

PEMANFAATAN *CAPTAIN'S DIARY* UNTUK MENCIPTAKAN LINGKUNGAN BELAJAR YANG MENYENANGKAN

Aryati Prasetyarini
Pendidikan Bahasa Inggris
Universitas Muhammadiyah Surakarta
aryati.prasetyarini@ums.ac.id

ABSTRACT: This article describes the results of exploratory research in SD Muhammadiyah Special Program (PK) Surakarta to design appropriate strategies to create a pleasant learning environment. Based on observations in the fourth grade Special Program Muhammadiyah Surakarta, it is found that students have difficulty to interact positively with their friends. Positive interaction refers to the ability of students to respect, trust, and care with peers. Failure of students to interact with peers will interfere with other friends, which led to a less pleasant environment for learning. To overcome these problems, we revitalize the use of Captain's Diary. This article describes the process of utilizing the Captain's Diary to create a pleasant learning environment. Subjects were 30 students in grade four and two classroom teachers. To analyze the data, the authors adopted the theory of Miles and Huberman Descriptive Model Interactive procedure data reduction, data display, and conclusion drawing / verification data. The results of this study indicate that the Captain's Diary is implemented with the following steps: a) election of the Chairman, b) that the Captain's Diary, c) discussion of the problems found, d) discussion of problems between teachers and the whole class.

Keywords: Captain's Diary, positive interaction students, learning environment, pleasant

ABSTRAK: Artikel ini memaparkan hasil penelitian eksploratif di SD Muhammadiyah Program Khusus (PK) Surakarta untuk mendesain strategi yang tepat untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Berdasarkan observasi di kelas empat SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta, ditemukan siswa-siswa yang mengalami kesulitan untuk berinteraksi secara positif dengan teman-teman mereka. Interaksi positif mengacu pada kemampuan siswa untuk menghormati, mempercayai, dan peduli dengan teman sebaya. Kegagalan siswa untuk berinteraksi dengan teman sebaya ini akan mengganggu teman lain, yang memunculkan lingkungan yang kurang menyenangkan untuk belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut, kami merevitalisasi penggunaan Captain's Diary. Artikel ini memaparkan proses pemanfaatan Captain's Diary untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Subyek penelitian adalah 30 siswa kelas empat dan dua guru kelas. Untuk menganalisis data, penulis mengadopsi teori Miles dan Huberman Model Deskriptif Interaktif dengan prosedur reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Captain's Diary diimplementasikan dengan langkah berikut: a) pemilihan Ketua, b) penulisan Captain's Diary, c) pembahasan masalah yang ditemukan, d) pendiskusian masalah antara guru dengan seluruh kelas.

Kata kunci: Captain's Diary, interaksi positif siswa, lingkungan belajar, menyenangkan

PENDAHULUAN

Bagi siswa Sekolah Dasar, sekolah merupakan tempat di mana mereka belajar dan bermain. Tempat ini diperlukan untuk mengembangkan aspek kognitif dan sosial mereka. Pada siang hari, mereka menghabiskan waktu mereka di sekolah untuk berkolaborasi, memecahkan masalah, dan berbagi rasa. Siswa akan belajar dengan baik ketika mereka berada pada lingkungan yang menyenangkan. Lingkungan belajar yang menyenangkan, seperti yang diungkapkan oleh Paulo Fraire, mengacu

pada situasi dimana siswa terbebas dari tekanan, baik maupun psikologis. Bentuk tekanan apapun akan menciptakan situasi negative yang mengganggu siswa dalam belajar. Sebaliknya, terbebasnya siswa dari rasa tertekan akan memunculkan suasana belajar yang positive/konduusif.

Lingkungan belajar yang menyenangkan ditandai dengan adanya interaksi yang positif diantara para siswa. Menurut Bovey dan Regangan, interaksi yang positif ditandai dengan adanya rasa peduli, mempercayai, dan saling

menghormati. Secara harfiah, interaksi didefinisikan sebagai tindakan “saling”; tindakan timbal balik. Sedangkan interaksi positif merupakan interaksi yang terjadi antara diantara para siswa yang terlibat di dalamnya dan bersifat positif. Menurut Terzian (2012) interaksi antar teman sebaya yang positif meliputi:

1. keterampilan bermain kooperatif seperti permainan yang dilakukan secara bergiliran, berbagi, dan merespon positif kepada teman sebaya,
2. ketrampilan berkomunikasi dan berinteraksi – seperti kemampuan untuk mengungkapkan minat untuk bergabung dalam suatu kelompok, mengajak teman untuk bergabung, dan membagi perasaan dengan teman.
3. Ketrampilan untuk memahami emosi diri sendiri, seperti berempati, dan mampu mengendalikan emosi
4. Kemampuan untuk memecahkan masalah social, seperti mengetahui bagaimana mengidentifikasi masalah yang terjadi dengan teman sebaya dan mampu menemukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut;
5. Keterampilan untuk mengatasi konflik, menggabungkan berbagai keterampilan sosial, seperti komunikasi, pemecahan masalah, self regulation, dan negosiasi, untuk mengelola konflik sendiri atau untuk menengahi konflik orang lain.

Siswa mendapatkan keuntungan dalam banyak hal dari interaksi yang positif ini. Interaksi yang positif ini akan mendukung perkembangan emosional siswa. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam situasi positif ini dapat dengan mudah menjalin persahabatan, populer di kalangan teman, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran kelas. Ini berarti bahwa menciptakan interaksi antar teman sebaya yang positif dapat membantu guru dalam menciptakan suasana yang menyenangkan yang akan memudahkan siswa dalam belajar. Sebaliknya, interaksi sosial negative sering memberi konsekuensi yang negatif juga di kemudian hari, seperti menyendiri, kesepian, depresi, dan mudah cemas (Ladd, 1999).

Sebagian siswa merasa mudah untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka. Tapi, sebagian siswa mengalami kesulitan dalam melakukannya. Dalam hal ini, sekolah, terutama guru harus bertanggung jawab untuk membantu

siswa bagaimana berinteraksi secara positif dengan siswa -siswa mereka. Dari tiga poin di hak-hak anak, yaitu provisi, proteksi, dan partisipasi, interaksi positif antar siswa dapat diadopsi sebagai upaya untuk melindungi siswa dari intimidasi dan kekerasan.

Dalam konteks pengajaran dan pembelajaran di SD Muhammadiyah Program Kkusur Surakarta, guru bertanggung jawab untuk mengajar siswa tidak hanya untuk mengembangkan aspek kognitif dan sosial baik siswa. Dalam proses belajar mengajar, para guru seharusnya tidak hanya memberikan materi tetapi juga mengamati interaksi di antara siswa-siswa. Tugas ini bukanlah tugas yang mudah untuk dilakukan tentu saja. Untuk memudahkan guru mengamati kelas, guru menggunakan *Captain's Diary*.

Setiap kelas di SD Muhammadiyah Program Kkusur Surakarta memiliki dua kelas paralel yang terdiri dari masing-masing 30 siswa. Setiap kelas memiliki susunan pengurus kelas. Pengurus ini dipimpin oleh seorang ketua kelas. Salah satu tugas dari ketua kelas adalah menulis segala sesuatu yang terjadi di kelas, terutama situasi kelas di Buku Kejadian (diterjemahkan *Captain's Diary*). Melalui buku harian ini, guru dapat melakukan refleksi diri dengan membaca situasi kelas ketika ia sibuk mengajar. Ia juga bisa dengan mudah menemukan informasi jika perilaku negative terjadi. Berdasarkan informasi dari membaca buku harian itu, ia dapat menemukan strategi yang lebih baik untuk mengajar dan menemukan solusi dari masalah terjadi di dalam kelas.

Informasi dalam *Captain's Diary* ditulis oleh ketua kelas. Ketua kelas dipilih setiap bulan dan setiap siswa memiliki hak untuk dipilih sebagai ketua kelas. Salah satu tugas yang harus dilakukan adalah menulis segala sesuatu yang terjadi di kelas dalam *Captain's Diary*. Buku harian itu memberikan beberapa manfaat, yaitu memberikan informasi tentang apa yang terjadi di dalam kelas, menjadi masukan bagi guru untuk membuat refleksi, dan membantu guru untuk mengatasi masalah interaksi negative yang dihadapi oleh siswa. Minimnya interaksi negative akan memunculkan lingkungan yang menyenangkan.

Sebuah penelitian eksplorasi dilakukan sebagai penelitian awal untuk merancang model untuk meningkatkan interaksi positif siswa guna

menciptakan lingkungan yang menyenangkan. Dalam hal ini, proyek penelitian ini dilaksanakan dengan merevitalisasi penggunaan *Captain's Diary* yang sebelumnya dikenal sebagai Buku Kejadian. Atas dasar penjelasan di atas, penelitian ini dilakukan untuk memaparkan proses pemanfaatan *Captain's Diary* untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksploratif yang dilakukan untuk memahami masalah dalam penelitian secara menyeluruh dalam konteks sosial tertentu. Penelitian seperti ini dilakukan untuk tidak memberikan jawaban akhir dari pertanyaan penelitian. Singh (2007: hal.64) menyatakan bahwa penelitian eksplorasi adalah "penelitian awal, yang merupakan dasar dari penelitian lebih konklusif. Penelitian eksploratif ini digunakan untuk membantu peneliti dalam menentukan desain penelitian, metodologi sampling dan pengumpulan data. Penelitian eksploratif bisa dilaksanakan dengan berbagai metode, seperti *focus group discussion*, *secondary research*, *expert survey*, and *open-ended questions*. Dalam penelitian ini, tim menggunakan pertanyaan terbuka di mana tim mewawancarai responden tentang penggunaan *Captain's Diary*.

Responden dari penelitian ini adalah 30 siswa kelas empat dan guru kelas. Untuk mengumpulkan data, kami menggunakan dokumentasi wawancara. Sedangkan teknik untuk menganalisis data yang digunakan adalah Model Mile dan Huberman Deskriptif Interaktif yang terdiri dari tiga langkah, yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

PEMAPARAN DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Captain's Diary direvitalisasi sebagai solusi dari masalah dalam memunculkan interaksi positif antar teman sebaya sehingga tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan. Prosedur pemanfaatan *Captain's Diary* untuk menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan ini dibahas sebagai berikut.

a. Pemilihan Ketua Kelas

Captain's Diary adalah sebuah buku khusus di SD Muhammadiyah Program Khusus

Surakarta yang digunakan untuk membantu guru mengamati kelas. Ketua kelas dari masing-masing kelas bertanggung jawab untuk menulis segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas. Ketua kelas dipilih oleh siswa di kelas tersebut yang dilakukan sebulan sekali. Seorang siswa hanya memiliki satu kesempatan untuk menjadi pemimpin dalam dua semester. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa di kelas memiliki pengalaman untuk menjadi ketua kelas.

b. Penulisan *Captain's Diary*

Setelah ketua kelas di kelas empat terpilih, ketua kelas bertanggung jawab untuk menulis apa yang terjadi di dalam kelas. Selama beberapa tahun, ketua kelas menulis hal-hal negatif yang terjadi di dalam kelas. Misalnya adalah sebagai berikut.

- (1) Rahma mencubit telinga Zahra.
- (2) kata Haidar 'Imam bodoh'
- (3) Sekar memukul Rara.

Indikator interaksi siswa positif yang digunakan di sini adalah siswa menunjukkan rasa peduli, perhatian, menghormati teman, dan saling mempercayai. Berdasarkan kalimat yang ditulis oleh ketua kelas, dapat dilihat bahwa beberapa siswa gagal untuk berinteraksi secara positif dengan teman-teman mereka. Pada kalimat (1), seorang pelajar bernama Rahma diganggu Zahra dengan mencubit telinganya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, Rahma melakukannya karena dia kesal karena Zahra adalah mengacuhkannya pada saat dia berbicara dengannya. Sikap seperti ini menunjukkan bahwa Rahma tidak baik untuk Zahra. Sementara di nomor (2), Haidar menyebutkan nama 'bodoh'. Dari hasil wawancara, ditemukan bahwa Haidar melakukannya karena Imam tidak bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Kata yang diucapkan oleh Haidar membuat Imam jengkel. Haidar seharusnya membantu dia melakukan pekerjaan bukan memanggil siswa - nya 'bodoh. Hal ini menunjukkan bahwa Haidar tidak peduli terhadap temannya. Dalam kalimat (3) Sekar memukulnya mengintip untuk memecahkan masalah. Memukul termasuk bullying di mana siswa menyakiti orang lain. Sikap buruk ini menimbulkan masalah yang lebih serius.

c. Pembahasan Masalah

Ketika ada informasi tentang 'kasus khusus' yang terjadi di dalam kelas, para guru langsung berbicara tentang masalah dengan siswa yang terlibat dalam masalah tersebut. Tujuan utamanya adalah untuk memecahkan masalah dan mengajari mereka bagaimana mereka harus berperilaku. Para guru menjelaskan bahwa mereka menyarankan tiga siswa tersebut untuk meminta maaf kepada siswa-siswa mereka dan mengatakan kepada mereka bagaimana mereka harus bersikap.

Menyuruh siswa apa yang harus mereka lakukan bukanlah solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Teknik ini tidak dapat bisa diimplementasikan untuk mengembangkan pemikiran kritis. Siswa cenderung melakukan hal yang sama karena mereka tidak memahami mengapa dan bagaimana masalah terjadi. Salah satu solusi adalah melalui pemikiran reflektif. Sebagai Bulpitt dan Martin (2005) menyatakan, berpikir reflektif mengacu pada kemampuan untuk membangun pengetahuan dari pengalaman belajar mereka sebelumnya. Dengan menggunakan pemikiran reflektif, pembelajar bisa mengkritik masalah, mencoba untuk memahami mengapa masalah terjadi, apa konsekuensi yang mereka dapatkan, dan menentukan apa yang harus mereka lakukan.

d. Berbagi Hasil Diskusi dengan Istirahat dari Kelas

Setelah berdiskusi dengan siswa yang mengalami masalah khusus, guru mengajarkan semua siswa bagaimana mereka harus berinteraksi dengan siswa -siswa mereka. Berdasarkan wawancara, para guru mengambil prosedur berikut.

- (1) Menceritakan siswa contoh interaksi negatif, seperti memukul atau berteriak lain
- (2) Mengundang para siswa untuk mengomentari interaksi negatif seperti SODMPM
- (3) guru membahas bagaimana mereka harus berinteraksi

Menggunakan diskusi kelas adalah awal yang baik untuk mengajarkan siswa bagaimana mereka harus memperlakukan teman-teman mereka. Namun, jika teknik yang sama ini dilakukan secara terus menerus, siswa akan jenuh. Ada banyak teknik pengajaran interaktif

yang dapat diimplementasikan oleh guru untuk memberitahu siswa bagaimana mereka harus berinteraksi, seperti drama, kuis, dan role play.

Untuk menggambarkan hasil dari penggunaan *Captain's Diary*, kami menggunakan pertanyaan-pertanyaan terbuka untuk siswa dan guru. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada guru adalah sebagai berikut.

- (1) Apakah Anda setuju jika *Captain's Diary* digunakan untuk membuat siswa interaksi positif?

Hal ini dapat ditemukan dalam hasil dari pertanyaan bahwa guru menyetujui menggunakan *Captain's Diary*. Penggunaan buku harian itu dapat meningkatkan kualitas interaksi siswa. Interaksi berkualitas mengacu pada interaksi positif seperti kepedulian dan berkolaborasi.

- (2) Apa manfaat dari menggunakan *Captain's Diary*?

Manfaat bahwa guru memiliki adalah sebagai berikut.

- Membantu guru mengamati kelas
- Memfasilitasi mereka dalam membangun karakter siswa .
- Memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi perasaan dan emosi mereka
- Mengurangi masalah yang ditemukan di dalam kelas
- Suasana kelas lebih kondusif

- (3) Bisakah Anda menjelaskan perubahan dalam interaksi siswa setelah menggunakan *Captain's Diary*?

- Siswa peduli yang lain lebih
- Siswa dapat bekerja dengan orang lain lebih mudah. Mereka tidak memilih siswa -siswa untuk bekerja dengan dalam kelompok seperti yang mereka lakukan sebelumnya.
- Siswa lebih mudah diatur

Sedangkan untuk siswa, berikut adalah pertanyaan-pertanyaan.

- (1) Siapa yang menulis *Captain's Diary*?

- Ketua kelas kelas.
- Siswa yang tertangkap basah melanggar aturan kelas atau melakukan hal-hal yang tidak

- menyenangkan kepada teman sebaya.
- (2) Apakah Anda setuju jika ketua kelas kelas menggunakan *Captain's Diary*? Mengapa?
- Ya, karena merupakan salah satu kontrak belajar
 - Ya, karena teman-teman nakal mereka tidak dapat berperilaku negatif lagi
 - Setuju
 - Ya, karena korban bullying dapat memberitahu guru
 - Tidak, karena guru saya sering mengatakan masalah kepada orang tua saya dan mereka marah kepada saya.
- (3) Setelah guru Anda membahas 'kasus khusus' dengan kelas, apa saja hal-hal yang dapat Anda pelajari?
- Saya harus menghormati teman-teman saya
 - Saya tidak diizinkan untuk menyakiti teman-teman saya
 - Aku harus membantu teman-teman saya bila diperlukan.

Dari hasil jawaban di atas, dapat dilihat bahwa *Captain's Diary* dapat diimplementasikan untuk meningkatkan interaksi siswa positif. Interaksi yang positif ini akan menimbulkan lingkungan yang menyenangkan, sehingga siswa bisa belajar dengan baik.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari studi eksploratif ini adalah sebagai berikut.

1. Para guru mengambil prosedur berikut dalam menggunakan *Captain's Diary*; a) Voting untuk Captain, b) Menulis Diary, c) Membahas Masalah Ditemukan, d) Berbagi Hasil Diskusi dengan Istirahat Kelas.
2. Ada beberapa poin penting yang harus disorot di sini:
 - a. Sekolah memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi, yang dapat dilihat dari ketua kelas yang dipilih oleh siswa. Selain itu, semua siswa memiliki kesempatan untuk dipilih sebagai ketua kelas.

- b. Dalam membahas masalah yang terjadi, sebaiknya para guru untuk menerapkan pemikiran reflektif ketimbang kuliah.
- c. Ketua kelas sebaiknya tidak hanya menulis hal-hal buruk yang terjadi di dalam kelas, tetapi juga menulis hal-hal yang baik. Hal ini dapat dilakukan untuk mengapresiasi siswa yang dapat berinteraksi secara positif dengan teman-teman mereka.
- d. Melibatkan orang tua siswa akan lebih bermanfaat.
- e. Upaya ini dapat diadopsi sebagai alternatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman sekaligus menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bovey, T., and Strain, P. Center on the social and emotional foundations for early learning “promoting positive peer social interaction.. <http://csefel.vanderbilt.edu/briefs/www/8.pdf>. Diakses pada 25 April 2016.
- Bulpitt, H. & P. J. Martin. 2005. ‘Learning about Reflection from the Student’ in *Active Learning in Higher Education* 6: 3, halaman 207-217
- Exploratory Research. <http://research-methodology.net/research-methodology/research-design/exploratory-research/> Diakses pada 25 April 2016.
- Ladd, G.W. 1999. Peer relationships and social competence during early and middle childhood. “Annual Review of Psychology” 50: 333–59
- Ostrosky, Michaelene M. and Hedda Meadan. Helping Children learn and play together. <https://www.naeyc.org/files/yc/file/201001/OstroskyWeb0110.pdf> Diakses pada 25 April 2016.
- Singh, K. 2007. *Quantitative Social Research Methods*. SAGE Publications.
- Terzian, Mary. Assessing Peer Relations: A Guide For Out Of School Time Program Practitioners. October, 12. <http://www.childtrends.org/wp-content/uploads/2013/06/2012-32PeerRelations.pdf>

Your dictionary
<http://www.yourdictionary.com/interaction#xlvtqokEhEQrSgjG.99>

Terzian, Mary. Menilai Hubungan siswa :
Sebuah Panduan Untuk Out Of
Sekolah Waktu Praktisi Program.
Oktober, 12.
<http://www.childtrends.org/wp-content/uploads/2013/06/2012-32PeerRelations.pdf>

kamus Anda
<http://www.yourdictionary.com/interaction#xlvtqokEhEQrSgjG.99>