

**PENGEMBANGAN  
CONFIDENCE MODULE  
BERBASIS  
ETHNO-EDUTAINMENT  
UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI  
PADA SISWA SLOW LEARNER**

Savitri Wanabuliandari, S.Pd., M.Pd.  
Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd.  
Prof. Drs. Gunarhadi, M.A, Ph.D.  
Dr. Triana Rejekiningsih, SH., KN., M.Pd



**PENGEMBANGAN *CONFIDENCE MODULE*  
BERBASIS *ETHNO-EDUTAINMENT* UNTUK  
MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI  
PADA SISWA SLOW LEARNER**

**Savitri Wanabuliandari, S.Pd., M.Pd.**

**Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd.**

**Prof. Drs. Gunarhadi M.A, Ph.D.**

**Dr. Triana Rejekiningsih, S.H., K.N., M.Pd.**



**pena persada**

**PENERBIT CV. PENA PERSADA**

**PENGEMBANGAN CONFIDENCE MODULE  
BERBASIS ETHNO-EDUTAINMENT UNTUK  
MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI  
PADA SISWA SLOW LEARNER**

**Penulis:**

Savitri Wanabuliandari, S.Pd., M.Pd.  
Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd.  
Prof. Drs. Gunarhadi M.A, Ph.D.  
Dr. Triana Rejekiningsih, S.H., K.N., M.Pd.

**Editor :**

Savitri Wanabuliandari, S.Pd., M.Pd.

**ISBN : 978-623-315-731-5**

**Design Cover :**

Retnani Nur Brilliant

**Layout :**

Eka Safitry

**Penerbit CV. Pena Persada**

**Redaksi :**

Jl. Gerilya No. 292 Purwokerto Selatan, Kab. Banyumas  
Jawa Tengah

Email : [penerbit.penapersada@gmail.com](mailto:penerbit.penapersada@gmail.com)

Website : [penapersada.com](http://penapersada.com) Phone : (0281) 7771388

**Anggota IKAPI**

All right reserved

Cetakan pertama : 2021

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang  
memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa  
izin penerbit

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunianya sehingga buku yang berjudul “Pengembangan *Confidence module* Berbasis *Ethno-edutainment* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa Slow Learner” telah diselesaikan. Buku ini disusun untuk membantu guru dalam mengembangkan modul berbasis budaya daerah yang dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa slow learner. Seorang guru harus membuat variasi pembelajaran agar terlihat tidak monoton dan dapat diterima dengan mudah oleh siswa, khususnya siswa slow learner. Melalui buku ini, selain mengenalkan keunggulan budaya daerah, pembelajaran bagi siswa slow learner diharapkan dapat menyenangkan, sehingga siswa slow learner akan percaya diri dan semangat dalam belajar.

Dalam penyusunan buku ini, penulis berusaha semaksimal mungkin agar dapat menyajikan buku ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan buku ini masih banyak kekurangan. Untuk itu, kritik dan saran terhadap penyempurnaan buku ini sangat diharapkan. Pada waktu penyusunan buku ini, penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam penyusunan buku ini. Semoga buku ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Kudus, September 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I BAHAN AJAR	1
A. PENGERTIAN BAHAN AJAR	1
B. MACAM-MACAM BAHAN AJAR	2
C. KRITERIA BAHAN AJAR YANG BAIK	7
BAB II MODUL SEBAGAI BAHAN AJAR	11
A. PENGERTIAN MODUL	11
B. KARAKTERISTIK MODUL	12
C. PRINSIP PENYUSUNAN MODUL	14
BAB III ETHNO-EDUTAINMENT	18
A. PENGERTIAN <i>ETHNO EDUTAINMENT</i>	18
B. KELEBIHAN DAN KELEMAHAN ETHNO- EDUTAINMENT	22
C. IMPLEMENTASI DALAM PENDIDIKAN	23
BAB IV SLOW LEARNER	26
A. PENGERTIAN <i>SLOW LEARNER</i>	26
B. KARAKTERISTIK <i>SLOW LEARNER</i>	27
C. PERMASALAHAN SISWA <i>SLOW LEARNER</i>	29
BAB V KEPERCAYAAN DIRI SISWA SLOW LEARNER	33
A. PENGERTIAN PERCAYA DIRI	33
B. INDIKATOR PERCAYA DIRI SISWA	34
C. DESKRIPSI PENELITIAN TERKAIT KEPERCAYAAN DIRI SISWA SLOW LEARNER	35
D. ANALISIS TINGKAT KEPERCAYAAN DIRI SISWA SLOW LEARNER	48
BAB VI DESAIN CONFIDENCE MODULE BERBASIS ETHNO- EDUTAINMENT	50

A. DESAIN CONFIDENCE MODULE BERBASIS ETHNO- EDUTAINMENT	50
B. VALIDASI AHLI CONFIDENCE MODULE BERBASIS ETHNO-EDUTAINMENT	59
DAFTAR PUSTAKA	63
PROFIL PENULIS	67

**PENGEMBANGAN *CONFIDENCE MODULE*  
BERBASIS *ETHNO-EDUTAINMENT* UNTUK  
MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI  
PADA SISWA SLOW LEARNER**

# BAB I

## BAHAN AJAR

### A. PENGERTIAN BAHAN AJAR

Bahan ajar adalah seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/ suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar (Depdiknas 2008). Menurut Majid (2011) bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Widodo dan Jasmadi (2008) menyatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitas. Berdasarkan uraian di atas maka penulis menyimpulkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi pembelajaran yang digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Bahan ajar sangat diperlukan pada proses pembelajaran. Hal tersebut menuntut kreativitas guru dalam menjalankan atau melaksanakan proses belajar mengajar. Guru diharapkan mampu untuk merancang ataupun menyusun bahan ajar yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. Pengembangan bahan pembelajaran atau bahan ajar disusun untuk menjadi salah satu referensi yang akan mendukung perkembangan siswa agar ada keseimbangan antara kebutuhan jasmani dan rohani.

Dalam pengembangan bahan ajar berbagai aspek-aspek yang dapat jadi patokan, antara lain: (1) konsep adalah suatu ide atau gagasan. (2) prinsip adalah suatu kebenaran dasar sebagai titik tolak untuk berpikir atau merupakan suatu petunjuk untuk berbuat atau melaksanakan suatu. (3) fakta



adalah sesuatu yang telah terjadi atau yang telah dikerjakan atau dialami. (4) proses adalah serangkaian dari perubahan, gerakan-gerakan perkembangan. (5) nilai adalah suatu pola, ukuran atau merupakan suatu tipe atau model. (6) keterampilan adalah kemampuan berbuat sesuatu yang baik (Hamalik 2008)

Manfaat tersebut dibedakan menjadi dua macam, yaitu manfaat bagi guru dan siswa (Prastowo 2012). Manfaat yang diperoleh oleh guru yaitu bahan ajar sesuai dengan tuntutan kurikulum. Sedangkan manfaat yang diperoleh siswa yaitu, menciptakan pembelajaran menarik, menumbuhkan motivasi, mengurangi ketergantungan dan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap indikator yang terdapat pada perangkat pembelajaran yang disusun oleh guru. guru sebagai penyaji materi harus mampu memilih metode atau pendekatan yang sesuai dengan kondisi kemampuan siswa di dalam kelas, termasuk kesesuaian dalam mengembangkan materi/bahan ajar untuk mendukung kegiatan pembelajaran tersebut. Ada beberapa hal yang harus dilakukan guru terkait dengan ketersediaan materi/bahan ajar, yaitu (1) menyediakan beragam contoh dan representasi materi pelajaran pada siswa, (2) mendorong tingkat interaksi yang tinggi dalam proses pembelajaran, (3) menghubungkan materi pelajaran dengan dunia nyata. Materi yang telah dikembangkan dapat diorganisasikan ke dalam bahan ajar untuk memudahkan siswa dalam mempelajarinya (Jacobsen, David, dan Dkk 2009)

## **B. MACAM-MACAM BAHAN AJAR**

Menurut Mulyasa (2006) bentuk-bentuk bahan ajar atau materi pembelajaran antara lain:

### **1. Bahan ajar cetak (*Printed*)**

Bahan ajar cetak dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk. Jika bahan ajar cetak tersusun secara baik maka bahan ajar akan mendatangkan beberapa keuntungan

seperti yang dikemukakan oleh Steffen Peter Ballstaedt dalam (Prastowo 2012) yaitu:

- a. Bahan tertulis biasanya menampilkan daftar isi, sehingga memudahkan bagi seorang guru untuk menunjukkan kepada siswa bagian mana yang sedang dipelajari.
- b. Biaya untuk pengadaannya relatif sedikit.
- c. Bahan tertulis cepat digunakan dan dapat dipindah-pindah secara mudah.
- d. Susunannya menawarkan kemudahan secara luas dan kreativitas bagi individu.
- e. Bahan tertulis relatif ringan dan dapat dibaca di mana saja.
- f. Bahan ajar yang baik akan dapat memotivasi pembaca untuk melakukan aktivitas, seperti menandai, mencatat, membuat sketsa
- g. Bahan tertulis dapat dinikmati sebagai sebuah dokumen yang bernilai besar
- h. Pembaca dapat mengatur tempo secara mandiri

Menurut Bando (2009) penyusunan bahan ajar cetak memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Susunan tampilan
- b. Bahasa yang mudah
- c. Menguji pemahaman
- d. Stimulan
- e. Kemudahan dibaca

Banyak sekali jenis bahan ajar cetak yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain adalah handout, modul, buku teks, lembar kegiatan siswa, model (maket), poster dan brosur.

- a. Handout

Menurut Andi Prastowo handout merupakan bahan pembelajaran yang sangat ringkas, bersumber dari beberapa literatur yang relevan terhadap kompetensi dasar dan materi pokok yang diajarkan kepada siswa. Pada umumnya handout berfungsi untuk membantu

siswa agar tidak perlu mencatat, sebagai pendamping penjelasan pendidik, sebagai bahan rujukan siswa, memotivasi siswa agar lebih giat belajar, mengingatkan pokok-pokok materi yang diajarkan, memberi umpan balik dan menilai hasil belajar.

b. Modul

Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Pembelajaran dengan modul juga memungkinkan siswa yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menyelesaikan satu atau lebih kompetensi dasar dibandingkan dengan siswa lainnya. Selain itu, juga meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik.

c. Buku Teks

Buku teks pelajaran pada umumnya merupakan bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan atau buah pikiran dari pengarangnya yang disusun secara sistematis berdasarkan kurikulum yang berlaku. Buku teks berguna untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kurikulum karena disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku, menjadi pegangan guru dalam menentukan metode pengajaran dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari pelajaran baru.

d. Lembar Kegiatan Siswa

Lembar kegiatan siswa (*student work sheet*) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas kompetensi dasar yang akan dicapainya. LKS berfungsi untuk meminimalkan peran pendidik dan mengaktifkan peran siswa,

mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan dan kaya akan tugas untuk berlatih.

e. Model (Maket)

Model (maket) merupakan bahan ajar yang berupa tiruan benda nyata untuk menjembatani berbagai kesulitan yang bisa ditemui, apabila menghadirkan objek atau benda tersebut langsung ke dalam kelas, sehingga nuansa asli dari benda tersebut masih bisa dirasakan oleh siswa tanpa mengurangi struktur aslinya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna

f. Brosur

Brosur adalah bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis atau cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid atau selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat tetapi lengkap tentang perusahaan atau organisasi. Dengan demikian, maka brosur dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar, selama sajian brosur diturunkan dari kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Mungkin saja brosur dapat menjadi bahan ajar yang menarik, karena bentuknya yang menarik dan praktis. Agar lembaran brosur tidak terlalu banyak, maka brosur didesain hanya memuat satu kompetensi dasar saja. Ilustrasi dalam sebuah brosur akan menambah minat siswa untuk menggunakannya

2. Bahan Ajar Dengar (*Audio*)

Bahan ajar audio merupakan salah satu bahan ajar noncetak yang didalamnya mengandung suatu sistem yang menggunakan sinyal audio secara langsung, yang dapat dimainkan atau diperdengarkan oleh pendidik kepada siswanya guna membantu mereka menguasai kompetensi tertentu. Jenis-jenis bahan ajar audio ini antara lain adalah radio, kaset MP3, MP4, *sounds recorder* dan

*handphone*. Bahan ajar ini mampu menyimpan suara yang dapat diperdengarkan secara berulang-ulang kepada siswa dan biasanya digunakan untuk pelajaran bahasa dan musik.

a. Bahan Ajar Pandang Dengar (*Audiovisual*)

Bahan ajar pandang dengar merupakan bahan ajar yang mengombinasikan dua materi, yaitu visual dan auditif. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indra pendengaran sedangkan visual untuk merangsang indra penglihatan. Dengan kombinasi keduanya, pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas. Bahan ajar pandang dengar mampu memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat di dalam kelas menjadi mungkin dilihat. Selain itu juga dapat membuat efek visual yang memungkinkan siswa memperkuat proses belajar. Bahan ajar pandang dengar antara lain adalah video dan film.

b. Bahan Ajar Interaktif (*Interactive Teaching Material*)

Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Bahan ajar interaktif memungkinkan terjadinya hubungan dua arah antara bahan ajar dan penggunaannya, sehingga siswa akan terdorong untuk lebih aktif. Bahan ajar interaktif dapat ditemukan dalam bentuk CD interaktif, yang dalam proses pembuatan dan penggunaannya tidak dapat terlepas dari perangkat komputer. Maka dari itu, bahan ajar interaktif juga termasuk bahan ajar berbasis komputer.

## C. KRITERIA BAHAN AJAR YANG BAIK

Menurut Arif, Zainudin, dan Napitupulu. (1997), kriteria bahan ajar yaitu: 1) bahan ajar hendaknya sesuai dengan tujuan pembelajaran; 2) sesuai dengan kebutuhan siswa; 3) benar-benar dalam penyajian faktualnya; 4) menggambarkan latar belakang dan suasana yang dihayati siswa; 5) mudah dan ekonomis penggunaannya; 6) cocok dengan gaya belajar siswa; 7) lingkungan dimana bahan ajar digunakan harus tepat sesuai dengan jenis media yang digunakan. Bahan ajar yang baik harus mempermudah dan bukan sebaliknya mempersulit siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari (Abdorrakhman 2008). Oleh sebab itu, bahan ajar harus memenuhi kriteria berikut ini : 1) sesuai dengan topik yang dibahas; 2) memuat intisari atau informasi pendukung untuk memahami materi yang dibahas; 3) disampaikan dalam bentuk kemasan dan bahasa yang singkat, padat, sederhana, sistematis, sehingga mudah difahami; 4) jika perlu dilengkapi contoh dan ilustrasi yang relevan dan menarik untuk lebih mempermudah memahami isinya; 5) sebaiknya diberikan sebelum berlangsungnya kegiatan belajar dan pembelajaran sehingga dapat diperelajari terlebih dahulu oleh siswa; 6) memuat gagasan yang bersifat tantangan dan rasa ingin tahu siswa.

Menurut Mardia (2012) kriteria pemilihan materi pembelajaran yaitu:

### 1. Sumber Materi Pembelajaran

Sumber bahan ajar merupakan tempat dimana bahan ajar dapat diperoleh. Dalam mencari sumber bahan ajar, siswa dapat dilibatkan untuk mencarinya. Misalnya, siswa ditugasi untuk mencari koran, majalah, hasil penelitian, dsb. Berbagai sumber dapat kita gunakan untuk mendapatkan materi pembelajaran dari setiap standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sumber-sumber dimaksud seperti buku teks, laporan hasil penelitian, Jurnal (penerbitan hasil penelitian dan pemikiran ilmiah), pakar bidang studi, profesional, buku

kurikulum, penerbitan berkala seperti harian, mingguan, dan bulanan, internet, media audiovisual (TV, video, VCD, kaset audio), Lingkungan (alam, sosial, senibudaya, teknik, industri, ekonomi).

2. Penentuan urutan materi pembelajaran harus sesuai

Urutan penyajian (*sequencing*) bahan ajar sangat penting untuk menentukan urutan mempelajari atau mengajarkannya. Tanpa urutan yang tepat, jika diantara beberapa materi pembelajaran mempunyai hubungan yang bersifat prasyarat (*prerequisite*) akan menyulitkan siswa dalam mempelajarinya.

Menurut Harjanto kriteria pemilihan materi mencangkup seperti:

1. Kriteria tujuan pembelajaran.

Suatu materi pembelajaran dipilih dengan harapan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan, sebab itu materi pembelajaran tersebut harus sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

2. Penjabaran materi pembelajaran Seorang guru harus mampu menjabarkan materi yang akan disuguhkan kepada siswa, karena dengan perluasan atau penjabaran materi akan membuat siswa mempercepat pemahamannya terhadap materi guru. Jangan sampai terjadi guru hanya mengajarkan apa yang ada pada buku paket, tanpa perluasan bahan. Untuk mampu menjabarkan materi ini dapat dilakukan guru dengan cara memperbanyak bacaan yang berkenaan dengan materi, menghubungkan dengan kondisi atau pengalaman yang dimiliki guru yang bersangkutan

3. Relevan dengan kebutuhan siswa Kebutuhan siswa yang utama adalah bahwa mereka ingin berkembang berdasarkan potensi yang dimilikinya, karena setiap materi pembelajaran akan disajikan hendaknya relevan dengan usaha untuk mengembangkan pribadi anak secara bulat dan utuh. Spek yang tergolong kebutuhan siswa tersebut yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

4. Relevan dengan kondisi masyarakat Sekolah merupakan jembatan yang harus dilalui siswa agar sampai dan mampu bergabung dengan masyarakat. Peserta didik dipersiapkan untuk menjadi warga masyarakat yang bisa hidup secara mandiri. Dalam hal ini, materi yang dipilih guru mampu untuk memberikan bekal bagi siswa tersebut ketika ia sudah berada ditengah-tengah masyarakat.
5. Materi mengandung segi etik Barangkali kita semua sepakat, bahwa apapun materi yang akan disampaikan kepada siswa mengandung nilai (moral). Dengan demikian pemberian materi itu akan memberikan kesan yang signifikan terhadap perkembangan moral siswa. Guru hendaknya mampu menyelipkan aspek afektif ini dalam mengajar, apapun mata pelajaran atau materi yang diajarkan.
6. Materi pembelajaran tersusun secara sistematis Setiap materi disusun secara bulat dan menyeluruh, terbatas ruang lingkungnya dan terpusat pada satu topik masalah tertentu. Materi disusun secara berurutan dengan mempertimbangkan faktor perkembangan psikologis siswa. Dengan cara ini diharapkan isi materi tersebut akan lebih mudah diserap oleh anak dan segera dilihat keberhasilannya.
7. Materi bersumber dari referensi yang baku, pribadi guru yang ahli dan masyarakat Buku yang baku umumnya disusun berdasarkan kurikulum yang ada, referensi yang dipergunakan juga berasal dari buku yang *up to date*, karena yang namanya pengetahuan bersifat dinamis, selalu mengalami perubahan dari masa ke masa. Disamping itu, guru yang ahli penting, karena guru juga dianggap sumber utama sebagai penyampai pesan kepada siswa. Masyarakat juga merupakan sumber yang luas, bahkan dapat dikatakan sebagai materi pembelajaran yang terbesar. Ringkasnya, materi pembelajaran atau bahan ajar dapat kita temukan dari berbagai sumber seperti buku



pelajaran, majalah, jurnal, koran, internet, media audiovisual, dsb

Berdasar pendapat-pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang baik mempunyai kriteria: 1) sesuai dengan tujuan pembelajaran maksudnya, bahan ajar yang dipilih/digunakan sebaiknya mendukung kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan; 2) berguna dan sesuai dengan perkembangan siswa, maksudnya bahwa bahan ajar dapat memotivasi belajar siswa dan senang dalam mengikuti kegiatan belajar; 3) mudah dipahami maksudnya baik materi maupun penggunaan bahasanya mudah diikuti oleh siswa.

## **BAB II**

### **MODUL SEBAGAI BAHAN AJAR**

#### **A. PENGERTIAN MODUL**

Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, sesuai usia dan tingkat pengetahuan mereka agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan minimal dari pendidik (Prastowo 2012). Penggunaan modul dalam pembelajaran bertujuan agar siswa dapat belajar mandiri tanpa atau dengan minimal dari guru. Di dalam pembelajaran guru hanya sebagai fasilitator. Pandangan serupa juga dikemukakan oleh Sukiman (2011) yang menyatakan bahwa modul adalah bagian kesatuan belajar yang terencana yang dirancang untuk membantu siswa secara individual dalam mencapai tujuan belajarnya. Siswa yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menguasai materi. Sementara itu, siswa yang memiliki kecepatan rendah dalam belajar bisa belajar lagi dengan mengulangi bagian-bagian yang belum dipahami sampai paham.

Modul adalah bahan ajar cetak yang disusun untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Modul disebut juga sebagai bahan ajar untuk belajar secara mandiri karena didalamnya telah dilengkapi dengan petunjuk untuk belajar secara mandiri. Artinya siswa dapat melakukan proses pembelajaran kegiatan belajar tanpa kehadiran guru secara langsung untuk mendampingi (Syamsuddin 2017). Modul merupakan salah satu bahan ajar dalam pembelajaran yang berbentuk buku atau bahan ajar cetak yang sering digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Modul merupakan suatu program belajar yang terkecil, yang dipelajari oleh siswa secara sendiri secara perorangan atau

diajarkan oleh siswa kepada dirinya sendiri atau siswa dapat belajar dengan mandiri (self instructional) (Winkel 2009)

Modul dirumuskan sebagai salah satu bahan ajar yang lengkap dan dapat berdiri sendiri, terdiri dari serangkaian materi kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran belajar yang telah dirumuskan secara spesifikasi dan operasional. Modul sebagai suatu kesatuan bahan ajar yang dipaparkan dalam bentuk instruksi sendiri (self instruction) dipaparkan oleh (Depdiknas 2008). Modul digunakan sebagai susunan dalam materi kegiatan pembelajaran yang melibatkan fungsi pendidikan. Strategi susunan dalam materi pembelajaran mengacu kepada upaya yang dapat menunjukkan siswa terkait antara fakta, konsep, prosedur dan prinsip, yang terkandung pada materi pembelajaran.

Menurut Rudi dan Cepi (2008) modul merupakan suatu paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupa untuk kepentingan belajar siswa. Pendekatan dalam pembelajaran modul menggunakan pengalaman siswa. Berdasarkan pendapat-pendapat diatas terdapat hal-hal penting dalam mendefinisikan modul yaitu bahan belajar mandiri, membantu siswa menguasai tujuan belajarnya, dan paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupa untuk kepentingan belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa modul merupakan paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupasebagai bahan belajar mandiri untuk membantu siswa menguasai tujuan belajarnya. Oleh karena itu, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.

## **B. KARAKTERISTIK MODUL**

Modul yang dikembangkan harus memiliki karakteristik yang diperlukan sebagai modul agar mampu menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi penggunaannya. Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2008), modul yang akan dikembangkan

harus memperhatikan lima karakteristik sebuah modul yaitu *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptif*, dan *userfriendly*.

1. *Self Instruction*

Siswa dimungkinkan belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. *Self Instruction* dapat terpenuhi jika modul tersebut: memuat tujuan pembelajaran yang jelas; materi pembelajaran dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik; ketersediaan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran; terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya; kontekstual; bahasanya sederhana dan komunikatif; adanya rangkuman materi pembelajaran; adanya instrumen penilaian mandiri (*self assessment*); adanya umpan balik atas penilaian siswa; dan adanya informasi tentang rujukan.

2. *Self Contained*

Seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Karakteristik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas.

3. *Stand Alone*

Modul yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Siswa tidak perlu bahan ajar lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas pada modul tersebut.

4. *Adaptif*

Modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fleksibel/luwes digunakan diberbagai perangkat keras (*hardware*). Modul yang adaptif adalah jika modul tersebut dapat digunakan sampai kurun waktu tertentu.

5. *User Friendly* (bersahabat/akrab)

Modul memiliki instruksi dan paparan informasi bersifat sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah

yang umum digunakan. Penggunaan bahasa sederhana dan penggunaan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk user friendly

Selain itu ciri-ciri modul menurut Herawati (2013) sebagai berikut: (1) didahului pernyataan sasaran belajar apa yang akan dicapai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa, (2) pengetahuan materi disusun sedemikian rupa, sehingga dapat dengan mudah membuat siswa berpartisipasi dengan aktif, (3) memuat system penilaian berdasarkan penugasan atau terdapat skor penilaian, (4) Memuat semua unsur bahan pelajaran dan semua tugas pelajaran, (5) mengarah pada tujuan belajar agar siswa dapat belajar dengan tuntas.

Keuntungan yang dapat diperoleh dari pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran dari ciri-ciri tersebut adalah: (1) peningkatan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran dalam modul yang sesuai dengan kemampuan siswa, (2) setelah melakukan evaluasi, guru dan siswa mengetahui pada modul pembelajaran yang mana siswa telah berhasil dalam ketuntasan belajar dan pada bagian modul yang mana siswa belum berhasil dalam ketuntasan belajar, (3) siswa dapat mencapai hasil sesuai dengan kemampuannya sendiri, (4) bahan ajar materi pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester, (5) pendidikan lebih bermanfaat, karena bahan ajar disusun dan disesuaikan dengan akademik.

### **C. PRINSIP PENYUSUNAN MODUL**

Hamdani (2011) Sebagaimana bahan ajar yang lain, penyusunan modul hendaknya memerhatikan berbagai prinsip yang membuat modul tersebut dapat memenuhi tujuan penyusunannya. Prinsip yang harus dikembangkan antara lain: a) disusun dari materi yang mudah untuk memahami yang lebih sulit, dan dari yang konkret untuk memahami yang semikonkret dan abstrak, b) menekankan pengulangan untuk memperkuat pemahaman, c) umpan balik

yang positif akan memberikan penguatan terhadap siswa, d) memotivasi adalah salah satu upaya yang dapat menentukan keberhasilan belajar dan e) latihan dan tugas untuk menguji diri sendiri

Menurut Sungkono (2003) ada delapan komponen utama yang perlu terdapat dalam modul yaitu tinjauan mata pelajaran, pendahuluan, kegiatan belajar, latihan, rambu-rambu jawaban latihan, rangkuman, tes formatif, dan kunci jawaban tes formatif.

#### 1. Tinjauan Mata Pelajaran

Tinjauan mata pelajaran berupa paparan umum mengenai keseluruhan pokok-pokok isi mata pelajaran yang mencakup deskripsi mata pelajaran, kegunaan mata pelajaran, kompetensi dasar, bahan pendukung lainnya (kaset, kit, dll), petunjuk belajar.

#### 2. Pendahuluan

Pendahuluan dalam modul merupakan pembukaan pembelajaran suatu modul yang berisi:

- a. Deskripsi singkat isi modul
- b. Indikator yang ingin dicapai
- c. Memuat pengetahuan dan keterampilan yang sebelumnya sudah diperoleh.
- d. Relevansi, yang terdiri atas:
  - 1) Urutan kegiatan belajar logis
  - 2) Petunjuk belajar

#### 3. Kegiatan Belajar

Kegiatan belajar memuat materi yang harus dikuasai siswa. Bagian ini terbagi menjadi beberapa sub bagian yang disebut kegiatan belajar. Di dalam kegiatan belajar tersebut berisi uraian, contoh, latihan, rambu-rambu jawaban latihan, rangkuman, tes formatif, kunci jawaban tes formatif dan tindak lanjut.

Dalam penyusunan sebuah modul, ada empat tahapan yang perlu dilalui yaitu analisis kurikulum, penentuan judul modul, pemberian judul modul, dan penulisan modul

### 1. Analisis Kurikulum

Tahap ini bertujuan untuk dapat menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar. Analisis ini dilakukan dengan cara melihat materi yang diajarkan serta kompetensi yang akan dicapai dan hasil belajar siswa.

### 2. Menentukan Judul Modul

Untuk menentukan judul modul, maka harus mengacu pada kompetensi-kompetensi dasar atau materi pokok yang ada di dalam kurikulum sehingga judul modul sesuai dengan kompetensi apa yang akan dipelajari oleh siswa.

### 3. Pemberian Kode

Modul Pemberian kode modul dapat membantu dalam pengelolaan isi modul. Kode modul adalah angka-angka yang diberi makna.

### 4. Penulisan Modul

Lima yang harus menjadi acuan penulisan modul: (a) Perumusan kompetensi dasar harus dikuasai oleh penulis agar kompetensi dalam modul tersampaikan dengan baik, (b) Penentuan alat evaluasi atau penilaian, (c) Penyusunan materi pembelajaran di sesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa, (d) Urutan pengajaran, (e) Struktur modul

### 5. Tujuan

Para siswa dapat mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan yang diharapkan oleh guru, siswa lebih banyak belajar mandiri dan dapat mengetahui hasil belajar sendiri dengan demikian tujuan modul adalah : (a) siswa dapat belajar secara tanpa atau dengan bimbingan guru dengan kata lain siswa dapat belajar secara mandiri, (b) agar siswa tidak terlalu dominan dan otoriter dalam proses pembelajaran, (c) melatih kejujuran siswa dalam membahas ulah harian yang terdapat dalam modul pembelajaran, (d) mengakomodasi berbagi tingkat dan kecepatan belajar siswa dengan adanya modul dapat mengetahui tingkat kephahaman siswa jika belum jelas

maka guru akan membahas dan menjelaskan agar siswa lebih mudah memahami, (e) agar siswa mampu mengukur sendiri tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari mengukur kemampuan siswa sendiri sejauh mana siswa dapat memahami materi dan dapat belajar dengan tuntas (Andi Prawoto, 2012). Berdasarkan pembahasan di atas tujuan modul dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran bisa dicapai oleh siswa secara efektif dan efisien.



## BAB III

### ETHNO-EDUTAINMENT

#### A. PENGERTIAN *ETHNO EDUTAINMENT*

##### 1. Pengertian Edutainment

*Edutainment* adalah akronim dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. *Education* dalam “*The Routledge Dictionary of Quotations*” memiliki beberapa arti, antara lain:

- a. Menurut Robert frost: “*Education is the ability to listen to almost anything without losing your temper or your self confidence*”
- b. Menurut Oscar Wilde: “*Education is an admirable thing, but it is well to remember from time to time that nothing that is worth knowing can be taught*”
- c. Menurut George Savile, Lord Halifax: “*Education is what remains when we have forgotten all that we have been taught*”

Dengan demikian *edutainment* memiliki arti pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan secara terminology, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*. Juga bisa diartikan bahwa *edutainment allows children to learn through play*. Sedangkan secara epistemologis *edutainment* dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran yang rileks, menyenangkan dan bebas dari tekanan, baik fisik maupun psikis (Setiawan, 2010). Jadi *edutainment* adalah suatu pembelajaran menyenangkan yang melibatkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.

Sejak dahulu, para ahli memandang arti penting bermain bagi anak-anak. Seperti yang dikemukakan oleh Filosof Plato bahwa bermain dapat dijadikan media belajar yang baik. Begitu pula Aristoteles berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni nanti. Menurut dia, bermain memiliki nilai praktis, yakni sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak (Pedak, 2009). Bermain merupakan metode belajar dalam kesadaran anak untuk menjadikannya orang yang bertanggung jawab dalam berbagai kegiatan. Orang tua atau guru yang melarang anak atau siswanya bermain, berpotensi mengacaukan perkembangan anak atau siswanya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *Edutainment* adalah suatu metode pembelajaran berbasis kompetensi yang aktif dan efisien, dirancang melalui suatu prinsip permainan dengan menggunakan alat peraga yang bisa menghibur. Konsep itu meliputi dua kepentingan anak-anak yakni bermain dan belajar.

Sebagaimana telah dijelaskan oleh Sutrisno dalam bukunya "Revolusi pendidikan di Indonesia" bahwa *Edutainment* berasal dari kata "*Education* (pendidikan)" dan "*Entertainment* (hiburan)". Jadi *Edutainment* dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi terminology, *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis. Sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (role-play) dan demonstrasi, tetapi dapat juga dengan rasa-rasa senang dan mereka menikmatinya. Munculnya konsep *edutainment*, yang mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, telah membuat suatu asumsi bahwa : *pertama*, perasaan positif (senang/gembira)

akan mempercepat pembelajaran, *kedua*, jika seorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosi secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya, *ketiga*, bila setiap pembelajar dapat dimotivasi secara tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

## 2. Konsep *Edutainment*

Berdasarkan enam konsep (teori) belajar tersebut, maka bisa ditemukan beberapa prinsip yang menjadi konsep *edutainment* (Syaiful 2000) yaitu:

- a. Konsep *edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
- b. Konsep dasar *edutainment*, seperti halnya konsep belajar akselerasi, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.
- c. Konsep *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan jalinan yang efisien, meliputi diri siswa, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran.
- d. Proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

Berdasarkan empat konsep *edutainment* yang melandasi berbagai praktek pembelajaran yang menyenangkan, maka karakteristik pembelajaran yang menyenangkan itu antara lain: Adanya lingkungan belajar nyaman dan mendukung suasana pembelajaran yang gembira dan menyenangkan, materi pembelajaran yang

relevan dan bermakna, pembelajaran bersifat sosial, membuat jalinan kerjasama diantara siswa, hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari dan menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar.

Berdasarkan kajian terhadap berbagai literatur, maka ada beberapa teori belajar yang relevan dan mendukung konsep *edutainment*, (Anonim 2010) yaitu:

- a. Teori Pembelajaran Aktif (*Active Learning Theory*). Teori ini menyatakan bahwa belajar hendaknya melibatkan multiindera dan dilaksanakan dengan menggunakan variasi metode pembelajaran.
- b. Teori Belajar Akselerasi (*The Accelerated Learning Theory*). Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran itu harus dirancang agar berlangsung secara tepat, menyenangkan, dan memuaskan.
- c. Teori Revolusi Belajar (*The Learning Revolution Theory*). Pada teori ini lebih menekankan pada suasana yang kondusif, yakni suasana relaks, tidak tegang, dan bebas dari tekanan.
- d. Teori Belajar Quantum (*Quantum Learning Theory*). Penekanan teori ini terdapat pada pencapaian ketenangan dan berfikiran positif sebelum belajar.
- e. Teori Belajar dengan bekerjasama (*Cooperatif Learning*). Teori ini berdasar pada konsep pembelajaran yang berdasarkan pada penggunaan kelompok-kelompok kecil siswa, sehingga mereka dapat menjalin kerja sama untuk memaksimalkan kelompoknya dan masing-masing melakukan pembelajaran.
- f. Teori Kecerdasan Majemuk. Teori ini dikemukakan oleh Howard Gardner, yang menyatakan bahwa ada keberagaman otak yang meliputi kecerdasan *verbal/linguistic*, *musical/ritmis*, *logis/matematis*, *visual/spasial*, *jasmaniah/kinestetik*, *intrapersonal/interpersonal*, dan *naturalis* (Anonim 2010).

### 3. Pengertian Ethno-Edutainment

*Ethno* berasal dari kata *ethnic* yang berarti berkaitan dengan budaya lokal yang ada di masyarakat yang masih bersifat umum. Menurut Sutrisno dalam Hamid (2011) menyebut bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan demonstrasi, permainan, bermain peran dan humor. Ini berarti bahwa pembelajaran *Ethno-edutainment* merupakan pembelajaran tentang budaya lokal yang dikemas dengan permainan yang menyenangkan. Penerapan pembelajaran berbasis *ethno-edutainment* dapat menghubungkan kondisi nyata di lingkungan sekitar dengan materi pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Khoiri (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menghubungkan keunggulan daerah dengan materi ajar dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Wanabuliandari, et al (2018) menjelaskan bahwa penanaman karakter cinta tanah air dapat dilakukan dengan menggunakan modul. Penerapan pembelajaran berbasis *ethno-edutainment* diharapkan dapat meningkatkan karakter cinta tanah air siswa sekolah dasar.

## B. KELEBIHAN DAN KELEMAHAN ETHNO-EDUTAINMENT

Karakteristik dasar *ethno-edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya (Sutrisno, 2005). yaitu:

1. Perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikannya sama sekali. Dan upaya menciptakan kondisi ini, maka konsep *ethno-edutainment* mencoba memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak berhubungan, yakni pendidikan dan hiburan atau belajar dan bermain.

2. Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar secara berlipat ganda, hal ini merupakan peluang dan sekaligus tantangan yang menggembirakan bagi kalangan pendidik.
3. Apabila setiap pembelajaran dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar maksimal dan optimal. Pendekatan yang digunakan adalah membantu siswa untuk bisa mengerti kekuatan dan kelebihan mereka, sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Siswa akan diperkenalkan dengan cara dan proses belajar yang benar, sehingga mereka akan belajar secara benar sesuai gaya belajar mereka masing-masing.

### **C. IMPLEMENTASI DALAM PENDIDIKAN**

Pada dasarnya pendidikan adalah laksana belajar yang tidak pernah selesai sampai kapanpun, sepanjang ada kehidupan manusia di dunia ini. Di katakan demikian, karena pendidikan merupakan bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia yang terus berkembang. Namun, saat ini masih banyak siswa yang beranggapan bahwa belajar adalah sesuatu yang sulit, menjemukan dan membosankan, sehingga tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Dari kesulitan siswa dalam menerima pelajaran tersebut terlihat bahwa pelajaran itu sangat bergantung bagaimana cara guru mengajarkan mata pelajaran yang bersangkutan kepada siswa. Guru dapat mengubah rasa takut anak terhadap suatu pelajaran dengan mengusahakan dalam penyampaian materi pelajaran membuat siswa senang, sehingga membangkitkan motivasi siswa. Keaktifan serta keterampilan proses siswa dalam mengikuti pelajaran, banyak cara bagi seorang guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan membuat siswa

merasa senang, diantaranya adalah dengan menggunakan pendekatan yang tepat dan dibantu dengan adanya media yang mendukung kegiatan belajar mengajar.

Permasalahan yang lain banyak bukti di sekitar kita, siswa kurang mengenal budayanya. Mereka menjadi terasing dengan budaya yang ada di sekitar. Pada dasarnya pendidikan perlu dikembalikan kepada fungsi imperatifnya, yaitu menanamkan nilai-nilai budaya dan budi pekerti. Ketidakmampuan pendidikan melakukan integrasi nilai budaya dan budi pekerti, menyebabkan masyarakat rentan terhadap pengaruh negatif budaya lain. Perlunya pendidikan melakukan hibridasi terhadap *local wisdom* yang telah dimiliki sejak dulu. Selain itu buku yang mereka pelajari di bangku sekolah adalah dalam buku bukan permasalahan lingkungan yang sehari-hari mereka temukan dan rasakan. Pembelajaran yang bersifat tekstual dan tidak kontekstual, sehingga ilmu pengetahuan yang mereka dapatkan hanya bisa disimpan dalam memori dan tidak bermanfaat bagi kehidupannya. Proses pembelajaran yang tidak disampaikan oleh pendidik secara kreatif akan menjadikan siswa merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Melihat kondisi berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diterapkanlah pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Dan untuk menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan diperlukan berbagai keterampilan mengajar. Pembelajaran merupakan salah satu unsur penentu baik tidaknya lulusan yang dihasilkan oleh suatu sistem pendidikan, ia diibaratkan sebagai jantung dari keseluruhan proses pembelajaran. Pembelajaran yang baik cenderung menghasilkan lulusan dengan hasil belajar yang baik pula. PAKEM adalah suatu istilah untuk menggambarkan sebuah proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Disebut demikian karena pembelajaran ini dirancang agar mengaktifkan siswa, mengembangkan

kreativitas belajar sehingga terjadi pembelajaran yang lebih efektif dalam suasana yang menyenangkan (Saifuddin, 2010).

Proses pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis budaya dapat diintegrasikan pada bahan ajar. Menurut Lestari (2012) bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi dan metode pembelajaran, serta evaluasi yang didesain secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Bahan ajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu sebagai acuan bagi siswa dan guru untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Bagi siswa, bahan ajar menjadi bahan acuan yang diserap isinya, sehingga dapat menjadi sumber pengetahuan. Bagi guru, bahan ajar menjadi salah satu acuan dalam penyampaian ilmu/materi kepada siswa. Bahan ajar yang dirancang dan dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip instruksional yang baik akan dapat membantu siswa dalam proses belajarnya, membantu guru untuk mengurangi waktu penyajian materi dan memperbanyak waktu pembimbingan guru bagi siswa. (Pannen & Purwanto, 2001).

Pengintegrasian bahan ajar yang dikaitkan dengan budaya diharapkan bahwa melalui nilai-nilai budaya yang dimiliki masyarakat, lewat proses pembelajaran akan menjadi nilai-nilai yang dihayati dan diinternalisasi oleh siswa sebagai warga masyarakat secara individual. Preposisi di atas, sejalan dengan penekanan yang diberikan oleh Somantri (2004) dan Lasmawan (2007) bahwa pembelajaran di sekolah dasar harus mampu menjembatani dan memfungsikan segala aspek sosial dan budaya masyarakat dalam proses pembelajaran yang kondusif, sehingga siswa mempunyai ketahanan dan literasi terhadap masalah-masalah sosial dan budaya masyarakatnya.



## BAB IV

### SLOW LEARNER

#### A. PENGERTIAN SLOW LEARNER

Istilah *Slow Learner* atau yang biasa disebut lambat belajar menurut Oxford: *Advanced Learner's Dictionary* berasal dari dua kata yaitu "*slow*" dan "*learner*". Istilah *slow* mengandung arti not clever: not quick to learn: *finding things hard to understand*. Sedangkan *learner* sendiri mengandung arti a person who is finding out about the subject or how to do something: a *slow/quick learner*. Jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia, *slow learner* adalah pembelajar yang tidak pandai dan kurang cepat dalam memahami pelajaran. Burt (1997) dalam Bala dan Rao (2004: 119) memberi istilah "*backward*" atau "*slow learner*" untuk siswa yang tidak mampu bekerja sesuai dengan kelompok usianya. Sementara itu, Kick dalam Bala dan Rao (2004: 119) menggunakan "*rate of learning*" atau indikator kemampuan belajar sebagai dasar dalam mengidentifikasi siswa lambat belajar karena menurutnya *slow learner*, *gifted* (berbakat) dan siswa yang berkemampuan rata-rata hanya dapat diklasifikasikan berdasarkan kemampuan belajarnya (*rate of learning*). Kirk dalam Bala dan Rao (2009:119) sangat tidak setuju apabila *slow learner* disamakan dengan *mentally retarded* (tunagrahita) karena bagaimanapun siswa *slow learner* masih mampu mencapai keberhasilan dalam belajarnya meskipun dengan kemampuan belajar yang lambat dan tidak secepat siswa rata-rata normal. Pengertian siswa lambat belajar (*slow learner*) juga dijelaskan dalam Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengajaran Departemen Pendidikan Nasional (2007: 4) bahwa *slow learner* anak yang mempunyai keterbatasan intelektual dengan IQ rata-rata dibawah anak normal. Pengertian anak *slow learner* menurut Cooter & Cooter Jr dan Wiley dalam Triani dan Amir (2013: 3) yaitu siswa yang mempunyai

tingkat intelegensi dibawah rata-rata anak pada umumnya. Sementara itu, Savage & Mooney (1979: 209-210) mendefinisika lambat belajar sebagai berikut: *A child whose learning capacity or ability (as conventionally measured by intelligence test) is lower than average, is considered a slow learner. That's the child who doesn't "catch on" as easily as the other children; the one who is slower to understand; the one who takes longer than others to finish worksheet and when she does finish, many of the answer may be incorrect; the child whose achievement is below that of the rest of the group; in shoet, the child who has trouble learning.* Jika diterjemahkan secara lugas siswa lambat belajar adalah anakanak yang mengalami hambatan belajar menurut tes intelegensi baku. Mereka tidak bisa menyerap materi pelajaran dengan mudah, lambat dalam memahami, lebih dalam ketika menyelesaikan tugas dan pencapaian hasil jauh di bawah teman-temannya.

## **B. KARAKTERISTIK SLOW LEARNER**

Sebelumnya, ahli psikologi mengindikasikan bahwa kelambanan belajar secara langsung disebabkan karena kemampuan intelektual (intellectual ability). Dewasa ini sebuah penelitian menunjukkan bahwa faktor keturunan bukan satu-satunya penyebab keterbelakangan siswa tetapi faktor lingkungan juga berpengaruh. Oleh karena itu, apabila hanya menggunakan IQ sebagai acuan dalam menentukan taraf kemampuan belajar anak kita tidak bisa menyatakan anak tersebut termasuk anak lambat belajar. Secara keseluruhan, satu-satunya yang membedakan *slow learner* dengan siswa berkemampuan rata-rata adalah kelambanannya dalam belajar.

Karakteristik *slow learner* berdasarkan Bala dan Rao (2014: 122- 124) dikelompokkan dalam beberapa kategori yaitu kognitif, bahasa, auditori-perseptual, visual-motor dan sosial-emosial. Pertama, karakteristik kesulitan belajar *kognitif* diantaranya, 1) *slow learner* membutuhkan waktu belajar yang lama dan kurang memahami apa yang telah ia pelajari;

2) slow learner lebih memilih untuk mempelajari hal-hal yang bersifat abstrak daripada konkret; 3) mereka selalu menginginkan pembelajaran yang bersifat langsung diberikan oleh guru karena tidak terlalu membutuhkan banyak ketrampilan dan 4) pada umumnya slow learner berprestasi rendah. Kedua, karakteristik masalah yang berkaitan dengan *bahasa* diantaranya 1) siswa bermasalah pada ekspresi verbalnya; 2) membaca dengan bersuara lebih sulit daripada membaca dalam hati; 3) slow learner mengalami permasalahan artikulasi.

Ketiga, karakteristik masalah *auditori-perseptual* meliputi 1) ketika didekte, slow learner mengalami kesulitan dalam penulisannya entah itu lupa menulis sehingga kata yang hendak ditulis menjadi kurang lengkap; 2) *slow learner* gagal memahami perintah yang bersifat verbal, seringkali mereka tidak segera memberikan jawaban ketika diberi sebuah pertanyaan; 3) mereka lebih menyukai materi yang disajikan secara visual daripada disajikan oral; 4) ketika diberikan pertanyaan yang bersifat verbal, tidak jarang mereka menjawab dengan jawaban yang tidak sesuai dengan pertanyaan. Keempat, karakteristik masalah *visual-motor* meliputi, 1) *slow learner* lebih mudah diberikan stimulus secara visual; 2) mereka merasa kesulitan dalam menentukan warna, ukuran dan bentuk serta sulit mengingat-ingat kembali suatu objek yang pernah mereka lihat; 3) *slow learner* pada umumnya memiliki tulisan tangan yang jelek, mengalami kesulitan dalam aktivitas motorik dan tidak jarang mereka sering mengeluh sakit. Terakhir, karakteristik masalah *sosial dan emosi* 1) mencubit atau melakukan hal-hal yang menarik baginya adalah salah satu karakteristik *slow learner*, kadang-kadang mereka juga menarik diri dari aktivitas sosial (antisosial); 2) suasana hati mereka berubah-ubah (moody) dan tingkat sosial emosinya masih dibawah harapan. Faktor karakteristik siswa lambat belajar sebenarnya terlatak pada segi belajarnya. Analisis karakteristik dikemukakan Wijaya (2007:20) diantaranya 1) anak slow

learner kurang peka terhadap lingkungan; 2) kurangnya antusias dalam proses pembelajaran; 3) kurang fokus dalam mengerjakan suatu pekerjaan; 4) kurangnya dalam proses berfikir; 5) kelancaran Bahasa kurang.

### C. PERMASALAHAN SISWA *SLOW LEARNER*

1. Ciri-ciri siswa lamban belajar dilihat dari proses belajar yang dilakukannya adalah sebagai berikut:
  - a. Lamban mengamati dan mereaksi peristiwa yang terjadi dalam lingkungannya.
  - b. Kurang bernafsu untuk melakukan penelitian terhadap hal-hal yang baru dalam lingkungannya.
  - c. Siswa lamban belajar tidak banyak mengajukan pertanyaan-pertanyaan
  - d. Siswa lamban belajar kurang memperlihatkan perhatiannya terhadap apa dan bagaimana tugas itu dapat diselesaikan dengan baik.
  - e. Dalam belajarnya banyak menggunakan ingatan (hapalan) aripada logika (*reasoning*)
  - f. Tidak mampu menggunakan cara-cara tertentu dalam mempelajari ilmu pengetahuan.
  - g. Siswa lamban belajar kurang lancer berbicara, tidak jelas, dan gagap.
  - h. Siswa lamban belajar sangat bergantung pada guru dan orang tuanya, terutama dalam membuktikan kebenaran pengetahuan yang sedang dipelajarinya.
  - i. Siswa lamban belajar sulit memahami konsep abstrak.
  - j. Siswa lamban belajar sulit memindahkan kecakapan tertentu yang telah dikuasainya kedalam kecakapan lainnya sekalipun dalam mata pelajaran yang sama, seperti kecakapan mengali dan membagi.
  - k. Siswa lamban belajar lebih sering berbuat salah.
  - l. Mengalami kesulitan membuat generalisasi pengetahuan secara teruari, bahkan tidak mampu menarik kesimpulan.

- m. Memiliki daya ingatan yang lemah, mudah lupa dan gampang menghilang.
  - n. Mengalami kesulitan saat menuliskan pengetahuan dalam bentuk karangan-karangan lainnya, sekalipun menggunakan kata dan kalimat yang sederhana.
  - o. Siswa lamban belajar lemah dalam mengerjakan tugas-tugas latihan di sekolah dan di rumah.
2. Ciri-Ciri Siswa Lamban Belajar Dilihat Dari Sisi Perkembangan Keterampilan Membaca dan Menulis
- Tanda-tanda siswa lamban belajar dalam segi membaca menurut Wheeler:
- a. Siswa lamban belajar kurang menaruh perhatian terhadap tugas-tugas membaca yang diberikan gurunya.
  - b. Kurang terbiasa melakukan tugas belajar sendiri terutama membaca buku-buku pelajaran.
  - c. Lebih suka membaca nyaring daripada belajar membaca dalam hati atau diolah dalam fikiran.
  - d. Kurang mampu membaca materi pelajaran-pelajaran yang disajikan gurunya dalam kelas.
  - e. Lebih banyak berhasil belajar tanpa membaca (*visualisasi*)
  - f. Membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan tugas-tugas membacanya.
  - g. Banyak mengajukan keluhan tentang kesulitan mengerjakan tugas membaca.
  - h. Umumnya pendiam
  - i. Kadang-kadang memperlihatkan gejala kesulitan saat mendengar dan melihat.
  - j. Merasa sulit mengingat-ingat pengetahuan isi bacaan
  - k. Kurang sanggup mempraktikkan isi bacaan. Sulit menghubungkan teori kedalam praktik.
  - l. Sering menampilkan gejala-gejala emosional dalam mengerjakan tugas membaca materi pelajaran.
  - m. Malas pergi sekolah.

- n. Sulit menghadapi tes keterampilan membaca standar.
- o. Siswa lamban belajar memiliki Perkembangan akademik yang rendah di bawah standar yang diharapkan.

Roldan dalam bukunya *Learning Disabilities and Their Relation to Reading*, mengemukakan pendapatnya bahwa ciri-ciri umum siswa lamban belajar adalah sebagai berikut:

- a. Siswa lamban belajar memiliki rentang perhatian yang rendah, bertingkah bingung dan kacau.
- b. Derajat aktifitas siswa lamban belajar rendah
- c. Kurang mampu menyimpan huruf dan kata pada ingatannya dalam waktu lama.
- d. Kurang mampu menyimpan pengetahuan hasil pendengaran.
- e. Kurang mampu membedakan huruf, angka dan suara.
- f. Tidak suka menulis dan membaca
- g. Tidak sanggup mengikuti penjelasan yang bersifat ganda.
- h. Tingkah laku yang berubah-ubah dari hari ke hari.
- i. Suka terdorong oleh perasaan emosional dalam pergaulan, mudah marah dan tersinggung.
- j. Kurang mampu melakukan koordinasi dengan lingkungannya.
- k. Penampilannya kasar.
- l. Kurang mampu bercerita dan sulit membedakan kiri dan kanan.
- m. Lambat dalam perkembangan berbicara.
- n. Susah memahami kata dan konsep
- o. Sulit akrab dengan orang dan benda.
- p. Kemampuan berbicaranya terbatas pada satu pokok persoalan.
- q. Mereaksi tidak cermat terhadap aksi yang datang dari luar.

- r. Siswa lamban belajar sulit menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi dalam lingkungannya.

# BAB V

## KEPERCAYAAN DIRI

### SISWA SLOW LEARNER

#### A. PENGERTIAN PERCAYA DIRI

Menurut Khayyirah (2013), kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang untuk dapat menaklukan rasa takut menghadapi berbagai situasi. Pengertian tersebut dikuatkan oleh seorang ahli yaitu Dr. Robert Anthony dalam Khayyirah (2013) yang mengatakan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang yang diperoleh melalui monolog dengan dirinya sendiri yang bersifat internal. Dikatakan pula oleh Hakim dalam Skripsi Evi Fitriani (2015, h. 30), yang menyatakan bahwa percaya diri adalah suatu keyakinan seseorang terhadap aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya mampu mencapai tujuan di dalam hidupnya. Pentingnya percaya diri bagi kehidupan anak dijelaskan oleh Anita Lie dalam jurnal Ningsih (2014, h. 4), bahwa: Anak yang percaya diri dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan tahapan perkembangan dengan baik atau memiliki kemampuan untuk belajar cara menyelesaikan tugas tersebut, memiliki keberanian serta kemampuan untuk meningkatkan prestasinya sendiri, akan dipercaya oleh orang lain, dan akan tumbuh dalam pengalaman dan kemampuan sehingga menjadi pribadi yang sehat dan mandiri. Angelis mengatakan dalam jurnal Dharma (2013, h. 7) bahwa aspek-aspek percaya diri yaitu: a. Tingkah Laku Adalah kepercayaan diri untuk mampu bertindak dan menyelesaikan tugas-tugas, baik tugas-tugas yang paling sederhana, seperti membayar semua tagihan tepat waktu, hinggayang bernuansa cita-cita untuk meraih sesuatu. b. Emosi Adalah kepercayaan diri untuk yakin dan mampu menguasai segenap sisi emosi. Untuk memahami segala yang dirasakan,



menggunakan emosi untuk melakukan pilihan yang tepat, melindungi diri dari sakit hati, atau mengetahui cara bergaul yang sehat dan rukun. c. Kerohanian Spiritual Adalah keyakinan pada takdir dan semesta alam, keyakinan bahwa hidup ini memiliki tujuan yang positif, bahwa keberadaan punya makna dan ada tujuan tertentu dari hidup. Kepercayaan spiritual berawal dari kesadaran tentang siapa kita sebenarnya, lepas dari raga dan pribadi kita, lepas dari segala topeng yang mungkin menutupi kita. Ia berawal dari upaya untuk menghargai diri kita sendiri, sebagai suatu karya cipta yang unik dan menakjubkan. Tanpa kepercayaan spiritual, tidak mungkin kita dapat mengembangkan kepercayaan diri tingkah laku dan kepercayaan diri emosional. Berdasarkan pernyataan di atas, secara sederhana percaya diri dapat didefinisikan sebagai suatu keyakinan seseorang terhadap kemampuan yang dimiliki dalam dirinya sendiri.

## **B. INDIKATOR PERCAYA DIRI SISWA**

Berikut ini merupakan indikator aspek percaya diri antara lain (Kemdikbud, 2015: 64) sebagai berikut.

1. Berani tampil di depan kelas.
2. Berani mengemukakan pendapat.
3. Berani mencoba hal baru d. Mengemukakan pendapat terhadap suatu masalah atau topik.
4. Mengajukan diri sebagai ketua kelas atau pengurus kelas lain.
5. Mengajukan diri untuk mengerjakan tugas atau soal di papan tulis.
6. Mencoba hal-hal baru yang bermanfaat.
7. Mengungkapkan kritikan membangun terhadap karya orang lain.
8. Memberikan argumen yang kuat untuk mempertahankan pendapat.

Ghufron (2012) menyebutkan tentang indikator aspek percaya diri yang terdiri dari berikut ini.

1. keyakinan diri.
2. sikap optimis.
3. sikap obyektif.
4. tanggung jawab.
5. sikap rasional.
6. Kemandirian.
7. berani mencoba hal baru, dan
8. merasa diterima dilingkungannya.

### **C. DESKRIPSI PENELITIAN TERKAIT KEPERCAYAAN DIRI SISWA SLOW LEARNER**

Aspek kepercayaan diri siswa slow learner terdiri dari 8 aspek. Ghufron (2012) menyebutkan tentang aspek percaya diri yang terdiri dari (1) keyakinan diri, (2) sikap optimis, (3) sikap obyektif, (4) tanggung jawab, (5) sikap rasional, (6) kemandirian, (7) berani mencoba hal baru, dan (8) merasa diterima dilingkungannya.

Berikut ini merupakan hasil analisis penelitian terkait kepercayaan diri siswa slow learner. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Moleong (2007:6) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian yang berupa perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, yang dilakukan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Metode penelitian yang digunakan melalui metode survei. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Observasi digunakan untuk mengetahui karakteristik siswa slow learner. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri dalam 1) keyakinan diri, (2) sikap optimis, (3) sikap obyektif, (4) tanggung jawab, (5) sikap rasional, (6) kemandirian, (7) berani mencoba hal baru,

dan (8) merasa diterima dilingkungannya. Lokasi penelitian adalah SD 5 Bae di Kabupaten Kudus Responden dari penelitian ini adalah siswa slow learner kelas IV di SD 5 Bae Kabupaten Kudus.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji keabsahan data dengan menggunakan uji kredibilitas. Pengujian kredibilitas data dilakukan melalui triangulasi dan menggunakan bahan referensi. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi teknik dan sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, yaitu dengan observasi dan angket. Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Teknik analisis data deskriptif kualitatif merupakan kegiatan mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (Sugiyono, 2010:337) menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas yang dilakukan dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

Dalam menentukan persentase responden menggunakan rumus jumlah responden yang menjawab dibagi dengan jumlah seluruh responden kemudian dikalikan dengan 100%.

Berikut ini akan dibahas hasil penelitian terkait percaya diri siswa slow learner. Tabel 1 menunjukkan aspek keyakinan diri pada siswa slow learner.

**Tabel 1. Aspek Keyakinan Diri Siswa Slow Lerner**

No	Pernyataan	Persentase Responden (%)			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1	Keyakinan saya dapat mengerjakan soal dengan baik	0	0	40	60
2	Keyakinan bahwa kerja keras, akan mendapatkan hasil yang baik	0	0	80	20
3	Keraguan terhadap hasil pekerjaan saya	20	40	40	0
4	Keraguan pada kemampuan yang saya miliki bila dibandingkan dengan teman-teman lainnya	20	40	0	0
5	Meminta pendapat teman, supaya memahami diri sendiri	0	40	40	0
6	Keberanian dalam mengatakan mampu menyelesaikan soal kepada orang lain	20	0	0	80
7	Kebanggaan pada diri sendiri.	0	0	20	80
8	Mudah putus asa ketika mengalami kegagalan	0	40	60	0
9	Keraguan dalam pada diri sendiri ketika menyelesaikan soal	0	20	40	40
10	Keberanian bertanya dengan kemauan sendiri saat ada yang tidak dipahami.	20	40	0	40
11	Kelancaran dalam berpendapat di depan kelas	0	0	40	60
12	Diam saja ketika guru memberikan pertanyaa.	0	20	40	40
13	Ketakutan dianggap bodoh oleh temannya ketika ingin bertanya kepada guru.	0	60	20	0

Pada tabel 1. Menunjukkan bahwa sebanyak 60% siswa slow learner tidak memiliki keyakinan dalam mengerjakan soal dengan baik. Sebanyak 80% siswa slow learner tidak pernah memiliki keberanian dalam mengatakan mampu menyelesaikan soal kepada orang lain. Sedangkan 80% siswa slow learner tidak pernah memiliki kebanggaan pada diri sendiri. 60% siswa slow learner tidak pernah lancar ketika berpendapat di depan kelas. Tabel 2 memuat tentang sikap optimis siswa slow learner.

**Tabel 2. Aspek Sikap Optimis Siswa Slow Learner**

No	Pernyataan	Persentase Responden (%)			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1	Keinginan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran di kelas	0	20	80	0
2	Percaya pada kemampuan diri untuk mengubah hal negatif.	40	0	60	0
3	Menyerah dalam menghadapi persoalan yang sulit	40	60	0	0
4	Mencontek dan bertanya kepada teman lainnya dalam mengerjakan soal latihan	20	80	0	0
5	Keyakinan akan naik kelas dengan dengan nilai yang memuaskan	0	20	60	20
6	Target dalam menentukan cita-cita ketika besar nanti	0	20	60	20
7	Keraguan dalam perolehan nilai ulangan.	40	60	0	0
8	Keraguan dalam menentukan menentukan target yang dicapai setelah melaksanakan pembelajaran	60	20	20	0
9	Keyakinan dalam menjelaskan materi pelajaran pada teman yang belum memahami	20	0	80	0

No	Pernyataan	Persentase Responden (%)			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
10	Ketika guru bertanya hanya diam saja walaupun sudah mengetahui jawaban	40	60	0	0
11	Kemalasan dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki	20	80	0	0

Pada tabel 2. Menunjukkan bahwa siswa slow learner yang jarang berkeinginan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran di kelas ada sebesar 80%. Sebesar 60% siswa slow learner jarang percaya pada kemampuan diri untuk mengubah hal negatif. Sebesar 60% siswa slow learner selalu ragu dalam menentukan menentukan target yang dicapai setelah melaksanakan pembelajaran. Tabel 3 memuat tentang sikap optimis siswa slow learner.

**Tabel 3. Aspek Sikap obyektif Siswa Slow Learner**

No	Pernyataan	Persentase Responden (%)			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1	Kepercayaan bahwa tugas sulit yang diberikan oleh guru berguna dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki	0	0	80	20
2	Keinginan dalam mengakui kesalahan yang sudah dilakukan	40	20	40	0
3	Keyakinan bahwa guru tidak menyukai dirinya sehingga nilai jelek	20	20	60	0
4	Keinginan meminta maaf ketika terlambat masuk sekolah karena perbuatan tersebut salah	0	20	60	20
5	Kesadaran bahwa Nilai jelek bukan karena guru tidak suka dengan dirinya tetapi karena kurang belajar	0	20	60	20

No	Pernyataan	Persentase Responden (%)			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
6	Keinginan mengikuti segala sesuatu yang dilakukan teman	40	60	0	0
7	Kepercayaan terhadap perkataan teman sekelas	40	40	20	0

Pada tabel 3. Menunjukkan bahwa sebesar 80% siswa slow learner jarang memiliki kepercayaan bahwa tugas sulit yang diberikan oleh guru berguna dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki. 60% siswa slow learner jarang merasa yakin guru tidak menyukai dirinya sehingga menyebabkan nilai jelek. Tabel 4 memuat tentang tanggung jawab siswa slow learner.

**Tabel 4. Aspek Tanggung Jawab Siswa Slow Learner**

No	Pernyataan	Persentase Responden (%)			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1	Menolak ajakan teman dalam melakukan hal jelek walaupun kemungkinan tidak mempunyai teman	40	40	20	0
2	Siap menerima sanksi jika melakukan kesalahan	40	60	0	0
3	Merasa tertekan dengan tata tertib sekolah	20	60	20	0
4	Meminta pendapat teman dalam melakukan sesuatu	20	40	40	0
5	Ketakutan dalam mengambil dan menyampaikan keputusan yang dipilih kepada guru atau teman	40	60	0	0

Pada tabel 4. Menunjukkan bahwa 60% siswa slow learner merasa bahwa sering merasa tertekan dengan tata tertib sekolah. Sedangkan 60% siswa slow learner sering merasa ketakutan dalam mengambil dan menyampaikan keputusan yang dipilih kepada guru atau teman. Tabel 5 memuat tentang sikap rasional siswa slow learner.

**Tabel 5. Aspek Sikap Rasional Siswa Slow Learner**

No	Pernyataan	Persentase Responden (%)			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1	Berpikir bahwa peringatan dari guru bertujuan agar siswa menjadi lebih baik	0	0	60	40
2	Mengintropeksi diri ketika ada teman yang menjauhi	0	0	60	40
3	Merasa percuma belajar jika mendapat nilai jelek	20	80	0	0
4	Sikap kecewa ketika pendapat tidak disetujui oleh teman atau guru	20	60	20	0
5	Kemampuan bersikap tenang ketika menghadapi kesulitan belajar	0	0	40	60
6	Tidak memaksakan diri untuk sama seperti orang lain	0	0	40	60
7	Sikap tidak peduli ketika diberi peringatan saat melakukan kesalahan	20	40	40	0
8	Merasa tidak disukai teman karena kurang pintar	20	80	0	0

Pada tabel 5. Menunjukkan bahwa 80% siswa slow learner sering merasa percuma belajar jika mendapat nilai jelek. 60% siswa slow learner tidak pernah bersikap tenang ketika menghadapi kesulitan belajar. 80% siswa slow learner sering merasa tidak disukai teman karena kurang pintar. Tabel 6 memuat tentang Kemandirian siswa slow learner.



**Tabel 6. Aspek Kemandirian Siswa Slow Learner**

No	Keterangan	Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1	Menentukan sendiri target yang akan dicapai setelah pembelajaran	20	0	60	20
2	Mengambil keputusan tanpa meminta bantuan dan pertimbangan dari teman	0	20	60	20

Pada tabel 6. Menunjukkan bahwa sebesar 60% siswa slow learner jarang menentukan sendiri target yang akan dicapai setelah pembelajaran. Sedangkan 60% slow learner jarang mengambil keputusan tanpa meminta bantuan dan pertimbangan dari teman. Tabel 7 memuat tentang berani mencoba hal baru siswa slow learner.

**Tabel 7. Aspek Berani Mencoba Hal Baru Siswa Slow Learner**

No	Pernyataan	Persentase Responden (%)			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1	Tidak percaya diri ketika berkenalan dengan teman yang belum dikenal	20	60	20	0
2	Ketakutan ketika pertama kali berbicara di depan umum	40	40	20	0

Pada tabel 7. Menunjukkan bahwa pernyataan pertama tentang tidak percaya diri ketika berkenalan dengan teman yang belum dikenal menunjukkan jumlah persentase sebanyak 60% siswa slow learner sering merasakannya. pernyataan kedua tentang ketakutan ketika pertama kali berbicara di depan umum menunjukkan sebanyak 40% siswa slow learner merespon sering dan selalu merasakannya. Tabel 8 memuat tentang merasa diterima lingkungannya.

**Tabel 8. Aspek Merasa Diterima Lingkungan**

No	Pernyataan	Persentase Responden (%)			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1	Keyakinan diterima dengan baik oleh teman dan guru	0	20	80	0
2	Keyamanan berada di sekolah	0	0	80	20
3	Merasa tidak ada yang mau berteman dengan dirinya	20	40	40	0
4	Berusaha menjadi apa pun yang teman inginkan supaya dapat diterima dalam pergaulan	40	40	20	0
5	Keyakinan bisa berteman dengan siapapun	0	0	100	0
6	Kesenangan berkumpul bersama teman	0	0	80	20
7	Hanya mengenal teman sekelas saya saja	60	20	0	20

Pada tabel 8. Menunjukkan bahwa pernyataan keyakinan diterima dengan baik oleh teman dan guru menunjukkan jumlah persentase sebanyak 80% siswa learner merasa jarang merasakannya. Keyakinan bisa berteman dengan siapapun menunjukkan jumlah ada sebanyak 100% siswa slow learner pada pilihan jarang.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa aspek pertama yaitu aspek keyakinan diri menunjukkan bahwa masih rendahnya keyakinan diri siswa slow learner, 60% siswa slow learner tidak memiliki keyakinan dalam mengerjakan soal dengan baik) sedangkan 80% siswa slow learner tidak pernah memiliki kebanggaan pada diri sendiri. 60% siswa slow learner tidak pernah lancar ketika berpendapat di depan kelas. Hal ini mengakibatkan rendahnya rasa percaya diri (Gerungan, 2004). Schunk dan Meece (2006) dalam Skaalvik & Skaalvik (2009), keyakinan diri juga mempengaruhi tujuan dan perilaku seseorang. Keyakinan diri akan menentukan seberapa besar kesempatan

lingkungan dan rintangan akan diterima (Bandura, 2006a) serta mempengaruhi seberapa lama seseorang akan tekun menghadapi rintangan (Skaalvik & Skaalvik, 2009). Sebanyak 80% siswa slow learner tidak pernah memiliki keberanian dalam mengatakan mampu menyelesaikan soal kepada orang lain. keberanian dalam mengatakan adalah keadaan atau sifat- sifat yang ada pada setiap individu yang ditunjukkan dengan adanya kemampuan untuk mengatakan sesuatu dengan rasa percaya diri dan mampu untuk mengatasi rasa takut (Mustakim & Solikhin, 2015)

Aspek kedua tentang sikap optimis menunjukkan bahwa masih rendahnya sikap optimis siswa slow learner mereka jarang berkeinginan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran di kelas ada sebesar 80%. Sebesar 60% siswa slow learner jarang percaya pada kemampuan diri untuk mengubah hal negatif. Sebesar 60% siswa slow learner selalu ragu dalam menentukan menentukan target yang dicapai setelah melaksanakan pembelajaran. Optimis merupakan aspek yang paling berkontribusi terhadap kepercayaan diri siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Surya (2007) rasa percaya diri merupakan sikap mental optimisme dari kesanggupan siswa terhadap kemampuan diri untuk menyelesaikan segala sesuatu dan kemampuan diri untuk melakukan penyesuaian diri pada situasi yang dihadapi. Rendahnya sikap optimisme siswa berdampak pada rendahnya nilai pada mata pelajaran (Malik, 2010). Hal ini peranan guru sangat penting dalam pembelajaran. Guru memiliki peranan penting untuk membantu siswa slow learner dalam menumbuhkan sikap optimisme (Rahmawati, 2019). Khabibah (2013) menyatakan bahwa penanganan pembelajaran bagi siswa slow learner yang ideal salah satunya adalah adanya pembimbingan secara individual atau privat bertujuan untuk membantu mengembangkan sikap optimis terhadap kemampuan dan harapan dicapai secara realistik.

Sedangkan aspek ketiga yaitu sikap obyektif menunjukkan bahwa sebesar 80% siswa slow learner jarang memiliki kepercayaan bahwa tugas sulit yang diberikan oleh guru berguna dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Rendahnya kepercayaan tersebut diakibatkan rendahnya minat siswa (Frisby, 2013). Seiring waktu, hilangnya minat belajar ini dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa. Untuk mengatasi kekhawatiran tentang hilangnya minat anak lamban belajar, Borah (2013) menyarankan agar guru dan wali dapat menggunakan beberapa alat peraga yang tersedia untuk siswa pendidikan luar biasa yang dapat meningkatkan minat anak lamban belajar dan membantu mereka terlibat dalam proses pembelajaran. 60% siswa slow learner jarang merasa yakin guru tidak menyukai dirinya sehingga menyebabkan nilai jelek. Oleh karena itu pentingnya peran guru dalam sekolah. Karena keberhasilan anak slow learner sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajarnya (Mauro, 2009). Ada dua aspek lingkungan kelas yang kondusif - organisasi dan manajemen kelas yang baik dan lingkungan fisik yang menarik untuk mempromosikan pembelajaran yang efektif (Sivalingam, 2009; Chitravelu, Sithamparam & Teh, 2005). Atribut berikut yaitu kenyamanan manusia (visual, termal, akustik), perencanaan tata ruang, kualitas perabotan dan perabotan (termasuk penyimpanan), dan fitur keselamatan untuk tata letak yang dirancang dengan baik telah disepakati.

Aspek keempat menunjukkan bahwa tanggung jawab pada siswa slow learner sebesar 60% siswa slow learner merasa bahwa sering merasa tertekan dengan tata tertib sekolah. Sedangkan 60% siswa slow learner sering merasa ketakutan dalam mengambil dan menyampaikan keputusan yang dipilih kepada guru atau teman. Dari hasil di atas menunjukkan tanggung jawab siswa slow learner masih rendah. Hasil penelitian Rahmayanti & Suyanto (2019) juga mengatakan bahwa masih terdapat beberapa anak slow learner di SMK Negeri 1 Sidoarjo yang terbukti masih sering

tidak mengerjakan tugas dari guru dengan alasan lupa atau malas. Kemudian masih terdapat anak *slow learner* yang sering terlambat atau pulang sebelum jam pulang sekolah. Sehingga karakter tanggung jawab sangat dibutuhkan siswa *slow learner* dengan disesuaikan berdasarkan kriteria dan masalah yang dimiliki (Triani dan Amir, 2013)

Aspek kelima adalah sikap rasional yang menunjukkan bahwa 80% siswa *slow learner* sering merasa percuma belajar jika mendapat nilai jelek. 60% siswa *slow learner* tidak pernah bersikap tenang ketika menghadapi kesulitan belajar. 80% siswa *slow learner* sering merasa tidak disukai teman karena kurang pintar. Karena karakteristik unik mereka pada anak lamban belajar (Chauhan, 2011), pendidikan mereka harus diubah dan disesuaikan dengan kecepatan belajar mereka yang lebih lambat (Borah, 2013; Lohman, 2011; Placement, 2010; Krishnakumar et al., 2006). Selain itu, siswa *slow learner* yang mengalami kesulitan dalam menyerap materi pelajaran lainnya yang disampaikan, memerlukan guru yang memiliki *self-efficacy* yang memadai dalam proses pembelajaran (Putri & Fakhruddiana, 2018). *Self-efficacy* guru diartikan sebagai kepercayaan atau keyakinan guru yang dapat memberi pengaruh terhadap seberapa baik siswa akan belajar, bahkan pada mereka yang mengalami kesulitan atau tidak termotivasi (Guskey & Passaro, 1994, p. 4 dalam Brouwers & Tomic, 1999).

Aspek keenam tentang kemandirian dimaksudkan agar siswa memiliki kemandirian belajar. Sebesar 60% siswa *slow learner* jarang menentukan sendiri target yang akan dicapai setelah pembelajaran. Target yang akan dicapai setelah pembelajaran merupakan hal penting yang harus dimiliki siswa. Siswa yang memiliki target akan lebih meningkat motivasi belajarnya (Warti, 2016). Upaya untuk menumbuhkan kemandirian belajar dapat dilakukan dengan terus memberikan motivasi siswa *slow learner*. Sedangkan 60% *slow learner* jarang mengambil keputusan tanpa meminta bantuan dan pertimbangan dari teman. Kelompok

teman sebaya dapat membantu kemandirian pribadi anak dengan memberikan kepuasan emosional dari persahabatan dengan teman sebaya. Elizabeth B. Hurlock (1978) menjelaskan bahwa kelompok teman sebaya dapat menstimulasi perilaku sosial anak dalam lingkungannya. Teman sebaya merupakan tempat yang penting bagi perkembangan siswa slow learner, dengan adanya bantuan teman sebaya siswa slow learner dapat mengoptimalkan kemampuan intelektualnya dan belajar berbagai macam keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sosialnya (Sugiarti & Pribadi, 2013)

Aspek ketujuh yaitu berani mencoba hal baru menunjukkan bahwa siswa slow learner masih belum berani dan tidak percaya diri ketika melakukan sesuatu hal yang baru. 40% siswa slow learner masih takut ketika pertama kali berbicara di depan umum. Siswa slow learner akan cenderung pasif dalam kelas (Herlinda, 2014). Sikap pasif ditunjukkan oleh siswa slow learner salah satunya ketika guru melempar pertanyaan atau menyuruh siswa untuk mengerjakan soal, peserta didik slow learner bingung dan merasa kesulitan sehingga tidak tahu jawabannya (Herlinda, 2014). Sehingga pentingnya peran guru dalam menumbuhkan keberanian siswa slow learner. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru dapat melibatkan siswa normal dan siswa slow learner untuk aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dengan memberikan soal kerjakan-jawab yang membuat siswa berani berbicara untuk menjawab. Guru memfasilitasi terjadinya interaksi antara siswa normal dengan siswa slow learner, antara siswa dengan guru dalam setiap pembelajaran dengan tidak membedakan antara siswa normal maupun siswa slow learner. Selain itu dalam proses pembelajaran guru juga selalu memantau dan membimbing siswa slow learner (Rofiah & Rofiana, 2017).

Aspek kedelapan memiliki makna keyakinan diterima dengan baik oleh teman dan guru menunjukkan jumlah persentase sebanyak 80% siswa learner merasa jarang

merasakannya. Keyakinan bisa berteman dengan siapapun menunjukkan jumlah ada sebanyak 100% siswa slow learner pada pilihan jarang. Berdasarkan hasil penelitian Yuni (2014) didapati bahwa anak slow learner relatif berperilaku kurang bersahabat / komunikatif. Anak slow learner tertutup dengan teman-teman dan keluarganya. Selain itu anak slow learner juga sulit bergaul dan kurang akrab dengan teman-teman maupun keluarganya. Biasanya anak slow learner merupakan anak yang pasif dan pemalu. Anak slow learner kurang mampu beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hal tersebut menyebabkan siswa slow learner kurang diterima oleh teman-teman dan lingkungannya (Smith, 1998, dalam Firesta, 2009). Hal tersebut menunjukkan bahwa pentingnya peran orang tua dan penerimaan orang tua. Hurlock (dalam Pancawati, 2013), menyatakan bahwa penerimaan orang tua ditandai oleh perhatian besar dan kasih sayang pada anak. Sejalan dengan hal tersebut siswa slow learner sangat membutuhkan perhatian lebih dari orang tua dan teman-temannya (Setyaningrum, 2010).

#### **D. ANALISIS TINGKAT KEPERCAYAAN DIRI SISWA SLOW LEARNER**

Selain mendeskripsikan tentang aspek kepercayaan diri, peneliti juga melakukan analisis tentang tingkat kepercayaan diri siswa slow learner. Tabel 9 menunjukkan jumlah responden berdasarkan jenis kelamin siswa slow learner.

**Tabel 9. Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

No	Keterangan	Jumlah Responden	Mean
1	Laki-Laki	1	49,55
2	Perempuan	4	47,73
	Jumlah	5	

Dari tabel 9 menunjukkan bahwa responden terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan. Siswa laki-laki jumlah respondennya adalah 1 Sedangkan siswa perempuan jumlah respondennya adalah 4 Selanjutnya pada tabel 10 menunjukkan persentase siswa slow learner berdasarkan tingkat kepercayaan dirinya.

**Tabel 10. Persentase Siswa Slow Learner Berdasarkan Tingkat Kepercayaan Diri**

No	Tingkat Kepercayaan Diri	Jumlah Responden	Persentase (%)
1	Percaya Diri	0	0
2	Cuku Percaya Diri	0	0
3	Tidak Percaya Diri	5	100
	Jumlah	5	

Berdasarkan tabel 10 didapatkan empat kategori tingkat kepercayaan diri siswa slow learner yaitu percaya diri, cukup percaya diri, dan tidak percaya diri. Pada tabel 10 menunjukkan 5 siswa slow learner pada kategori tidak percaya diri.



## BAB VI

### DESAIN CONFIDENCE MODULE BERBASIS ETHNO- EDUTAINMENT

#### A. DESAIN CONFIDENCE MODULE BERBASIS ETHNO- EDUTAINMENT

Pada bab VI ini akan membahas tentang desain *confidence module* berbasis *ethno-edutainment*. Pembelajaran *ethno-edutainment* sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan unsur-unsur budaya daerah yang dikemas dalam kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran ethno sebagai pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan kebudayaan setempat sebagai bahan pembelajaran. Edutainment diartikan sebagai pendidikan yang dikemas secara menghibur dapat berupa permainan, humor dan segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan yang menyenangkan (Wanabuliandari, dkk., 2016). Pemanfaatan budaya daerah dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan akan membantu menciptakan pembelajaran yang bermakna. Unsur budaya setempat yang dikembangkan dalam modul dapat berupa kearifan lokal maupun dalam bentuk keunggulan lokal. Bahan ajar berbasis keunggulan lokal dapat mempermudah guru dalam mengajak siswa tertarik dan fokus pada proses pembelajaran karena berhubungan secara langsung dengan kehidupan sehari-hari (Andriana, dkk., 2017). Penggunaan unsur budaya dalam pembelajaran disesuaikan dengan kebudayaan daerah masing-masing. Perbedaan budaya pada daerah masing-masing mempengaruhi dalam pengembangan bahan ajar untuk siswa (Sharif & Gisbert, 2015). Modul tematik berbasis *ethno-edutainment* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran tematik sesuai dengan kondisi sekolah dan

karakteristik peserta didik serta harapan pemerintah Indonesia dalam kurikulum 2013.

*Confidence module* Berbasis *Ethno-edutainment* dirancang memiliki 3 bagian pokok yaitu bagian pendahuluan, isi, dan penutup. Bagian pendahuluan meliputi halaman awal, kata pengantar, petunjuk penggunaan modul, daftar isi, peta konsep, dan kompetensi pembelajaran. Bagian isi merupakan bagian yang paling penting dalam *Confidence module* Berbasis *Ethno-edutainment* . Bagian isi terdiri dari beberapa kegiatan belajar yang menuntut siswa mencapai kompetensi di setiap kegiatan belajar sebelum melanjutkan pada kegiatan belajar berikutnya. Desain pada masing-masing kegiatan belajar disusun dengan menggunakan akronim unik sehingga menarik dan mudah diingat oleh siswa. Adapun desain dalam bagian isi *Confidence module* Berbasis *Ethno-edutainment* sebagai berikut.

#### 1. DIAN (Dialog Pengetahuan)

Bagian ini didesain agar siswa tidak jenuh dalam menggunakan *Confidence module* Berbasis *Ethno-edutainment* . Bagian ini berisi cerita bergambar seperti komik yang bercerita mengenai materi yang dipelajari. Bagian ini juga dapat diperankan oleh siswa masing-masing. Kegiatan yang menarik dalam suatu pembelajaran dapat mengurangi tingkat kejenuhan siswa. Jiwa et al (2013) menyatakan bahwa pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*) sehingga tidak membosankan. Selain itu, melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan siswa dapat mengaplikasikan pembelajaran secara langsung (Wanabuliandari & Ardianti, 2018).

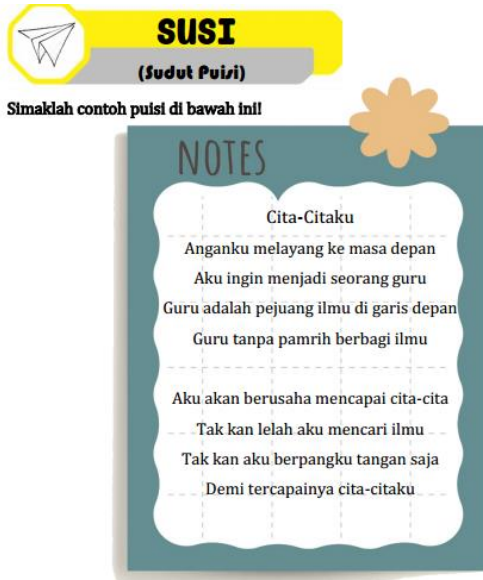
## DIAN (Dialog Pengetahuan)



Gambar 1 DIAN (Dialog Pengetahuan)

## 2. SUSI (Sudut Puisi)

Bagian ini berisi puisi sesuai dengan materi yang dipelajari. Bagian SUSI diintegrasikan pada materi Bahasa Indonesia. Pada bagian ini siswa juga dapat membacakan puisinya di depan kelas. Hal tersebut bertujuan menambah kepercayaan diri siswa. Seperti yang dikatakan oleh Ekowati (2014) pentingnya membangun *self esteem* atau proses penerimaan diri bagi siswa *slow learner*. Adanya puisi ini secara tidak langsung membentuk *self esteem* siswa. Ekowati (2014) Perkembangan *self esteem* terbentuk melalui proses pembelajaran hasil interaksi dengan lingkungan, baik keluarga, sekolah atau masyarakat melalui penerimaan, perlakuan dan penghargaan yang diterima individu. Proses itu berlangsung terus menerus sepanjang usia dan landasan *self esteem* yang sehat dibangun pada masa sekolah dasar.



**Gambar 2 SUSI (Sudut Puisi)**

3. MENTAH (Mencari Tahu)

Bagian ini berisi kegiatan siswa untuk melakukan suatu pengamatan atau diskusi dengan tujuan siswa dapat menemukan sebuah konsep. Kegiatan ini disusun dalam bentuk lembar kegiatan siswa atau lembar diskusi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Estuningsih et al (2013) bahwa LKS berbasis *guided inquiry* memberikan pengalaman langsung dan pembelajaran yang bermakna karena menggunakan pertanyaan yang terstruktur yang mengarahkan siswa sampai dapat menemukan suatu konsep. Siswa melakukan kegiatan ini untuk mengumpulkan data secara langsung yang relevan untuk menarik sebuah kesimpulan. Pemberian materi secara langsung dan nyata dapat mengembangkan keterampilan siswa (Boyasi & Guner, 2018)

 **MENTAH**  
(Mencari Tahu)



Nah, kamu sudah mengetahui daur hidup kupu-kupu dan daur hidup belalang. Selanjutnya, bersama teman satu kelompokmu, yuk kita cari tahu perbedaan dari daur hidup kedua hewan tersebut!

Amati kembali daur hidup kupu-kupu pada halaman 30 dan daur hidup belalang pada halaman 31! Diskusikan dengan teman satu kelompokmu mengenai perbedaan daur hidup kupu-kupu dengan daur hidup belalang. Tulis kesimpulan dari hasil diskusimu di kolom berikut!

Perbedaan daur hidup kupu-kupu dan daur hidup belalang adalah :

Daur hidup kupu-kupu mengalami proses \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Gambar 3 MENTAH (Mencari Tahu)**

4. PARI (Penjelasan Materi)

Bagian PARI (Penjelasan Materi) berisi penjelasan materi yang disusun secara sistematis disertai dengan ilustrasi menarik untuk membantu siswa dalam memahami sebuah konsep. Seperti yang dikatakan oleh Pahlevi (2012) sebuah modul harus memuat seluruh materi pembelajaran dari satu standar kompetensi atau kompetensi dasar yang dipelajari. Persyaratan tersebut dimaksudkan agar memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karenamateri belajar dikemas kedalam satu kesatuan yang utuh. Dengan demikian siswa dapat lebih memungkinkan untuk belajar secara mandiri.



## PARI

(Penjelasan Materi)



Perbedaan ciri fisik antar ras dan suku bangsa memperkaya keragaman masyarakat Indonesia. Keragaman di Indonesia tidak melulu tentang budaya dan tradisinya, namun terdapat keragaman alam juga. Keragaman alam mengakibatkan beragamnya sumber daya alam yang ada. Salah satu sumber daya alam tidak dapat diperbarui adalah sumber daya berupa pertambangan. Bahan yang ditambang adalah berbagai jenis mineral dan logam, seperti emas, timah, nikel, batu bara dan bauksit.

Nah, sekarang carilah informasi tentang sumber daya alam ada di daerahmu! Lakukan kegiatan tersebut bersama teman satu kelompokmu! Buatlah laporan hasil diskusinya!

### Laporan Hasil Diskusi

1. Tuliskan sumber daya alam yang dapat diperbarui di daerahmu!


Sumber daya alam yang dapat diperbarui di daerahku adalah tumbuhan, hewan, tanah, air, ikan, sapi.

### Gambar 4 PARI (Penjelasan Materi)

#### 5. BASO (Coba Soal)

Bagian ini didesain untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketercapaian tujuan pembelajaran sebelum siswa melanjutkan pada kegiatan belajar selanjutnya. Bagian ini berisi latihan soal mengenai materi yang dibahas. Bagian BASO hanya terintegrasi pada mata pelajaran matematika yang membutuhkan banyak latihan. Semakin banyak latihan yang dilakukan semakin berkembanglah cara berfikirnya. Demikian juga, kalau siswa semakin banyak melakukan latihan memecahkan persoalan Matematika, maka siswa semakin mengerti dan semakin berkembang cara berfikirnya (Astawa, 2007).



BASO 1	
 <p>Berapakah luas persegi di atas jika panjang sisinya 8 cm?</p>	<p>Jawab</p> <p>Luas persegi = <math>s \times s</math></p> <p>Luas persegi = <math>8 \times 8</math></p> <p>Luas persegi = ... + ... + ... + ... + ... + ... + ... + ...</p> <p>Luas persegi = ..... cm<sup>2</sup></p>

Gambar 5 BASO (Coba Soal)

6. LARI (Latihan Mandiri)

Bagian ini didesain untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketercapaian tujuan pembelajaran sebelum siswa melanjutkan pada kegiatan belajar selanjutnya. Bagian ini berisi latihan soal mengenai materi yang dibahas. Bagian ini sebagai karakteristik modul yang tidak ditemui dalam bahan ajar lainnya. Menampilkan soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan pengguna memberikan respon dan mengukur tingkat penguasaannya Suprawato (2009).



## LARI

(Latihan Mandiri)



### A. Pilihlah jawaban berikut dengan tepat!

1. Kegiatan utama orang yang bekerja menjadi dokter adalah ....
  - a. Mengemudikan pesawat
  - b. Membersihkan kelas
  - c. Mendidik murid
  - d. Mengobati pasien
2. Orang yang sukses meraih cita-citanya mempunyai sikap ....
  - a. Mudah menyerah
  - b. Tidak semangat
  - c. Selalu berusaha
  - d. Cepat putus asa
3. Salah satu bentuk karya sastra yang menggunakan kata-kata indah dan penuh makna adalah ....
  - a. Puisi
  - b. Pantun
  - c. Gurindam
  - d. Talibun

### Gambar 5 LARI (Latihan Mandiri)

#### 7. NASI (Nilai Prestasi)

Bagian NASI diaplikasikan dibagian akhir pembelajaran yang berisi evaluasi mandiri siswa, sebelum siswa melanjutkan pembelajaran ke tema selanjutnya. Pada bagian NASI juga berisi *feedback* ke siswa yang bermanfaat bagi guru dalam mengambil keputusan, apakah mata pelajaran yang telah dilaksanakan perlu diperbaiki atau dilanjutkan (Cooper, 1982) dan bagi siswa akan meningkatkan prestasi belajar secara konsisten (Blocks, J.H., 1971)





## NASI

(Nilai Prestasi)

- Koreksilah jawabanmu dengan kunci jawaban yang terdapat di akhir modul.
- Terapkanlah sikap jujur saat mengoreksi.
- Hitunglah jumlah benar yang kamu peroleh.
- Ubahlah jumlah benar menjadi skor dengan ketentuan sebagai berikut.  
Bagian A = Jumlah benar  $\times$  2  
Bagian B = Jumlah benar  $\times$  4  
Bagian C = Jumlah skor yang diperoleh
- Jumlah semua skor A, B dan C.
- Jika kamu mendapat skor lebih dari sama dengan 75, maka kamu emang anak cerdas karena sudah berhasil menyelesaikan semua kegiatan.
- Jika kamu mendapat skor kurang dari sama dengan 74, maka kamu harus mempelajari materi sebelumnya.

### Gambar 6 NASI (Nilai Prestasi)

#### 8. Kalimat Motivasi

Anak-anak *slow learner* di sekolah-sekolah banyak yang kurang mendapat perhatian dan motivasi dari guru, disebabkan oleh kemampuan anak yang terbatas (Ningsih, 2019). Dengan adanya kalimat motivasi yang terletak di akhir kalimat membuat siswa *slow learner* menjadi semangat belajar.



Setiap orang memiliki cita-cita yang baik. Tidak ada cita-cita yang tidak hebat. Oleh karenanya, teruslah berusaha meraih cita-citamu! Adakah di antaramu yang ingin menjadi guru atau dokter?

### Gambar 7 Kalimat Motivasi

## B. VALIDASI AHLI CONFIDENCE MODULE BERBASIS ETHNO-EDUTAINMENT

Draft *Confidence module* berbasis *ethno-edutainment* yang telah dicetak kemudian diserahkan kepada ahli untuk dievaluasi dan mendapatkan beberapa masukan guna perbaikan modul. Tahap validasi modul juga dilakukan untuk mengetahui apakah modul yang disusun layak untuk digunakan sebagai bahan ajar siswa *slow learner*. Modul versi cetak divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi dari dua validator menunjukkan menunjukkan skor 112 dari ahli materi dan 60 dari ahli bahasa, sehingga hasil penilaian kedua validator termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian oleh validator ditunjukkan pada Tabel 11 berikut ini.

Tabel 11 Rekapitulasi hasil Validasi oleh Ahli

Penilaian	Skor	Mean	Kategori
Ahli Materi	112	3,73	Sangat layak
Ahli Bahasa	60	3,53	Sangat layak

Hal ini berarti berdasarkan penilaian dari kedua validator menunjukkan hasil yang sama yaitu penilaian modul yang dikembangkan pada kategori sangat layak.

Penilaian yang dilakukan oleh validator materi meliputi 3 aspek yaitu kelayakan isi, penyajian, dan kelayakan kontekstual. Hasil penilaian pada setiap aspek oleh validator materi ditunjukkan pada Tabel 12 berikut ini.

Tabel 12 Hasil Penilaian Setiap Aspek oleh Validator Materi

Aspek	Penilaian Validator	Mean	Kategori
Kelayakan Isi	43	3,73	Sangat Layak
Kelayakan Penyajian	35		
Kelayakan Kontekstual	34		

Penilaian yang dilakukan oleh validator bahasa meliputi 2 aspek yaitu kelayakan Berbahasa, dan Kelayakan berbahasa dalam memotivasi percaya diri. Hasil penilaian pada setiap aspek oleh validator materi ditunjukkan pada Tabel 13 berikut ini.

Tabel 13 Hasil Penilaian Setiap Aspek oleh Validator Bahasa

Aspek	Penilaian Validator	Mean	Kategori
Kelayakan Berbahasa	43	3,73	Sangat Layak
Kelayakan Bahasa dalam memotivasi percaya diri	35		

*Confidence module* berbasis *ethno-edutainment* yang dikembangkan harus memenuhi standart penilaian kelayakan oleh ahli. Menurut Millah *et al.* (2012) modul yang baik adalah modul yang memenuhi tiga komponen kelayakan menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006), yaitu komponen kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan penyajian. Menurut Wanabuliandari, dkk (2017) modul sebagai bahan ajar mandiri sehingga dari segi isi, bahasa, dan penyajian diharapkan tidak menimbulkan kesalahan pemahaman ataupun multi tafsir.

Penilaian dilakukan oleh ahli materi dan bahasa. Penilaian yang dilakukan oleh validator meliputi 5 aspek yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kontekstual, kelayakan berbahasa, dan kelayakan bahasa dalam memotivasi percaya diri. Penentuan kategori kelayakan modul terdiri dari 4 kategori yaitu sangat layak, layak, cukup layak, serta tidak layak (Fatmawati, 2018). Setyowati, dkk (2013) validasi dilakukan sampai penilaian modul dikatakan layak atau sangat layak. Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli didapatkan hasil bahwa penilaian kedua validator menunjukkan hasil yang sama yaitu penilaian *Confidence module* berbasis *ethno-edutainment* yang dikembangkan pada kategori sangat layak.

Selain melakukan penilaian terhadap modul, para ahli juga memberikan beberapa masukan dan saran. Masukan dan saran dari ahli kemudian digunakan peneliti sebagai bahan perbaikan *Confidence module* berbasis *ethno-edutainment* versi cetak. Rekapitulasi masukan dan saran dari ahli disajikan pada Tabel 13.

Tabel 13 Rekapitulasi Saran Validator Terhadap *Confidence module* berbasis *ethno-edutainment* versi cetak

No	Validator	Saran
1	Validator 1	Pada Akronim MENTAH bisa diganti dengan akronim yang mengarah kekeingintahuan, perlu menambahkan gambar yang mengandung nilai moral inklusi misalkan gambar tokoh terkenal berlatar disabilitas. Tambahkan glosarium
2	Validator 2	Kata memimpikan bisa diganti dengan punya keinginan, Pada rubrik tahukah kamu bisa disertai kunci jawaban, pada prakata ditambahkan deskripsi slow learner, dan kalimat pembangun kepercayaan diri bisa ditambah "Hebat, kamu dapat menjawab dengan benar. Kamu memang anak cerdas.

Tahap validasi dilakukan dengan membagikan lembar validasi modul kepada 2 validator. Validator memberikan penilaian terhadap *Confidence module* berbasis *ethno-edutainment* versi cetak. Dari masukan para ahli tersebut kemudian dijadikan dasar untuk memperbaiki modul sesuai dengan saran para ahli. Akhirnya didapatkan modul yang sangat layak untuk diuji ketahap berikutnya yaitu uji skala terbatas.

Saran dari ahli materi adalah menambahkan menambahkan gambar yang mengandung nilai moral inklusi misalkan gambar tokoh terkenal berlatar disabilitas. Budiono, dkk (2006) menjelaskan bahwa dalam pengembangan modul sebaiknya disertai contoh agar memudahkan siswa dalam belajar. Pada pengembangan buku, ilustrasi akan

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Klanten,dkk, 2012). Fatmawati, dkk (2018) menyebutkan bahwa sesuai dengan aturan Departemen Pendidikan Nasional modul harus disertai dengan glosarium. Hal tersebut akan mempermudah siswa dalam menemukan kata sulit maupun kata asing.

Ahli bahasa memberikan masukan agar kalimat pembangun kepercayaan diri bisa ditambahkan “Hebat, kamu dapat menjawab dengan benar. Kamu memang anak cerdas”. Hal ini akan membangun motivasi belajar siswa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan berdampak pada rasa percaya diri siswa. Rosyidah,dkk (2013) modul yang baik adalah modul yang menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Salah satu komponen modul adalah use friendly yang artinya penggunaan bahasa harus memudahkan siswa (Arum,dkk, 2016). Dengan demikian, setelah mendapatkan masukan dari para ahli kemudian dilakukan revisi terhadap *Confidence module* berbasis *ethno-edutainment* versi cetak.

Berdasarkan penilaian ahli bahasa dan materi *Confidence module* berbasis *ethno-edutainment* versi cetak dikatakan sangat layak. Dengan demikian *Confidence module* berbasis *ethno-edutainment* versi cetak dapat digunakan untuk tahap penelitian selanjutnya. Melalui pengembangan *Confidence module* berbasis *ethno-edutainment* versi cetak siswa slow learner dapat mudah memahami materi dan membantu siswa slow learner mengurangi krisis kepercayaan diri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdorrakhman, Gintings. 2008. *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Andriana E., Syachruroji A., Alamsyah T. P., Sumirat F. (2017). Natural Science Big Book With Baduy Local Wisdom Base Media Development For Elementary School. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6/1, 76-80.
- Arif, Zainudin, dan Napitupulu. 1997. *Pedoman Baru Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Grasindo.
- Bandono. 2009. "Pengembangan Bahan Ajar." *Online*. bandono.web.id.
- Borah, R. R. (2013). Slow Learners: Role of Teachers and Guardians in Honing their Hidden Skills. *International Journal of Educational Planning & Administration.*, 3(2), 139-143.
- Borah, RR 2013. Slow Learners: Role of Teachers and Guardians in Honing their Hidden Skills. *International Journal of Educational Planning and Administration*, 3(2), 139-143.
- Chitravelu, N., Sithhamparam, S. & Teh, SC 2005. *ELT Methodology: Principles and Practice. (2nd ed.)* Shah Alam. Oxford Fajar Sdn Bhd.
- Depdiknas. 2008. *Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ekowati, D. (2014). *Affective Bibliotherapy untuk Meningkatkan Self Esteem pada Anak Slow Learner di SD Inklusi*. Fakultas Psikologi, Universitas Ahmad Dahlan.
- Frisby, CL 2013. *Meeting the psychoeducational needs of minority students: Evidence-based guidelines for school psychologists and other school personnel*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jacobsen, David, dan Dkk. 2009. *Methods For Teaching Metode-Metode Pengajaran Meningkatkan Belajar Siswa TK-SMA*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Khabibah, Nur. 2013. Penanganan Instruksional Bagi Anak Lambat Belajar (Slow Learner). *Jurnal Didaktika*, 19(2), 27-32.
- Krishnakumar, P., Geeta, MG, & Palat, R. 2006. Effectiveness of individualized educational program for slow learners. *Indian Journal of Pediatrics*, 73, 135-137.
- Lasmawan, W. (2008). *Pengembangan Model Buku Ajar Berwawasan Sosial-Budaya dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar (Laporan Penelitian)*. Lembaga Penelitian Undiksha.
- Lestari, Ika. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Akademia Permata.
- Lohman, AE 2011. Special education learning environments: Inclusion versus self-contained (Doctoral dissertation, Lindenwood University)
- Majid, Abdul. 2011. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Kompetensi Guru*. PT Remaja. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Malik, Sufiana Khatoun. 2010. An Innovation Collaborative Group Learning Strategy for Improving Learning Achievement of Slow Learners. *National University of Modern Languages Islamabad*, 4(2)
- Mardia, Hayati. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis Karakter (Panduan Praktis Bagi Guru dan Calon Guru)*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press.
- Mauro, T. 2009. Choose the right special education placement for your child. Retrieved from <http://specialchildren.about.com/od/specialeducation/p/specialedrooms.htm>
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum yang di sempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustakim & Solikhin. 2015. Upaya Meningkatkan Keberanian Siswa Bertanya dan Prestasi Belajar dengan Pembelajaran *Think Pair Share (Tps)* Berbantuan Media. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 74-99.
- Pannen, Paulina, & Purwanto. (2001). *Penulisan Bahan Ajar*. Pusat antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Intruksional Ditjen Dikti Dinas.

- Placement. 2010. In Special Education in Plain Language. Retrieved from  
<http://www.specialed.us/Parents/iepprocess/iep3.htm>.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahmyanti, Novia S & Suyanto, Totok. 2019. Penanaman Karakter Tanggung Jawab Pada Anak Lamban Belajar (Slow Learner) Di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 7(2), 541-555.
- Rofiah, Nurul Hidayati & Rofiana, Ina. 2017. Penerapan Metode Pembelajaran Peserta Didik Slow Learner (Studi Kasus Di Sekolah Dasar Inklusi Wirosaban Yogyakarta). *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 94-107.
- Rudi, Susilana, dan Riyana Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sharif A. & Gisbert M. (2015). The Impact of Culture on Instructional and Quality. *International Journal of Instruction*, 8/1, 143-156.
- Sivalingam, P. 2009. Conducive Classroom Environment. <http://www.scribd.com/doc/161253084/Conducive-Classroom-Environment#scribd>. University of Otago
- Skaalvik, EM & Skaalvik, S. 2009. Teacher self-efficacy and teacher burnout: A study of relations. *Teaching and Teacher Education* 26 (2010) 1059 – 1069.
- Sukiman. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan.
- Sumantri. (2004). *Perkembangan Peserta Didik*. Remaja Rosdakarya.
- Surya, H. 2007. *Percaya Diri itu Penting*. Jakarta: Gramedia.
- Syamsuddin, Makmun. 2017. *Psikologi Kependidikan Perangkat Pengajaran Modul*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wanabuliandari, S., & Purwaningrum, JP 2018. Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan lokas Gusjigang Kudus Pada Siswa Slow learner. *Eduma : Mathematics Education Learning And Teaching*, 7(1).



- Wanabuliandari, S., Ardianti, SD, Saptono, S., Alimah, S., & Kurniasih, N. 2018. Edutainment Module based on Local Culture of Eastern Pantai Utara, Central Java Reviewed From Experts. *International Journal of Engineering & Technology*. 7 (2.14).
- Warti, Elis. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garu*, 5(2), 177-185
- Warti, Elis. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garu*, 5(2), 177-185
- Widodo, C, dan Jasmadi. 2008. *Buku Panduan Menyusun Bahan Ajar*. PT Elex Me. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Winkel. 2009. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.

## PROFIL PENULIS



**Savitri Wanabuliandari, M. Pd.** Lahir di Kudus, 24 Mei 1987. Pada tahun 2009 telah menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Negeri Semarang (UNNES) dari Program Studi Pendidikan Matematika, S2 Magister Pendidikan dari Program Studi Pendidikan matematika UNNES (2012). Fokus kajian yang dilakukan adalah tentang pembelajaran matematika, edutainment, dan ethno. Pernah menjadi Presenter Terbaik 1 dalam Seminar Hasil dan Evaluasi Poster Penelitian Dosen Pemula Eksternal Tahun 2017. Saat ini menjadi penulis aktif dan pengajar di Universitas Muria Kudus Program Studi Pendidikan Matematika FKIP mulai tahun 2015. Mengampu mata kuliah Aplikasi Matematika, Penilaian Matematika, PAKEM Matematika, Media dan Sumber Belajar, Produksi Media Pembelajaran Matematika, Workshop Pendidikan Matematika 1, Workshop Pendidikan Matematika 2, dan Workshop Pendidikan Matematika 3.



**Sekar Dwi Ardianti, M. Pd.** Lahir di Rembang, 23 November 1990. Pada tahun 2011 telah menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Negeri Semarang (UNNES) dari Program Studi Pendidikan Biologi, S2 Magister Pendidikan dari Program Studi Pendidikan IPA konsentrasi Biologi UNNES (2014). Memulai karir sebagai Guru Biologi (2013). Tahun 2015 sampai sekarang berkarir sebagai Dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Muria Kudus dan telah menerima sertifikat pendidik pada bulan Mei 2018. Mengampu mata kuliah PAKEM Sains, Konsep Sains, Statistika, Penelitian Tindakan Kelas Sains, Diagnosis Kesulitan Belajar Sains, Pembelajaran Etnosains, Strategi Pembelajaran SD, Produksi Media Pembelajaran Sains, Sejarah dan

Sistem Pendidikan, Pengenalan Lapangan Persekolahan 1 (PLP 1), dan Metodologi Penelitian. Selain melakukan kegiatan pengajaran, penulis juga aktif melakukan kegiatan Tri Dharma perguruan tinggi baik penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat.



**Prof. Drs. Gunarhadi, M.A. Ph.D.** lahir di Kebumen, 10 Februari 1955. Pada tahun 1981 telah menyelesaikan pendidikan S1 di IKIP Yogyakarta dari Program Studi Bahasa Inggris, S2 *Master of Art* dari Program Studi *Special Education for The Physically Handicapped Children Norwegian Institute of Special Education* (1988), S3 dari Program Studi *Special Education* Universiti Utara Malaysia (2010). Fokus kajian yang dilakukan adalah Pembelajaran Kelas Inklusif. Saat ini berkarir sebagai Dosen di Program Studi Pendidikan Luar Biasa Universitas Sebelas Maret (UNS). Pernah menerbitkan buku yang berjudul Pembelajaran Terdiferensiasi bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusif Tahun 2015. Pada tahun 2015-2019 menjabat sebagai Kepala Program Studi S3 Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret (UNS).



**Dr. Triana Rejekiningsih, S.H., K.N., M.Pd.** lahir di Surakarta, 5 Juli 1975. Pada tahun 1998 telah menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Sebelas Maret (UNS) dari Program Studi Ilmu Hukum, menempuh profesi Program Pasca Sarjana Pendidikan Spesialis Notariat Universitas Gajah Mada (2002), S2 Magister Pendidikan dari Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret (2010), S3 Doktor dari Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia (2014). Fokus kajian yang dilakukan adalah Pendidikan Kewarganegaraan, Hukum dan Teknologi Pendidikan. Saat ini berkarir sebagai Dosen di Program Studi Pendidikan IPS/PPKn Universitas Sebelas Maret

(UNS). Pernah menerbitkan buku yang berjudul Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi Tahun 2015. Pada tahun 2015-2019 menjabat sebagai Kepala Pusat Pengembangan Teknologi Informasi untuk Pembelajaran (PPTIuP) di LPPM Universitas Sebelas Maret (UNS).

# **PENGEMBANGAN CONFIDENCE MODULE BERBASIS ETHNO-EDUTAINMENT UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PADA SISWA SLOW LEARNER**

Pengembangan *confidence module* berbasis etho-edutainment bertujuan untuk memberikan informasi terkait desain bahan ajar yang digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa *slow learner*. Buku ini berisi tentang konsep bahan ajar, pendekatan ethno-edutainment, karakteristik siswa *slow learner*, kepercayaan diri siswa *slow learner*, dan desain pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan kepercayaan siswa *slow learner*. Harapannya buku ini dapat membantu pendidik maupun calon pendidik dalam mengembangkan bahan ajar untuk siswa *slow learner*.

