



UNIVERSITAS WIRARAJA

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kampus : Jl. Raya Sumenep Pamekasan KM. 5 Patean, Sumenep, Madura 69451 Telp : (0328) 664272/673088
e-mail : lppm@wiraraja.ac.id Website : lppm.wiraraja.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Nomor : 174/SP.HCP/LPPM/UNIJA/IX/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Anik Anekawati, M.Si
Jabatan : Kepala LPPM
Instansi : Universitas Wiraraja

Menyatakan bahwa :

1. Nama : Habibi, S.Si., M.Pd.
Jabatan : Staf Pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah melakukan cek plagiarisme ke LPPM menggunakan *software turnitin.com* untuk artikel dengan judul "**ANAK PESISIR BELAJAR IPA (STUDI ETNOGRAFI ATAS POTENSI DAN HAMBATAN KULTURAL ANAK SUMENEP BELAJAR IPA)**" dan mendapatkan hasil similarity sebesar 4%

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan dengan sebaik-baiknya.

Sumenep, 21 September 2021

Kepala LPPM

Universitas Wiraraja,

Dr. Anik Anekawati, M.Si

NIDN. 0714077402

ANAK PESISIR BELAJAR IPA (STUDI ETNOGRAFI ATAS POTENSI DAN HAMBATAN KULTURAL ANAK SUMENEP BELAJAR IPA)

by Habibi Habibi

Submission date: 21-Sep-2021 10:04AM (UTC+0700)

Submission ID: 1653543200

File name: 5_0725018001-1912-Artikel-Plagiasi-16-09-2021.pdf (153.28K)

Word count: 2302

Character count: 14917

**ANAK PESISIR BELAJAR IPA
(STUDI ETNOGRAFI ATAS POTENSI DAN HAMBATAN KULTURAL ANAK
SUMENEP BELAJAR IPA)**

**Habibi, Dyah Ayu Fajariningtyas.
Program Studi Pendidikan IPA Universitas Wiraraja Sumenep
e-mail: habibi_bk@yahoo.com**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana kondisi budaya di kabupaten sumenep yang dapat memberikan dukungan atau hambatan terhadap proses belajar anak pesisir dalam bidang IPA. Jenis penelitian ini adalah kualitatif etnografis, dimana data diperoleh melalui dua teknik yaitu Observasi dan Wawancara. Peneliti dibantu oleh informan kunci (key informant), diambil dari anggota asli masyarakat yang menjadi obyek penelitian. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kehidupan anak pesisir di Sumenep membentuk suatu pola aktivitas yang sesuai dengan ritme profesi orang tuanya. Dalam hal ini umumnya adalah sebagai petani garam, nelayan, peternak atau petani tembakau). Porsi aktivitas belajar anak pesisir (dalam hal ini belajar IPA) masih minim. Umumnya belajar di rumah baru dilakukan ketika anak-anak mendapat tugas (PR) dari gurunya.

Kata kunci: *Anak pesisir, Belajar IPA, Etnografi.*

PENDAHULUAN

Kabupaten Sumenep secara geografis memiliki luas daratan 2.092,46 Km² yang terbagi atas 27 kecamatan. Dari luas daratan ini terdapat 126 pulau, dimana 48 pulau berpenghuni sedangkan sisanya 78 pulau tidak berpenghuni (BPS Sumenep, 2009). Berdasarkan kondisi geografis ini saja kita dapat mengambil suatu gambaran singkat bahwasannya budaya masyarakat Sumenep sebagian besar adalah budaya pesisir. Kondisi budaya Sumenep yang selama ini dieksplorasi umumnya masih mengenai tradisi keislaman, arsitektur bangunan, harga diri (termanifestasi dalam peristiwa *carok*) serta kehidupan ekonomi-politik (Subariyanto dkk, 2004). Bagaimana potensi dan hambatan budaya yang dimiliki oleh anak-anak Sumenep dalam belajar dan khususnya mendalami bidang IPA membutuhkan suatu proses eksplorasi dan penelitian tersendiri yang bersifat mendalam dan kualitatif.

Mengeksplorasi bagaimana budaya lokal melingkupi kehidupan dan

belajar anak dapat menjadi langkah efektif untuk membangun dan mengembangkan pembelajaran IPA yang bermakna. Permasalahan dan potensi budaya merupakan bahan mentah bagi penyusunan strategi dan metode pembelajaran IPA yang sesuai bagi siswa, dalam hal ini pada sekolah-sekolah di Sumenep.

Budaya merupakan *way of life* dari suatu masyarakat, lebih lengkapnya Albrow (1999) menyebutkan budaya sebagai *way of thinking, acting and feeling which are transmitted through learning*. Transfer budaya dengan jelas disebutkan adalah melalui suatu proses yang disebut dengan belajar. Dengan kata lain, belajar adalah sesuatu yang sangat penting bagi keberlangsungan sebuah budaya, artinya budaya dan belajar sebenarnya tidak dapat dipisahkan.

Belajar menurut Albert Bandura banyak terjadi melalui proses modeling, yaitu mencontoh dari seorang model. Seorang anak akan belajar untuk melakukan berbagai macam aktivitas

dengan mencontoh perilaku orang tuanya. Dalam hal ini orang tua menjadi model sosial bagi seorang anak. Bahkan menurut Bandura, dengan hanya mengamati seorang model, kecenderungan untuk melakukan peniruan akan terjadi walaupun tidak diniatkan. Hal tersebut dikarenakan manusia di dalam dirinya memiliki karakter dasar untuk melakukan belajar melalui peniruan (Halpern & Donaghey, 2005).

Vygotsky juga memberikan penekanan terhadap landasan proses sosial dalam teorinya mengenai belajar. Menurut Vygotsky proses belajar umumnya terjadi melalui proses komunikasi sosial. Dalam proses ini seorang anak akan melakukan proses belajar secara optimal melalui sebuah pembimbingan yang tepat. Bimbingan yang tepat memiliki arti bantuan yang diberikan oleh seorang pembimbing adalah bersifat seperlunya, menurut Vygotsky bantuan yang tepat harusnya lebih banyak diberikan melalui pertanyaan-pertanyaan yang akan membawa anak untuk berpikir mencari jawaban sendiri. Prinsip ini dikenal dengan prinsip *scaffolding* (Halpern & Donaghey, 2005).

Cara anak untuk mempelajari dunianya, baik dunia fisik maupun sosial, kita kenal dengan bermain. Pada awal kehidupannya anak banyak bermain hanya dengan lingkungan fisik atau pengasuhannya. Namun setelah melewati masa dua tahun maka anak mulai lebih banyak bermain dengan teman-teman sebayanya. Melalui proses bermain itulah terjadi perkembangan kognitif, moral, emosional maupun sosial. Dengan demikian dunia belajar anak tidak dapat dilepaskan dari kata bermain (Ross & Spielmacher, 2005).

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif etnografis. Tujuan penggunaan jenis penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi secara deskriptif bagaimana kondisi budaya di kabupaten

sumenep yang dapat memberikan dukungan atau hambatan terhadap proses belajar anak dalam bidang IPA. Subyek dalam penelitian ini meliputi beberapa anak yang dipilih secara acak purposif. Hal utama yang menjadi pertimbangan pemilihan subyek penelitian ini adalah akses peneliti dan kesediaan mereka untuk diambil datanya melalui wawancara maupun observasi. Subyek dalam penelitian ini meliputi beberapa anak yang dipilih secara acak purposif.

Untuk memperoleh data mengenai gambaran budaya yang mendukung atau menghambat proses belajar anak pada bidang IPA di kabupaten Sumenep [REDACTED]. Kedua teknik [REDACTED] data ini diharapkan dapat saling melengkapi informasi yang dibutuhkan. Dalam melakukan kedua teknik tersebut, peneliti dibantu oleh informan kunci (*key informant*). Peran informan kunci yang memang diambil dari anggota asli masyarakat yang menjadi obyek penelitian adalah sebagai pemberi jalan bagi peneliti untuk menelusuri berbagai informasi penting mengenai kultur masyarakat. Selain itu, waktu penelitian yang tidak terlalu panjang membuat peneliti tidak dapat meleburkan diri (berpartisipasi) dengan kehidupan masyarakat yang diteliti sehingga kemungkinan besar jika peneliti melakukan observasi dan wawancara sendiri maka akan mendatangkan kecurigaan atau perasaan yang tidak nyaman bagi subyek yang diteliti. Pemakaian informan kunci ini diperbolehkan dalam penelitian kualitatif, tentunya dengan batasan-batasan dimana peneliti dapat memastikan bahwa tidak terdapat bias etnosentrisme dalam diri informan kunci tersebut.

Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif, langkah-langkah analisis konten yang digunakan dalam penelitian ini adalah tahapan analisis konten [REDACTED] menurut Neuman (2007) yang terdiri atas [REDACTED] utama [REDACTED]:

Tahapan yang [REDACTED] ini berisi proses kategorisasi data-data yang diperoleh dari observasi ataupun wawancara. Dua cara dapat digunakan dalam tahap ini yaitu aplikasi kategori secara deduktif atau pengembangan kategori secara induktif. Kedua cara tersebut juga dapat digunakan secara bersamaan untuk menghasilkan kategorisasi yang lebih lengkap. Dalam penelitian ini kedua cara tersebut digunakan secara bersamaan untuk menghasilkan kategorisasi berdasarkan teori mengenai budaya anak (deduktif) dan kategorisasi yang muncul dalam data yang didapatkan di lapangan.

2. *Axial Coding*

Tahap kedua setelah proses kategorisasi data selesai, tugas peneliti adalah mempelajari hasil kategorisasi data untuk kemudian mengorganisasikan data tersebut berdasarkan tema-tema kunci yang muncul. Kemunculan tema-tema kunci ini dapat diperoleh melalui pertanyaan-pertanyaan baru yang muncul ketika peneliti membaca kembali hasil organisasi data pada tahapan pertama, untuk kemudian mencoba mendapatkan jawaban tersebut melalui hubungan antar data pada kategori yang berbeda. Dalam *axial coding* ini juga ditentukan tingkatan-tingkatan data berdasarkan nilai pentingnya bagi tujuan penelitian.

3. *Selective Coding*

Seluruh kategori dan tema-tema kunci yang telah didapatkan dalam tahapan-tahapan sebelumnya diorganisasikan kembali pada tahapan terakhir ini untuk menghasilkan suatu generalisasi dengan penggabungan lebih dari

satu kategori (sintesis). Tahap ini akan menyatukan konsepsi yang sebelumnya terpecah-pecah. Hasil dari proses terakhir ini dalam penelitian etnografi dapat berupa teoritisasi serta alur cerita (*storyline*) secara deskriptif mengenai gambaran budaya yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini secara lebih spesifik memfokuskan perhatiannya terhadap kondisi kehidupan anak pesisir di Sumenep yang tergambarkan melalui aktivitas sehari-hari mereka. Melalui tiga lokasi penelitian (Desa Kertasada, Karanganyar dan Aengdake) peneliti mendapatkan temuan mengenai bagaimana anak-anak pesisir di Sumenep menjalani suatu pola kehidupan yang selaras dengan ritme profesi keluarga mereka, yaitu bagian dari masyarakat pesisir yang umumnya berprofesi sebagai nelayan, petani garam atau budidaya rumput laut.

Keseharian anak pesisir dengan profesi orang tua sebagai petani garam menunjukkan bahwa waktu-waktu mereka padat dengan pekerjaan-pekerjaan yang melengkapi dan turut berperan dalam menunjang keberhasilan orang tuanya dalam bertani garam. Selain itu, sebagai anak-anak tentunya mereka tidak bisa dipisahkan dari aktivitas bermain. Bermain jangkrik yang merupakan salah satu aktivitas bermain anak-anak di daerah pesisir Sumenep sebagai hasil temuan penelitian ini memberikan sebuah gambaran bagaimana hubungan antara aktivitas bermain anak dengan kondisi alam sekitarnya. Jangkrik merupakan serangga yang banyak sekali terdapat di berbagai daerah tidak hanya di Madura melainkan di seluruh Indonesia, sehingga bermain jangkrik ini banyak kita temukan pada daerah-daerah pertanian. Hal ini semakin menguatkan temuan pada bab pertama mengenai aktivitas anak dalam

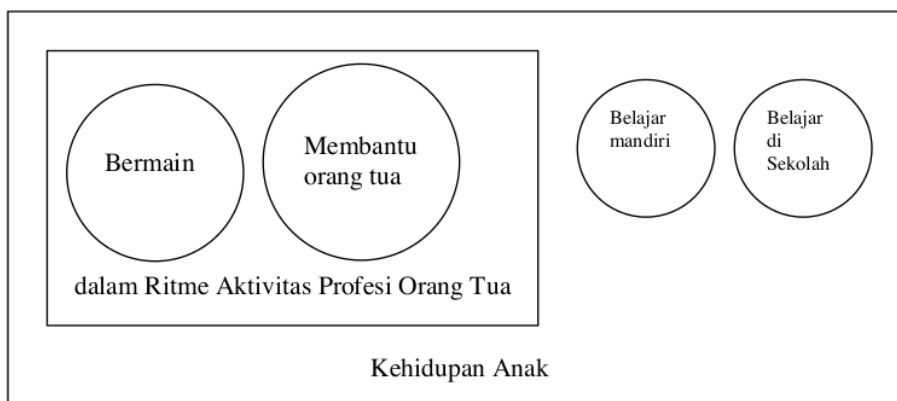
ritme profesi orang tua. Dalam bab ini jangkrik merupakan salah satu konsekuensi dari aktivitas anak sebagai bagian dari kehidupan orang tuanya yang berprofesi sebagai petani. Tentu saja selain bermain jangkrik, anak-anak tersebut juga memainkan permainan seperti kelereng, layangan atau lompat tali (permainan melompati tali yang terbuat dari ari untaian karet gelang dengan aturan-aturan tertentu).

Bagaimana anak belajar, terutama ketika berada di rumah, didapatkan suatu gambaran bahwa anak-anak belajar di

rumah hanya ketika mendapatkan tugas dari gurunya (PR). Belajar di rumah bagi mereka adalah mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Pembahasan

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini dapat digambarkan bagaimana posisi aktivitas harian anak-anak pesisir di Sumenep jika dikaitkan dengan ritme aktivitas profesi orang tua mereka. Relasi tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Relasi Aktivitas Kehidupan Anak Pesisir dengan Ritme Aktivitas Profesi Orang Tua

Pada gambar 1 di atas terdapat gambaran bagaimana aktivitas anak (membantu orang tua dan bermain) berada di dalam ritme aktivitas profesi orang tua. Bagi petani garam maka diperoleh temuan bahwa aktivitas bermain anakpun juga berada dalam lingkungan yang berkaitan dengan profesi orang tua mereka sebagai petani garam, demikian pula yang terjadi pada anak yang orang tuanya berprofesi petani dan pencari rumput laut.

Bermain merupakan karakter dasar yang dimiliki oleh setiap anak di seluruh dunia. Satu daerah dengan daerah lain tentunya memiliki perbedaan karakter mengenai bagaimana kebiasaan dan pola bermain anak-anak di dalamnya. Namun yang jelas, bagaimana permainan anak

tentunya juga sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan yang menjadi tempat berbagai permainan dilaksanakan. Permainan anak-anak yang ditemukan pada ketiga daerah yang menjadi obyek penelitian adalah bermain jangkrik. Serangga dengan suara yang nyaring dan unik tersebut ternyata menjadi jenis permainan yang dilakukan oleh semua anak di ketiga daerah tersebut, tidak hanya oleh anak laki-laki namun juga oleh anak perempuan.

Cara anak untuk mempelajari dunianya, baik dunia fisik maupun sosial, kita kenal dengan bermain. Pada awal kehidupannya anak banyak bermain hanya dengan lingkungan fisik atau pengasuhnya. Namun setelah melewati

masa dua tahun maka anak mulai lebih banyak bermain dengan teman-teman sebayanya. Melalui proses bermain itulah terjadi perkembangan kognitif, moral, emosional maupun sosial. Dengan demikian dunia belajar anak tidak dapat dilepaskan dari kata bermain (Ross & Spielmacher, 2005). Dalam bermain jangkrik anak-anak di daerah pesisir Sumenep berinteraksi satu sama lain secara sosial dalam luapan emosi dan kegembiraan. Aturan-aturan sederhana yang mereka ikuti seperti bagaimana jangkrik yang bagus atau bagaimana proses jangkrik yang hendak diadu sedikit banyak membuat mereka mengenali aturan-aturan yang tidak datang langsung dari orang-orang yang lebih tua.

Aktivitas anak sebagai bagian dalam ritme aktivitas harian orang tua dalam penelitian ini dapat ditemukan secara kuat. Dalam ranah Sosiologi, keluarga memegang peranan penting bagi kehidupan anak. Keluarga merupakan ruang sosial pertama yang dikenal dan membentuk karakter sosial mereka. Dikarenakan peran inilah maka Cragun (2006) menyatakan

"If you want to know the future of any society, look on the ways how their children are raised, and you will know the future," yang artinya adalah, jika anda ingin mengetahui bagaimana masa depan suatu masyarakat maka lihat saja bagaimana anak-anak di masyarakat tersebut dibesarkan, maka akan akan mengetahui bagaimana masa depan mereka.

Selain permainan sebagai representasi dari relasi antara kehidupan anak dengan lingkungan (alam) sekitarnya, dalam penelitian ini juga ditemukan adanya pengaruh kemajuan teknologi dalam pola kehidupan bermain

anak pesisir di Sumenep. Budaya-budaya dari luar Madura diimpor melalui teknologi informasi yang telah menyatu dengan kehidupan masyarakat yaitu televisi.

Dalam penelitian ini ditemukan selain bekerja membantu orang tua dan bermain, anak-anak di pesisir Sumenep memiliki aktivitas belajar. Yaitu belajar di sekolah dan belajar mandiri. Pada gambar tersebut peneliti menggambarkan aktivitas belajar ini sebagai dua buah lingkaran kecil jika dibandingkan dengan kedua aktivitas yang lain. Mengapa demikian? Hal ini didasarkan pada temuan penelitian mengenai bagaimana proporsi belajar anak jika dibandingkan dengan bekerja membantu orang tua ataupun bermain. anak-anak belajar di rumah hanya ketika mendapatkan tugas dari gurunya (PR). Belajar di rumah bagi mereka adalah mengerjakan tugas yang diberikan guru.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kehidupan anak pesisir di Sumenep dalam penelitian ini menunjukkan suatu pola aktivitas yang sesuai dengan ritme profesi orang tuanya. Dalam hal ini umumnya adalah sebagai petani garam, nelayan, peternak atau petani tembakau. Pola bermain anak pesisir di Sumenep memiliki hubungan yang sangat kuat dengan kondisi alam sekitarnya (areal pertanian atau nelayan) seperti bermain jangkrik. Selain ini tren budaya dari luar Sumenep juga telah memasuki kehidupan anak-anak melalui berbagai acara TV yang hampir setiap malam mereka tonton. Porsi aktivitas belajar anak pesisir (dalam hal ini belajar IPA) masih minim. Umumnya belajar di rumah baru dilakukan ketika anak-anak mendapat tugas (PR) dari gurunya.

Saran

Kultur belajar anak di masyarakat pesisir dapat menjadi landasan bagi pengembangan model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan di sekolah. untuk

itu dibutuhkan suatu informasi pelengkap mengenai bagaimana kondisi proses belajar mereka di sekolah setiap harinya. Pengembangan model pembelajaran berbasis kultur pesisir ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pendekatan. Adapun desain dan pengembangan model pembelajarannya dapat menggunakan penelitian R&D (*Reasearch and Development*).

DAFTAR PUSTAKA

Albrow, martin. 1999. *Sociology, the basic*. London: Routledge Publisher.

4 [Redacted] 2009. [Redacted] 2009.

7 [Redacted]

Cragun, R. T. 2006. *Introduction to Sociology*. Cincinnati: University of Cincinnati.

2 [Redacted] III. Hal: 949-952

Habibi. 2010. *Pembelajaran IPA 1*. Sumenep: UNIJA PRESS.

Habibi, Anekawati, Anik & Azizah, L.F. 2011. *Permasalahan Pembelajaran IPA SMP/MTs di Kabupaten Sumenep 2010-2011*. Sumenep: PRODI PENDIDIKAN IPA UNIJA

Halpern, D. F. & Donaghey, B. 2005. *Learning Theory*. Encyclopedia of Education. Hal: 1458-1463

1 [Redacted] *Approach*. Boston: [Redacted]

Putra, Nusa. [Redacted]. *Penelitian Kualitatif: Proses [Redacted] Aplikasi*. Jakarta: PT Indeks.

Ritchie, Jane. & Lewis, Jane (ed.). 2003. *Qualitative Research Practice, a Guide for Social Science Students and Researchers*. London: Sage Publication.

5 [Redacted]

Taufiqurrahman. 2006. *Islam dan Budaya Madura*. Bahan presentasi pada forum *Annual Conference on Contemporary Islamic Studies*, Direktorat Pendidikan Tinggi Islam, Ditjen Pendidikan Islam, Departemen Agama RI, di Grand Hotel Lembang Bandung

Whitehead, T.L. 2005. *Basic Classical Ethnographic Reasearch Methods*. Maryland: CEHC.

ANAK PESISIR BELAJAR IPA (STUDI ETNOGRAFI ATAS POTENSI DAN HAMBATAN KULTURAL ANAK SUMENEP BELAJAR IPA)

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	pratiwimapropi14.wordpress.com Internet Source	1%
2	Submitted to Grand Canyon University Student Paper	1%
3	kc.umn.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Bangka Belitung Student Paper	1%
5	enadonline.com Internet Source	<1%
6	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	<1%
7	jurnal.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 10 words

Exclude bibliography On

