – 52,00	Kurang Baik
52,01 – 68,00	Cukup
68,01 – 84,00	Baik
84,01 - 100	Sangat Baik

3. PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

3.1. Analisa Pengembangan Sistem

Teknik pengembangan system pada *knowledge sharing system* ini menggunakan tahapan pengembangan *prototype evolutionary*. Penjelasan langkah-langkah pengembangan system adalah sebagai berikut

1. Analisa kebutuhan; pada tahap ini penulis akan mengumpulkan tinjauan pustaka dari beberapa penelitian sebelumnya, selanjutnya mengumpulkan data di objek penelitian. Pada tahapan ini penulis melakukan Analisa kebutuhan fungsional dan non fungsional yang kemudian digambarkan menggunakan *diagram UML*.
2. Merancang *Knowledge Sharing System*; berdasarkan hasil analisa kebutuhan, langkah selanjutnya adalah merancang model *knowledge sharing*, dan tampilan *prototype knowledge sharing system*.
3. Menyesuaikan *Knowledge Sharing System*; pada tahapan ini merupakan tahapan untuk menyesuaikan keinginan *user* dan *validasi* ahli. Sehingga memungkinkan adanya revisi pada *knowledge sharing system*.
4. Menerapkan *Knowledge Sharing System*; tahap terakhir yaitu penerapan *knowledge sharing system* yang sebelumnya melakukan Teknik pengujian kualitas system dengan mengadopsi empat karakteristik kualitas system pada ISO 9126.

3.2. Analisa Knowledge Sharing System

Untuk merumuskan sebuah model *knowledge sharing* pada dasarnya adalah memerlukan proses *knowledge management cycle* yang terdiri dari empat tahapan yang sesuai dengan model SECI Nonaka. Berikut ini adalah hubungan antara membuat, merumuskan dan menyebarkan sebuah *knowledge*.

Tabel 2:
Analisa KSS

No.	Bagian Proses	Kegiatan	Pelaksanaan
1.	Sosialisasi	Menyusun rencana kerja, dan merencanakan proses belajar mengajar	▪ Rapat guru
2.	Eksternalisasi	Menyusun perangkat pembelajaran	▪ Adanya RPP, Bahan Ajar, Prota, Prosem, IPK, Silabus, Kompetensi Dasar
3.	Kombinasi	Mencari bahan perangkat pembelajaran baik itu dari hasil diskusi maupun sumber lainnya	▪ Forum diskusi
4.	Internalisasi	Adanya kegiatan sekolah yang diperuntukan bagi guru	▪ Agenda Kegiatan ▪ Pengumuman

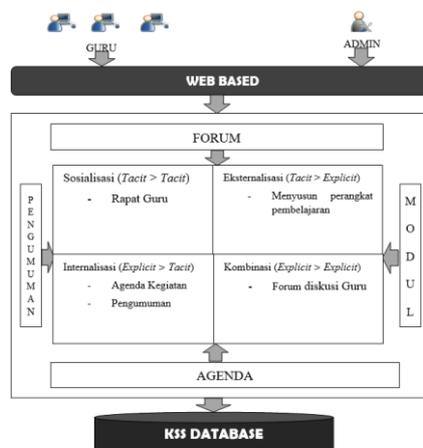
Berdasarkan analisa yang didapat maka dibentuk skenario *knowledge sharing system* untuk mendukung aktifitas dan meningkatkan kinerja serta budaya *sharing* materi perkuliahan dosen yang merupakan hasil dari SECI Model. Berikut merupakan proses model SECI :

Gambar 4:
Model SECI KSS

Sosialisasi (<i>Tacit > Tacit</i>) - Rapat Guru	Eksternalisasi (<i>Tacit > Explicit</i>) - Menyusun perangkat pembelajaran
Internalisasi (<i>Explicit > Tacit</i>) - Agenda kegiatan - Pengumuman	Kombinasi (<i>Explicit > Explicit</i>) - Forum diskusi

Jika dilihat dari analisa *knowledge sharing system* mata kuliah menggunakan model SECI diatas, jika dikombinasikan dengan teknologi yang ada saat ini dan *knowledge integration* karena terdiri dari empat komponen dasar maka penulis menggambarkan *research model* dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

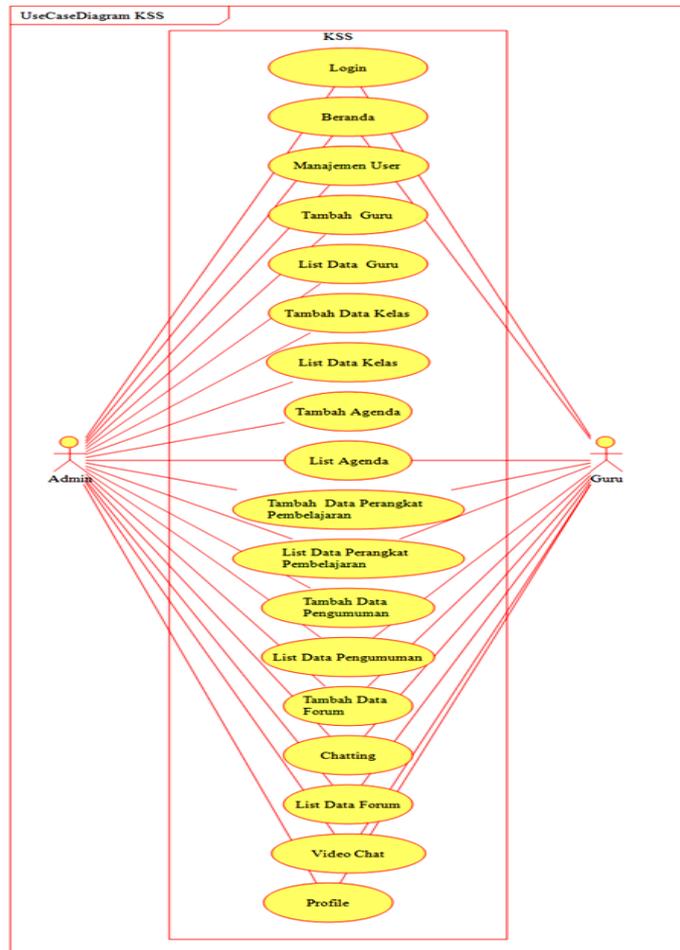
Gambar 5:
Research KSS Model



3.3. Rancangan Sistem

Di bawah ini merupakan *use case diagram* yang menggambarkan rancangan sistem usulan *knowledge sharing system*.

Gambar 6:
Use Case Diagram KSS



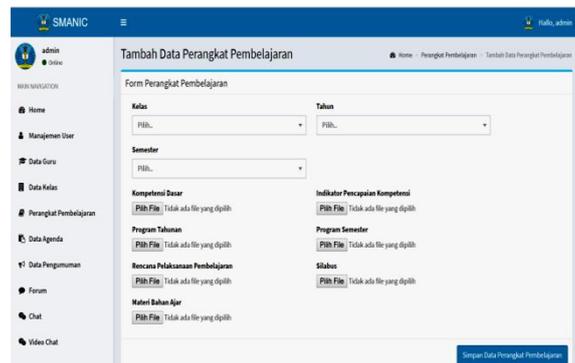
3.3. Tampilan Layar

Di bawah ini merupakan tampilan layar *knowledge sharing system* SMA Negeri 1 Ciawaru.

1. Tampilan layar Tambah Data Perangkat pembelajaran.

Pada halaman *web* ini guru dapat menambahkan data perangkat pembelajaran berupa Kompetensi Dasar, Indeks Pencapaian Kinerja, program semester, program tahunan, Silabus, RPP, dan materi bahan ajar.

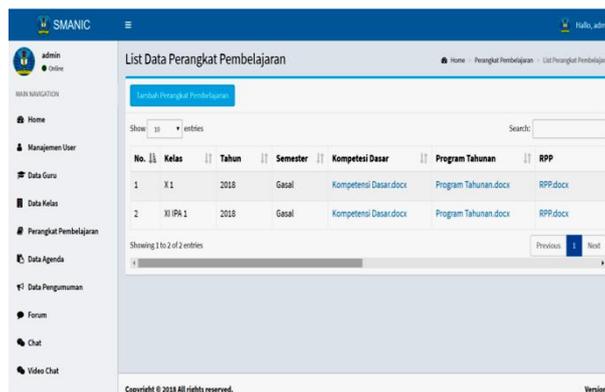
Gambar 7:
Tampilan Layar Tambah Data Perangkat Pembelajaran



2. Tampilan layar List Data Perangkat Pembelajaran

Pada halaman web ini guru dapat melihat list perangkat pembelajaran yang sebelumnya sudah tersimpan, dapat mengubah dan menghapus serta mengunduh perangkat pelajaran tersebut.

Gambar 8:
Tampilan Layar List Data Perangkat Pembelajaran



3.4. Pengujian Kualitas

Berikut ini merupakan perhitungan kuesioner uji model ISO 9126.

1. Tanggapan responden *functionality* (fungsionalitas).

Di bawah ini table yang menjelaskan kualitas dari fungsionalitas system *knowledge sharing system*.

Tabel 3.
Tanggapan *Functionality*

Kriteria Jawaban	Bobot	<i>Functionality</i>						Total
		<i>Suitability</i>		<i>Accuracy</i>		<i>Security</i>	<i>Interoperability</i>	
		1	2	3	4	5	6	
Sangat Setuju	5	8	6	4	9	4	12	215
Setuju	4	4	7	5	5	10	2	132
Ragu-ragu	3	2	1	4	0	0	0	21
Tidak Setuju	2	0	0	1	0	0	0	2
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah Responden		14	14	14	14	14	14	-
Skor aktual		62	61	54	65	68	68	378
Skor Ideal		70	70	70	70	70	70	420

2. Tanggapan responden *reliability* (keandalan)
Berikut tabel yang menjelaskan kualitas kehandalan dari *knowledge sharing system*.

Tabel 4:
Tanggapan *Reliability*

Kriteria Jawaban	Bobot	Reliability						Total
		Suitability			Fault Tolerance	Recoverability		
		1	2	3	4	5	6	
Sangat Setuju	5	0	7	1	10	10	12	200
Setuju	4	9	5	9	4	4	2	132
Ragu-ragu	3	5	2	2	0	0	0	27
Tidak Setuju	2	0	0	2	0	0	0	4
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah Responden		14	14	14	14	14	14	-
Skor aktual		51	61	51	66	68	68	365
Skor Ideal		70	70	70	70	70	70	420

3. Tanggapan responden *usability* (kebergunaan)
Di bawah ini tabel yang menjelaskan kualitas dari kebergunaan *system knowledge sharing system*.

Tabel 5.
Tanggapan *Usability*

Kriteria Jawaban	Bobot	Usability						Total
		Understandability		Learnability		Operability		
		1	2	3	4	5	6	
Sangat Setuju	5	9	3	3	8	4	8	175
Setuju	4	5	8	8	4	8	4	148
Ragu-ragu	3	0	3	2	2	2	2	33
Tidak Setuju	2	0	0	1	0	0	0	2
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah Responden		14	14	14	14	14	14	-
Skor aktual		65	56	55	62	62	62	362
Skor Ideal		70	70	70	70	70	70	420

4. Tanggapan responden *efficiency* (efisiensi)
Di bawah ini tabel yang menjelaskan kualitas dari efisiensi *knowledge sharing system*.

Tabel 6:
Tanggapan *Efficiency*

Kriteria Jawaban	Bobot	Efficiency			Total
		Team Behaviour		Resource Behaviour	
		1	2	3	
Sangat Setuju	5	11	11	10	160
Setuju	4	3	3	3	36
Ragu-ragu	3	0	0	1	3
Tidak Setuju	2	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0	0
Jumlah Responden		14	14	14	-
Skor aktual		67	67	65	199
Skor Ideal		70	70	70	210

Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi perhitungan tanggapan responden dari berdasarkan kriteria *functionality*, *reliability*, *usability*, dan *efficiency*.

Tabel 7:
Rekapitulasi Hasil Pengujian

Aspek	Skor Aktual	Skor Ideal	% Skor Aktual	Kriteria
Functionality	378	420	90.00	Sangat Baik
Realibility	365	420	86.90	Sangat Baik
Usability	362	420	86.19	Sangat Baik
Efficiency	199	210	94.76	Sangat Baik
Total	1304	1470		
Rata- Rata			89.46	Sangat Baik

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil pengujian kualitas kelayakan sistem 89,46% dan dapat disimpulkan *knowledge sharing system* ini dapat digunakan oleh guru sebagai media *knowledge sharing* sehingga memudahkan dalam pencarian *tacit* maupun *explicit knowledge* sehingga meningkatkan kinerja guru di SMA Negeri 1 Ciwaru.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] SHABRINA, VINA. et. al, 2015. *Factors Analysis on Knowledge Sharing at Telkom Economic and Business School (TEBS) Telkom University Bandung*, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Vol. 169 : 198-206.
- [2] ALONY, WHYMARK DAN JONES. 2007. *Sharing Tacit Knowledge: A Case Study in the Australian Film Industrty*, *The International Journal of an Emerging Transdiciphone*, Vol. 10 : 41-59,.
- [3] CHENG, MING YU., JESSICA, DAN PEI, 2009. *Knowledge Sharing In Academic Institutions : A Study Of Multimedia University Malaysia*, *Electronic Journal of Knowledge Management*, Vol. 7 : 313-324.
- [4] SUHARTI, LIELI DAN IRWIN HARTANTO, 2009. *Identifikasi Kesiapan Penerapan Knowledge Management*, *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, Vol. 15 : 181-196.
- [5] ANDREW, J. SLADE, DAN ALBERT, 2001. *Conceptual Approaches for Personal and Corporate Information and Knowledge Management*, *Proceedings of the Hawaii International Conference on System Science*, Vol. 2 : 1-8 IEEE.
- [6] Elizabeth, Triana., *Analisis Knowledge Sharing pada Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika STMIK GI MDP*, *Citec Journal*, Vol. 1 : 296-305, 2014.
- [7] SARI, WINDA. et al, 2014. *Penerapan Knowledge Management System (KMS) Berbasis Web Studi Kasus Bagian Teknisi dan Jaringan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya*, *Jurnal Sistem Informasi*, Vol. 6.
- [8] AULAWI, HILMI. et. al, 2009. *Hubungan Knowledge Sharing Behavior dan Individual Innovation Capability*, *Jurnal Teknik Industri*, Vol. 11 : 174-187.
- [9] NONAKA, IKUJIRO, et. al, 2000. *SECI, Ba and Leadership: a Unified Model of Dynamic Knowledge Creation*, *Long Range Planning*, Vol. 33 : 5-34.
- [10] MARK W. MCELROY. 2000. *Knowledge and Innovation: Journal of the KMCI*, Vol. 1 : 43-67.