

Strategi Menemukan Topik Ide Penelitian Bagi Siswa Di Madrasah

Diah Ambarumi Munawaroh¹

¹MTs Negeri Kota Batu, Indonesia.

CORRESPONDENCE: ✉ bundajeki@gmail.com

Article Info

Article History

Received : 18-01-2022

Revised : 29-01-2022

Accepted : 01-02-2022

Keywords:

Strategi;

Topik Penelitian;

Ide Penelitian

Abstrak

Penyusunan Karya Tulis di Indonesia selama ini diberikan pada mahasiswa Perguruan Tinggi sedangkan bagi siswa usia 13-15 tahun (SMP) belum diajarkan karena dianggap belum cukup mampu dalam melakukan penelitian. Kementerian Agama RI memfasilitasi kegiatan tersebut dengan Program Madrasah Riset Nasional yang bertujuan menanamkan proses menulis dan meneliti sejak dini pada siswa madrasah di Indonesia. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan strategi menemukan ide penelitian bagi siswa dalam pembelajaran riset pada tiga madrasah riset di Propinsi Jawa Timur.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif studi multi-situs (*multy-site studies*) bertujuan untuk mempelajari secara intensif interaksi lingkungan, posisi serta keadaan lapangan unit penelitian secara apa adanya (Salladien, 2004). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, observasi partisipan, serta dokumentasi kepada guru dan siswa yang dipilih secara acak. Lokasi penelitian pada 3 madrasah riset yaitu MTsN 1 Kota Malang, MTsN Kota Batu dan MTsN 2 Kota Kediri, selama 3 bulan 2-3 hari per minggu selama 2-4 jam per hari, mulai tanggal 3 januari 2020 sampai 17 april 2020.

Temuan dalam penelitian ini, perbedaan teknik mendapatkan ide penelitian pada tiga madrasah merupakan kegiatan yang terintegrasi saling melengkapi mendorong siswa untuk berfikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi permasalahan penelitian. Memunculkan inspirasi ide bagi siswa kelas 7 penuh tantangan karena pertama kali diperkenalkan dengan penelitian dan membutuhkan pendampingan intens guru. Teknik dalam mendapatkan ide penelitian siswa menghasilkan banyak ide-ide penelitian original siswa secara berkesinambungan.

Introduction

Kemajuan inovasi teknologi revolusi industri 4.0 mengawali transformasi dalam segala aspek kehidupan, salah satunya perubahan paradigma pendidikan. Peserta didik abad 21 diharapkan memiliki keterampilan untuk meningkatkan kompetensinya dan bersaing dalam berbagai bidang kehidupan. Pebelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP/MT's) dalam berbagai tempat, memiliki kemampuan yang dimaksimalkan melalui pendekatan pembelajaran sesuai usia mereka. Piaget dalam Santrock menjelaskan remaja mampu menghubungkan suatu gagasan dengan gagasan lain secara nyata dalam memahami dunianya. Remaja mengorganisasikan pengamatan, pengalaman, cara berfikir dan menyertakan gagasan baru dengan informasi tambahan untuk memahami lebih mendalam (John W. Santrock, 2011).

Penyusunan Karya Tulis di Indonesia selama ini diberikan pada mahasiswa Perguruan Tinggi di tingkat akhir sebagai tugas skripsi pada usia kurang lebih 21-25 tahun (Winkel, 2004). Skripsi merupakan karya tulis ilmiah berupa paparan tulisan hasil penelitian yang membahas permasalahan atau fenomena dengan kaidah yang berlaku (Zuchrufia, 2013). Faktor penyebab kesulitan mahasiswa dalam menyelesaikan skripsi antara lain peran dosen pembimbing, minimnya keterlibatan dalam penelitian (Fathonah et al., 2011)

Strategi Menemukan Topik Ide Penelitian

dan lemahnya pengetahuan metodologi mahasiswa (Firmansyah, 2014). Hambatan ini terkait dengan minimnya pengalaman mahasiswa dalam melakukan penelitian, menuliskan karya ilmiah dan publikasi karya ilmiah (Prahmana, 2014). Kelemahan mahasiswa dalam penyusunan karya ilmiah karena tidak terbiasa dalam melakukan penelitian.

Fenomena di Indonesia saat ini tidak mengarahkan pembelajaran Karya Tulis Ilmiah bagi anak usia 13-15 tahun karena dianggap belum cukup mampu dalam melakukan penelitian. Sekolah di Hongaria memiliki metode penelitian bagian kurikulum nasional mereka untuk diajarkan pada usia 10-14 tahun dan pebelajar diberi waktu khusus dalam melakukan penelitian mereka sendiri (Kellett, 2005). Pada jenjang SMP/MTs dan SMA/MA diselenggarakan dalam bentuk ekstrakurikuler khusus pada siswa yang memiliki minat bakat di bidang penelitian ilmiah. Kenyataannya siswa SMP/MTs telah menunjukkan kemampuan prestasinya dalam ajang kompetisi nasional maupun internasional. Melihat kemampuan siswa madrasah dalam melakukan riset sederhana, Kementerian Agama memfasilitasi kegiatan tersebut untuk mengembangkan potensi siswa melalui Program Madrasah Riset Nasional (Pro-madrina) di Indonesia (Amrullah, 2019).

Madrasah Tsanawiyah (MTs) setara Sekolah Menengah Pertama (SMP) jenjang pendidikan dasar yang dikelola Direktorat Pendidikan Madrasah dalam naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Direktorat Pendidikan Madrasah tahun 2013 meresmikan Program Madrasah Riset Nasional (Pro-Madrina) dengan tujuan menanamkan proses menulis dan meneliti sejak dini pada siswa madrasah di Indonesia. Berdasarkan SK Direktur Jendral Pendidikan Islam Nomor 6757 Tahun 2020 tentang penetapan madrasah penyelenggara riset sebagai pengembangan potensi, bakat dan minat siswa madrasah di bidang riset atau penelitian ilmiah. Terdapat 296 Madrasah Tsanawiyah yang memenuhi persyaratan sebagai madrasah penyelenggara riset di Indonesia, dan 58 madrasah berasal dari Propinsi Jawa Timur diantaranya MTs Negeri 1 Kota Malang, MTsN Kota Batu dan MTsN 2 Kota Kediri (Dirjen Pendidikan Islam, 2020). Memperhatikan motivasi dan kemampuan penelitian siswa yang berkembang baik dalam kurikulum (ekstrakurikuler dan intrakurikuler) menunjukkan siswa memiliki kemampuan untuk belajar dari berbagai sumber.

Setiap karya tulis pasti memiliki topik pembahasan, demikian pula dengan Karya Tulis Ilmiah tingkat MTS/ SMP yang umumnya disebut sebagai ide penelitian. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa, dalam menemukan topik penelitian menggunakan *Probabilistic Latent Semantic Analysis* (PLSA) untuk mengelompokkan kata-kata ke dalam topik-topik yang belum diketahui/latent (Ida et al., 2011). Ashari N (2012) menggunakan *Latent Semantic Analysis* (LSA) dan *Singular Value Decomposition* (SVD) untuk mengekstraksi topik-topik utama harian dari kumpulan dokumen berita online berbahasa Indonesia (Nurhidayat, 2012). Penelitian diatas merupakan langkah menemukan topik bagi mahasiswa perguruan tinggi tingkat akhir, dan kurang sesuai bagi siswa pemula usia 13-15 tahun dalam penelitian. Dalam menemukan ide original pada karya tulis bagi siswa Madrasah Tsanawiyah tidaklah mudah karena mereka pertama kali mendapatkan materi pelajaran karya tulis dalam bentuk muatan lokal sehingga membutuhkan waktu yang lama. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan strategi/teknik menemukan ide penelitian bagi siswa dalam pembelajaran riset/ karya tulis ilmiah pada tiga madrasah riset di Propinsi Jawa Timur.

Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif studi multi-situs (*multy-site studies*) merupakan penelitian lapangan (*field studi*) bertujuan untuk mempelajari secara intensif interaksi lingkungan, posisi serta keadaan lapangan unit penelitian secara apa adanya (Salladien, 2004). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, observasi partisipan, serta dokumentasi kepada guru dan siswa yang dipilih secara acak. Lokasi penelitian pada 3 madrasah riset di Provinsi Jawa Timur yaitu Situs 1 MTsN 1 Kota Malang, Situs 2 MTsN Kota Batu dan Situs 3 MTsN 2 Kota Kediri. Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan 2-3 hari per minggu selama 2-4 jam per hari, mulai tanggal 3 januari 2020 sampai 17 april 2020. Identitas partisipan dan informan dalam penelitian ini disebut anonimitas data mengikuti standar etika.

Result and Discussion

Berdasarkan pengamatan dan analisis multisitus, kami menemukan teknik menemukan ide pembelajaran riset pada tiga madrasah sebagai berikut:



Menggali ide penelitian pada tiga situs bertujuan untuk mendapatkan ide penelitian secara original bagi siswa. Banyak strategi yang dilakukan guru dalam menemukan ide penelitian siswa yaitu *brainstorming*, perenungan/ meditasi, formula jurnalistik 5W1H, pertanyaan klasik, berimajinasi, dan *maindmap*. Keunikan langkah-langkah pada tiga situs diuraikan sebagai berikut:

1. *Brainstorming*,

Temuan pada situs 3 menonjolkan kegiatan *brainstorming* dan pembuatan *maindmap*. Guru mengajarkan siswa *Brainstorming* dengan membentuk kelompok 2 siswa setiap kelompok bertujuan mengembangkan kreativitas dan produktivitas siswa selama sesi menggali ide penelitian. Siswa menyatakan kegiatan *brainstorming* bermanfaat dan menantang dalam mencari solusi dari permasalahan mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa *Brainstorming* merupakan

Strategi Menemukan Topik Ide Penelitian

teknik efektif dalam penggunaan, membaca peluang dan tantangan serta mencari solusi (Al-Samarraie & Hurmuzan, 2018). Teknik *Brainstorming* memberikan dampak kemampuan siswa menghasilkan ide-ide melalui proses kerjasama kelompok dan komunikasi yang positif (Kramer et al., 1997). *Brainstorming* memiliki peran yang bermanfaat sebagai teknik menghasilkan ide penelitian (Boddy, 2012).

Dalam membekali siswa dengan keterampilan pemecahan masalah, menggunakan *brainstorming*, dan menggabungkan konsep dalam sebuah desain. Kegiatan *brainstorming* untuk membuat siswa menghasilkan ide-ide yang lebih kreatif (Silva, n.d.). Dalam mencari ide penelitian dapat dilakukan berdasarkan pengalaman pribadi, orang lain, atau lingkungan sekitar (Khaerudin et al., 2019).

2. *Perenungan/ meditasi*, kegiatan ini peneliti menemukan pada situs satu. Guru mengajak siswa melakukan perenungan dalam menemukan ide gagasan penelitian melakukan refleksi dengan hati. Guru mengajak siswa merenung dengan segala pertanyaan permasalahan yang ditemui untuk mencari solusi permasalahan dengan pandangannya sendiri. Kegiatan meditasi ini mengarahkan siswa untuk menemukan gagasan topik penelitian. Kegiatan tersebut sesuai dengan pernyataan; kegiatan perenungan atau meditasi bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja karena bekerja dalam pikiran manusia dan setiap hari manusia melakukan refleksi (Raja, 2021). Dari kegiatan perenungan dan meditasi menghadirkan ide-ide penelitian.

3. Formula jurnalistik 5W1H dan pertanyaan klasik

Temuan pada situs 2 guru melakukan pembiasaan pertanyaan jurnalistik 5W1H serta berimajinasi. Guru mendorong siswa mengidentifikasi dan menganalisis masalah dengan pertanyaan; apa, mengapa, dimana, bagaimana, kapan, dan siapa setiap menemui permasalahan. Sedangkan pada situs 1 guru memberikan treatment pertanyaan klasik dengan membiasakan pertanyaan sederhana apa yang ingin diketahui di benak orang dan jawaban sudah diketahui. Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui masalah/ide penelitian layak untuk dilakukan. Siswa menggunakan pertanyaan seperti: apakah masalah ini berguna dan penting untuk dipecahkan?, Bagaimana cara memecahkan masalah ini?, Apakah masalah ini menarik untuk dipecahkan?, Bagaimana masalah ini memberikan sesuatu yang baru?, Apakah sudah tersedia data/alat dan bahan/sumber yang cukup untuk memecahkan masalah ini?

Pengamatan peneliti dilapangan, treatment ini cukup sederhana dan mudah dipahami oleh siswa usia 13-15 tahun. Hal tersebut sesuai pernyataan bahwa metode 5W-1H prospektif diterapkan dalam situasi nyata (Basuki & Kusuma, 2018). Penggunaan 5W-1H berkontribusi dalam menganalisis masalah dalam mendapatkan solusi secara efektif (Knop & Mielczarek, 2018). Konsep 5W-1H memiliki peran mendalam dalam jurnalisme karena lebih sederhana dan mudah dipahami (Chakma et al., 2019).

4. *Berimajinasi*, treatment dalam kegiatan ini terdapat pada situs dua yaitu guru mengarahkan siswa eksplorasi bertujuan mempermudah menemukan ide dan solusi penelitian melalui alam. Siswa dibebaskan mengeksplorasi dengan imajinasi sehingga memunculkan ide unik penelitian. Hasil wawancara dengan guru menyatakan pembelajaran riset adalah pembelajaran yang sesungguhnya terbangun dari anak-anak sendiri karena siswa mengalami dan melewati proses penelitian sendiri. Pernyataan ini sesuai dengan permainan imajinasi dalam menulis memenuhi kriteria dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas (Lutfatin, 2020). Proses menemukan ide atau gagasan diperoleh dari pengalaman dipandu dengan imajinasi dan kreatifitas penulis (Khaerudin et al., 2019). Imajinasi tercipta dari pengalaman yang dialami sendiri, mendengarkan atau membaca, melalui eksplorasi dan merenungkan sebagai rangsangan dalam mendapatkan inspirasi baru (Fiyanto & Arif, 2018).
5. *Maindmap*, dilakukan pada situs tiga. Pada kegiatan ini guru mengajarkan siswa membuat pemetaan pikiran sesuai topik disertai gambar dan warna untuk memudahkan alur konsep. Peta konsep siswa menghubungkan alur konsep sesuai topik untuk memudahkan cara berfikir dalam penemuan ide penelitian. Hal ini sesuai dengan pernyataan Nesbit bahwa peta konsep dengan penggunaan label yang menunjukkan konsep dan tautan hubungan antar konsep (Nesbit & Adesope, 2006). Ketika digunakan dalam pengaturan instruksional, siswa menyelesaikan peta konsep dengan menempatkan konsep atau ide, mengatur beberapa jenis cara logis yang menunjukkan hubungan di antara mereka dan menghubungkan konsep satu sama lain dengan garis (Novak et al., 1984). Pemetaan pikiran sedikit berbeda dari pemetaan konsep karena proses pemetaan pikiran dimulai dengan topik di tengah grafik (Tony & Buzan, 1993). Mindmap dapat digunakan sebagai panduan untuk mengajar, dan memetakan konsep dengan mudah (Crowe & Sheppard, 2012).

Kelima langkah-langkah tersebut memudahkan siswa dalam menemukan ide penelitian yang menarik dari lingkungan sekitar mereka. Berikut hasil ide penelitian siswa di tiga situs yang peneliti ambil secara acak:

Kode	Ketertarikan	Alasan Topik	Ide Penelitian	Manfaat Penelitian
DL, CT dan AZ Kelas 8D (1.W.21-2-2020).	Hama tanaman tembakau	tanaman tembakau sering diserang berbagai jenis hama	membuat alat penangkap hama yang sederhana	Membantu petani tembakau membasmi hama ramah lingkungan
RZ dan FX kelas 7H (1.W.1-4-2020).	Kulit pisang	ingin mengetahui jumlah timbal dan mikroplastik disungai brantas, karena sebagian besar limbah industri dan limbah	kulit pisang dijadikan sebagai arang aktif dengan bakteri <i>Pseudomonas aeruginosa</i> untuk mereduksi timbal dan mikroplastik di sungai brantas	Pemanfaatan limbah kulit pisang mereduksi timbal

Strategi Menemukan Topik Ide Penelitian

		pabrik dibuang disungai ini		
Thoriq Ahmad Izzudin kelas 8 (1.W. S. 8. ISM. 4-4-2020)	Energi suara	suara memiliki potensi energi besar yang belum dimanfaatkan misalnya suara di pabrik atau di bandara	memiliki ide membuat alat untuk mengubah suara menjadi energi listrik dengan menggunakan alat dan bahan sederhana seperti parabola dibuat menggunakan wajan	suara sebagai energi yang belum dimanfaatkan

Berdasarkan contoh hasil penelitian siswa diatas, siswa mampu menemukan ide menarik, alasan mengambil ide penelitian tersebut dan menyebutkan kebermanfaatannya topik yang mereka ambil. Terdapat sinkronisasi antara topik ide penelitian dengan alasan dan kebermanfaatannya.

Conclusion

Dampak menggali ide penelitian adalah menyiapkan siswa untuk mencari informasi melalui literatur review. Perbedaan teknik mendapatkan ide penelitian diatas merupakan kegiatan yang terintegrasi saling melengkapi mendorong siswa untuk berfikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi permasalahan penelitian. Memunculkan inspirasi ide bagi siswa kelas 7 penuh tantangan karena pertama kali diperkenalkan dengan penelitian dan membutuhkan pendampingan intens guru. Kegiatan ini memudahkan mereka saat kelas 8 dan 9 karena sudah mendapatkan pondasi di awal dan terbiasa melakukan penelitian. Teknik dalam mendapatkan ide penelitian siswa menghasilkan banyak ide-ide penelitian original siswa secara berkesinambungan. Perlakuan guru dalam mendapatkan ide penelitian siswa melalui peka pada permasalahan lingkungan.

References

- Al-Samarraie, H., & Hurmuzan, S. (2018). A review of brainstorming techniques in higher education. *Thinking Skills and Creativity*, 27, 78–91.
- Amrullah, A. (2019). *Kemenag Luncurkan Program Madrasah Riset*. <https://www.republika.co.id/berita/dunia-islam/islam-nusantara/13/09/04/mskqz4-kemenag-luncurkan-program-madrasah-riset>
- Basuki, S., & Kusuma, S. F. (2018). Automatic question generation for 5w-1h open domain of Indonesian questions by using syntactical template-based features from academic textbooks. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 96(12), 3908–3923.
- Boddy, C. (2012). The nominal group technique: An aid to brainstorming ideas in research. *Qualitative Market Research: An International Journal*.
- Chakma, K., Das, A., & Debbarma, S. (2019). Deep semantic role labeling for tweets using 5W1H: Who, What, When, Where, Why and How. *Computación y Sistemas*, 23(3).
- Crowe, M., & Sheppard, L. (2012). *Mind mapping research methods*. March 2011, 1493–1504. <https://doi.org/10.1007/s11135-011-9463-8>

- Dirjen Pendidikan Islam. (2020). *SK Madrasah Penyelenggara Riset* (p. 20).
- Fathonah, S., Wahyuningsih, S. E., & Wahyuningsih, U. (2011). Determinan masa penulisan skripsi mahasiswa prodi PKK. *Jurnal Kompetensi Teknik*, 2(2).
- Firmansyah, R. (2014). *Kecemasan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir studi dan solusinya perspektif bimbingan dan konseling Islami (studi kasus di Fakultas Dakwah dan Komunikasi IAIN Walisongo Semarang)*. IAIN Walisongo.
- Fiyanto, F., & Arif, A. (2018). Cita-Cita Hidup Bahagia Sebagai Tema dalam Pencitraan Karya Seni Lukis. *Jurnal Imajinasi*, XII(1), 38–46.
- Ida, A., Diana, P., & Daniel, O. S. (2011). Implementasi Algoritma Probabilistic Latent Semantic Analysis Dalam Pengklasteran Dokumen Berbasis Topik. *Tugas Akhir Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*.
- John W. Santrock. (2011). *Educational Psychology* (Michael Ryan (ed.); 5th ed.). Michael Sugarman.
- Kellett, M. (2005). *How to develop children as researchers: A step by step guide to teaching the research process*. Sage.
- Khaerudin, D., Kusmana, S., & Khaerudin, I. R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Drama Berdasarkan Pengalaman Pengarang sebagai Bahan Ajar Drama Di SMP / MTS. *Jurnal Tutaran*, 8(2), 86–95.
- Knop, K., & Mielczarek, K. (2018). Using 5W-1H and 4M Methods to Analyse and Solve the Problem with the Visual Inspection Process-case study. *MATEC Web of Conferences*, 183, 3006.
- Kramer, M. W., Kuo, C. L., & Dailey, J. C. (1997). The impact of brainstorming techniques on subsequent group processes: Beyond generating ideas. *Small Group Research*, 28(2), 218–242.
- Lutfatin, I. Y. (2020). *Pengembangan Media Permainan Imajinasi Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Bagi Siswa Kelas VIII DI MTsN 9 KEDIRI*.
- Nesbit, J. C., & Adesope, O. O. (2006). Learning with concept and knowledge maps: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 76(3), 413–448.
- Novak, J. D., Gowin, D. B., & Bob, G. D. (1984). *Learning how to learn*. cambridge University press.
- Nurhidayat, A. (2012). *Ekstraksi topik utama harian dari portal berita Indonesia online menggunakan Singular Value Decompositon*.
- Prahmana, R. C. I. (2014). Faktor penyebab kesulitan mahasiswa dalam penulisan proposal skripsi. *Observation Report*.
- Raja, I. P. (2021). *Refleksi diri sebagai ide penciptaan seni lukis*.
- Silva, E. De. (n.d.). *Cases on Research-Based Teaching Methods in Science Education*.
- Tony, B., & Buzan, B. (1993). *The Mind Map book: How to use radiant thinking to maximize your brain's untapped potential*. New York: Penguin Press.
- Winkel, W. S. (2004). Psikologi Pengajaran [Teaching Psychology]. *Jakarta, Indonesia: PT. Grasindo*.
- Zuchrufia, A. R. (2013). Pengaruh Menonton Film Drama Komedi Korea Terhadap Emosi Positif pada Mahasiswa yang Sedang Menempuh Skripsi. *Empathy Jurnal Fakultas Psikologi. Universitas Ahmad Dahlan*.