

**EKSPLORASI EMOSI PESERTA KLUB ALAM MELALUI
PROGRAM PENDIDIKAN KONSERVASI KUKANG
(*Nycticebus javanicus*);
STUDI KASUS DI LITTLE FIREFACE PROJECT (LFP)
GARUT**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan
pada program studi Pendidikan Biologi

Oleh

WINA FITRIYANI

NIM 19543008



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS ILMU TERAPAN DAN SAINS
INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA
GARUT
2023**

MOTTO

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkan
tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan
untukku tidak akan pernah melewatkan”

(Umar bin Khattab)

“Man Jadda Wajada saja tidak cukup, lebih dari itu Man Shabara
Zhafira”

(Penulis)

“Bermimpi, Berdoa, Berusaha dan yakinlah Tuhan akan
mewujudkannya.”

(Penulis)

Persembahan

Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua orangtuaku tercinta,
Mamah Eulis Ida dan Bapak Warsa, tanpa doa serta dukungan dari
mereka, aku tidak akan sampai di titik ini. Merekalah yang hebat
yang mendidikku untuk menjadi orang yang sabar, gigih dan selalu
bertawakal. Dan kupersembahkan skripsi ini teruntuk Kakakku Muh.
Andri Saputra yang senantiasa selalu memberikan semangat dan doa
untukku hingga aku bisa sampai di titik ini.

ABSTRAK

Pentingnya Pendidikan konservasi untuk meningkatkan pengetahuan tentang satwa dan isu-isu konservasi, membantu membentuk, memperkuat sikap pro-lingkungan yang memfasilitasi perilaku yang akhirnya melindungi satwa. Akan tetapi mayoritas siswa acuh terhadap Pendidikan konservasi atau Pendidikan sains. Pengaruh individu ini sebagai karakteristik dan disposisi yang dibawa siswa untuk belajar seperti minat, usaha, nilai, dan kemampuan yang dirasakan. Hal ini berhubungan dengan emosi yang dialami siswa ketika belajar dan berpengaruh terhadap proses belajar dan hasil belajar. Emosi dapat mendorong perubahan perilaku seseorang. Emosi berperan penting dalam proses pembelajaran akan tetapi masih sedikit penelitian mengenai emosi ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui emosi yang tereksplorasi, variasi emosi serta elaborasi emosi yang muncul, efektifitas kegiatan terhadap pengetahuan dan emosi berkontribusi terhadap perhatian dan memori peserta klub alam terhadap kukang jawa (*Nycticebus javanicus*). Metode penelitian yang digunakan yaitu *mixed methods* (metode campuran) antara metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan kuantitatif menggunakan perhitungan statistik, teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara. Pengambilan sampel (responden) menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Emosi yang tereksplorasi yaitu emosi primer terdiri dari emosi senang, sedih, marah, takut, dan elaborasi terdiri dari bangga, harapan, jijik dan terkejut. Variasi emosi dan elaborasi emosi yang muncul dominan pada peserta klub alam emosi senang sebesar 36,17% dan emosi yang sedikit muncul emosi jijik sebesar 0,51%. Kegiatan yang dilakukan efektif terhadap pengetahuan peserta klub alam sehingga adanya peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Kontribusi emosi terhadap hasil belajar siswa sangat berpengaruh, baik itu emosi positif maupun negatif dapat menstimulus proses kognitif.

Kata Kunci: Pendidikan konservasi, Emosi, Kukang Jawa, Kognitif,

ABSTRACT

The importance of conservation education is to increase knowledge about animals and conservation issues, helping to shape and reinforce pro-environmental attitudes that facilitate behaviors that ultimately protect animals. However, the majority of students are indifferent to conservation education or science education. These individual influences as characteristics and dispositions that students bring to learning such as interest, effort, values, and perceived abilities. This relates to the emotions that students experience when learning and affects the learning process and learning outcomes. Emotions can drive changes in a person's behavior. Emotions play an important role in the learning process but there is still little research on these emotions. This study aims to determine the emotions explored, the variety of emotions and elaboration of emotions that arise, the effectiveness of activities on knowledge and emotions contribute to the attention and memory of nature club participants towards Javan slow lorises (*Nycticebus javanicus*). The research method used is mixed methods between qualitative methods with a case study approach and quantitative using statistical calculations, data collection techniques are carried out by observation and interviews. Sampling (respondents) using purposive sampling technique. The results showed that the explored emotions are primary emotions consisting of emotions of pleasure, sadness, anger, fear, and elaboration consisting of pride, hope, disgust and surprise. Emotional variation and elaboration of emotions that appear dominant in nature club participants happy emotions at 36.17% and emotions that appear little emotion disgust at 0.51%. The activities carried out are effective on the knowledge of nature club participants so that there is an increase in learning outcomes between before and after learning. The contribution of emotions to student learning outcomes is very influential, both positive and negative emotions can stimulate cognitive processes.

Keywords: *Conservation education, Emotion, Javan slow loris, Cognitive*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil Aalamiin denga memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan ni'mat, Rahmat dan karuanianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “EKSPLOKASI EMOSI PESERTA KLUB ALAM MELALUI PROGRAM PENDIDIKAN KONSERVASI KUKANG (*Nycticebus javanicus*); STUDI KASUS DI LITTLE FIREFACE PROJECT (LFP) GARUT”. Shalawat beserta salam senantiasa terlimpah curahkan kepada Qudwatun Hasanah, baginda Rasullullah Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya serta seluruh umatnya yang setia sampai akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini, bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Ilmu terapan dan Sains di Institut Pendidikan Indonesia. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, kritikan dan saran yang sifatnya membangun sangat peneliti harapkan untuk perbaikan dalam penelitian di masa yang akan datang. Besar harapan peneliti, semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pada umumnya bagi pihak lain.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari do'a, bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan rasa syukur dan ucapat terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Nizar Alam Hamdani, S.E., M.T., M.Si., M.Kom., selaku Rektor IPI Garut.
2. Ibu Dr. Hj. Lida Amalia, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Terapan dan Sains.
3. Ibu Dr. Hj. Leni Sri Mulyani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi.
4. Almarhum Bapak Dr. Hudiana, M.Si., selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan, nasihat serta dukungan selama peneliti menuntut ilmu di kampus IPI Garut
5. Ibu Dr. Hj. Leni Sri Mulyani, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, memberi saran, arahan serta

motivasi yang sangat berharga kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Rifaatul Muthmainnah, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberi saran, arahan, masukan serta motivasi yang sangat berharga kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh dosen serta staf Program Studi Pendidikan Biologi IPI Garut yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
8. Seluruh civitas akademik IPI Garut yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
9. Kathrine Hedger, selaku Lead Little Fireface Project (LFP) yang telah membantu dan mengarahkan selama penelitian.
10. Seluruh Staf Little Fireface Project (LFP) yang telah membantu dalam penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kedua orang tua tercinta Bapak Warsa dan Mamah Eulis yang tidak ternilai jasanya karena sudah membesarkan, mendidik, memberikan kasih sayang, memberikan do'a dan dukungan baik itu moril maupun materil.
12. Kakak Andri yang selalu memberikan semangat dan doa.
13. Keluarga Besar Kakek Dana yang senantiasa mendukung, mendo'akan dan menjadi saksi perjalanan selama kuliah di kampus IPI Garut.
14. Sahabat semasa SMAku Vallin, Ull, Alin dan Nisa yang selalu mendukung, mendoakan serta menjadi saksi perjuangan dan perjalanan hidup hingga saat ini.
15. Sahabatku Reni a.k.a Mba iren yang selalu menemani, membantu ketika penelitian dan menjadi tempat keluh kesah semasa kuliah ini, terimakasih telah kebersamai di kala senang dan duka serta menjadi saksi dalam perjalanan dan pertualangan yang penuh kenangan ini.
16. Teman-teman seperjuanganku Biologi 2019 terkhusus Biologi *Oryza sativa* a.k.a Biologi Bar Bar kelas A, yang telah memberikan warna-warni kenangan semasa kuliah, serta memberi semangat dan dorongan.
17. Bapak, Ibu Guru SDN 1 Karanganyar yang selalu mendukung, mengerti dan mendoakan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

18. Teman masa kecil Teh Amel, Teh Hanida, Risma dan Siti yang telah memberi doa dan semangat serta menjadi saksi perjalanan saya.
19. Kiki yang telah kebersamai ketika keadaan senang, duka hingga hari-hari yang terasa sulit selama proses pengerjaan skripsi maupun semasa kuliah, terimakasih selalu mendoakan, meluangkan waktu, tenaga, serta moril maupun materil, meberikan semangat, motivasi dan do'a sehingga dapat terselesaikan skripsi ini serta menjadi bagian perjalanan saya.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan balasan yang setimpal atas kebaikan yang telah diberikan. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin Ya Allah Ya Rabbal Aalamiin.

Garut,

Wina Fitriyani

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan Skripsi	i
Lembar Pengujian Skripsi	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPS1	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.1.1 Manfaat Teoritis	6
1.1.2 Manfaat Praktis	6
1.6 Asumsi Penelitian	7
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Eksplorasi	9
2.2 Emosi	10
2.3 Peserta Didik	14
2.4 Pendidikan Konservasi	20
2.5 Kukang Jawa (<i>Nycticebus javanicus</i>)	25
2.6 Little Fireface Project (LFP)	29
2.7 Penelitian Sebelumnya	31
BAB III	34

METODOLOGI	34
3.1 Definisi Operasional.....	34
3.2 Metode Penelitian.....	34
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	36
3.4 Sumber Data dan Data.....	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data	38
3.5.1 Observasi.....	38
3.5.2 Wawancara	38
3.6 Instrumen Penelitian.....	39
3.6.1 Buku harian emosi siswa (Student emotion diaries).....	39
3.6.2 Catatan Lapangan (<i>Field Notes</i>).....	40
3.6.3 Video dan Gambar.....	40
3.6.4 Pretest dan Posttest.....	41
3.6.5 Reliabilitas Inter-rater	41
3.7 Analisis Data	43
3.7.1 Statistik Deskriptif	43
3.7.2 Triangulasi Data	43
3.7.3 Uji Gain Ternormalisasi	44
3.8 Prosedur Penelitian.....	45
3.8.1 Tahap Persiapan Penelitian	45
3.8.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian	46
3.8.3 Tahap Akhir Penelitian.....	47
BAB IV	49
HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Kegiatan Umum Penelitian.....	49
4.2 Emosi Primer dan Elaborasi Emosi yang Tereksplorasi Peserta Klub Alam Selama Kegiatan.....	50
4.2.1 Kegiatan 1 Pengenalan Satwa Liar Lokal Endemik.....	50
4.2.2 Kegiatan 2 Story Telling	54
4.2.3 Kegiatan 3 Wildlife arts and Craft	57
4.2.4 Kegiatan 4 Wildlife Campaign.....	61
4.2.5 Kegiatan 5 <i>Outdoor Activities</i>	64
4.2.6 Kegiatan 6 Games Indonesia Pintar	67
4.2.7 Kegiatan 7 Refleksi.....	71

4.2.8	Persentase Emosi Keseluruhan Kegiatan	73
4.3	Efektifitas kegiatan terhadap pengetahuan peserta klub alam.....	79
4.4	Kontribusi emosi terhadap perhatian dan memori peserta Klub alam ...	82
BAB V.....		88
SIMPULAN DAN SARAN		88
5.1	Simpulan.....	88
5.3	Saran dan Rekomendasi	88
DAFTAR PUSTAKA		90
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		98

LITTLE FIREFACE PROJECT

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Klasifikasi Reliabilitas Inter Rater ...Error! Bookmark not defined.	
Tabel 3. 2 Uji Gain Ternormalisasi	45
Tabel 4. 1 Hasil Uji N-Gain Menggunakan SPSS V.22	79
Tabel 4. 2 Hasil Kelompok Tinggi dan Kelompok Rendah	83
Tabel 4. 3 Emosi yang Tereksplorasi dari Siswa Nilai Tertinggi.....	83
Tabel 4. 4 Emosi yang Tereksplorasi dari Siswa Nilai Terendah.....	84

LITTLE FIREFACE PROJECT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kukang jawa (<i>Nycticebus javanicus</i>).....	26
Gambar 3. 1 Proses aktivitas dalam Situasi Sosial Penelitian	37
Gambar 3. 2 Diagram Alur Penelitian	48
Gambar 4. 1 Diagram Emosi yang Tereksplorasi pada	51
Gambar 4. 2 Diagram Ketertarikan Siswa selama Kegiatan 1.....	52
Gambar 4. 3 Gambar 4.3 Dokumentasi Kegiatan 1.....	53
Gambar 4. 4 Diagram Emosi yang Tereksplorasi pada	54
Gambar 4. 5 Dokumentasi kegiatan 2	55
Gambar 4. 6 Diagram Ketertarikan Siswa selama	56
Gambar 4. 7 Diagram Emosi yang Tereksplorasi pada	58
Gambar 4. 8 Gambar 4.8 Dokumentasi Kegiatan 3.....	59
Gambar 4. 9 Gambar 4.9 Diagram Ketertarikan Siswa selama	59
Gambar 4. 10 Diagram Emosi yang Tereksplorasi pada	61
Gambar 4. 11 Dokumntasi kegiatan 4	62
Gambar 4. 12 Diagram Ketertarikan Siswa selama	63
Gambar 4. 13 Diagram Emosi yang tereksplorasi pada	64
Gambar 4. 14 Dokumentasi Kegiatan 5	65
Gambar 4. 15 Diagram Ketertarikan Siswa selama	66
Gambar 4. 16 Diagram Emosi yang Tereksplorasi pada	68
Gambar 4. 17 Dokumentasi Kegiatan 6	69
Gambar 4. 18 Diagram Ketertarikan Siswa selama	70
Gambar 4. 19 Diagram Emosi yang Tereksplorasi pada	71
Gambar 4. 20 Dokumentasi Kegiatan 7	72
Gambar 4. 21 Diagram Ketertarikan Siswa selama	73
Gambar 4. 22 Persentase Emosi Dari Keseluruhan Kegiatan	74
Gambar 4. 23 Diagram Ketertarikan Siswa Selama.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Kegiatan.....	98
Lampiran 2 Student Emotion Diaries (SED).....	111
Lampiran 2. 1 Kegiatan 1.....	111
Lampiran 2. 2 Kegiatan 2.....	113
Lampiran 2. 3 Kegiatan 3.....	116
Lampiran 2. 4 Kegiatan 4.....	118
Lampiran 2. 5 Kegiatan 5.....	120
Lampiran 2. 6 Kegiatan 6.....	122
Lampiran 2. 7 Kegiatan 7.....	124
Lampiran 3 Catatan Lapangan (field notes)	126
Lampiran 3. 1 Catatan Lapangan (field notes) Kegiatan 1.....	126
Lampiran 3. 2 Catatan Lapangan (field notes) Kegiatan 2.....	127
Lampiran 3. 3 Catatan Lapangan (field notes) Kegiatan 3.....	128
Lampiran 3. 4 Catatan Lapangan (field notes) Kegiatan 4.....	129
Lampiran 3. 5 Catatan Lapangan (field notes) Kegiatan 5.....	130
Lampiran 3. 6 Catatan Lapangan (field notes) Kegiatan 6.....	132
Lampiran 3. 7 Catatan Lapangan (field notes) Kegiatan 7.....	133
Lampiran 4 Hasil Wawancara	134
Lampiran 5 Emosi yang muncul pada setiap Kegiatan.....	137
Lampiran 6 Emosi yang dominan dan tidak muncul pada setiap kegiatan	138
Lampiran 7 Hasil Persentase Emosi dari seluruh kegiatan	140
Lampiran 8 Emosi dan Ketertarikan yang Muncul pada Siswa Nilai Tertinggi dan Siswa Nilai Terendah	141
Lampiran 9 Soal Pre-test dan Post-test.....	143
Lampiran 10 Rubrik Penskoran Pre-Test & Post-test.....	145
Lampiran 11 Hasil Pretest Peserta Klub Alam	148
Lampiran 12 Hasil Posttest Peserta Didik Klub Alam	151
Lampiran 13 Realibilitas Inter-Rater	154
Lampiran 14 Uji Gain Ternormalisasi	158
Lampiran 15 Ketertarikan Siswa dari Kegiatan 1-7	160
Lampiran 16 Ketertarikan Siswa Selama Keseluruhan Kegiatan	161
Lampiran 17 Daftar dan Absensi Siswa Klub Alam	162
Lampiran 18 Dokumentasi.....	163

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia merupakan negara yang memiliki tingkat keanekaragaman hayati yang tinggi atau kaya akan flora dan fauna yang dilindungi maupun hidup bebas di alam. Kekayaan alam dengan keanekaragaman hayati yang tinggi memiliki banyak manfaat yang sangat penting dan strategis sebagai modal dasar pembangunan nasional dan juga dapat menjadi paru-paru dunia yang sangat penting bagi masa kini ataupun masa mendatang, Susilawati, *et al.* (2008). Namun sumber daya alam yang ada di bumi tidak digunakan dengan kebutuhan melainkan mengalami eksploitasi secara berlebih yang dilakukan oleh manusia, sehingga sumber daya alam semakin berkurang yang berdampak pada punahnya hewan maupun tumbuhan yang ada di alam. Perilaku manusia yang merusak alam ini dapat menyebabkan makhluk hidup di dalamnya ikut punah, maka hal ini harus segera disadari dan dicegah. Oleh karena itu perlu disiapkan generasi muda yang memahami dan mampu melakukan upaya konservasi alam serta upaya terhadap konservasi satwa liar dimana tindakan ini dapat melindungi spesies yang terancam punah dan hampir punah dengan melestarikan habitat aslinya.

Kebijakan pemerintah sebagai upaya melindungi flora dan fauna, pemerintah membuat kebijakan atau landasan hukum mengenai konservasi flora maupun fauna yang dilindungi yang diatur dalam Undang-Undang No. 5 tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam. Terdapat pula peraturan Menteri Lingkungan Hidup Dan Kehutanan Republik Indonesia Nomor P.20/MENLHK/SETJEN/ KUM.1/6/2018 tanggal 29 Juni 2018 tentang jenis Tumbuhan Dan Satwa Dilindungi. Konservasi satwa liar memerlukan pendekatan multifaset atau dari berbagai aspek yang sering kali mencakup penetapan Kawasan lindung, pemantauan dan perlindungan berkelanjutan, penegakan hukum satwa liar yang andal dan keterlibatan dengan masyarakat untuk memperkuat kesadaran serta meningkatkan implementasi inisiatif konservasi yang relevan. Konservasi ini dapat di libatkan dalam dunia Pendidikan, sehingga adanya Pendidikan konservasi. Menurut Balai Taman

Nasional Bogani Nani Wartabone (2020), Pendidikan konservasi merupakan sebuah proses pembelajaran untuk membangun spirit kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

Pentingnya Pendidikan konservasi dan program sosialisasi adalah untuk meningkatkan pengetahuan tentang satwa liar dan isu-isu konservasi, membantu membentuk atau memperkuat sikap pro-lingkungan yang memfasilitasi perilaku yang pada akhirnya melindungi satwa liar. Adanya pendidikan konservasi dapat memberikan kesempatan yang otentik atau nyata untuk belajar dan memberikan pusat kepada Anak Usia Dini dan sekolah untuk terhubung dengan komunitas lokal atau klub alam dengan cara yang bermakna. Mengajarkan Pendidikan konservasi dari pendidikan dasar merupakan hal yang penting bagi siswa untuk mengetahui serta memberikan arti kehidupan nyata yang menjadi dasar pembelajaran mereka.

Pendidikan konservasi dapat menambah ilmu mengenai hewan yang terancam punah salah satunya yaitu Kukang Jawa (*Nycticebus javanicus*) yang ada di Indonesia. Kukang Jawa (*Nycticebus javanicus*) merupakan hewan yang keberadaannya sangat dilindungi dan menjadi salah satu hewan dari 25 spesies primata yang paling terancam punah di dunia. Faktor Kepunahan Kukang Jawa disebabkan oleh penurunan kualitas habitat, fragmentasi, perdagangan dan perburuan secara liar. Maka Pendidikan konservasi ini perlu di terapkan sebagai upaya dan pencegahan faktor-faktor terjadinya kepunahan yang dapat di terapkan mulai dari usia dini, karena pada masa ini daya ingat akan sesuatu yang telah diterima akan disimpan dengan baik dalam jangka yang Panjang. Akan tetapi mayoritas siswa acuh terhadap Pendidikan konservasi atau Pendidikan sains. Masih banyak anak muda yang memilih untuk keluar dari sains atau acuh terhadap Pendidikan sains setelah tidak lagi diwajibkan (Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), 2009). Menurut Van Langen & Dekker, (2005), banyak sekali bukti terdokumentasi untuk kemungkinan alasan hilangnya minat siswa dalam sains, banyak faktor seperti hubungan antara biaya belajar dan tingkat putus sekolah.

Peserta didik menurut ketentuan umum Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang

berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis Pendidikan tertentu. Maka peserta didik adalah orang yang memiliki pilihan untuk menempuh ilmu yang sesuai dengan cita-citanya dan harapan masa depan. Sifat persepsi siswa tentang ilmu sekolah maupun ilmu Pendidikan lainnya bergantung pada jumlah aspek ekstrinsik eksternal siswa seperti pengaruh sekolah, dan pengaruh intrinsik seperti jenis, kelamin, *self-efficacy* (Efikasi diri) dan minat serta pengaruh sosial dan budaya. Pengaruh individu ini sebagai karakteristik dan disposisi yang dibawa siswa untuk belajar seperti minat, usaha, nilai, dan kemampuan yang dirasakan (Ainley, 2004). Hal ini berhubungan dengan emosi yang dialami siswa ketika belajar dapat berpengaruh terhadap proses belajar dan hasil belajar.

Temuan empiris menguatkan bahwa peserta didik mengalami berbagai macam emosi (Pekrun, dkk (2002)). Selama 10 tahun terakhir, bagaimanapun, telah tumbuh pengakuan bahwa emosi sangat penting untuk pembelajaran manusia dan perkembangan kognitif (Linnenbrink dkk, 2011; Schutz & Pekrun, 2007). Emosi adalah fenomena dari berbagai aspek yang melibatkan terkoordinasinya suatu proses psikologis, termasuk komponen afektif, kognitif, fisiologis, motivasi, dan komponen ekspresif (Scherer, 2009). Emosi sangat penting karena berhubungan dengan keberhasilan proses belajar (Laukenmann dkk., 2013). Emosi dalam Pendidikan juga penting karena pada penelitian ilmu saraf telah menyoroti hubungan antara kognisi dan emosi. Bukti neurobiologis menunjukkan bahwa aspek kognisi yang paling banyak di sekolah, yaitu perhatian belajar, memori, pengambilan keputusan, dan fungsi sosial, keduanya sangat dipengaruhi dan dimasukkan dalam proses emosi (Immordino, 2007). Kestabilan emosi siswa sangat penting dalam proses belajar, karena dari kebanyakan siswa yang mengalami kesulitan dalam proses belajar disebabkan ketidakmampuan siswa dalam mengontrol emosi. Maka kestabilan emosi sangat berperan dalam keberhasilan proses belajar seseorang. Emosi yang stabil mengarahkan seseorang untuk dapat memusatkan perhatian pada aktivitas yang dijalani, percaya diri, dan dapat menggunakan pikiran atau kecerdasannya dengan baik. Emosi dapat diibaratkan sebagai poros kehidupan manusia, jika

terganggu aspek emosinya maka akan terganggu pula aspek perilaku dan aspek kehidupan lainnya.

Menurut Bandura, 1977, suatu perilaku belajar adalah hasil dari kemampuan individu dalam memaknai suatu pengetahuan atau informasi, memaknai suatu model yang ditiru, kemudian mengolah secara kognitif dan menentukan tindakan sesuai tujuan yang dikehendaki. Dalam belajar setiap individu akan menyadari bahwa, perilaku yang dilakukan memiliki tujuan dan konsekuensinya. Dari perilaku belajar tersebut ada emosi yang mengatur suatu tindakan sehingga bisa dikatakan emosi dapat mendorong perubahan perilaku seseorang. Emosi berperan penting dalam proses pembelajaran akan tetapi masih sedikit penelitian mengenai emosi ini (King, Donna, et al. 2015).

Di masa lalu, penelitian pendidikan sains berfokus pada pemahaman konseptual tanpa mengacu pada peran emosi. Pengabaian tersebut berarti emosi siswa dapat mempengaruhi bagaimana mereka bereaksi terhadap pengalaman belajar (Alsop & Watts, 2003). Faktanya penelitian mengenai emosi masih sedikit, antara tahun 2001 dan 2011, kurang dari 10% dari artikel yang diterbitkan di tiga jurnal pendidikan sains teratas telah membahas perspektif emosional dalam pengajaran dan pembelajaran sains (Fortus, 2014). Padahal Sains dilakukan dan dipelajari dengan berbagai emosi yang ada dalam semua keinginan manusia, termasuk kegembiraan, keheranan, keterkejutan, serta kecemasan, kemarahan, ketakutan, dan keputusasaan. (Sinatra, dkk 2014).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Eksplorasi Emosi Peserta Klub Alam Melalui Program Pendidikan Konservasi Kukang (*Nycticebus Javanicus*); Studi Kasus di Little Fireface Project (LFP) Garut”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu, **“Bagaimana emosi yang tereksplorasi peserta klub alam melalui program pendidikan konservasi kukang (*Nycticebus javanicus*); Studi Kasus di Little Fireface Project (LFP) Garut?”**. Untuk

lebih memperjelas rumusan masalah tersebut, maka diuraikan dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana variasi emosi serta elaborasi emosi yang muncul saat siswa melakukan aktivitas di klub alam selama mengikuti program pendidikan konservasi kukang (*Nycticebus javanicus*) di Little Fireface Project (LFP) Garut?
2. Bagaimana Efektifitas kegiatan terhadap pengetahuan peserta klub alam selama mengikuti program pendidikan konservasi kukang (*Nycticebus javanicus*) di Little Fireface Project (LFP) Garut?
3. Bagaimana emosi tersebut berkontribusi terhadap perhatian dan memori peserta terhadap kukang (*Nycticebus javanicus*)?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian ini, baik dalam hal kemampuan waktu maupun biaya, maka penulis membatasi penelitian ini agar lebih terarah dan tidak terlepas dari permasalahan. Adapun permasalahan yang akan dibatasi:

1. Waktu penelitian dilakukan selama 2 bulan dengan tujuh kali pertemuan.
2. Peserta klub alam yang diteliti usia dari 9-12 tahun.
3. Emosi yang diamati pada penelitian ini adalah emosi primer dan elaborasinya. Adapun emosi primer yang akan diamati diantaranya Senang (*happy*), sedih (*sad*), takut (*fear*) dan marah (*anger*). Sedangkan elaborasi emosi diantaranya harapan (*hope*), bangga (*pride*), jijik (*disgust*), dan Terkejut (*wonder/suprised*).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Variasi emosi serta elaborasi emosi yang muncul saat siswa melakukan aktivitas di klub alam selama mengikuti program pendidikan konservasi kukang (*nycticebus javanicus*) di Little Fireface Project (LFP) Garut.

2. Efektifitas kegiatan terhadap pengetahuan klub alam selama mengikuti program pendidikan konservasi kukang (*Nycticebus javanicus*) di Little Fireface Project (LFP) Garut.
3. Emosi tersebut berkontribusi terhadap perhatian dan memori peserta terhadap kukang (*Nycticebus javanicus*).

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

1.1.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah sumber pengetahuan mengenai eksplorasi emosi terhadap pembelajaran peserta didik.
2. Sumber informasi untuk penelitian sejenis pada masa yang akan datang.

1.1.2 Manfaat Praktis

1.1.2.1 Bagi Peneliti

Sebagai menambah pengetahuan baru dan wawasan mengenai eksplorasi emosi serta pengaruh emosi terhadap pembelajaran peserta didik Klub Alam melalui program Pendidikan konservasi.

1.1.2.2 Bagi Guru

Sebagai bahan kajian bagi para pendidik untuk dapat dijadikan sebagai bahan ajar terkait dengan eksplorasi emosi pada peserta didik.

1.1.2.3 Bagi Mahasiswa

Dapat dijadikan sebagai sumber data maupun bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

1.1.2.4 Bagi Siswa

1. Siswa dapat mengeksplorasi emosi yang mereka rasakan pada proses pembelajaran.
2. Siswa dapat terlatih untuk mengetahui emosi yang muncul dalam dirinya pada saat pembelajaran.

3. Siswa dapat mengenal hewan yang terancam punah khususnya Kukang Jawa lebih dalam melalui kegiatan klub alam.

1.6 Asumsi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh King, Donna, dkk (2015) dari penelitiannya bahwa dari 29 pelajaran sains, Ashley menunjukkan intensitas tinggi emosi kejutan dan kebahagiaan/kegembiraan selama dua kegiatan ketika minatnya meningkat. Studi tersebut menunjukkan bahwa jenis aktivitas dan cara aktivitas dapat dilakukan dan berkontribusi pada gairah emosional positif Ashley. Selain itu, kegiatan demonstrasi memberi Jackie kesempatan untuk bertanya-tanya tentang fenomena tekanan diferensial, membangkitkan emosi positif yang kuat, dan minatnya meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Turner (2007) bahwa dalam penelitiannya bahwa dengan menggunakan ingatan siswa tentang emosi, mereka seperti yang diungkapkan dalam buku harian emosi serta penggunaan bahasa, ekspresi, gerak tubuh, ucapan untuk mengidentifikasi emosi diskrit kebahagiaan/kegembiraan, kejutan dan keajaiban yang dialami selama dua kegiatan sains, sehingga di hasilkan emosi positif dan negative.

Penelitian yang dilakukan oleh Laukenmann, dkk (2003), bahwa perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok prestasi tinggi dan rendah tersebut terletak pada ketertarikan mereka terhadap proses pembelajaran. Berbeda dengan orang yang berprestasi rendah, orang yang berprestasi tinggi tertarik pada proses pembelajaran kognitif mereka. Ini berarti mereka lebih memperhatikan pembelajaran mereka sendiri daripada mereka yang berprestasi rendah. Fakta bahwa kegembiraan dan minat sering dikaitkan dengan proses pembelajaran menunjukkan hubungan yang erat antara kedua konstruksi tersebut. Untuk kecemasan emosi negatif, distribusi frekuensi berikut menghasilkan dua subkelompok. Siswa yang berprestasi tinggi maupun yang rendah mengalami kekhawatiran sehubungan dengan pembelajaran. Namun, pada pernyataan mereka menunjukkan bahwa mereka yang berprestasi tinggi kurang khawatir tentang kegagalan ujian, tetapi lebih khawatir tentang kegagalan untuk belajar. Ini sekali lagi mencerminkan upaya kelompok

berprestasi tinggi untuk memahami dan mengasimilasi materi pelajaran. Sebaliknya, mereka yang berprestasi rendah melaporkan bahwa mereka lebih khawatir tentang kegagalan ujian, yang menunjukkan bahwa ini adalah kecemasan karena tidak dapat memenuhi persyaratan sekolah. Oleh karena itu dapat diasumsikan bahwa pencapaian tinggi sejalan dengan perhatian yang lebih besar pada proses pembelajaran pribadi dan dengan emosi positif.

LITTLE FIREFACE PROJECT

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Eksplorasi

Eksplorasi menurut KBBI dapat dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Eksplorasi merupakan salah satu jenis metode yang dapat memberikan rangsangan kepada anak agar bisa lebih kreatif dengan melalui imajinasi anak sehingga dapat percaya diri. Menurut Akbar (2013) bahwa Eksplorasi adalah dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mencari dan menemukan berbagai informasi, memecahkan masalah dan inovasi. Menurut Martin (2016) Eksplorasi merupakan proses menjelajah untuk mencari kemungkinan yang baru dengan tujuan memperoleh pengetahuan yang lebih. Sedangkan menurut Susilawati dkk., (2017) Eksplorasi diartikan sebagai suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk menggali ide-ide, argument-argumen, dan cara yang berbeda dari siswa dengan menggunakan beberapa pertanyaan *open-ended* (terbuka) dan perintah yang dapat menuntun siswa pada pemahaman konsep dan pemecahan masalah.

Eksplorasi bisa dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk dapat melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya anak dapat membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka (Rachmawati & Kurniati, 2012). Sedangkan menurut Conkey dan Hewson dalam Marliah (2015) mengemukakan bahwa eksplorasi merupakan suatu jenis kegiatan bermain yang dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan yang akan memberikan kesenangan serta memberikan pengalaman baru bagi anak.

Eksplorasi menurut Suratno dalam Marliah (2015) berpendapat bahwa, eksplorasi adalah suatu jenis kegiatan bermain yang aktivitas utamanya melakukan penjelajahan untuk mempelajari hal tertentu sembari mencari kesenangan. Permainan Eksplorasi dengan jenis permainan aktif dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan sehingga pada akhirnya anak membuat sesuatu yang menarik perhatiannya anak. Suratno dalam Marliah (2015), menyatakan bahwa manfaat yang dapat

diperoleh anak melalui permainan eksplorasi adalah sebagai berikut: 1) menambah pengetahuan dan pengalaman anak, 2) dapat merangsang kreativitas anak, 3) merangsang kegiatan positif bagi anak misalnya inisiatif untuk bertindak, sportifitas, percaya diri dan bersikap positif, dan 4) memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi yang baik dengan teman maupun guru.

Pengalaman yang dialami anak akan menjadi titik tolak baginya untuk melanjutkan apa yang ia pikirkan dan mengembangkan dalam hidupnya. Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka eksplorasi adalah kegiatan atau aktivitas dengan berbagai media dan menjelajah lingkungan alam di sekitarnya sehingga anak mampu mengamati atau memperhatikan yang ada disekitarnya, dapat menemukan informasi baru hingga mengumpulkan informasi, sehingga dapat mampu mengkomunikasikan atau menyimpulkan informasi yang didapatkan melalui pengalaman-pengalaman mereka serta anak mampu untuk menggali ide-ide, argumen-argumen dengan berbagai cara yang berbeda dari setiap anak untu menginterpretasikan suatu argumennya.

2.2 Emosi

Emosi dan perasaan (*feeling*) merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Emosi dan perasaan memberikan warna dalam kehidupan manusia. Manusia bagaikan pohon dan emosi bagaikan akarnya, keduanya tidak dapat dipisahkan (Wade & Tavris, 2007). Menurut Dayakisni & Yuniardi (2008) Emosi juga dapat memberikan makna pada setiap peristiwa seseorang, entah peristiwa itu menyenangkan dan tidak menyenangkan, misalnya kebahagiaan ketika melihat orang yang dicintai tersenyum bahagia, keceriaan ketika bermain bersama teman-teman, kebanggaan ketika meraih prestasi, sedih ketika ditinggal orang yang dicintai, kecewa ketika gagal, dan emosi marah ketika hati dilukai.

Emosi secara umum dalam para psikolog berfokus pada tiga komponen utama, yaitu perubahan fisiologis pada wajah, otak, dan respon tubuh. Kedua, proses kognitif, seperti interpretasi suatu peristiwa dan stereotif. Dan ketiga, pengaruh budaya yang membentuk pengalaman emosi serta ekspresi emosi

(Wade & Travis, 2007). Emosi menurut Williams (1998) didefinisikan sebagai kecenderungan untuk mereaksi terhadap objek tertentu di lingkungannya dengan memiliki perasaan yang khas. Maka, emosi adalah hasil dari reaksi perilaku seseorang terhadap stimulus atau rangsangan yang menghasilkan reaksi tersebut. Emosi juga merupakan perasaan mendalam yang diikuti adanya perubahan fisik atau elemen kognitif dan dapat mempengaruhi perilaku yang secara spesifik menjadi pengaruh utama seperti kemarahan, ketakutan, kesedihan, kebahagiaan, kejutan dan jijik yang diasosiasikan dengan perilaku tampak seperti senyum, muka memerah, gemertak rahang dan respon fisiologis seperti degup jantung, gangguan pencernaan dan berkeringat dingin (Dayakisni & Yuniardi, 2008). Menurut Chaplin (2008) definisi emosi adalah suatu keadaan yang terangsang oleh organisme yang mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mana sifatnya sangat mendalam, dan terjadinya perubahan perilaku.

Menurut (Scherer, 2009) Emosi adalah fenomena yang melibatkan koordinasi beberapa aspek proses psikologi termasuk komponen afektif, kognitif, fisiologis, motivasi dan ekspresif. Misalnya pada kecemasan siswa sebelum ujian terdiri dari perasaan gugup dan tidak nyaman (afektif); kekhawatiran gagal dalam ujian (kognitif); peningkatan denyut jantung atau berkeringat (fisiologis); dorongan untuk melarikan diri dari ujian (motivasi); dan ekspresi wajah cemas (ekspresif). Hal ini sejalan dengan empat elemen emosi yang disampaikan oleh Peggy Thoits dalam (Turner, 2009), yaitu ketika situasi yang menstimulus perubahan fisiologis, label yang melekat pada perubahan dan gestur yang ekspresif. Empat emosi primer diantaranya marah, takut, sedih dan Bahagia (Turner, 2007).

Penelitian mengenai emosi menunjukkan bahwasannya manusia sejak lahir telah memiliki dasar-dasar emosi, maka para psikolog membedakan emosi yang terdiri dari dua bagian, yaitu emosi primer dan emosi sekunder. Emosi primer merupakan emosi yang dimiliki oleh manusia sejak lahir. Emosi primer yaitu emosi marah, emosi bahagia, emosi takut, emosi terkejut, emosi sedih, emosi jijik dan emosi bangga (*pride*) (Wade & Travis, 2007). Ekman (2007) berdasarkan penelitiannya menyimpulkan bahwa ekspresi dari emosi primer

bersifat universal, artinya ekspresi emosi antara manusia di dunia sama meskipun dari budaya yang berbeda. Sedangkan emosi sekunder merupakan emosi-emosi yang berkembang sejalan dengan pertambahan kedewasaan kognitif seseorang dan bersifat spesifik Bahasa dan budaya, emosi sekunder meliputi suka cita, depresi, bermusuhan, cemas, malu dan cinta (Wade & Tavris, 2007). Menurut Turner (2009) bahwa ada empat emosi utama yaitu kemarahan, ketakutan, kesedihan, dan kebahagiaan, yang sering dikategorikan ke dalam dua keadaan valensi yaitu positif (misalnya kebahagiaan) dan negatif (misalnya kemarahan, ketakutan, kesedihan). Namun, rasa jijik dan terkejut juga dapat ditemukan pada banyak daftar (Emde, 1980)

Emosi primer menurut Turner (2007), melibatkan satu emosi primer yang jumlahnya lebih besar yang dapat digabungkan dengan jumlah yang lebih sedikit dari emosi primer lainnya. Adapun contoh-contoh variasi dari 4 emosi primer yaitu kepuasan-kebahagiaan; keenggan-takut; tuntutan-kemarahan; kekecewaan-sedih. Dari variasi 4 emosi primer tersebut maka masing-masing akan menghasilkan intensitas rendah, intensitas sedang dan intensitas tinggi. Kemudian adanya emosi-emosi sekunder hasil elaborasi dari emosi primer yaitu:

1. Pada emosi primer kepuasan-kebahagiaan, ketika emosi kepuasan-kebahagiaan di gabung dengan emosi keenggan-takut maka akan menghasilkan elaborasi heran, penuh harapan, lega, syukur, bangga, hormat. Kemudian kepuasan-kebahagiaan ketika di gabung dengan emosi pernyataan-kemarahan maka menghasilkan elaborasi balas dendam, ditenangkan, menikmati, menang, bingung. Dan ketika emosi kepuasan-kebahagiaan di gabung dengan emosi kekecewaan-kesedihan maka menghasilkan elaborasi nostalgia, kerinduan, harapan.
2. Pada emosi primer keenggan-takut, ketika keenggan-takut di gabung dengan emosi kepuasan-kebahagiaan maka menghasilkan elaborasi kekaguman, penghormatan dan pemujaan, ketika keenggan-takut digabung dengan pernyataan- kemarahan maka menghasilkan elaborasi muak, jijik, antagonisme, tidak suka, iri dan ketika keenggan-takut

digabung dengan kekecewaan-sedih maka elaborasinya ketakutan, kewaspadaan.

3. Pada emosi primer pernyataan-kemarahan, ketika pernyataan-kemarahan digabung dengan emosi kepuasan-kebahagiaan maka menghasilkan elaborasi merendahkan, meredakan, kekasaran, ditenangkan, kebenaran, kemudian ketika emosi utama pernyataan-kemarahan ketika di gabung dengan emosi keengganan-takut maka menghasilkan elaborasi kebencian, kecemburuan, kecurigaan dan ketika emosi pernyataan-kemarahan digabung emosi kekecewaan-sedih maka menghasilkan elaborasi kepahitan, depresi, dikhianati.
4. Pada emosi primer kekecewaan-sedih, ketika kekecewaan-sedih digabung dengan emosi kepuasan-kebahagiaan maka menghasilkan elaborasi penerimaan, kemurungan, pelipur lara, melankolis, ketika emosi kecewa-sedih digabungkan dengan emosi keengganan-takut maka menghasilkan elaborasi penyesalan, kesengsaraan dan ketika emosi kecewa-sedih digabung dengan emosi pernyataan-kemarahan maka menghasilkan elaborasi sedih, tidak puas, tidak terpenuhi, kesedihan, iri hati, cemberut.

Penggolongan jenis emosi jika dilihat dari labelnya, emosi dibagi menjadi emosi positif dan emosi negatif. Berdasarkan pendapat Fischer, dkk (2003) dalam emosi positif merupakan emosi yang memberikan dampak kebahagiaan bagi dirinya dan orang lain seperti emosi cinta, dan emosi senang. Sedangkan emosi negatif merupakan emosi yang memberikan dampak buruk pada fisiologis atau psikologis individu. Emosi negatif tersebut diantaranya emosi marah, emosi sedih, dan emosi takut (Dayakisni & Yuniardi, 2008). Menurut Goleman (2002) emosi positif dapat memberikan dampak yang menyenangkan maupun menenangkan, seperti tenang, santai, rileks, gembira, lucu dan senang. Sedangkan emosi negatif adalah emosi yang tidak menyenangkan, seperti marah, dendam, kecewa, depresi, putus asa, dan cemas. Emosi positif juga memiliki dampak yang signifikan dalam membantu seorang individu dalam meraih kesuksesan atau kesejahteraan (*well-being*) dalam kehidupan (Seligman, 2002). Menurut Strumpfer (2006) emosi negatif memiliki kecenderungan untuk memunculkan perilaku yang negative. Emosi negatif seperti takut, sedih dan

marah merupakan pertahanan pertama terhadap ancaman dari luar. Unsur perasaan dari semua emosi negatif adalah ketidaksukaan, muak, takut, jijik, benci dan sebagainya (Seligman, 2002).

2.3 Peserta Didik

Peserta didik atau manusia didik merupakan makhluk yang sedang berada dalam proses perkembangan atau pertumbuhan menurut fitrah masing-masing, yang memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju ke arah titik optimal kemampuan fitrahnya (Arifin, 1994). Menurut Prihatin (2011) peserta didik adalah orang atau individu yang mendapatkan pelayanan Pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya agar tumbuh dan berkembang dengan baik serta mempunyai kepuasan dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Sedangkan dalam perspektif psikologis, peserta didik adalah individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun psikis. Peserta didik ini memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju ke arah titik optimal kemampuan. Pengertian ini mengisyaratkan bahwa peserta didik senantiasa tumbuh dan berkembang ke arah positif serta alamiah (*nature*) dan memerlukan bantuan serta bimbingan orang lain (Sukring, 2016).

Dalam Bahasa Indonesia, bahwa makna siswa, murid, pelajar dan peserta didik merupakan sinonim. Semuanya bermakna mengenai anak yang sedang berguru, memperoleh pendidikan dari suatu lembaga pendidikan, maka dapat dikatakan bahwa anak didik merupakan orang yang sedang belajar, baik di lembaga pendidikan formal maupun nonformal (Minarti, S 2013). Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik atau siswa adalah orang yang sedang menempuh pendidikan baik itu formal maupun non formal berdasarkan minat, bakat dan jenjangnya, untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, etika yang baik maupun keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya.

Dalam kurikulum merdeka belajar di Indonesia, Profil Peserta Didik dirubah menjadi Profil Pelajar Pancasila yaitu sejumlah karakter dan kompetensi yang diharapkan untuk di raih oleh peserta didik, yang didasarkan

pada nilai-nilai luhur Pancasila. Profil Pelajar Pancasila merupakan salah satu usaha dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia yang mengedepankan pada pembentukan karakter. Di era kemajuan teknologi globalisasi saat ini, peran Pendidikan nilai dan karakter sangat dibutuhkan demi memberikan keseimbangan antara perkembangan teknologi dan perkembangan manusianya (Faiz & Kurniawaty, 2022). Penerapan profil pelajar Pancasila dapat dilakukan melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler, kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler yang didalamnya fokus pada pembentukan karakter dan kemampuan yang dibangun dalam keseharian yang dihidupkan dalam diri setiap individu. Adapun tugas peserta didik dalam interaksi belajar mengajar adalah sebagai subjek karena murid menentukan hasil belajar dan sebagai objek karena muridlah yang menerima pelajaran dari pendidik atau guru (Drajat, 2008). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab V Pasal 12 disebutkan:

- a. Setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak:
 - 1) Mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya dan diajarkan;
 - 2) Mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya;
 - 3) Mendapatkan beasiswa bagi yang berprestasi yang orang tuanya tidak mampu membiayai pendidikannya;
 - 4) Mendapatkan biaya pendidikan bagi mereka yang orang tuanya tidak mampu membiayai pendidikannya;
 - 5) Pindah ke program pendidikan pada jalur dan satuan pendidikan lain yang setara;
 - 6) Menyelesaikan program pendidikan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing dan tidak menyimpang dari ketentuan batas waktu yang ditetapkan.
- b. Setiap peserta didik berkewajiban:
 - 1) Menjaga norma-norma pendidikan untuk menjamin keberlangsungan proses dan keberhasilan pendidikan;

- 2) Ikut menanggung biaya penyelenggaraan pendidikan, kecuali bagi peserta didik yang dibebaskan dari kewajiban tersebut sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Berdasarkan kewajiban dan hak peserta didik dalam pembelajaran tersebut bertujuan untuk terciptanya pendidikan yang baik serta melahirkan individu-individu yang baik dan cerdas. Bahwa setiap individu memiliki kecerdasan dan kemampuan yang berbeda-beda.

Kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah, atau menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan dan budaya masyarakat (Gardner, 2003). Kecerdasan sering didefinisikan sebagai kemampuan mental untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dalam memanipulasi lingkungan, serta kemampuan berfikir abstrak (Ginting, 2003). Kecerdasan individu yang juga disebut abilitas (*ability*) dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu; 1) kecerdasan nyata atau *actual ability*, yang menunjukkan aspek kecakapan yang dapat didemonstrasikan dan diuji karena hasil belajar yang bersangkutan dengan cara, bahan dan dalam hal tertentu seperti prestasi, 2) kecerdasan potensial (*potential ability*) hal ini menunjukkan kepada aspek kecakapan yang masih terkandung dalam diri individu yang bersangkutan yang diperoleh secara hereditas (pewarisan atau pembawaan saat lahir) (Makmum, 2004). Kecerdasan (*intelligence*) secara umum didefinisikan pada dua bagian yaitu pertama kecerdasan sebagai kemampuan untuk memahami informasi yang membentuk pengetahuan dan kesadaran, kedua sebagai kemampuan dalam memproses informasi sehingga masalah yang dihadapi dapat dipecahkan (*problem solved*) maka demikian pengetahuan menjadi bertambah (Aldisa dkk., 2014).

Kecerdasan anak tidak hanya diukur dari kepandaian intelektualnya saja, melainkan anak dikatakan cerdas apabila dapat menunjukkan satu atau dua kemampuan yang menjadi keunggulannya (Yuliani, 2009 dalam Marwah, 2017). Menurut Lazer dalam Jamaris (2017) bahwa kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) merupakan perkembangan akhir dalam bidang intelligensi yang menjelaskan hal-hal berkaitan dengan jalur-jalur yang digunakan oleh manusia untuk menjadi cerdas. Sedangkan menurut Gardner (2003), menyatakan bahwa

kecerdasan bukanlah sesuatu yang bersifat tunggal akan tetapi bersifat lebih dari satu kecerdasan, maka ia menyebutnya dengan *multiple intelligences* atau kecerdasan jamak. Berdasarkan teori Gardner terdapat delapan jenis inteligensi sebagai berikut:

a. Inteligensi Linguistik

Inteligensi linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan dan mengolah kata-kata dengan efektif, baik secara oral maupun tertulis. Kecerdasan ini memiliki empat keterampilan yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Tujuan mengembangkan kecerdasan linguistik adalah 1) agar anak mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan baik, 2) memiliki kemampuan Bahasa untuk meyakinkan orang lain, 3) mampu mengingat dan menghafal informasi, 4) mampu memberikan penjelasan dan 5) mampu untuk membahas bahasa itu sendiri.

b. Inteligensi Logis-Matematis

Menurut Gardner, inteligensi matematis-logis merupakan kemampuan yang lebih berkaitan dengan penggunaan bilangan serta logika matematika secara efektif. Anak-anak yang memiliki kecerdasan matematis-logis ini cenderung berfikir secara numerik dan dalam konteks pola, urutan logis, sebab-akibat. Untuk mengembangkan inteligensi ini maka perlu adanya kegiatan seperti mencocokkan pola, permainan angka, bercerita dengan media angka, dan lain sebagainya. Adapun indikator kecerdasan logis-matematis menurut Armstrong (2013) adalah seseorang yang memiliki kapasitas untuk menggunakan angka serta alasan, memiliki kepekaan terhadap pola dan hubungan yang logis, pernyataan dan proposisi, fungsi dan abstraksi terkait lainnya serta jenis-jenis proses yang digunakan dalam layanan kecerdasan logis-matematis meliputi kategorisasi, klasifikasi, inferensi, generalisasi, perhitungan dan pengujian hipotesis.

c. Inteligensi Visual-Spasial

Menurut Gardner visual-spasial merupakan kemampuan memahami gambar-gambar dan bentuk-bentuk serta mampu menginterpretasikan dimensi ruang yang tidak dapat dilihat. Seseorang yang memiliki kecerdasan spasial-visual memiliki kemampuan untuk berpikir dengan

gambar dan sangat baik ketika belajar melalui presentasi visual seperti video, film, gambar dan praktik yang menggunakan alam peraga. Secara sistem neurologis kecerdasan visual-spasial terletak dihemisfer kanan bagian belakang atau dilobus oksipitalis yang berfungsi untuk; 1) mengenali bentuk, 2) mengenali posisi garis, 3) kemampuan melihat warna, 4) mengidentifikasi posisi gerak suatu benda, 5) menilai garis atau bentuk lain.

d. **Inteligensi Kinestetik**

Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan seseorang menggunakan tubuh atau gerak tubuh untuk dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan. Kecerdasan ini menyoroti untuk menggunakan seluruh badan dalam membedakan berbagai cara, baik itu untuk ekspresi gerak (tarian, akting) maupun aktivitas yang bertujuan atletik. Kecerdasan kinestetik dapat digambarkan melalui ciri-ciri seperti:

1. Mudah bergerak dengan gaya kontrol tubuh yang baik misalnya berjalan, lari, lompat, menangkap, dan melempar.
2. Menyentuh objek yang ada disekitarnya .
3. Responsif terhadap lingkungan.
4. Berfikir secara mekanis
5. Mengingat apa yang dilakukan,
6. Membuat kerajinan tangan.
7. Berolahraga.

e. **Inteligensi Musikal**

Inteligensi yang muncul lebih awal pada manusia adalah bakat musik. Inteligensi musical meliputi, kepekaan terhadap tangga nada, irama dan warna bunyi atau kualitas suara serta aspek emosional akan bunyi yang berhubungan dengan bagian fungsional dari apresiasi musik, bernyanyi dan memainkan alat musik. inteligensi musikal juga dapat di definisikan sebagai kemampuan untuk mengembangkan, mengekspresikan dan menikmati bentuk music serta suara meliputi kepekaan terhadap ritme, melodi dan intonasi, kemampuan memainkan alat musik, kemampuan menyanyi dan menciptakan lagu, bahkan kemampuan untuk menikmati lagu, musik serta nyanyian. seseorang dapat dikatakan baik pada inteligensi musikal orang

tersebut harus memiliki auditorial yang baik pula. kemampuan auditorial tidak hanya menjadikan seseorang mampu mendengarkan melainkan mampu mengingat pengalaman bermusikal. Munculnya kecerdasan musikal pada anak-anak dapat mudah dikenali karena begitu diperdengarkan musik mereka langsung mendengarkan atau mengikuti irama atau menyanyi.

f. **Inteligensi Interpersonal**

Kecerdasan interpersonal menunjukkan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain. seseorang yang memiliki kemampuan kecerdasan interpersonal cenderung memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan disekelilingnya. Inteligensi interpersonal merupakan kemampuan untuk mengerti dan peka terhadap perasaan, watak, perangai, intensi, motivasi dan tempramen orang lain. Kecerdasan interpersonal digambarkan melalui ciri-ciri, seperti mudah : (1) berhubungan dengan orang lain, (2) berteman dan memiliki banyak teman, (3) menikmati suasana ketika berada ditengah banyak orang, (4) membaca maksud hati orang lain, (5) berkomunikasi, (6) menengahi pertengkaran, (7) menjadi pemimpin disekolah maupun dirumah.

g. **Inteligensi Intrapersonal**

Kecerdasan intrapersonal ini menunjukkan kemampuan seseorang untuk peka terhadap dirinya sendiri. seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung mampu untuk mengenali berbagai kekuatan maupun kelemahan yang ada pada dirinya sendiri. Peserta didik yang termasuk seperti ini senang melakukan intropeksi pada dirinya, mengoreksi setiap kekurangan maupun kelemahannya, serta mencoba untuk memperbaiki diri.

h. **Inteligensi Naturalistik**

Inteligensi naturalistik oleh Howard Gardner didefinikan sebagai kemampuan seseorang untuk dapat mengerti flora dan fauna dengan baik, dapat membuat distingsi kokeskuensial lain dalam alam natural, kemampuan untuk memahami dan menikmati alam dan menggunakan kemampuan itu secara produktif dalam berburu, Bertani serta mengembangkan pengetahuan akan alam. Seseorang yang memiliki

kecerdasan naturalistik ini mempunyai kemampuan untuk 1) mengenal flora dan fauna, 2) mengklasifikasi dan mengidentifikasi tumbuh-tumbuhan dan binatang, 3) menyukai alam dan hidup di luar rumah. Untuk mengembangkan kecerdasan ini kegiatan yang dilakukan seperti bermain tebak cuaca, tebak musim, mengenal hidup dimana, apa makanannya, melihat film tentang alam, proyek bertanam.

Kecerdasan naturalis adalah kemampuan untuk mengenali dan mengkatagorikan spesies flora dan fauna dilingkungan sekitar, mengenali keberadaan spesies, serta memetakan hubungan antar spesies (Yuliani, 2009 dalam Marwah, 2017). Menurut Amstrong (2013) bahwa kecerdasan naturalis adalah keahlian dalam mengenali dan mengklasifikasikan berbagai spesies flora dan fauna, dari sebuah lingkungan individu. Adapun indikator-indikator yang tampak dari anak yang memiliki kecerdasan naturalistik yang tinggi yaitu; 1) suka berbagai hewan peliharaan, 2) menikmati jalan-jalan di alam terbuka, 3) berkebun atau dekat dengan taman, 4) suka menghabiskan waktu di dekat akuarium atau sitem alam, 5) suka membawa pulang serangga, daun, bunga dan benda alam lainnya, 6) berprestasi dalam pelajaran IPA termasuk biologi dan lingkungan hidup (Lucy, B dkk., 2012).

2.4 Pendidikan Konservasi

Konservasi berasal dari kata *conservation* yang akar katanya “*conserve*”, dan secara etimologi terdiri dari kata *con* (*together*) dan *servare* (*keep/save*) yang memiliki arti mengenai upaya pemeliharaan apa yang kita punya (*keep/save what you have*), namun secara bijaksana (*wise use*) (Indrawan dkk, 2007 dalam Sari, 2021). Maka Konservasi diartikan sebagai upaya pengelolaan sumber daya alam yang secara bijaksana dengan berpedoman pada asas pelestarian. Konservasi adalah upaya yang dilakukan oleh manusia untuk melestarikan atau melindungi alam. Menurut Christanto, J. (2014), Konservasi juga dapat dipandang dari segi ekonomi dan ekologi, konservasi dari segi ekonomi berarti mencoba mengalokasikan sumber daya alam untuk sekarang, sedangkan dari

segi ekologi, konservasi merupakan alokasi sumber daya alam untuk sekarang dan masa yang akan datang.

Konservasi (conservation) juga adalah pelestarian atau perlindungan. Secara harfiah, konservasi berasal dari bahasa Inggris *conservation*, yang artinya pelestarian atau perlindungan. Sedangkan menurut ilmu lingkungan, konservasi dapat diartikan sebagai berikut:

- 1) Upaya efisiensi dari penggunaan energi, produksi, transmisi, atau distribusi yang akan berakibat pada pengurangan konsumsi energi di lain pihak menyediakan jasa yang sama tingkatannya;
- 2) Upaya perlindungan dan pengelolaan yang hati-hati terhadap lingkungan dan sumber daya alam (fisik);
- 3) Pengelolaan terhadap kuantitas tertentu yang stabil sepanjang reaksi kimia atau transformasi fisik;
- 4) Upaya suaka dan perlindungan jangka panjang terhadap lingkungan;
- 5) Suatu keyakinan bahwa habitat alami dari suatu wilayah dapat dikelola, sementara keanekaragaman genetik dari spesies dapat berlangsung dengan mempertahankan lingkungan alaminya.

Program konservasi yaitu suatu program sebagai upaya pengelolaan sumber daya alam yang secara bijaksana dengan berpedoman pada asas pelestarian. Konservasi Sumber Daya Alam di Indonesia mulai mendapat perhatian pada tahun 1970-an. Sejak saat itu konservasi sumber daya alam di Indonesia mulai berkembang. Tujuan dilaksanakannya konservasi tersebut adalah untuk: 1) memelihara proses ekologi yang penting dan sistem penyangga kehidupan; 2) menjamin keanekaragaman genetik; 3) pelestarian pemanfaatan jenis dan ekosistem. Sedangkan peranan Kawasan konservasi dalam pembangunan meliputi: 1) penyelamat usaha pembangunan dan hasil-hasil pembangunan; 2) pengembangan ilmu pendidikan; 3) pengembangan kepariwisataan dan peningkatan devisa; 4) pendukung pembangunan bidang pertanian; 5) keseimbangan lingkungan alam; 6) manfaat bagi manusia (Christanto 2014). Undang-Undang No. 5 Tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya, mendeskripsikan bahwa konservasi sumber daya alam hayati adalah pengolahan yang pemanfaatannya dilakukan secara

bijaksana untuk menjamin kesinambungan persediaannya dengan tetap memelihara dan meningkatkan kualitas keanekaragaman dan nilainya.

Pendidikan konservasi merupakan proses pembelajaran untuk mengubah mindset dari penggunaan sumber daya alam untuk kepentingan masa kini dengan memikirkan masa depan generasi yang akan datang, menjadi penggunaan sumber daya alam secara bijak demi keberlanjutan fungsi lingkungan hidup dan keberlanjutan masa depan generasi berikutnya (Handoyo E & Tijan T, 2010). Konservasi juga dapat dipandang dari segi ekonomi dan ekologi, konservasi dari segi ekonomi berarti mencoba mengalokasikan sumber daya alam untuk sekarang, sedangkan dari segi ekologi, konservasi merupakan alokasi sumber daya alam untuk sekarang dan masa yang akan datang (Christanto, J. 2014).

Sumber daya alam dapat dibedakan menjadi sumber daya alam hayati dan sumber daya alam nonhayati. Berdasarkan Pasal 5 Undang-undang Nomor 5 Tahun 1990 dan Strategi Konservasi Dunia kegiatan konservasi sumber daya alam hayati dan ekosistemnya meliputi kegiatan:

- 1) perlindungan proses-proses ekologis yang penting atau pokok dalam sistem-sistem penyangga kehidupan;
- 2) pengawetan keanekaragaman jenis tumbuhan dan satwa beserta ekosistemnya;
- 3) pemanfaatan secara lestari sumber daya alam hayati dan ekosistemnya.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 5 Tahun 1990 juga, Kawasan Suaka Alam adalah kawasan dengan ciri khas tertentu, baik di darat maupun di perairan yang mempunyai fungsi utama sebagai kawasan pengawetan keanekaragaman tumbuhan maupun satwa serta ekosistemnya yang juga berfungsi sebagai wilayah penyangga kehidupan. Kawasan Suaka Alam terdiri dari:

- a. cagar alam;
- b. suaka margasatwa;
- c. hutan wisata;
- d. daerah perlindungan plasma nutfah;
- e. daerah pengungsian satwa.

Berdasarkan Kawasan Pelestarian Alam adalah Kawasan dengan memiliki ciri khas tertentu, baik itu di darat maupun di perairan yang mempunyai fungsi perlindungan system penyangga kehidupan, pengawetan keanekaragaman jenis tumbuhan serta satwa, dan pemanfaatan secara lestari sumber daya alam hayati dan ekosistemnya. dalam kegiatan konservasi secara pengawetan jenis tumbuhan dan satwa dapat dilaksanakan di dalam. Kawasan (konservasi in-situ) ataupun di luar kawasan (konservasi ex-situ). Konservasi in-situ adalah konservasi jenis flora dan fauna yang dilakukan di habitat aslinya baik di hutan, di laut, di danau, di pantai, dan sebagainya. Konservasi ex-situ adalah konservasi jenis flora dan fauna yang dilakukan di luar habitat aslinya (Christanto, J. 2014). Untuk mengatasi bertambahnya satwa liar yang punah, dilakukan upaya-upaya penyelamatan satwa yang bertujuan menjaga satwa liar agar tetap lestari di alam (Permenhut, 2006 dalam Akbar, dkk 2011), maka adanya Upaya Pelestarian ex-situ dan in-situ.

Konservasi In-situ (di dalam kawasan) juga dapat didefinisikan yaitu konservasi flora fauna dan ekosistem yang dilakukan di dalam habitat aslinya agar tetap utuh serta segala proses kehidupan yang terjadi berjalan secara alami. Kegiatan ini meliputi perlindungan contoh-contoh perwakilan ekosistem darat dan laut beserta flora fauna di dalamnya. Konservasi in-situ dilakukan dalam bentuk kawasan suaka alam (cagar alam, suaka marga satwa), zona inti taman nasional dan lindung. Adapun tujuan konservasi in-situ untuk menjaga keutuhan serta keaslian jenis tumbuhan dan satwa beserta ekosistemnya secara alami melalui proses evaluasinya. Perluasan kawasan juga sangat dibutuhkan dalam upaya memelihara proses ekologi yang esensial, hal ini untuk menunjang sistem penyangga kehidupan, mempertahankan keanekaragaman genetik dan menjamin pemanfaatan jenis secara lestari dan berkelanjutan (Team teaching, 2012 dalam Kuspriyanto, K. 2015).

Konservasi ex-situ (di luar kawasan) adalah upaya konservasi yang dilakukan dengan menjaga dan mengembangbiakkan jenis tumbuhan dan satwa di luar habitat alaminya dengan cara pengumpulan jenis, pemeliharaan dan budidaya (penangkaran). Konservasi ex-situ dapat dilakukan pada tempat-tempat seperti kebun binatang, kebun botani, taman hutan raya, kebun raya,

arboretum, penangkaran satwa, taman safari, taman kota dan taman burung. Cara ex-situ merupakan suatu cara pemanipulasian obyek yang dilestarikan untuk dimanfaatkan dalam upaya pengkayaan jenis, terutama flora dan fauna yang hampir mengalami kepunahan dan bersifat unik. Cara konservasi ex-situ dianggap sulit dilaksanakan dengan keberhasilan tinggi disebabkan jenis yang diominan terhadap kehidupan alamnya sulit beradaptasi dengan lingkungan buatan (Team teaching, 2012 dalam Kuspriyanto, K. 2015). Selain upaya pelestarian in-situ dan ex-situ agar flora dan fauna tetap lestari ada juga strategi konservasi nasional yang menjadi upaya untuk perlindungan satwa maupun flora.

Strategi konservasi nasional telah dirumuskan ke dalam tiga hal dan taktik pelaksanaannya, adalah sebagai berikut.

- a. Perlindungan Sistem Penyangga Kehidupan (PSPK)
 - 1) Penetapan wilayah PSPK.
 - 2) Penetapan pola dasar pembinaan program PSPK.
 - 3) Pengaturan cara pemanfaatan wilayah PSPK.
 - 4) Penertiban penggunaan dan pengelolaan tanah dalam wilayah PSPK.
 - 5) Penertiban maksimal pengusahaan di perairan dalam wilayah PSPK.
- b. Pengawetan keanekaragaman jenis tumbuhan dan satwa beserta ekosistemnya
 - 1) Pengawetan keanekaragaman tumbuhan dan satwa beserta ekosistemnya.
 - 2) Pengawetan jenis tumbuhan dan satwa (konservasi insitu dan eksitu).
- c. Pemanfaatan secara lestari sumber daya alam hayati dan ekosistemnya
 - 1) Pemanfaatan kondisi lingkungan kawasan pelestarian alam.
 - 2) Pemanfaatan jenis tumbuhan dan satwa liar (dalam bentuk: pengkajian, penelitian dan pengembangan, penangkaran, perdagangan, perburuan, peragaan, pertukaran, dan budidaya).

Berdasarkan penjelasan mengenai konservasi diatas maka edukasi mengenai konservasi ini perlu dilakukan, maka pendidikan konservasi merupakan sebuah proses pembelajaran untuk membangun semangat kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

2.5 Kukang Jawa (*Nycticebus javanicus*)

Kukang merupakan satwa nokturnal yang termasuk kedalam Ordo Primata, Famili Lorisidae, Genus *Nycticebus*. Di kawasan asia terdapat lima spesies kukang yang tersebar di berbagai daerah diantaranya *Nycticebus bengalensis*, *Nycticebus pygmaeus*, *Nycticebus coucang*, *Nycticebus menagensis* dan *Nycticebus javanicus*. Tiga jenis kukang yang berada di Indonesia yaitu kukang Malaya (*Nycticebus coucang*), kukang borneo (*Nycticebus menagensis*) dan kukang jawa (*Nycticebus javanicus*) (Nekaris dkk., 2007).

Kukang jawa atau *javan slow loris* memiliki nama ilmiah *Nycticebus javanicus*. yang merupakan salah satu primata endemic Indonesia dengan statusnya yang kini berada pada kategori *critically endangered* dikarenakan jumlahnya yang semakin menurun (Bottcher-law dkk., 2001;IUCN 2013). Menurut Nekaris dkk (2013), bahwa berdasarkan taksonomi, kukang jawa memiliki klasifikasi sebagai berikut:

Kerajaan	: Animalia
Filum	: Chordata
Kelas	: Mamalia
Bangsa	: Primate
Suku	: Lorisidae
Marga	: <i>Nycticebus</i>
Jenis	: <i>Nycticebus javanicus</i> (Goeffroy, 1812)

Keluarga Lorisidae memiliki ciri bertubuh tegap, rambut pendek dan tebal, memiliki mata yang berukuran besar dan mengarah ke depan, memiliki jari 5 pada kaki dan tangan digunakan untuk menggenggam, kepala bulat dengan moncong besar dan hidung yang bulat (Bottcher-Law dkk., 2001). Kukang Jawa memiliki ciri-ciri warna rambut bervariasi yang menutupi seluruh tubuhnya, mulai dari coklat muda hingga coklat tua dan sedikit warna putih, terdapat garis warna coklat tua yang terdapat dipangkal ekor hingga dahi, garis tersebut bercabang ke mata dan telinga sehingga dapat membentuk pola garpu (Groves, 2001). Kukang jawa (*Nycticebus javanicus*) juga merupakan satwa primata primitif yang tidak memiliki ekor, bersifat *nocturnal* (aktif di malam hari), dan

arboreal (tinggal di atas pohon) (Winarti, 2011). Morfologi kukang jawa dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. 1 Kukang jawa (*Nycticebus javanicus*)

sumber: Dokumentasi pribadi *Little Fireface Project*

Menurut (Nowak,1999) Primata ini memiliki *reticulum* yang khusus di dalam tangan dan kakinya yang menghasilkan asam laktat sehingga membantu memungkinkan mereka untuk mencengkram dengan tangan dan kaki selama berjam-jam. Ibu jari dan jempol kaki memiliki permukaan yang kasar dan tegak lurus dengan jari-jari lainnya sehingga terbentang jarak yang jauh antara ibu jari dengan jari-jari yang lainnya. Kukang jawa umumnya ditemukan pada malam hari, karena termasuk hewan nokturnal, hewan ini mudah ditemukan jika matanya tersorot cahaya karena kukang memiliki *tapetum lucidum* yang dapat memantulkan cahaya berwarna jingga hingga jarak 200 m. *Tapetum lucidum* merupakan lapisan bagian belakang retina yang sensitif akan cahaya, dan lapisan ini membantu penglihatan kukang yang aktif pada malam hari (Wiens, 2002).

Morfologi lain yang dimiliki kukang yaitu memiliki 36 buah gigi, empat diantaranya disebut *tooth comb*, yang terdiri dari empat gigi seri pada rahang bawah yang arah tumbuhnya lebih horizontal. *Tooth comb* berfungsi untuk menyisir rambutnya (*grooming*) dan untuk melukai batang pohon sehingga mengeluarkan getahnya. Kemudian kukang memiliki *toilet claw* yaitu cakar kuku yang panjang yang terdapat di jari kedua pada alat gerak bagian belakang, *toilet claw* juga dapat digunakan untuk *grooming* (Ankel-Simons, 2007). Kukang memiliki penciuman yang kuat hal ini dikarenakan kukang

memiliki *rhinarium* atau moncong (ujung hidung) yang selalu lembab dan basah. *Rhinarium* berfungsi untuk membantu daya penciuman kukang alam mengenali jejak bau yang ditinggalkan oleh kukang lain. Kukang jawa memiliki kelenjar brakialis yang terdapat di bagian siku tangan, apabila kukang merasa terancam maka akan mengeluarkan sekresi dan dari hasil sekresi tersebut berbahaya apabila bercampur dengan saliva (Ankel-Simons, 2007; Nekaris, 2014). Racun tersebut didapatkan dengan mencampur minyak dari kelenjar pada lengannya, dengan liur yang ada pada mulutnya. Kukang menggunakan giginya yang kuat untuk menginjeksi racun pada korbannya, atau dengan menjilati rambut dengan campuran tersebut untuk mengurangi ektoparasit (Grow et al., 2015 dalam Nekaris dan Starr, 2015). Berat kukang Jawa yang sudah dewasa memiliki bobot tubuh paling besar jika dibandingkan dengan kukang Sumatera dan kukang Kalimantan, yaitu dengan berat mencapai sekitar 750 - 1.150 g serta memiliki panjang tubuh sekitar 30 cm, sedangkan kukang remaja dan *infant* masing-masing memiliki tubuh sekitar 250-750 g (Franson, 2018; Rode-Margono, Nijman, & Nekaris, 2014).

Kukang Jawa dapat ditemukan di ketinggian 220m dpl hingga 1.600 mdpl (Nekaris et al., 2014; Winarti, 2011). Menurut Pambudi (2008) dalam Winarti (2011), Kukang jawa hidup di hutan primer, hutan sekunder, dan hutan bambu. Hewan nokturnal ini tidak membuat sarang untuk beristirahat atau tempat tinggalnya, melainkan menggunakan percabangan pohon sebagai lokasi tidur (Arismayanti, 2014). . Kukang memilih tempat tidur berupa dahan, ranting, pelepah palem ataupun liana yang dapat memungkinkan sebagai tempat bersembunyi yang aman ketika tidur. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Voskamp, dkk (2014), tingkat pertemuan dengan kukang jawa di pulau Jawa paling tinggi terdapat pada habitat perkebunan dan hutan yang di tanam masyarakat

Kukang Jawa merupakan hewan omnivora, pada habitat aslinya kukang memakan getah (70,24%), nectar (16,27%), serangga (11,9%) dan bunga (1,19%) maka dengan konsumsi paling tinggi yaitu getah. Kukang juga mengkonsumsi telur burung, burung kecil, buah-buahan, sadapan nira aren, getah karet (*gum*), moluska, daun, kulit kayu, bambu, dan jamur (Nekaris dkk.,

2017). Berbeda dengan pakan di habitat aslinya, pola pakan di penangkaran telah ditentukan oleh pengelolanya. Kukang Jawa di pusat penyelamatan maupun penangkaran diberikan makan berupa duku, jangkrik, pisang, burung bulbul, kiwi, ulat hongkong, kaki seribu, ngengat, telur ayam mentah, jeruk, anggur ungu, dan susu formula bayi (Streicher, Wilson, Collins, & Nekarlis, 2013).

Kukang jawa merupakan hewan yang aktif di malam hari (nokturnal) dan tidur atau beristirahat pada siang hari. Kukang jawa ini adalah salah satu hewan yang perilakunya ditentukan oleh cahaya bulan, kukang jawa akan cenderung tidak aktif ketika bulan bersinar terang (*lunarphobic*) (Bottcher-Law et al., 2001; Rode-Margono et al., 2014; Seller, 1996 dalam Nekarlis dan Starr, 2015). Kukang jawa merupakan hewan soliter, terlihat dari kecilnya presentase interaksi social antar kukang dan saat beraktivitas kukang jawa hidup secara arboreal atau menghabiskan hampir seluruh hidupnya di atas pohon (Bottcher-Law dkk., 2001). Pada siang hari keluarga loris akan tidur di percabangan pohon, celah atau mengubur diri di dedaunan pada permukaan tanah. Keluarga dari rosidae berkomunikasi dengan system olfaktori (pembau) dan menggunakan urin sebagai tanda wilayah mereka (Wiens, 2002).

Aktivitas harian kukang jawa merupakan rutinitas yang dilakukan oleh kukang jawa pada setiap harinya. Menurut Rode-Margono dkk., (2014), aktivitas kukang jawa terbagi menjadi:

- 1) Mencari makan (*forage*). Pergerakan yang dilakukan diikuti dengan mencari makan atau biasanya disertai dengan pencarian menggunakan visual dan penciuman).
- 2) Makan (*feed*), aktivitas mengkonsumsi makanan atau meakukan makanan ke dalam mulut. Adapun makanan dari kukang jawa yaitu getah, nectar dari bunga dan buah)
- 3) Menelisik (*groom/autogroom*), aktivitas membersihkan diri (*groom/autogrom*), dengan menjilat atau menyisir rambut menggunakan gigi.
- 4) Istirahat (*rest*), istirahat ini posisi kukang tidak bergerak, umumnya dengan tubuh yang meringkuk, duduk dan mata terbuka.

- 5) Sosial (*social*), interaksi kukang jawa dengan sesamanya, aktivitasnya terdiri dari bermain (*play*) yang ditandai dengan aktivitas menggigit, menggenggam, menggantung dengan kaki yang tidak melukai lawan bermainnya, agresif (*aggression*) yang ditandai dengan bertarung, menggigit, mengancam, mengejar, biasanya diikuti dengan perilaku agnostik ketika bertarung, dan saling membersihkan diri (*allogroom*) yang diikuti dengan menjilat atau menyisir dengan gigi.
- 6) Berpindah tempat (*locomotion/traveling*), gerakan yang dilakukan untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lain.
- 7) Waspada (*alert*), keadaan waspada kukang dengan tubuh diam, namun aktif mengamati lingkungan sekitar.

2.6 Little Fireface Project (LFP)

Sejarah pemberian nama proyek ini dimulai dengan melakukan survei enthnozoologi di seluruh Jawa Barat serta mengetahui bahwa kukang sangat tertanam dalam mitos dan kepercayaan di masyarakat local yang menganggap sebagai makhluk yang berbahaya hali ini dikarenakan bagian tubuhnya dapat digunakan sebagai keberuntungan atau juga bisa untuk menghukum (Nekaris, 2016). Namun secara umum kukang dianggap hewan pemalu, misterius atau jarang terlihat (Nijman dan Nekaris 2014). Dari banyaknya nama yang ada untuk primate ini yaitu monyet angin, pemalu-pemalaudan wajah bulan, maka dipilihlah nama lokal yaitu wajah api dikarenakan matanya yang bersinar sangat terang saat terkena cahaya obor. Maka lahirlah nama proyek Muka Geni atau Little Fireface Project (Nekaris, 2016).

Little Fireface Project (LFP) dipimpin oleh Profesor Anna Nekaris. LFP merupakan yayasan konservasi yang mana mempelajari ekologi kukang dan berkontribusi pada konservasi dan ekologi spesies kukang diseluruh wilayah jelajahnya. Lingkup dalam penelitian proyek ini tersebar luas dari meliputi ekologi perilaku, studi museum, genetika, akustik, taksonomi, Pendidikan konservasi dan ekologi kimia.

Tim LFP melakukan evaluasi program sosialisasi dan edukasi terhadap masyarakat lokal untuk mengajak mereka bergabung dalam Gerakan

konservasi. LFP terlibat dalam berbagai jenis kegiatan pendidikan, beberapa kegiatan yang dilakukan pada sejak 2012 antara lain Klub Alam, Klub Drama, Klub Buku, pembangunan sekolah desa untuk kurikulum nasional dan pengajaran alam serta penilaian buku anak-anak tentang kukang diseluruh wilayah. Adapun salah satu program edukasi dari LFP yang telah dijelaskan tersebut yaitu Nature Club (Klub Alam), yang berada di Cipaganti telah berjalan sejak 2012. Proyek ini berfokus pada Pendidikan konservasi tentang musang dan karnivora kecil lainnya dan membangun jembatan untuk konservasi kukang, dimana anak-anak dapat belajar mengenai keluarga kukang yang tinggal ditanah mereka, peran ekologi kukang dan bagaimana mereka dan keluarganya dapat memiliki hubungan yang saling menguntungkan dengan kukang. Selain kegiatan edukasi yang dilakukan, LFP juga melakukan pemberdayaan kepada masyarakat lokal.

Tujuan utama LFP merupakan untuk memberdayakan atau mengsosialisasikan kepada masyarakat agar tidak memelihara kukang sebagai hewan peliharaan, dapat memahami pentingnya kukang dalam ekosistem dan mampu mengidentifikasi kukang yang diselamatkan dari perdagangan satwa liar ilegal. LFP telah melakukan sosialisasi tersebut melalui pelatihan di lokasi, melalui jejaring social dan melalui berbagai kerja sama dengan pedagang satwa liar ilegal. Sejak tahun 2012 bertempat di lokasi Cipaganti, LFP telah bekerja sama dengan empat rekan ilmiah Indonesia, mempekerjakan 12 orang masyarakat lokal, melatih dan mempekerjakan 9 calon konservasionis sebagai coordinator proyek, memberikan layanan kepada 9 peneliti tamu, menjadi subjek penelitian untuk 6 B.Sc. Mahasiswa, 12 M.Sc. asing dan Indonesia, 6 Ph.D., Mahasiswa dan 2 asisten postdoctoral dan memberikan pelatihan untuk 26 sukarelawan internasional dan siswa.

LFP menggunakan media social untuk beritas tentang penelitian, untuk menginformasika acara, memberikan petisi dan informasi tentang bagaimana cara melaporkan aktivitas ilegal terkait kukan dan mengumpulkan informasi menngeni perdagangan satwa liar ilegal. Jejaring social LFP berlangganan secara luas, memproduksi bulletin tiga kali setahun dengan 1462 pelanggan. LFP juga berperan pentik dalam mengembangkan halaman konservasi kukang

di Wikipedia, dan penelitian yang ditampilkan oleh outlet seperti Huffington Post, New Scientist, National Geographic, Guardian, Radio Times, BBC, Al Jazeera, Mongabay, dan banyak lagi. Sejak 2012, LFP telah terlibat dalam beberapa film dokumenter televisi internasional termasuk jaringan utama seperti Animal Planet (dunia), Discovery Channel (Kanada), History Channel (dunia), BBC (Inggris dan dunia), ABC (AS), Al Jazeera (dunia), Trans7 (Indonesia), NHK (Jepang), dan EBS (Korea) (Nekaris, 2016).

2.7 Penelitian Sebelumnya

1. Nama Peneliti : Reinhard Pekrun
Judul : Emotion and Learning
Diterbitkan : Educational Practices Series-24. *UNESCO International Bureau of Education*, 2014

Temuan Penelitian : Penelitian telah menunjukkan bahwa siswa mengalami banyak emosi selama pelajaran, saat belajar, dan saat mengikuti tes dan ujian. Emosi ini bisa positif atau negatif, dan bisa intens dan sering. Beberapa dari emosi ini dibawa ke dalam kelas dari kehidupan di luar sekolah. Namun, banyak dari mereka berasal dari lingkungan akademik. Empat kelompok emosi akademik sangat relevan untuk pembelajaran siswa.

- 1) Emosi prestasi berkaitan dengan kegiatan pencapaian dan keberhasilan dan kegagalan yang dihasilkan dari kegiatan ini. Contohnya adalah kenikmatan belajar; harapan dan kebanggaan terkait dengan kesuksesan; dan kecemasan dan rasa malu terkait dengan kegagalan. Emosi prestasi meresap dalam pengaturan akademik, terutama ketika pentingnya keberhasilan dan kegagalan dibuat jelas bagi siswa.
- 2) Emosi epistemik adalah emosi yang dipicu oleh masalah kognitif, seperti keterkejutan tentang tugas baru; keingintahuan, kebingungan dan frustrasi tentang rintangan; dan senang ketika masalah terpecahkan. Emosi epistemik sangat penting dalam belajar dengan tugas-tugas baru yang tidak rutin.
- 3) Emosi topik berkaitan dengan topik yang disajikan dalam pelajaran. Contohnya adalah empati terhadap nasib salah satu tokoh yang digambarkan dalam novel, kegelisahan dan rasa muak ketika berhadapan dengan masalah

medis, atau menikmati lukisan yang dibahas dalam kursus seni. Emosi positif dan negatif dapat memicu minat siswa terhadap materi pembelajaran.

4) Emosi sosial berhubungan dengan guru dan teman sebaya di kelas, seperti cinta, simpati, kasih sayang, kekaguman, penghinaan, iri hati, kemarahan atau kecemasan sosial. Emosi ini sangat penting dalam interaksi guru/ siswa dan dalam pembelajaran kelompok. Emosi yang tercantum di atas dapat memiliki pengaruh kuat pada pembelajaran dan prestasi. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami, dan menghadapi emosi yang dialami siswa. Anda dapat menggunakan pengalaman emosional Anda sendiri untuk memahami jenis emosi apa yang mungkin dialami siswa Anda dengan mengingat kenangan masa lalu.

2. Nama Peneliti : Jonathan H. Turner
Judul : Human Emotion (A Sociological Theory)
Diterbitkan : Pertama kali diterbitkan tahun 2007 oleh Routledge
2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14
4RN dan diterbitkan secara bersamaan di AS dan
Kanada oleh Routledge 270 Madison Ave, New York,
NY 10016

Temuan Penelitian : Emosi tidak dapat sepenuhnya mengurangi kekuatan emosi negatif untuk mengganggu tatanan sosial, jadi saya percaya bahwa seleksi alam lebih jauh mengubah anatomi saraf manusia (dan mungkin leluhur hominid langsung kita) untuk menghasilkan apa yang saya sebut kedua. elaborasi -urutan yang merupakan campuran dari ketiganya emosi negatif (Turner, 2000a). berdasarkan hasil, saya melihat rasa malu, bersalah, dan keterasingan sebagai kombinasi dari tiga emosi negatif. Emosi yang dominan adalah kekecewaan-kesedihan, dengan jumlah kemarahan dan ketakutan yang lebih sedikit dalam proporsi yang berbeda. Rasa malu adalah emosi yang membuat diri merasa kecil dan tidak berharga; dan umumnya muncul ketika seseorang merasa bahwa dia tidak berperilaku kompeten atau memenuhi norma sosial untuk perilaku yang diharapkan. Rasa malu sebagian besar adalah kekecewaan, kesedihan pada diri sendiri, diikuti secara berurutan oleh kemarahan pada diri sendiri, dan ketakutan

akan konsekuensi dari perilaku yang tidak kompeten pada diri sendiri. Rasa malu adalah kekuatan emosi untuk kontrol sosial karena sangat menghancurkan, akibatnya orang berusaha menghindari perilaku tidak kompeten dan melanggar norma. Dengan demikian, rasa malu beroperasi untuk mempertahankan pola organisasi sosial dan memberikan sanksi negatif “gigi” karena sanksi tersebut mengaktifkan rasa malu, sehingga memotivasi individu untuk mengubah perilaku mereka. Rasa bersalah adalah emosi yang menggabungkan kekecewaan-kesedihan dengan ketakutan akan konsekuensi terhadap diri sendiri dan kemarahan pada diri sendiri karena melanggar kode moral. Tidak seperti rasa malu, rasa bersalah cenderung terbatas pada tindakan tertentu dan, kecuali kronis, tidak menyerang seluruh diri seseorang (Tangney and Dearing, 2002; Tangney et al., 1996a, b, 1998). Orang-orang melihat bahwa mereka telah melakukan “kesalahan moral” dan umumnya termotivasi untuk mengubah perilaku mereka untuk menghindari rasa bersalah (Turner dan Stets, 2005). Namun, jika rasa bersalah bersifat kronis dan diaktifkan dengan melanggar kode moral yang kuat, seperti tabu inses, hal itu juga dapat ditekan, sehingga memungkinkan salah satu emosi utama pembentuknya muncul - biasanya dalam kasus rasa bersalah, ketakutan dan kecemasan yang intens tetapi juga depresi. Tetap saja, rasa bersalah seperti rasa malu mengurangi kekuatan masing-masing dari tiga emosi negatif yang menjadi asalnya dan, pada kenyataannya, menciptakan emosi yang membuat orang sadar akan kode moral dan bersedia mematuhi untuk menghindari rasa bersalah.

BAB III METODOLOGI

3.1 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan persepsi mengenai definisi variabel penelitian yang digunakan, maka variabel penelitian yang dimaksud dalam definisi operasional sebagai berikut:

1. Eksplorasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan untuk mencari atau menyelidiki fenomena emosi peserta klub alam selama mengikuti kegiatan konservasi.
2. Emosi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah fenomena yang melibatkan koordinasi beberapa aspek proses psikologi termasuk komponen afektif, kognitif, fisiologis, dan ekspresif yang akan muncul saat peserta klub alam mengikuti kegiatan pendidikan konservasi kukang (*Nycticebus javanicus*).
3. Program Pendidikan konservasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu program yang bertujuan untuk mendidik atau mengedukasi peserta klub alam melalui serangkaian kegiatan yang dirancang untuk menstimulus keterlibatan emosi peserta didik terkait konservasi kukang (*Nycticebus javanicus*).

3.2 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang dilakukan adalah *mixed methods* (metode campuran/kombinasi). Menurut Creswell dalam buku Sugiyono (2013) menyatakan bahwa “*Mixed methods research is an approach to inquiry that combines or associated both qualitative quantitative from of research*”. Metode kombinasi merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan atau menghubungkan antara metode penelitian kualitatif dan metode kuantitatif. Model *mix methods* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *concurrent* dimana penggabungan metode dengan cara dicampur dalam waktu yang sama.

Menurut Sugiyono (2013) metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, Teknik

pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data yang bersifat induktif atau kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Metode kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan yang tidak diperoleh oleh alat-alat prosedur statistik atau alat-alat kuantifikasi lainnya, penelitian dengan pendekatan kualitatif ini mengarah pada penelitian tentang kehidupan, sejarah, perilaku seseorang atau hubungan-hubungan interaksional, (Strauss dalam Ahmadi, 2016). Pada metode kualitatif ini menggunakan pendekatan studi kasus.

Studi kasus menurut Tuwu (1993) adalah penelitian yang dilakukan secara terinci tentang seseorang atau sesuatu unit selama kurun waktu tertentu. Pendekatan ini akan melibatkan peneliti dalam penyelidikan lebih mendalam dan pemeriksaan secara menyeluruh terhadap tingkah laku seseorang. Pendekatan dengan studi kasus dapat memberikan beberapa keuntungan, yaitu kita dapat melakukan penelitian lebih mendalam dengan menggali seluruh kepribadian seseorang dan latar belakang lingkungannya. Adapun keuntungan yang lain adalah kesempatan memperoleh wawasan mengenai konsep-konsep dasar individu atau kelompok. Sedangkan Studi kasus menurut Stake (2005), mengatakan bahwa studi kasus merupakan penelitian yang memiliki tujuan penting dalam meneliti dan mengungkap serta kekhasan karakteristik yang terdapat di dalam kasus yang diteliti. Data etnografi yang dikumpulkan berupa video, wawancara, catatan lapangan dan buku harian (*Diary*) emosi siswa yang diselesaikan pada akhir setiap pertemuan atau aktivitas.

Berdasarkan penjelasan di atas maka studi kasus dapat disimpulkan yaitu penelitian yang terinci yang akan melibatkan peneliti untuk penyelidikan secara mendalam dan menyeluruh berdasarkan yang ditemui dilapangan sehingga data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa video/gambar, wawancara, catatan lapangan dan buku harian emosi siswa (*Student Emotion Diaries*) yang diselesaikan pada akhir setiap pertemuan.

Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, Teknik pengumpulan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, dan analisis data bersifat statistik (Sugiyono, 2013).

Metode kuantitatif menurut Margono (2010) yaitu suatu penelitian yang datanya berupa angka yang digunakan sebagai alat untuk menemukan sebuah keterangan. Menurut Zuhairi dkk., (2016), penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Maka pendekatan kuantitatif merupakan data yang terkumpul dalam penelitian dapat dianalisis dengan menggunakan analisis statistik. Pada metode kuantitatif ini data yang diperoleh merupakan soal dan hasil pretest, posttest yang selanjutnya akan dianalisis secara statistik.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan dimulai dari bulan 10 Oktober 2022 sampai dengan 3 Desember 2022. Bertempat di Konservasi Kukang Little Fireface Project (LFP) Desa Cipaganti, Kecamatan Cisarupan, Kabupaten Garut, Jawa Barat.

3.4 Sumber Data dan Data

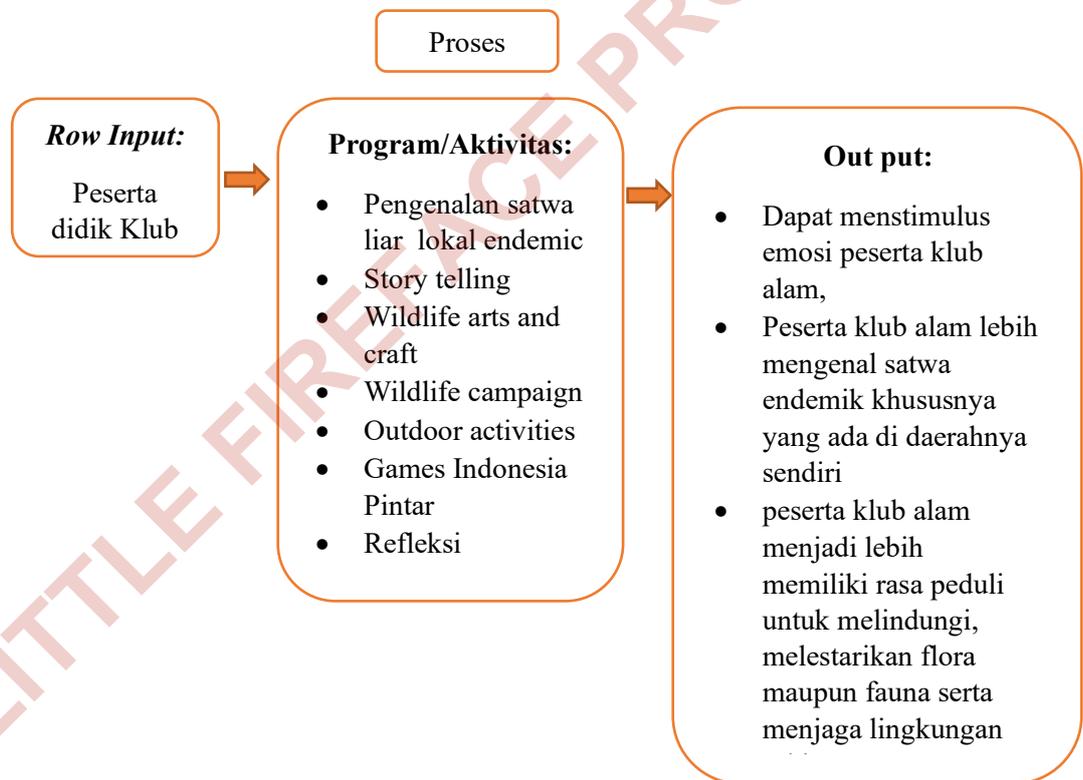
Sumber data dalam penelitian merupakan darimana subyek data diperoleh. Sumber data penelitian ini yaitu data primer yang didapatkan secara langsung oleh peneliti dari peserta klub alam melalui proses pretest, posttest, *Student Emotion Diaries* (buku harian emosi siswa), *field notes* (catatan lapangan), wawancara, video dan gambar. Objek data atau sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan istilah *social situation* atau situasi sosial.

Dalam penelitian kualitatif dan *mixed method* (Metode kombinasi) tidak menggunakan istilah populasi, tetapi oleh Spradley (1980) dinamakan "*Social situation*" atau situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen yaitu: tempat (*place*), pelaku (*actors*) dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergi. Situasi sosial tersebut dapat dinyatakan sebagai objek penelitian yang diketahui (Sugiyono 2012). Pada penelitian ini, peneliti memasuki situasi sosial tertentu dengan melakukan observasi kepada siswa yang akan di teliti yaitu kepada siswa peserta Klub Alam dari usia 9-12 tahun, Di Desa Cipaganti, Kecamatan Cisarupan, Kabupaten Garut, Jawa Barat. Penentuan sumber data dilakukan Non Probability Sampling (*purposive sampling*), yaitu pengambilan sampel (*responden*) berdasarkan atas suatu pertimbangan tertentu dengan menetapkan

ciri-ciri khusus atau dengan syarat tertentu yang dikehendaki peneliti. Untuk menentukan sampel atau dalam situasi social ini dapat dikatakan pelaku dan lebih umumnya responden dalam penelitian ini, maka peneliti menetapkan beberapa pertimbangan atau syarat khusus sebagai berikut:

1. Siswa yang memenuhi persyaratan yaitu berumur 9-12 tahun
2. Konsisten dalam mengikuti kegiatan, minimal mengikuti lima kegiatan.
3. Yang mengikuti pretest dan posttest

Maka berdasarkan pertimbangan tersebut responden atau siswa yang memenuhi syarat yaitu 10 orang/siswa. Pada siswa ini tidak terlepas dari proses atau kegiatan yang dilakukan yang sudah dirancang dalam modul kegiatan. Adapun proses dalam aktivitas situasi sosial ini sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Proses aktivitas dalam Situasi Sosial Penelitian

(sumber: Mulyani, 2022)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Menurut sugiyono (2013) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari sebuah penelitian adalah mendapatkan data. Adapun Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian adalah:

3.5.1 Observasi

Menurut Hadi (1986) dalam Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa, observasi diartikan sebagai pengamatan, pencatatan dengan sistematika fenomena-fenomena yang diselidiki. Maka pengamatan (observasi) adalah metode pengumpulan data yang mana peneliti ataupun kolaboratornya mencatat seluruh informasi sebagaimana yang telah mereka lihat selama penelitian. Sedangkan menurut Nasution dalam Sugiyono (2013) observasi merupakan dasar dari semua ilmu pengetahuan, maka dengan proses observasi, peneliti dapat mengetahui fakta dan data secara langsung di lapangan.

Observasi dapat diartikan suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang ada di lapangan. Adapun observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu pada identitas siswa yang akan mengikuti klub alam di desa Cipaganti, jumlah siswa klub alam yang berumur 9-12 tahun, serta aktivitas rutin anak-anak yang tidak bisa ditinggalkan. Selain itu pada tahap observasi ini peneliti juga menyampaikan maksud dan rancangan yang akan dilaksanakan selama penelitian berlangsung

3.5.2 Wawancara

Menurut Sugiyono (2013), wawancara adalah pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara (*Interview*) adalah salah satu dari wujud komunikasi interpersonal atau komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih, dimana bentuk komunikasi yang langsung tanpa perantara media antar individu.

Menurut Esterberg (2002) dalam Sugiyono (2013) bahwa wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga akan dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara mendalam yang bersifat tidak formal atau dapat dikatakan tidak terstruktur dan bersifat terbuka sehingga bebas mengemukakan pendapat dan alasannya dalam bertindak maupun melakukan sesuatu. Wawancara tidak struktur merupakan wawancara yang bersifat tidak formal sehingga responden memiliki kebebasan untuk memberikan jawaban. Menurut Sugiyono (2013) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Wawancara (*Interview*) penelitian ini yaitu dari hasil emosi siswa yang mencolok yang di dapat dari memutar ulang video ataupun melihat gambar atau dapat dikatakan hasil dokumentasi setiap kegiatan dan catatan lapangan (*Field Notes*), maka akan dilakukan wawancara kepada siswa. Hal ini dilakukan untuk mengintrepretasikan dan mengvalidasi emosi yang muncul pada siswa

3.6 Instrumen Penelitian

Instrument penelitian yaitu alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar penelitian berjalan dengan lebih sistematis dan lebih mudah. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument penelitian sebagai berikut:

3.6.1 Buku harian emosi siswa (Student emotion diaries)

Buku harian emosi siswa dalam penelitian ini adalah sebuah template yang diadopsi dari penelitian Zembylas (2002) yang dimodifikasi oleh peneliti, buku harian emosi siswa ini berisi pertanyaan singkat yang diberikan kepada siswa pada setiap akhir pelajaran bertujuan untuk merekam emosi mereka selama pelajaran.

Buku harian emosi siswa dianalisis untuk bukti pelajaran dengan minat tinggi serta emosi terpisah yang terkait dengan aktivitas tertentu. Siswa dapat mengidentifikasi setiap emosi dengan menempelkan setiap emotikon (wajah yang menunjukkan emosi) dan siswa dapat mengklasifikasikan minat dan kebosanan sebagai 'kondisi kognitif' dalam emosi, ada skala yang ditambahkan di bagian bawah halaman, sehingga siswa dapat memilih tingkat minat mereka dalam setiap pelajaran atau kegiatan sesuai suasana hati, dengan melingkari skala tingkat kebosanan dimulai skala 1 (sangat setuju bosan) hingga 5 (sangat tidak setuju bosan) begitupun dengan skala tingkat ketertarikan dimulai skala 1 (sangat setuju tertarik) hingga 5 (sangat tidak setuju tertarik) serta terdapat kolom alasan yang harus diisi siswa sehingga akan diketahui apa yang menyebabkan mereka bosan dan menarik atau tertarik.

3.6.2 Catatan Lapangan (*Field Notes*)

Catatan Lapangan (*Field Notes*) menurut Bogdan dan Biklen (2007) merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami dan dipikirkan dalam rangka untuk pengumpulan data terhadap data kualitatif. Adapun yang dilihat dalam penelitian ini yaitu Ekspresi wajah (*facial expression*), Gerakan tubuh (*Body movement*) dan ekspresi verbal atau lisan (*verbal expression*) dicatat bersamaan dengan tujuan hal ini dapat ditanyakan ulang kepada siswa mengapa siswa menampilkan emosi tersebut. Dalam mencatat catatan lapangan ini peneliti di bantu oleh Tim LFP sebagai observer. Sebelum itu peneliti memberikan pengarahan untuk observer dan memberikan catatan kepada observer agar tidak keluar dari yang sudah ditentukan serta peneliti memberikan artefak setiap emosi hal ini memudahkan observer untuk melihat dan meneliti emosi apa yang ditampilkan siswa.

3.6.3 Video dan Gambar

Video pada yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil rekaman dari setiap aktivitas yang telah diabadikan atau direkam, dapat diputar ulang rekaman video tersebut dengan tujuan untuk menemukan episode

yang relevan di mana siswa mengekspresikan emosi yang kuat serta interaksi siswa.

Gambar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah foto yang diambil ketika setiap kegiatan berlangsung, hal ini bertujuan agar dapat menemukan dengan cepat ketika siswa mengekspresikan emosi yang kuat pada saat kegiatan

3.6.4 Pretest dan Posttest

Untuk mengukur kemampuan setiap siswa peneliti memberikan pretest dan post-test. Pre-test merupakan tes awal yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan post-test merupakan tes yang dilakukan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian dapat diketahui dengan akurat, adakah perubahan dalam pengetahuan peserta selama kegiatan atau pembelajaran.

3.6.5 Reliabilitas Inter-rater

Menurut Sundayana (2018), “Reliabilitas instrument penelitian adalah suatu alam yang memberikan hasil yang tetap sama (konsisten, ajeg). Hasil pengukuran itu harus tetap sama (relatif sama) jika pengukurannya diberikan pada subyek yang sama meskipun dilakukan oleh orang yang berbeda, waktu yang berlainan, dan tempat yang berbeda pula”. Instrumen yang reliabel adalah instrument yang menghasilkan data yang sama saat mengukur benda yang sama beberapa kali. Jika instrument tersebut menghasilkan hasil pengukuran yang tetap maka dapat dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi.

Inter-rater reliability yaitu reliabilitas yang dilihat dari tingkat kesepakatan (agreement) antar rater (penilai). Inter-rater reliability (IRR) akan memberikan gambaran berupa skor tentang sejauh mana tingkat consensus atau kesepakatan yang diberikan ahli atau rater. Penelitian ini melibatkan dua orang ahli atau rater sebagai penilai. Sehingga menggunakan koefisien kesepakatan Cohen Kappa (K) dengan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{Po - Pe}{1 - Pe}$$

Keterangan:

K = Koefisien Cohen Kappa

Po = Proporsi kesepakatan teramati

Pe = Proporsi Kesepakatan Harapan

1 = Konstanta

Adapun Interpretasi Kesepakatan Kappa ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Klasifikasi Reliabilitas Inter Rater

Nilai Kappa	Keterangan
$\leq 0,20$	Buruk
0,21 – 0,40	Kurang
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Baik
0,81 – 1,00	Sangat Baik

Berdasarkan perhitungan reliabilitas Inter rater dengan aplikasi *software SPSS (Statistical Program for Social Science) v.22 for windows*, maka klasifikasi interpretasi reliabilitas Inter Rater K (Nilai Cohen Kappa) pada pretest sebesar 0,55 berada diantara 0,41-0,60 koefisien reliabilitas termasuk kategori sedang. Sehingga penilaian pretest dari dua rater dapat dikatakan reliabel atau dapat dikatakan tingkat agreement atau reliabilitasnya dari dua rater ini sedang. Dan nilai asyomo standard error sebesar 0,159 maka semakin kecil nilainya maka sangat kecil kemungkinan error terjadi. Sedangkan interpretasi reliabilitas inter rater pada nilai Posttest dari 2 orang rater (penilai), measure of agreement Kappa sebesar 0,767, maka dapat di Interpretasi kesepakatan atau kekuatan Kappa-nya Baik. Sehingga penilaian posttest dari dua rater dapat dikatakan reliabel atau dapat dikatakan tingkat agreement atau reliabilitasnya dari dua rater ini baik. Dan nilai asyomo standard error sebesar 0,144 maka semakin kecil nilainya maka sangat kecil

kemungkinan error terjadi. Maka dapat disimpulkan reliabilitas pretest maupun posttest dapat dikatakan reliabel. Perhitungan selengkapnya dapat di lihat pada lampiran 13.

3.7 Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang sudah diperoleh dari hasil wawancara, catatan dan dokumentasi, sehingga data mudah dipahami serta temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2013) . Adapun analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.7.1 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah bagian dari sebuah statistika yang mempelajari suatu alat, teknik atau prosedur yang digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan kumpulan data atau hasil pengamatan. Data yang dikumpulkan harus dapat disajikan dengan mudah dimengerti, menarik, komunikatif dan informatif bagi pihak yang lain. Bentuk – bentuk penyajian data secara umum dibagi dalam dua aspek, yaitu (1) penyiapan data yang mencakup proses editing, pengkodean, dan pemasukkan data, serta (2) pada analisis pendahuluan meliputi pemilahan, pemeriksaan, dan penyusunan data sehingga diperoleh gambaran, pola dan hubungan yang lebih bermakna (Walpole, 2012).

Analisis statistik deskripsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk menampilkan suatu data agar dipaparkan secara baik dan dapat diinterpretasikan secara mudah. Deskriptif meliputi penyusunan data dalam bentuk yang mudah dibaca secara lengkap.

3.7.2 Triangulasi Data

Triangulasi adalah Teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sutau yang lain, diluar itu untuk keperluan pengecekan

atau suatu pembandingan terhadap data itu (Moleong, 2017). Triangulasi dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sama.

Triangulasi data adalah Teknik untuk menguji kredibilitas data, dengan menggunakan berbagai sumber data seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi atau jug dengan mewawancarai lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda (Gunawan, 2016). Triangulasi data dalam penelitian ini adalah menggunakan triangulasi sumber yaitu peneliti dapat mengkaji beberapa sumber data seperti hasil dokumentasi video dan gambar, wawancara, field notes (catatan lapangan), video dan gambar yang sudah ada dan mengecek hasil data yang sudah diperoleh oleh peneliti.

3.7.3 Uji Gain Ternormalisasi

Menurut Sundayana (2018) normalitas sebaran data menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik yang dipakai untuk penganalisisan selanjutnya. Pada saat mendapatkan hasil penelitian dengan kemampuan awal yang berbeda, atau ingin mengetahui hasil belajar, maka perlu digunakan gain ternormalisasi. Gain ternormalisasi (g) yaitu untuk memberikan gambaran umum peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus gain ternormalisasi yang dikembangkan oleh Hake (1999) dalam (Sundayana, 2018) sebagai berikut:

$$\text{Gain ternormalisasi} = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretes}}$$

Skor gain ternormalisasi dapat dikategorikan kedalam lima kategori yaitu:

Tabel 3. 2 Uji Gain Ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

Berdasarkan perhitungan N-gain score menggunakan *SPSS*, menunjukkan bahwa rata-rata skor N-gain adalah 0,614 sehingga dapat diinterpretasikan sedang. Perhitungan yang lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 14.

3.8 Prosedur Penelitian

Sebuah penelitian akan berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan, jika penelitian itu dapat dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. Oleh karena itu, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik guna untuk mencapai hasil yang maksimal, maka dalam penelitian ini peneliti menyusun langkah-langkah penelitian secara sistematis sebagai berikut:

3.8.1 Tahap Persiapan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus menyiapkan hal-hal yang akan dilakukan ketika penelitian nanti. Hal ini dilakukan agar ketika masuk kelapangan penelitian dapat berjalan dengan baik dan lancar. Oleh karena itu maka diperlukan tahapan-tahapan persiapan sebelum melakukan penelitian. Persipan yang harus dilakukan diantaranya:

- 1) Studi literatur mengenai masalah yang akan diteliti
- 2) Melakukan pengajuan judul
- 3) Membuat proposal penelitian yang dibimbing oleh Dosen Pembimbing.
- 4) Mengikuti seminar proposal
- 5) Menyusun instrumen penelitian dan modul kegiatan dengan persetujuan Dosen Pembimbing skripsi.

3.8.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap pelaksanaan penelitian diawali dengan melakukan observasi, dimana peneliti mengunjungi lokasi penelitian serta mengunjungi setiap sekolah yang ada di lokasi untuk memberi tahu telah dibuka kembali klub alam, mencocokkan waktu atau jadwal pelaksanaan penelitian agar tidak terjadi bentrok dengan acara yang lain serta mengumpulkan data peserta. Pada akhirnya ditahap ini peneliti mengumpulkan data dan identitas peserta yang tergabung kedalam klub alam. Tahap ini merupakan hal yang sangat penting untuk peneliti agar dapat melakukan persiapan yang matang sehingga proses pengambilan data kelapangan menjadi mudah dan lancar.

Pada tahap selanjutnya peneliti terjun langsung kelapangan untuk penelitian dan pengambilan data yang sesungguhnya. Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti sudah merancang instrumen yang akan dilakukan dan dalam proses penelitian peneliti dibantu oleh beberapa rekan dari Little Fireface Project. Kegiatan penelitian ini sudah terangkum dalam modul kegiatan yang sudah dirancang oleh peneliti, modul ini dirancang untuk tujuh kali pertemuan secara bertatap muka langsung dengan peserta. Adapun instrument yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu, pre-test, post-test, *Student Emotion Diaries* (SED), *Field notes* (catatan lapangan), video atau gambar, dan wawancara. Tujuan melakukan semua instrumen tersebut adalah untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk dapat menjawab permasalahan penelitian dan pertanyaan-pertanyaan penelitian. Setiap selesai melaksanakan kegiatan penelitian dilapangan, peneliti merekap data yang didapatkan dari hasil *Field notes* (catatan lapangan), melihat kembali hasil video maupun gambar yang terdokumentasi, serta melihat catatan harian siswa atau *Student Emotion Diaries* (SED) yang mana dari tiga komponen ini pada pertemuan selanjutnya akan di validasi dan diperjelas setiap emosi dan perilaku yang di tampilkan anak dengan melakukan wawancara.

Adapun tahap-tahap secara rinci pelaksanaan penelitian diantaranya sebagai berikut:

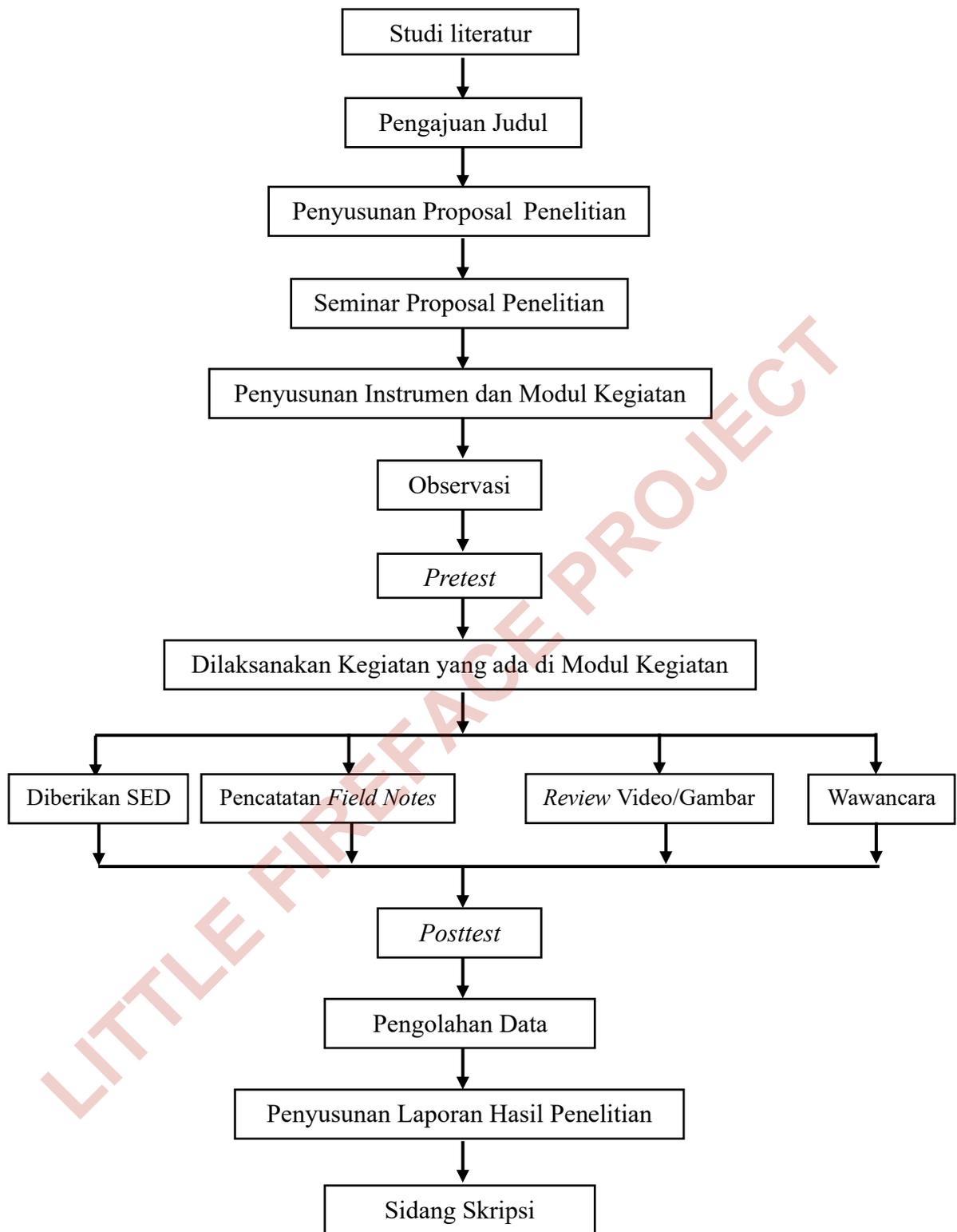
1. Melakukan observasi lapangan
2. Mengadakan pretest
3. Melaksanakan kegiatan yang ada di modul kegiatan
 - Memberikan *Student Emotion Diaries* (SED)
 - Mencatat *field notes* oleh observer
 - Melakukan wawancara kepada siswa yang memunculkan emosi yang mencolok
4. Mengadakan posttest

3.8.3 Tahap Akhir Penelitian

Pada tahap akhir penelitian yaitu tahap pengolahan dan pemaknaan data. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting untuk mendapatkan kesimpulan secara keseluruhan dari data-data yang telah terkumpul, hal ini untuk menjawab permasalahan dan pertanyaan penelitian. Tahap ini juga dilakukan agar data yang telah terkumpul dapat lebih mudah untuk dipahami dan di komunikasikan kepada orang banyak. Adapun tahap akhir penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data hasil penelitian.
2. Melakukan pengolahan dan analisis data.
3. Melakukan konsultasi terhadap hasil pengolahan dan analisis data kepada dosen pembimbing skripsi.
4. Menyusun laporan penelitian yang dibimbing oleh Dosen Pembimbing.

Dalam penelitian ini terdapat alur penelitian yang peneliti lakukan. Untuk lebih jelasnya alur penelitian yang peneliti lakukan dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 3. 2 Diagram Alur Penelitian

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Kegiatan Umum Penelitian

Little Fireface Project (LFP) merupakan Lembaga konservasi kukang yang ada di Garut tepatnya di Desa Cipaganti, Kecamatan Cisurupan Kabupaten Garut. Adapun salah satu program edukasi dari LFP yaitu *Nature Club* (Klub Alam), yang telah berjalan sejak 2013. Proyek ini berfokus pada pendidikan konservasi tentang musang dan karnivora kecil lainnya dan membangun jembatan untuk konservasi kukang. LFP juga selain sebagai tempat konservasi, program edukasi dan sains yang lain terdapat kegiatan yang mana di dalamnya dapat bekerjasama untuk melakukan penelitian. Peneliti bekerjasama dan melakukan penelitian di program edukasi LFP yaitu di *Nature Club* (klub alam).

Penelitian yang dilakukan yaitu eksplorasi emosi peserta klub alam selama mengikuti program pendidikan konservasi kukang di *Little Fireface Project (LFP)*. Sebelum melakukan penelitian kami membuka pendaftaran peserta klub alam hal ini bertujuan untuk lebih banyak anak yang mengikuti klub alam di seluruh sekolah yang ada di Cipaganti, serta mengaktifkan kembali kegiatan Klub Alam yang sudah mulai terhenti. Setelah anggota klub alam terdata maka diberitahukan bahwa kegiatan klub alam akan dilakukan dua kali dalam seminggu dengan hari yang sudah ditentukan bersama yang tentunya tidak akan mengganggu kegiatan mereka sebelumnya yaitu sekolah agama atau mengaji.

Pada penelitian ini dibutuhkan asisten atau observer untuk membantu pengambilan data yang mana akan dibantu oleh pihak LFP, observer memiliki tugas untuk mencatat field notes (catatan lapangan) yaitu dengan mencatat segala tingkah laku yang mencolok serta ekspresi secara *verbal ekspresion* (ekspresi secara verbal) yang ditampilkan oleh anak, sehingga peneliti harus menjelaskan setiap artefak emosinya dimana mencakup kedalam beberapa komponen yaitu, afektif, kognitif, fisiologis, ekspresif.

Pada pertemuan pendahuluan peneliti memperkenalkan berbagai instrumen atau beberapa hal yang harus diisi dan dipahami oleh anak-anak, yang pertama yaitu buku harian siswa yang dinamai *Student Emotion Diaries (SED)*. Buku

harian ini merupakan hal yang utama dalam pengambilan data penelitian, dikarenakan buku ini merupakan luapan emosi siswa yang dapat dituangkan melalui catatan mengenai segala perasaan emosi yang mereka rasakan, sehingga peneliti lebih mudah mengetahui emosi yang dirasakan siswa selama mengikuti kegiatan. Siswa dapat menempelkan stiker emosi pada tabel yang sudah disediakan di lembar *Student Emotion Diaries* (SED) serta dapat menuliskan alasan ketika apa dan apa yang dilakukannya ketika siswa merasakan emosi-emosi yang muncul pada dirinya. Ada beberapa stiker emosi yang telah disiapkan sesuai dengan emosi primer serta elaborasinya, stiker ini juga dijelaskan kepada siswa agar mereka paham.

Setelah itu menjelaskan modul kegiatan, dimana modul kegiatan ini merupakan rancangan kegiatan selama berlangsungnya kegiatan klub alam. Modul kegiatan ini dirancang selama tujuh kali pertemuan atau ada tujuh kegiatan yang akan dilakukan, modul kegiatan dapat dilihat pada lampiran 1. Pada pertemuan pendahuluan ini setelah diberikan penjelasan beberapa hal yang harus mereka pahami, peneliti memberikan pretest atau tes awal yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan awal siswa dalam mengenal kukang jawa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada pertemuan selanjutnya baru dimulai dengan kegiatan yang telah di rancang di modul kegiatan yaitu terdapat tujuh kegiatan. Setelah seluruh kegiatan selesai kami melakukan posttest atau tes yang dilakukan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Tes ini sangat penting untuk mengukur sejauh mana daya ingat atau memori siswa selama pembelajaran serta adakah perbedaan kemampuan hasil belajar sebelum dan sesudah kegiatan di lakukan

4.2 Emosi Primer dan Elaborasi Emosi yang Tereksplorasi Peserta Klub

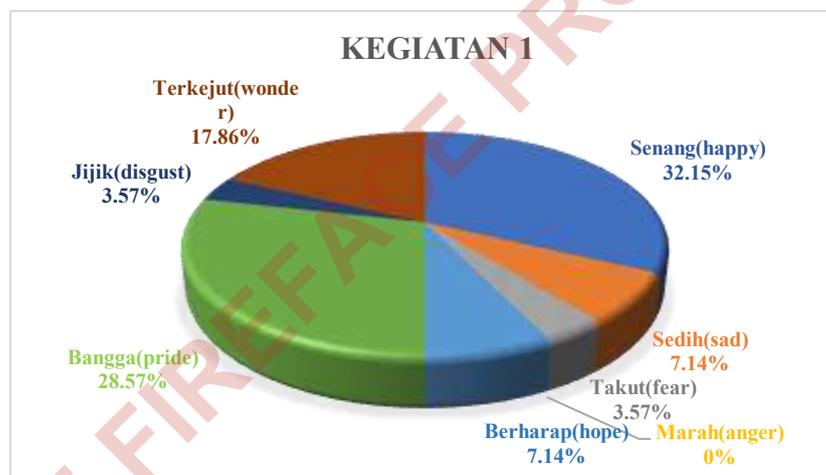
Alam Selama Kegiatan

4.2.1 Kegiatan 1 Pengenalan Satwa Liar Lokal Endemik

Pada kegiatan 1 yaitu mengenai pengenalan satwa liar lokal endemic yang dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2022 dengan tujuan kegiatan untuk mengetahui satwa liar lokal endemic. Pada kegiatan ini peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi dengan bantuan media poster satwa liar lokal endemic. Poster ini sudah

dilengkapi dengan gambar satwa liar endemik serta penjelasannya. Setelah itu siswa dapat memilih beberapa gambar hewan yang ada di poster untuk mereka gambar serta menulis penjelasannya, kemudian mereka akan mengpresentasikan hasilnya. Setiap kegiatan ini berlangsung, tidak terlepas dari pengawasan observer untuk mencatat perilaku siswa yang mencolok diantaranya: ekspresi wajahnya, tingkah laku yang dilakukan, dan *verbal ekspresion* atau ekspresi secara verbal seperti duh, ah, cape, males dan kata-kata lainnya. Setelah kegiatan ini selesai siswa diberikan buku SED (*Student Emotion Diaries*) untuk menceritakan emosi apa yang mereka rasakan.

Adapun emosi yang tereksplorasi selama kegiatan satu pada *Student Emotion Diaries* (SED), dapat dilihat pada diagram berikut



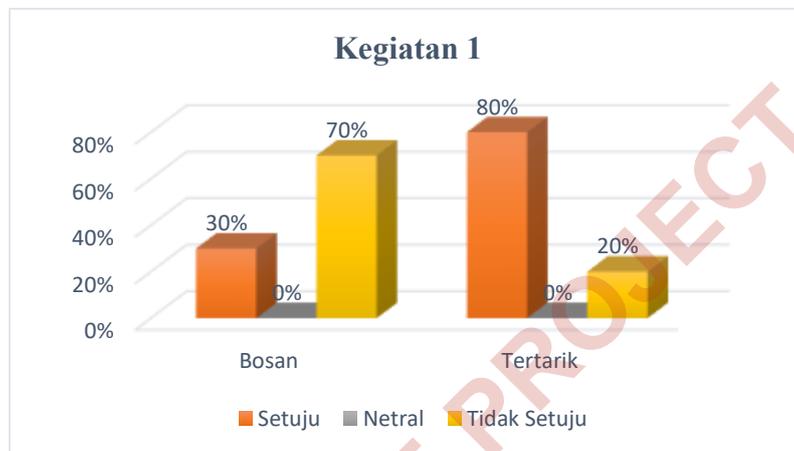
Gambar 4. 1 Diagram Emosi yang Tereksplorasi pada Kegiatan 1

Gambar 4.1 memberikan gambaran bahwa pada kegiatan satu emosi yang tereksplorasi dominan atau emosi yang sering muncul adalah emosi senang (*happy*) dengan persentase 32,15%, dimana emosi ini termasuk ke dalam emosi positif.

Pada kegiatan satu ini siswa lebih banyak menempelkan emotikon emosi senang, hal ini juga dapat dilihat dari deskripsi yang siswa catat mereka merasakan senang ketika sedang menggambar, menulis dan bahkan ketika mereka berkenalan hal ini dikarenakan suasana ruangan bersahabat sehingga mereka merasa nyaman. Ketika mereka merasakan

emosi senang yang dilakukan adalah tertawa dan tersenyum. Hasil tersebut dilihat dari buku harian siswa yang ditulis langsung oleh siswa sesuai dengan perasaan mereka sendiri.

Selain itu dari *Student Emotion Diaries* (SED), siswa dapat menuliskan tingkat ketertarikan dan kebosonan selama mengikuti kegiatan ini, adapun hasilnya sebagai berikut:



Gambar 4. 2 Diagram Ketertarikan Siswa selama Kegiatan 1

Berdasarkan Gambar 4.2 siswa lebih dominan mengalami ketertarikan pada kegiatan satu dengan persentase 80%, siswa yang dominan tertarik ketika mereka sedang melakukan menggambar. Sehingga di kegiatan satu ini mereka merasakan senang (*happy*), hasil ini dapat dilihat dari hasil SED yang ada pada lampiran 2.1. Fakta ini diperkuat juga dari *field notes* (catatan lapangan), foto atau video dan hasil wawancara.

Pada *field notes* (catatan lapangan) siswa menampilkan ekspresi senang, ceria, tertawa dan antusias dalam pembelajaran. Kemudian berdasarkan hasil dokumentasi foto dan video yang terlihat mereka menampilkan senyuman yang lebar, tertawa. Berikut hasil dokumentasi dari kegiatan satu.



Gambar 4.3 Dokumentasi kegiatan 1

Untuk mengetahui kebenaran emosi dari field notes dan hasil dokumentasi, peneliti mewawancarai siswa yang menampilkan emosi mencolok di wawancara “mengapa ketika melihat poster mata kamu berbinar sambil tersenyum?” dan jawaban dari siswa tersebut dia senang lihat hewan yang di poster dan dia senang bisa ikut kegiatan klub alam. Sehingga dari hasil data yang ada maka dapat dikatakan kegiatan satu ini siswa mengalami emosi senang. Untuk melihat hasil wawancara yang lebih jelas dapat dilihat di lampiran 4.

Menurut Scherer, 2009, emosi adalah fenomena yang melibatkan koordinasi beberapa aspek proses psikologi termasuk komponen afektif, kognitif, fisiologis, motivasi dan ekspresif. Berdasarkan data hasil diatas maka siswa akan merasakan nyaman (afektif), optimis akan hasil kegiatan (kognitif), tertawa karena merasa senang (fisiologis) serta terlihat di wajah nya tersenyum merekah.

Pada kegiatan satu ini emosi yang tidak muncul adalah emosi marah (*anger*), peneliti berasumsi tidak munculnya emosi marah dikarenakan konten dari kegiatan satu ini yaitu dengan mengenal satwa liar endemik menggunakan media poster tidak dapat menstimulus atau memicu emosi marah, dan diluar dari pembelajaran pun siswa tidak terlihat mengalami emosi marah yang mana bisa saja dapat dipicu dari pertengkaran atau perselisihan antar teman, tetapi itu tidak terjadi karena dapat dilihat dari kelas yang nyaman dan bersahabat sehingga emosi negatif marah ini tidak muncul pada kegiatan satu.

4.2.2 Kegiatan 2 Story Telling

Pada kegiatan 2 yaitu mengenai *story telling* kondisi satwa yang terancam punah khususnya kukang jawa, dilaksanakan tanggal 02 November 2022. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa peduli peserta klub alam terhadap keberadaan kukang jawa. Kegiatan ini dimulai dengan siswa menonton video mengenai kukang yang hidup di alam liar, keberadaan kukang yang hidup berdampingan dengan manusia serta hal-hal mitos yang membuat kukang jawa ini dapat terancam punah. Kemudian setelah menonton siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat mengenai apa yang telah ditontonnya. Hal ini untuk melihat seberapa peduli mereka terhadap keberadaan kukang. Setiap kegiatan ini berlangsung tidak terlepas dari pengawasan observer untuk mencatat perilaku siswa yang mencolok dilihat dari ekspresi wajahnya, tingkah laku yang dilakukan, dan *verbal ekspresion* atau ekspresi secara verbal. Dan setelah kegiatan ini selesai siswa diberikan buku SED (*Student Emotion Diaries*) untuk menceritakan emosi apa yang mereka rasakan.

Emosi yang terekplorasi selama kegiatan kedua pada *Student Emotion Diaries* (SED), dijelaskan dalam Gambar berikut ini.



Gambar 4. 4 Diagram Emosi yang Terekplorasi pada Kegiatan 2

Berdasarkan Gambar 4.4 emosi yang terekplorasi dominan atau emosi yang sering muncul adalah emosi senang (*happy*) dan bangga

(*pride*) dengan persentase 39,13% yang termasuk kedalam emosi positif.

Pada kegiatan dua ini siswa lebih dominan merasakan emosi senang (*happy*) dan bangga (*pride*) hal ini dilihat dari banyaknya emotikon emosi yang mereka tempelkan pada SED. Pada saat menonton video sebagian besar siswa mengalami emosi (*happy*), dan yang siswa lakukan saat merasakan emosi ini tersenyum dan tertawa. Sedangkan siswa merasakan emosi bangga (*pride*) pada saat siswa melihat kukang, menceritakan tentang kukang didepan, pada saat maju kedepan dan siswa bangga ketika mengikuti kegiatan Klub Alam, hal ini diperkuat juga dari data *field notes* (catatan lapangan), hasil dokumentasi video/gambar serta hasil wawancara.

Berdasarkan data *field notes* (catatan lapangan) kebanyakan siswa terlihat ceria, senyum, tertawa, antusias dalam menjawab pertanyaan hingga serius memperhatikan video yang mereka lihat. Kemudian dari hasil dokumentasi video dan gambar yang terlihat ada yang tertawa, tersenyum, mengobrol hingga tertawa sampai ada yang terlihat serius dalam memperhatikan video, hasil data tersebut merupakan hasil dari observer yang mencatat setiap emosi maupun perilaku yang ditampilkan dan hasil peneliti dalam menganalisis video maupun gambar yang ada. Adapun hasil dokumentasi dari kegiatan dua ini, sebagai berikut.

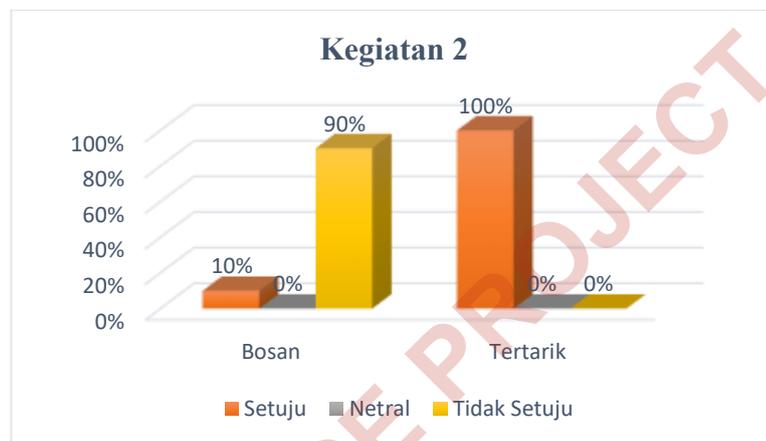


Gambar 4. 5 Dokumentasi kegiatan 2

Untuk mengetahui kebenaran dari hasil emosi yang mencolok tersebut maka peneliti melakukan wawancara. Wawancara yang ditanyakan kepada beberapa siswa yaitu “Ketika melihat video

kenapa tertawa menertawakan apa?” dan jawaban siswa tersebut adalah dia tertawa karena ada yang lucu di video, dan dia senang karena melihat kukang berjalan di selang air. Dari ketiga data tersebut dapat memperkuat bahwasannya mayoritas siswa merasakan emosi senang (*happy*) dan bangga (*pride*).

Adapun hasil ketertarikan dan kebosanan yang dirasakan peserta pada kegiatan 2 adalah sebagai berikut.



Gambar 4. 6 Diagram Ketertarikan Siswa selama Kegiatan 2

Berdasarkan gambar 4.6 siswa lebih dominan mengalami ketertarikan dengan persentase 100%, dari deskripsi yang mereka tulis mereka merasa tertarik pada saat menonton. Menurut Hilgart dalam Slameto dalam Hazari (2020) *Interest is persisitingtendency to pay attention to and enjoy some activity or content*. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kejadian. Sehingga kegiatan yang memicu ketertarikan, diminati seseorang, diperhatikan terus menerus maka timbul emosi rasa senang didalam dirinya. Maka siswa yang sudah tertarik akan suatu hal mereka akan merasakan emosi senang (*happy*).

Pada kegiatan dua ini emosi yang tidak muncul adalah emosi takut (*fear*), marah (*anger*), harapan (*hope*), dan jijik (*disgust*). Pada kegiatan dua ini yaitu *story telling* kondisi satwa yang terancam punah khususnya kukang jawa dengan menonton video dapat menstimulus emosi bangga (*pride*), marah (*anger*), sedih (*sad*) dan senang (*happy*).

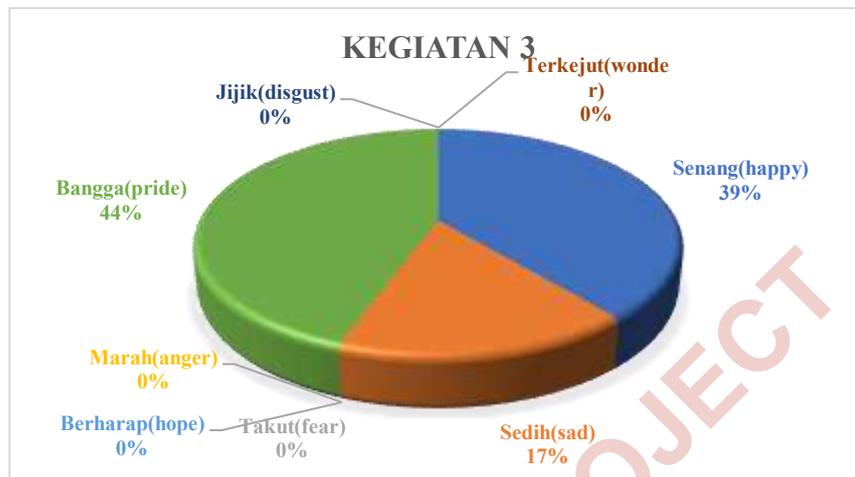
Akan tetapi pada kenyataannya emosi marah (*anger*) tidak muncul. Peneliti berasumsi dikarenakan video yang mereka tonton tidak secara langsung menunjukkan Kukang dibunuh, dikandangi dan hal-hal yang menyebabkan kukang punah. Sehingga tidak memicu emosi marah siswa.

Adapun emosi bangga (*pride*) yang muncul akan tetapi masih belum ada yang diharapkan peneliti siswa yang menuliskan di buku hariannya mereka bangga akan adanya kukang di lingkungan mereka. Hal ini mungkin karena siswa belum merasakan dampak adanya kukang di lingkungan mereka, masih kurangnya pembendaharaan kata sehingga kata dan kalimat yang mereka ketahui terbatas, juga dengan emosi senang (*happy*) siswa tidak ada yang menuliskan mereka senang melihat kukang hidup di alam bebas. Dan pada emosi sedih (*sad*) meskipun bukan emosi yang dominan yang muncul akan tetapi emosi ini muncul dari beberapa siswa dengan menuliskan mereka sedih kukang hampir punah, hal ini dilihat dari *Student Emotion Diaries* (SED), siswa mengalami emosi sedih (*sad*) saat mendengarkan cerita Kukang yang hampir punah. sehingga siswa tersebut mencatat hal tersebut.

4.2.3 Kegiatan 3 Wildlife arts and Craft

Pada kegiatan ketiga yaitu Wildlife arts and Craft dengan membuat Poster dan menggambar hewan-hewan yang terancam punah khususnya kukang jawa, kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 2 November 2022. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat dan melatih kreativitas dalam diri siswa serta untuk bahan kampanye kepada masyarakat. Pada kegiatan ini siswa akan membuat poster dengan tema Menjaga Kukang Jawa, sehingga peneliti memberi penjelasan terlebih dahulu bagaimana membuat poster. Kemudian setelah siswa paham akan kegiatan ini, peneliti memberikan bahan-bahan untuk membuat poster dan siswa diberi kesempatan untuk membuat poster dengan kreativitas mereka sendiri. Setelah selesai membuat poster tersebut siswa mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas.

Adapun emosi yang tereksplorasi selama kegiatan tiga pada *Student Emotion Diaries* (SED), dapat dilihat dalam Gambar berikut ini.



Gambar 4. 7 Diagram Emosi yang Tereksplorasi pada Kegiatan 3

Berdasarkan Gambar 4.7 maka pada kegiatan ketiga emosi dominan atau emosi yang sering muncul adalah emosi bangga (*pride*) dengan persentase 44%. Emosi ini termasuk ke dalam emosi positif.

Pada kegiatan ini siswa lebih banyak menempelkan emotikon bangga pada buku hariannya atau di *Student Emotion Diaries* (SED), mereka merasakan emosi bangga (*pride*) ketika mereka sedang melakukan mewarnai dan bangga telah menyelesaikan poster. Lalu yang dilakukan mereka ketika merasakan emosi ini adalah mereka merasa bangga, tersenyum dan bahkan bertepuk tangan. Fakta ini diperkuat oleh hasil dari *field notes* (catatan lapangan), hasil dokumentasi Video atau gambar dan hasil wawancara.

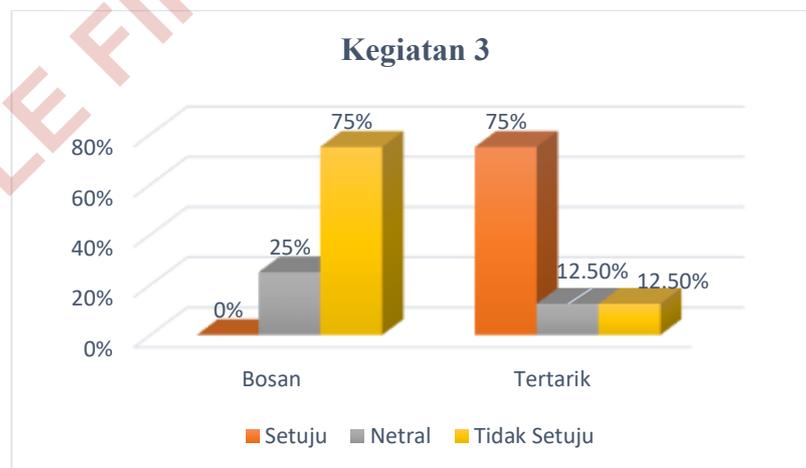
Berdasarkan hasil *field notes* (catatan lapangan), pada kegiatan tiga ini siswa terlihat ceria dengan selalu tersenyum, tertawa, selain itu siswa fokus menggambar, untuk melihat lebih jelas hasil *field notes* dapat dilihat pada lampiran 3. Kemudian dari hasil dokumentasi video dan gambar siswa menampilkan ekspresi ceria ketika mereka sedang menggambar, tersenyum ketika sedang menunjukkan hasil karyanya dan terlihat serius mengerjakannya. Adapun hasil dokumentasi dari kegiatan 3 sebagai berikut.



Gambar 4. 8 Gambar 4.8 Dokumentasi Kegiatan 3

Untuk lebih memperkuat hasil diatas dan untuk mengvalidasi atau mengetahui kebenarannya maka diperlukan wawancara kepada siswa yang menampilkan emosi adupun hasil wawancaranya “kenapa tadi ketika menjelaskan poster tersenyum hingggs terlihat gigi?” dan jawaban siswa tersebut pun karena dia bangga sudah membereskan poster. Maka dari ketiga data tersebut dapat memperkuat bahwasannya pada kegiatan tiga ini siswa merasakan emosi bangga (*pride*). Untuk lebih jelas hasil dari wawancara tersebut dapat dilihat pada lampiran 4.

Emosi yang muncul ini dapat juga dipengaruhi seberapa tertarik mereka terhadap kegiatan yang sedang mereka lakukan, hal ini dapat dilihat pada *Student Emotion Diaries* (SED) juga seberapa tertarik dan membosankan kegiatan ini, adapun hasilnya sebagai berikut:



Gambar 4. 9 Gambar 4.9 Diagram Ketertarikan Siswa selama Kegiatan 3

Berdasarkan Gambar 4.9 bahwa mayoritas siswa mengalami ketertarikan terhadap kegiatan tiga dengan persentase sebesar 75%,

siswa mengalami tertarik pada saat mereka menggambar. Tapi tidak dapat dipungkiri bahwasanya ada beberapa siswa yang merasakan bosan. Hal ini dilihat dari catatan lapangan (*field notes*) yang mana siswa tersebut bertingkah laku memukul-mukul kertas hingga berkata “pulang kak”, hasil catatan lapangan ini diperkuat dengan mewawancarai siswa tersebut, peneliti bertanya “kenapa memukul-mukul kertas, melempar-lempar kertas dan kenapa belum beres kegiatan udah bilang “pulang kak”?”. Jawaban siswa tersebut dia merasa bosan dan ingin segera pulang karena dia sudah sesalai mengerjakan tugasnya dan merasa bosan karena harus menunggu teman-temannya yang belum selesai, dengan demikian siswa tersebut bertingkah laku seperti itu.

Pada kegiatan tiga ini hanya 3 emosi yang muncul yaitu bangga (*pride*), senang (*happy*) dan sedih (*sad*). Emosi yang lainnya tidak muncul, berdasarkan kegiatan tiga ini emosi yang dapat terstimulus selain emosi yang muncul adalah emosi marah (*anger*), peneliti berasumsi karena bisa saja siswa yang tidak bisa mengerjakan poster dia merasa frustrasi, kesal yang mana muncul emosi marah (*anger*). Menurut Ekman dan Friesen (2003) dalam King, D (2017) menjelaskan bagaimana frustrasi dapat muncul, *Frustration resulting from interference with your activity or the pursuit of your goals is one route. The frustration may be specific to a task you are engaged in or more generally to a path or direction in your life.*

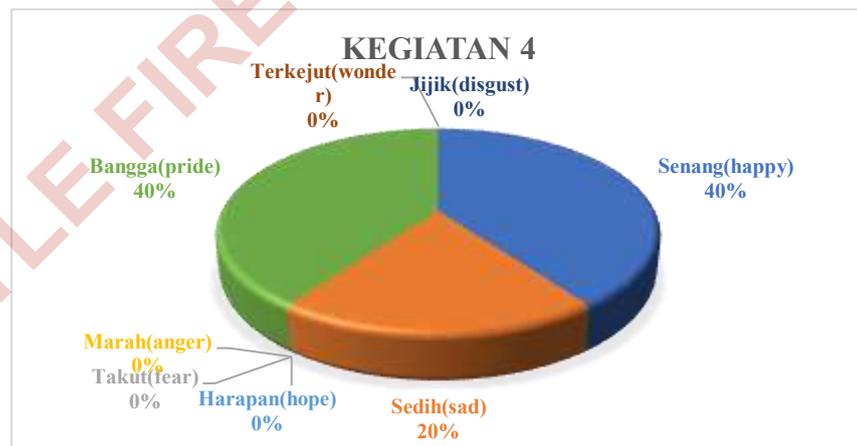
Dari kutipan diatas maka frustrasi akan muncul akibat adanya gangguan pada aktivitas yang sedang dikerjakan dan frustrasi akan muncul ketika mengejar suatu tujuan. Akan tetapi berdasarkan hasil dilapangan emosi marah (*anger*) ini tidak muncul maka mayoritas siswa bisa mengerjakan kegiatan 3 ini dengan baik. Menurut Tomas et al., (2016) dalam King, D (2017), siswa dapat mengatur emosi negatif mereka ketika mereka ini mencapai suatu tujuan bersama. Peneliti berasumsi tidak munculnya emosi marah (*anger*) karena siswa dapat mengatur emosi negatif dalam dirinya dengan adanya dorongan atau

motivasi ingin menyelesaikan poster dengan baik bersama teman-teman.

4.2.4 Kegiatan 4 Wildlife Campaign

Pada kegiatan 4 yaitu Wildlife Campaign (Kampanye satwa liar) khususnya kukang di lingkungan sekitar dengan tujuan untuk mengetahui seberapa pentingnya hewan ini dilindungi serta dilestarikan. Pada kegiatan empat yang dilaksanakan pada tanggal 4 November 2022 siswa membawa poster yang telah dibuat pada pertemuan ketiga, kemudian bersama-sama berjalan untuk menjelaskan hasil poster ini ke masyarakat sekitar yang berada di jalan kemudian kita menyambangi setiap rumah peserta klub alam dan peserta menjelaskan isi yang ada di posternya kepada para orangtua, sehingga hal ini banyak mendapatkan hal positif dimulai dari orangtua akan pentingnya kukang jawa, serta bangganya orangtua melihat anaknya bisa membuat projek yang positif seperti itu. Dan anak-anak menjadi percaya diri serta bangga terhadap dirinya sendiri.

Adapun emosi yang tereksplorasi selama kegiatan keempat pada *Student Emotion Diaries* (SED, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. 10 Diagram Emosi yang Tereksplorasi pada Kegiatan 4

Berdasarkan Gambar 4.10 diatas maka pada kegiatan empat emosi dominan atau emosi yang sering muncul adalah emosi senang (*happy*) dan bangga (*pride*) dengan persentase 40%, dimana emosi ini termasuk kedalam emosi positif.

Emosi senang (*happy*) dan bangga (*pride*) dapat dilihat di buku harian siswa atau SED. Sebagian besar siswa menempelkan emotikon emosi dan menulis di buku harian mereka merasakan emosi senang (*happy*) dan bangga (*pride*). Siswa merasakan emosi senang ketika sedang menerangkan hasil karya nya ke orang tua, serta ketika sedang berjalan maksud dari berjalan disini berjalan dan berkampanye di lingkungan sekitar dan yang dilakukan saat merasakan emosi ini mereka, tertawa dan tersenyum. Sedangkan emosi bangga (*pride*) siswa mengalami emosi ini tidak jauh berbeda dengan emosi senang yaitu pada saat mereka menjelaskan poster kepada orang tuanya sehingga yang mereka lakukan saat merasakan emosi itu mereka merasa bangga, terharu dengan mata yang berkaca-kaca dan tersenyum. Hal ini diperkuat dengan adanya hasil dari catatan lapangan (*field notes*), video/gambar dan wawancara.

Berdasarkan data dari catatan lapangan (*field notes*) ketika sedang berjalan untuk berkampanye ke lingkungan sekitar dan kerumah orangtua siswa, mereka terlihat bersemangat dalam menjelaskan isi poster yang telah mereka buat, wajahnya terlihat ceria dengan menampilkan senyuman, hingga ada siswa yang terlihat berkaca-kaca setelah menjelaskan hasil posternya kepada orangtua. Kemudian berdasarkan hasil dokumentasi gambar maupun video siswa terlihat ceria, dengan selalu tersenyum. Adapun dokumentasi pada kegiatan 4 ini sebagai berikut

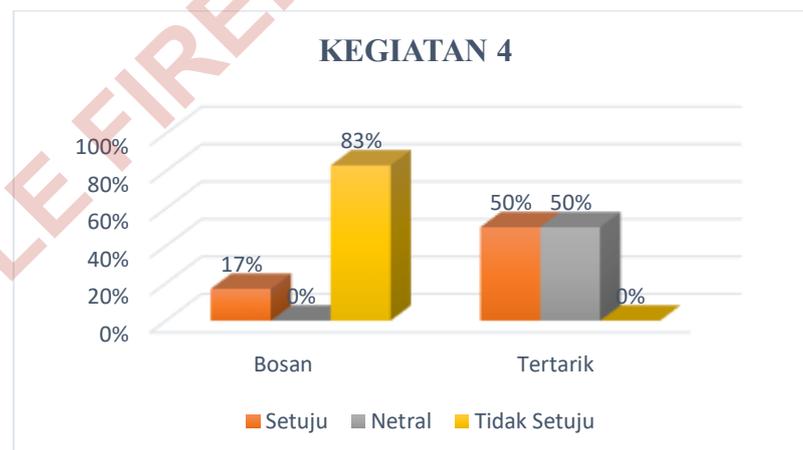


Gambar 4. 11 Dokumntasi kegiatan 4

Berdasarkan dari data catatan lapangan (*field notes*) dan gambar atau video maka untuk lebih memperkuat dilakukan wawancara untuk mengvalidasi atau mengetahui kebenaran terhadap data tersebut, untuk

lebih jelas melihat hasil catatan lapangan (*field notes*) pada kegiatan empat dapat dilihat pada lampiran 3.4. Adapun hasil wawancaranya, peneliti bertanya kepada siswa yang menampilkan emosi mencolok dengan pertanyaan “Tadi ketika menjelaskan poster ke ayah sama ibu kenapa berkaca-kaca?” dan jawaban siswa tersebut pun dia terharu karena bangga bisa menjelaskan poster ke ayah dan ibu. Adapun pertanyaan yang ditanyakan ke siswa lain yang menampilkan emosi mencolok peneliti bertanya “Ketika menjelaskan poster ke mamah kenapa sambil tertawa?” dan siswa tersebut pun menjawab dia malu untuk menjelaskannya dan dia senang, untuk lebih jelas melihat hasil wawancara tersebut dapat dilihat pada lampiran 4. Hal dapat memperkuat hasil dari emosi yang muncul pada kegiatan keempat ini.

Pada *Student Emotion Diaries* (SED) ini selain peneliti dapat melihat emosi yang mereka rasakan, pada buku harian ini juga peneliti dapat melihat seberapa tertarik siswa terhadap kegiatan yang dilakukan. Ketertarikan terhadap suatu kegiatan dapat mempengaruhi emosi yang muncul pada siswa, maka dari itu berdasarkan hasil ketertarikan dan kebosanan siswa pada kegiatan 4 dapat dilihat dari gambar dibawah ini.



Gambar 4. 12 Diagram Ketertarikan Siswa selama Kegiatan 4

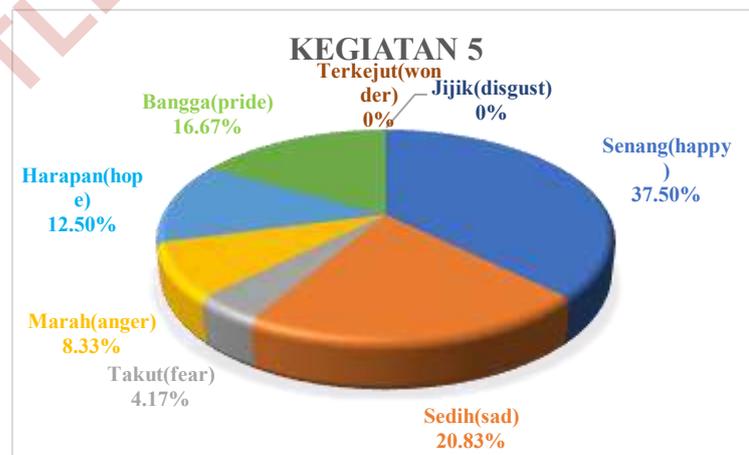
Berdasarkan hasil gambar 4.12 mayoritas siswa tidak setuju merasa bosan dengan persentase 83% maka dapat diartikan mayoritas siswa merasakan tertarik terhadap kegiatan yang dilakukan akan tetapi banyak juga siswa yang merasakan antara tertarik dan tidak, akan tetapi

dengan persentase tidak setuju merasa bosan pada kegiatan ini maka siswa mengalami ketertarikan, hal ini berdampak positif terhadap stimulus emosi, yang mana pada kegiatan ini emosi yang muncul adalah emosi senang (*happy*) dan bangga (*pride*) kedua emosi ini merupakan emosi positif.

4.2.5 Kegiatan 5 *Outdoor Activities*

Pada kegiatan 5 yaitu mengenai *Outdoor activities* atau Berkunjung ke habitat aslinya, yang dilaksanakan pada tanggal 11 November 2022, kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui habitat kukang dan primata lainnya yang ada di konservasi LFP. Pada kegiatan ini peneliti memberi arahan untuk tetap bersama-sama dalam menjelajahnya serta dalam perjalanannya anak-anak dapat bisa menyebutkan hewan apa yang mereka temui. Kemudian ketika berjalan menyusuri kebun atau tempat habitat kukang selain anak-anak dapat menyebutkan hewan yang mereka temui, peneliti dan staf menjelaskan tumbuhan sebagai tempat kukang ini tidur, bersembunyi maupun makanan yang mereka makan. Setiap kegiatan ini berlangsung tidak terlepas dari pengawasan observer untuk mencatat perilaku siswa yang mencolok Dan setelah kegiatan ini selesai siswa diberikan buku SED (*Student Emotion Diaries*) untuk menceritakan emosi apa yang mereka rasakan.

Adapun emosi yang tereksplorasi selama kegiatan kelima, dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. 13 Diagram Emosi yang tereksplorasi pada kegiatan 5

Berdasarkan Gambar 4.13 maka pada kegiatan lima ini emosi dominan atau emosi yang sering muncul adalah emosi senang (*happy*) dengan persentase 37,50%. Emosi ini termasuk kedalam emosi positif.

Pada kegiatan 5 ini siswa lebih banyak menempelkan emotikon emosi senang (*happy*) di buku hariannya atau disebut dengan *Student Emotion Diaries* (SED). Mereka merasakan emosi senang (*happy*) ketika saat berjalan menuju kebun atau habitat kukang serta sambil melihat hewan-hewan yang mereka temui. Yang dilakukan siswa saat merasakan emosi ini adalah tersenyum dengan perasaan senang. Untuk memperkuat hasil tersebut maka dapat diperkuat dengan data catatan lapangan (*field notes*), hasil dokumentasi video atau gambar dan hasil wawancara.

Berdasarkan hasil data catatan lapangan (*field notes*) siswa terlihat semangat ketika berjalan, terlihat ceria dengan menampilkan senyuman, antusias mendengarkan materi dan menjawab pertanyaan, serta bertepuk tangan, untuk lebih jelas melihat hasil catatan lapangan bisa dilihat pada lampiran 3.5. Dan berdasarkan hasil dokumentasi dari video atau gambar di kegiatan 5 ini siswa terlihat bersemangat, tersenyum, bertepuk tangan, tertawa hingga berlarian kesana kemari. Adapun hasil dokumentasi kegiatan 5 ini sebagai berikut.

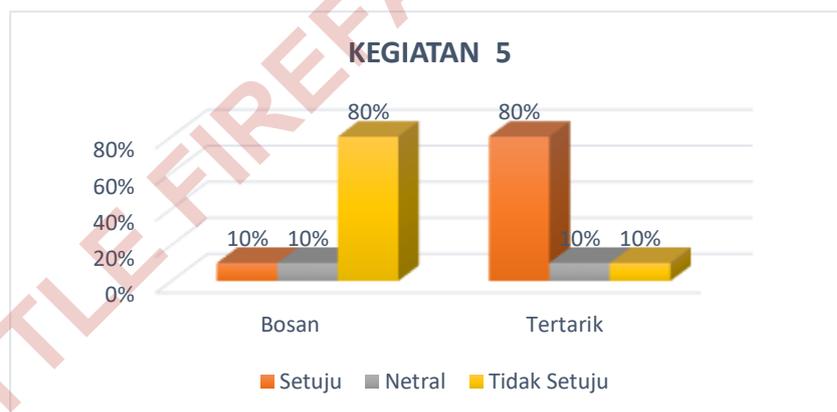


Gambar 4. 14 Dokumentasi Kegiatan 5

Untuk memperkuat kedua data diatas maka dilakukan wawancara hal ini untuk mengvalidasi atau mengetahui kebenarannya apakah perilaku dan emosi yang terlihat tersebut benar, maka peneliti mewawancarai siswa yang menampilkan emosi mencolok, adapun pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti yaitu “Tadi ketika berjalan

sambil melihat hewan-hewan yang ada kenapa tadi tersenyum lebar?” dan siswa tersebut oun menjawab senang, seru bisa ke kebun, kemudian pertanyaan yang berbeda kepada siswa yang lain “kenapa tadi berjalan paling depan?” kemudian jawaban siswa tersebut seru kak bisa ke kebun, untuk lebih jelas melihat hasil wawancara tersebut dapat dilihat pada lempiran 4. Kebun yang sering disebutkan oleh siswa merupakan tempat hidup kukang jawa, habitat kukang ini Sebagian besar merupakan lahan pertanian yang rindang milik para petani yang ada di Cipaganti. Berdasarkan hasil wawancara tersebut mereka merasa senang karena bisa ke kebun melihat habitat kukang secara langsung. Pada kegiatan 5 ini pembelajaran atau kegiatan siswa tidak hanya diruangan saja sehingga mereka merasa senang karena belajar dengan suasana yang berbeda. Pada kegiatan ini juga siswa dapat berinteraksi langsung dengan alam sehingga memberikan pengalaman baru bagi mereka untuk belajar dialam terbuka.

Adapun hasil seberapa menarik dan membosankan pada kegiatan lima ini dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. 15 Diagram Ketertarikan Siswa selama Kegiatan 5

Berdasarkan Gambar 4.15 mayoritas siswa tidak setuju bahwa pada kegiatan 5 ini membosankan sehingga siswa merasa tertarik pada kegiatan ini dengan persentase 80%. Siswa merasakan tertarik pada saat mereka berjalan kekebun atau berjalan menuju habitat kukang. Hal ini dapat berdampak baik sehingga emosi yang muncul merupakan emosi positif yaitu siswa merasa senang (*happy*).

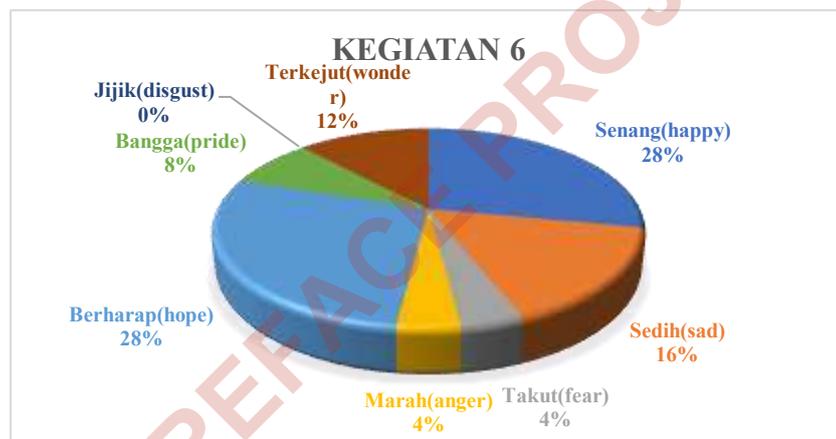
Pada kegiatan lima ini ada beberapa emosi yang tidak muncul diantaranya emosi jijik (*disgust*) dan terkejut (*wonder/suprissed*), dimana jika dilihat dari aktivitasnya, kegiatan lima ini dapat menstimulus emosi jijik, sehingga mengapa emosi jijik (*disgust*) tidak muncul karena dapat dilihat dari latar belakang siswa, yang mana mayoritas siswa klub alam merupakan anak petani yang kesehariannya di kebun, anak-anak klub alam disini sudah familiar terhadap tempat yang mereka kunjung, mereka juga suka ikut bersama orang tuanya ke kebun, dan anak terbiasa menginjakkan kaki di kebun bahkan bermain di kebun, sehingga didalam dirinya tidak ada lagi rasa jijik (*disgust*) dengan lingkungan yang ada dikebun. Selaras dengan penelitian sebelumnya, Menurut Miller, 1997; Rozin & Haidt, 2013 dalam Gabriele, 2015, konten dan jangkauan dari apa yang menjijikkan ditentukan oleh pengasuhan dan budaya, sehingga dikarenakan asuhan yang sudah sedari dulu dialami oleh siswa maka dengan mengunjungi kebun sudah tidak lagi merasa jijik (*disgust*). Berikut sama halnya dengan emosi terkejut (*wonder/suprissed*) mereka sudah tidak terkejut lagi pada penampakan kebun yang mana sebagai tempat hidup Kukang.. Maka dari kebiasaan yang dilakukan siswa dapat merubah perilaku yang mereka lakukan sehingga dapat juga berpengaruh terhadap emosi yang mereka rasakan. Hal ini yang menyebabkan emosi jijik (*disgust*) dan terkejut (*wonder/suprissed*) tidak muncul pada kegiatan lima ini.

4.2.6 Kegiatan 6 Games Indonesia Pintar

Pada kegiatan 6 yaitu mengenai Games Indonesia pintar (mencocokkan gambar, dan tebak kata), kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 16 November 2022. Kegiatan ini bukan semata-mata hanya bermain saja melainkan dirancang untuk mengingat kembali materi yang sudah diberikan dengan cara belajar sambil bermain. Pada kegiatan ini peneliti tentunya memberikan arahan mengenai game yang akan dilakukan. Setelah itu peneliti membagi kelompok sesuai dengan jumlah siswa yang hadir setiap kelompok terdiri dari peraga dan

penjawab. Kemudian ketika games dimulai siswa yang bertugas menjadi peraga di berikan gambar atau kata yang harus dia inpretasikan hanya dengan gerak tubuh saja dan siswa yang lain menjawab, ketika siswa yang menjawab pertama tidak bisa maka di jawab dengan siswa penjawab lain, hal ini terus diulangi sampai waktu yang di tentukan. Setiap kegiatan ini berlangsung tidak terlepas dari pengawasan observer untuk mencatat perilaku siswa yang mencolok. Dan setelah kegiatan ini selesai siswa diberikan buku SED (*Student Emotion Diaries*) untuk menceritakan emosi apa yang mereka rasakan.

Adapun emosi yang tereksplorasi selama kegiatan keenam pada *Student Emotion Diaries* (SED), dapat dilihat dalam gambar berikut ini.



Gambar 4. 16 Diagram Emosi yang Tereksplorasi pada Kegiatan 6

Berdasarkan Gambar 4.13 pada kegiatan keenam emosi dominan atau emosi yang sering muncul adalah emosi senang (*happy*) dan berharap (*hope*) dengan persentase 28%.

Pada kegiatan keenam ini siswa lebih banyak merasakan emosi senang (*happy*) dan berharap (*hope*), hal ini dapat dilihat dari siswa yang lebih banyak menempelkan emotikon emosi tersebut. Mayoritas Siswa mengalami emosi senang (*happy*) pada saat mereka bermain games (permainan) dan saat memenangkan permainan tersebut. Yang mereka lakukan pada saat mereka merasakan emosi senang (*happy*) mereka tertawa, tersenyum, bertepuk tangan hingga berkata “hore” dari catatan siswa tersebut dapat membuktikan bahwa mereka merasakan emosi senang (*happy*). Sedangkan pada saat mengalami emosi harapan

(*hope*) mereka berharap untuk segera diberi hadiah dan berharap dapat menjawab dengan benar dalam bermain, dan yang mereka lakukan pada saat emosi ini yaitu berdoa agar dapat menjawab, menatap peneliti agar diberi hadiah serta semakin semangat dalam mengikuti game sampai akhir. Dari data SED ini dapat diperkuat dengan hasil catatan lapangan (*field notes*), hasil dokumentasi video atau gambar dan hasil wawancara.

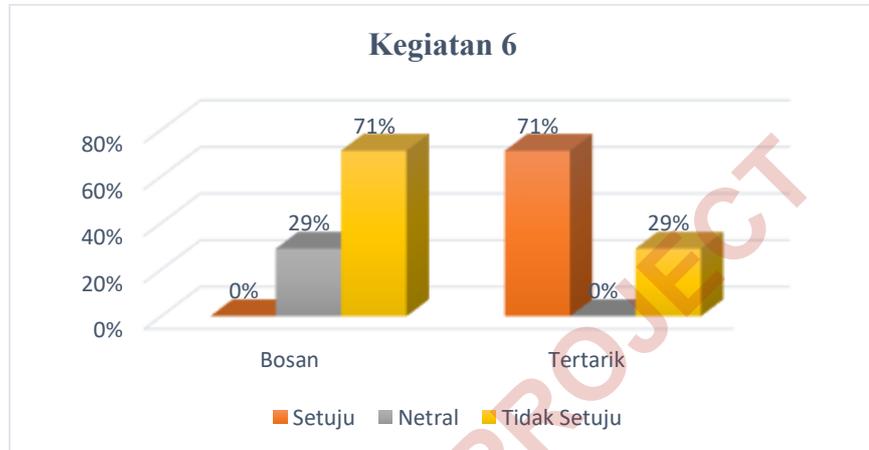
Berdasarkan hasil catatan lapangan oleh observer, siswa terlihat ceria dengan selalu tersenyum, tertawa, kemudian siswa selalu antusias dalam menjawab setiap pertanyaan. Kemudian berdasarkan hasil dokumentasi video atau gambar terlihat jelas kebanyakan siswa terlihat ceria dengan menampilkan senyuman yang lebar, ada juga yang terlihat tegang, gemas akan tetapi pada kegiatan ini siswa lebih banyak menampilkan wajah yang ceria. Adapun hasil dokumentasi pada kegiatan 6 sebagai berikut.



Gambar 4. 17 Dokumentasi Kegiatan 6

Untuk lebih memperkuat dan mengvalidasi atau mengetahui kebenarannya dari kedua emosi yang muncul tersebut, maka dilakukan wawancara berdasarkan siswa yang menampilkan emosi yang mencolok. Adapun pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti yaitu “ketika permainan dimulai kamu terlihat ceria dan tersenyum, kenapa?” adapun jawaban dari siswa tersebut dia senang dan berkata “seru” adapun pertanyaan yang di tanyakan pada siswa yang lain “kenapa selalu menatap ka wina? Jawaban siswa tersebut semoga dia cepat diberi hadiah, sehingga hal ini membuktikan bahwasannya siswa tersebut berharap akan diberi hadiah ketika memenangkan game.

Berdasarkan emosi yang muncul pada kegiatan ini tidak lepas dari faktor seberapa menarik dan membosankan kegiatan ini berlangsung. Adapun hasil data ketertarikan siswa terhadap kegiatan yang ada pada *Student Emotion Diaries (SED)* akan dijelaskan pada gambar di berikut ini.



Gambar 4. 18 Diagram Ketertarikan Siswa selama Kegiatan 6

Berdasarkan Gambar 4.18 mayoritas siswa memilih setuju jika kegiatan ini menarik dengan persentase 71%, maka siswa mengalami ketertarikan pada kegiatan 6, mereka tertarik ketika sedang bermain games. Hal tersebut merupakan hal positif, karena hasil tersebut dapat mempengaruhi perilaku serta emosi siswa.

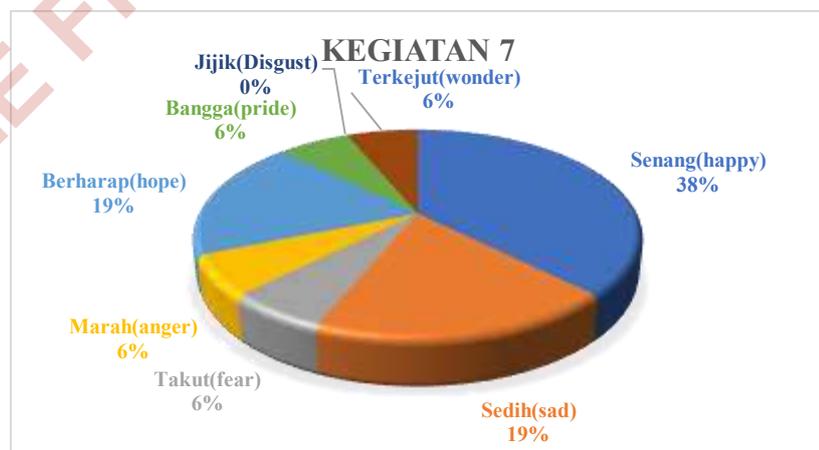
Pada kegiatan ini emosi yang tidak muncul merupakan emosi jijik (*disgust*). Karena dilihat dari aktivitas kegiatan 6 tidak ada hal-hal yang menstimulus emosi jijik (*disgust*), dan dari faktor luar pembelajaran pun tidak terjadi adanya perasaan jijik (*disgust*) akan sesuatu, sehingga sudah pada kegiatan ini emosi yang tidak muncul merupakan emosi jijik (*disgust*).

Kegiatan 6 ini dapat dikatakan belajar sambil bermain, dimana pembelajaran dikemas dengan permainan yang edukatif dan kompetitif. Menurut Gonigal (2011) sifat inheren dari permainan adalah kompetisi. Bahwa sifat kompetitif pembelajaran sains kolaboratif mengatur emosi positif siswa, seperti kegembiraan dan emosi terkait minat, sehingga emosi yang muncul pada kegiatan ini emosi positif.

4.2.7 Kegiatan 7 Refleksi

Pada kegiatan 7 yaitu mengenai Refleksi (Mengisi isian singkat dan teka-teki silang), dilaksanakan pada tanggal 18 November 2022. Kegiatan ini bertujuan untuk mengingat kembali materi yang sudah diberikan pada pertemuan sebelumnya serta mengetahui kemampuan pengetahuan peserta. Sebelum diberikan soal isian singkat dan TTS, peneliti memberikan arahan terlebih dahulu untuk mengisi isian singkat dan TTS, setelah itu peserta diberikan lembar kerja yang harus dikerjakan yaitu soal isian singkat atau hanya melengkapi kata yang kosong saja berdasarkan materi yang telah dipelajari sebelumnya hal ini mengukur kemampuan daya ingat mereka terhadap hasil belajar, kemudian peserta diberikan teka-teki silang hal ini dapat menstimulus mereka untuk berfikir kritis. Selain mengisi pertanyaan yang ada di isian singkat maupun TTS ada beberapa bagian yang harus mereka gambar. Setiap kegiatan ini berlangsung tidak terlepas dari pengawasan observer untuk mencatat perilaku siswa yang mencolok. Dan setelah kegiatan ini selesai siswa diberikan buku SED (*Student Emotion Diaries*) untuk menceritakan emosi apa yang mereka rasakan.

Adapun emosi yang tereksplorasi selama kegiatan ketujuh, dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. 19 Diagram Emosi yang Tereksplorasi pada Kegiatan 7

Berdasarkan Gambar 4.19 maka pada kegiatan ketujuh emosi dominan atau emosi yang sering muncul adalah emosi senang (*happy*) dengan persentase 38%.

Hasil tersebut merupakan hasil dari banyaknya Siswa menempelkan emotikon emosi senang (*happy*) pada buku *Student Emotion Diaries*. Kebanyakan siswa merasakan emosi ini ketika mengisi TTS akan tetapi ada juga siswa merasakan emosi ini ketika menggambar kukang, dan belajar bersama. Kemudian yang dilakukan siswa saat merasakan emosi senang (*happy*) yaitu dengan tertawa, tersenyum dan serius mengerjakan dengan sungguh-sungguh. Dari data SED ini akan diperkuat oleh data catatan lapangan (*field notes*), hasil dokumentasi video atau gambar dan dari hasil wawancara. Berdasarkan dari data catatan lapangan (*field notes*) siswa terlihat serius mengerjakan, terlihat ceria dengan selalu tersenyum, kemudian dari hasil video atau gambar siswa terlihat tersenyum dan lebih banyak tekun dan serius mengerjakan. Adapun hasil dokumentasi pada kegiatan 7, sebagai berikut.

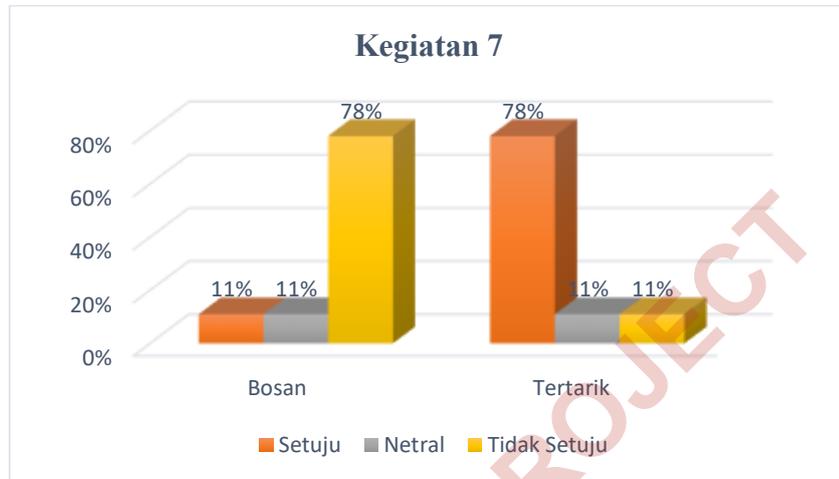


Gambar 4. 20 Dokumentasi Kegiatan 7

Untuk lebih memperkuat dari hasil data diatas maka dilakukan wawancara kepada siswa yang menampilkan emosi mencolok, kemudian pertanyaan yang ditanyakan peneliti kepada siswa adalah “Ketika sedang mengisi soal kenapa selalu tersenyum?” Adapun jawaban yang dilontarkan oleh siswa tersebut dia merasa senang karena mengisi TTS dan senang ketika menemukan jawabannya. Maka dari ketiga data ini dapat menguatkan hasil dari *Student Emotion Diaries* (SED). Kegiatan Teka-teki silang ini merupakan hal pertama dan hal baru bagi mereka, sehingga pembelajaran ini membuat mereka senang dan fokus dalam mengerjakan. Seberapa menarik kegiatan ini dapat

dilihat dari catatan siswa yang mana siswa dapat meluapkan rasa tertarik dan bosan pada SED.

Berdasarkan data seberapa menarik dan bosan pada *Student Emotion Diaries* (SED) dapat dilihat dari gambar di berikut ini.

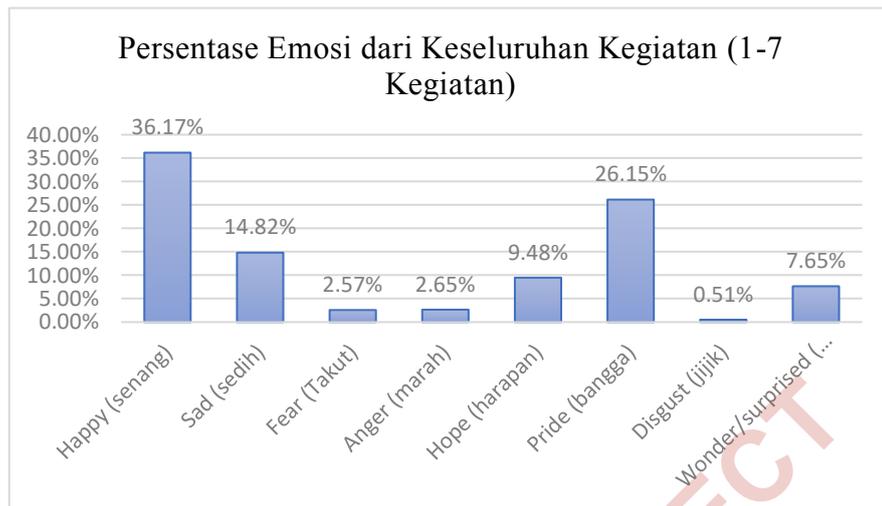


Gambar 4. 21 Diagram Ketertarikan Siswa selama Kegiatan 7

Berdasarkan gambar 4.21 mayoritas siswa merasa tertarik pada kegiatan 7 ini dengan persentase 78%. Sehingga emosi yang muncul pada kegiatan ini termasuk emosi positif yaitu emosi senang (*happy*). Karena dengan tertariknya siswa pada kegiatan akan merubah perilaku dan emosi yang muncul. Jika sudah ada didalam dirinya merasa tertarik maka tidak akan ada rasa keterpaksaan dalam menjalankan semua kegiatan, yang ada mereka akan merasa senang dan akan menikmati setiap aktivitasnya.

4.2.8 Persentase Emosi Keseluruhan Kegiatan

Berdasarkan hasil kegiatan 1-7 yang mana dapat mengetahui emosi dominan dari setiap aktivitas klub alam, sehingga didapatkan hasil persentase emosi dari keseluruhan kegiatan. Adapun persentase emosi dari keseluruhan kegiatan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. 22 Persentase Emosi Dari Keseluruhan Kegiatan (1-7 Kegiatan)

Berdasarkan hasil pada Gambar 4.22 di atas maka dapat disimpulkan, emosi yang dominan atau sering muncul dari seluruh kegiatan adalah emosi *Happy* (senang) dengan persentase 36,17%. Dan emosi yang sedikit muncul dari seluruh kegiatan ini adalah emosi *Disgust* (jijik) dengan persentase 0,51%. Emosi senang (*happy*) tidak terlepas dari artefak emosi yang melekat yaitu saya puas, saya senang, bahagia, menyenangkan, kelasnya tenang, damai, ceria, suasana kelas ramah/ bersahabat, dan nyaman.

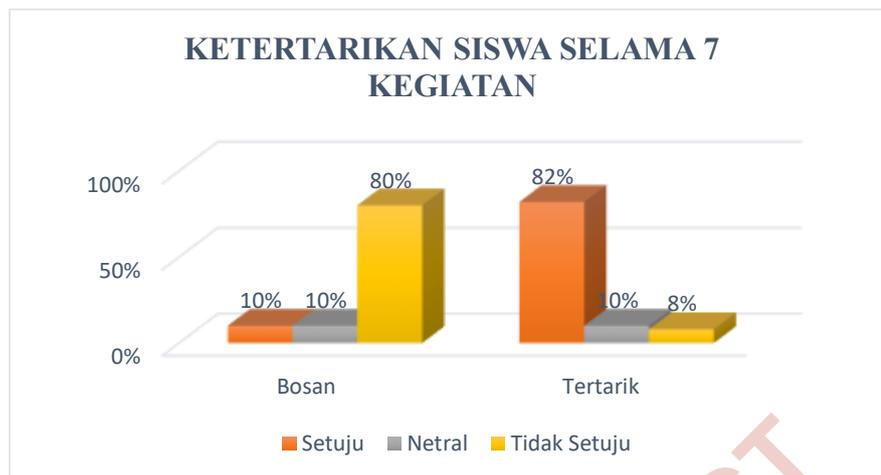
Berdasarkan hasil emosi diatas dapat diperkuat oleh data catatan lapangan (*field notes*), data ini juga dicatat oleh observer berdasarkan artefak-artefak emosi serta dilihat dari ekspresi wajah, tingkah laku yang dilakukan, dan *verbal ekspresion* (ekspresi secara verbal) yang muncul pada setiap anak, kemudian diperkuat juga dari hasil dokumentasi video atau gambar dan hasil wawancara. Sehingga ketiga data ini dapat memperkuat hasil emosi diatas. Dari hasil catatan lapangan (*field note*) yang terangkum selama tujuh kegiatan kebanyakan siswa saat merasakan emosi senang (*happy*) yang dilakukannya yaitu dengan tersenyum dan tertawa, kemudian hasil dari video atau gambar yang terlihat dari keseluruhan kegiatan pun anak-

anak lebih banyak menampilkan wajah yang ceria dengan selalu menampilkan senyuman.

Menurut Scherer, (2009) Emosi adalah fenomena yang melibatkan koordinasi beberapa aspek proses psikologi termasuk komponen afektif, kognitif, fisiologis, motivasi dan ekspresif. Maka emosi senang secara afektif siswa merasakan nyaman serta merasakan suasana kelas yang bersahabat, lalu secara kognitif siswa merasa optimis akan hal yang dikerjakannya, fisiologis siswa ketika merasa senang akan bertepuk tangan, dan dilihat dari ekspresif siswa ketika merasa emosi senang (*senang*) terlihat dari wajah mereka yang ceria dengan menampilkan senyuman serta ekspresif secara verbal dilihat dari seluruh data yang didapat secara verbal siswa berkata “hore,seru, senang”.

Berdasarkan hasil diatas dari seluruh kegiatan emosi jijik (*disgust*) merupakan emosi yang sedikit muncul. Hal ini dikarenakan kegiatan yang seharusnya dapat menstimulus emosi jijik (*disgust*) ini tidak muncul. sebagaimana pada kegiatan kekebun dengan medan jalan yang becek dan terdapat beberapa kotoran hewan mereka tidak merasakan jijik, hal ini dikarenakan kebiasaan siswa yang sudah terbiasa dengan lingkungan disana yang mengakibatkan dapat merubah perilaku serta emosi yang muncul sehingga emosi jijik ini tidak dominan dan paling sedikit muncul.

Emosi yang muncul pada siswa tidak terlepas dari rasa ketertarikan siswa terhadap kegiatan yang dilakukan. Maka dapat dilihat hasil ketertarikan siswa selama tujuh kegiatan pada gambar berikut ini.



Gambar 4. 23 Diagram Ketertarikan Siswa Selama Keseluruhan Kegiatan (1-7 Kegiatan)

Berdasarkan gambar 4.23 ketertarikan siswa pada kegiatan lebih besar daripada rasa bosan dengan persentase setuju tertarik sebesar 82% dan 10% setuju bosan, hal ini dibuktikan dengan catatan yang ada pada *Student Emotion Diaries* (SED) siswa lebih dominan merasa tertarik pada setiap kegiatan yang dilakukan. Siswa merasa tertarik ketika menggambar, menonton, aktivitas diluar ruangan, bermain permainan yang edukatif serta mengerjakan yang belum siswa tersebut rasakan seperti mengerjakan Teka-teki silang, hal inilah yang membuat siswa merasa tertarik selama kegiatan, untuk lebih lengkap melihat hasil catatan SED dapat dilihat pada lampiran 3. Bukti ini diperkuat oleh catatan lapangan (*field notes*), siswa terlihat ceria di setiap kegiatan, antusias yang tinggi, semangat yang tinggi serta menikmati pada setiap kegiatan, kemudian hasil dokumentasi video atau gambar jelas terlihat potret siswa yang ceria dengan selalu menampilkan senyuman, antusias dalam menjawab serta semangat untuk mengerjakan setiap tantangan yang diberikan. Dari kedua data tersebut diperkuat kembali dengan mewawancarai setiap siswa yang mencolok menampilkan emosi yang mana siswa merasa tertarik dengan berkata *seru, rame* dan secara ekspresif terlihat siswa merasa senang pada setiap kegiatan, untuk lebih lengkap dan jelas wawancara dapat dilihat pada lampiran 4.

Ketertarikan seseorang terhadap sesuatu disebabkan karena ada minat dalam dirinya. Menurut Slameto (2010) dalam Ricardo, dkk

(2017) minat belajar merupakan suatu rasa untuk menyukai atau tertarik pada suatu hal atau aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh. Siswa yang memiliki minat belajar biasanya ditandai dengan adanya perasaan senang untuk belajar, adanya partisipasi atau keterlibatan, serta sikap penuh perhatian. Dan & Tod (2014) mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki minat belajar memiliki perasaan tersendiri seperti:

1. Perasaan positif dalam belajar
2. Adanya kenikmatan atau kenyamanan saat belajar
3. Adanya kemampuan dan kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan belajarnya.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa akan tertarik ketika ada minat dalam dirinya. Karena dalam indikator-indikator minat belajar meliputi adanya perasaan tertarik terhadap sesuatu dan senang untuk belajar, adanya partisipasi aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan konsentrasi yang besar, memiliki kemauan belajar terus meningkat, adanya kenyamanan saat belajar dan memiliki kapasitas untuk membuat keputusan yang berkaitan dengan proses belajar yang dijalaninya.

Tidak dapat dipungkiri juga bahwa ada beberapa siswa yang merasakan bosan, hal ini dibuktikan dengan catatan *Student Emotion Diaries* (SED) siswa merasa bosan pada saat menulis dan mengisi Teka-Teki Silang yang mengharuskan siswa berfikir kritis. Adapun fakta tersebut dapat diperkuat oleh catatan lapangan (*field notes*) siswa memukul-mukul kertas, melempar kertas kepada temannya, melamun, terlihat lesu, tidak fokus, terlihat kesal diraut wajahnya dan selalu ingin cepat pulang, hal ini dapat dikatakan siswa merasa jenuh atau bosan, lalu diperkuat juga dengan hasil dokumentasi yang mana dapat terlihat siswa yang merasa bosan yaitu dengan terlihat lesu, melamun, terlihat memukul-mukul buku, dan mengobrol. Kemudian lebih diperkuat dengan mewawancarai siswa yang terlihat mencolok yaitu salah satunya ketika ada siswa yang berkata “kapan pulang kak?” maka peneliti bertanya mengapa belum selesai kegiatan sudah bertanya

seperti itu dan jawab siswa tersebut dia merasa bosan, untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4. Siswa yang merasa bosan dikarenakan adanya rasa jenuh terhadap apa yang mereka lakukan.

Kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang pada saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu, tidak bersemangat atau tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar (Hakim, 2004). Menurut Raber dalam Syah (2003:181) kejenuhan belajar adalah rentan waktu tertentu yang digunakan untuk belajar, akan tetapi tidak mendatangkan hasil. Menurut Syah (2010) jenuh bisa diartikan sebagai jemu dan bosan yang mana pada sistem akal nya tidak dapat bekerja sesuai dengan yang diharapkan pada saat memproses informasi atau pengalaman yang baru didapat. Dari beberapa pengertian peneliti tersebut dapat disimpulkan bahwa kejenuhan atau bosan dalam belajar adalah kondisi emosional dan mental yang mengalami kelelahan saat pembelajaran, sehingga ia merasa lesu, tidak bersemangat dan sudah tidak dapat menampung materi atau informasi yang baru.

Menurut Pines (1989) dalam Rohman (2018) bahwa aspek-aspek kejenuhan belajar adalah sebagai berikut:

1. Kelelahan emosional, yang mana kelelahan emosi biasanya ditunjukkan dengan indikasi antara lain bosan, mudah tersinggung, sering berkeluh kesah, gampang marah, cepat tersinggung, putus asa, tertekan, dan tidak berdaya.
2. Kelelahan fisik, ciri-ciri dari kelelahan fisik diantaranya lapar, sakit kepala, demam, susah tidur, mual-mual, gelisah, dan perubahan kebiasaan makan.
3. Kelelahan mental, gejala-gejala mental yang tampak yaitu ketidakberdayaan, merasa tidak mampu dalam mengerjakan tugas-tugas pekerjaan, perasaan rendah diri, tidak mampu untuk bersosialisai dengan teman.
4. Kehilangan motivasi (rendahnya penghargaan terhadap diri), ditandai dengan individu tidak pernah merasa puas dengan hasil

kerja sendiri dan merasa tidak pernah melakukan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.

4.3 Efektifitas kegiatan terhadap pengetahuan peserta klub alam

Efektifitas kegiatan terhadap pengetahuan peserta klub alam dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest. Soal pretest maupun posttest sudah di uji reliabilitasnya yaitu menggunakan Uji reliabilitas inter-rater yang mana hasilnya reliabel, untuk melihat hasil lebih jelasnya dapat di lihat pada lampiran 10.

Perhitungan hasil pretest dan posttest menggunakan uji N-Gain ternormalisasi, dimana uji ini ternormalisasi (g) yaitu untuk memberikan gambaran umum peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan pemograman SPSS v.22, sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Uji N-Gain Menggunakan SPSS V.22

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_score	10	.27	.88	.6140	.17381
NGain_persent	10	26.67	88.06	61.3957	17.38069
Valid N (listwise)	10				

Berdasarkan hasil perhitungan N-gain score pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa rata-rata skor N-gain (*mean*) adalah 0,614, maka dapat diinterpretasikan sedang, hal ini dapat dilihat pada **Tabel 3.2 Uji Gain Ternormalisasi**. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran, untuk perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampiran 11. .Peneliti berasumsi adanya peningkatan hasil belajar terhadap siswa karena media kegiatan yang diberikan dapat menstimulus siswa sekolah dasar berpikir konkret, kegiatan yang terus-menerus sehingga siswa dapat mengingat terus menerus juga dan kegiatan yang dilakukan tidak monoton.

Siswa sekolah dasar mempunyai tahap perkembangan kognitif yang berbeda. Menurut Teori Piaget dalam Suralaga (2021) bahwa usia 7-11 tahun dapat bernalar secara logis mengenai kejadian-kejadian yang konkret, yang mana dapat memahami hukum konservasi dan dapat mengklasifikasikan objek

ke dalam kelompok yang berbeda-beda, serta dapat mengurutkannya dan memahami (*reversibility*). Menurut teori kognitif Piaget dalam Desmita (2015), pemikiran anak-anak usia sekolah dasar disebut pemikiran operasional konkret (*concrete operational*). Makna operasional konkret yang dimaksud oleh Piaget yaitu kondisi dimana anak-anak sudah bisa memfungsikan akalinya untuk berfikir logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata. Pada tahapan ini, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif (naluri) dengan syarat pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang konkret atau spesifik (Jhon, W., (2007) dalam Bujuri, D. A. (2018)). Dalam perkembangan intelektualnya siswa sekolah dasar berada pada tahap berfikir konkret, sehingga semua yang disampaikan harus mereka buktikan sendiri dengan mata mereka (Nurmayanti, dkk, 2019), maka salah satu untuk menunjang siswa berfikir konkret yaitu adanya media yang digunakan pada setiap kegiatan, karena dengan adanya media suasana belajar akan lebih menarik dan peserta didik termotivasi dalam belajar. Menurut Hamalik dalam Azhar (2006), menegaskan bahwa Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, meningkatkan motivasi dan rangsangan dalam pembelajaran, serta dapat mempertinggi hasil belajar peserta didik.

Salah satu media yang digunakan pada kegiatan yaitu media gambar. Media gambar merupakan salah satu cara yang efektif digunakan untuk menstimulus anak dalam belajar, yang di dalamnya terdapat lambang visual atau gambar untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung didalamnya. Media gambar juga bisa meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, selain itu media yang digunakan media video, yang mana media video ini cenderung lebih mudah mengingat dan memahami suatu pelajaran karena tidak hanya menggunakan satu indera melainkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Kemudian selain penggunaan media untuk menunjang siswa berpikir konkret sebagai peningkatan hasil belajar, kegiatan yang simultan atau bersifat terus menerus juga dapat menjadi salah satu faktor adanya peningkatan hasil belajar karena siswa dapat mengingat (*recall*) terus menerus. Hal ini berhubungan dengan

kemampuan mengingat dan memori pada anak. Memori adalah kemampuan mental untuk menyimpan dan mengingat kembali sensasi, kesan dan ide-ide. Terdapat beberapa proses yang terjadi sebelum suatu informasi tersimpan sebagai suatu ingatan, yaitu:

1. Penyandian informasi (*encoding*), penyandian informasi adalah suatu proses memasukkan informasi dengan mengubah informasi tersebut menjadi sinyal yang dapat diproses oleh otak.
2. Penyimpanan (*storage*) merupakan proses mempertahankan informasi dalam suatu jangka waktu. Layaknya sebuah komputer, informasi yang diterima dapat disimpan dalam jangka waktu sementara atau dalam jangka waktu yang lebih lama.
3. Mengingat kembali (*retrieval*) merupakan proses mengakses informasi yang telah disimpan untuk digunakan kembali.

Proses penyimpanan data ini dapat berupa memori sensorik, memori jangka pendek, dan memori jangka panjang (Robert 2007 dalam Musdalifah 2019).

Aktivitas belajar tidak terlepas dari proses mengingat (Djamarah, 2003 dalam Chussurur, M 2011), terutama pada anak-anak karena pada masa ini terjadi perkembangan memori yang sangat pesat, begitu pula dengan kemampuan mengingatnya. Adapun kemampuan mengingat seseorang dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi inteligensi, motivasi, kondisi fisik, cara belajar individu dan kemampuan mengingat setiap individu terhadap apa yang diperhatikannya. Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi proses mengingat seseorang adalah lingkungan dan intensitas informasi yang telah diberikan. Misalnya, apabila informasi yang diberikan sudah pernah disimak sebelumnya maka proses mengingat akan cenderung lebih mudah (Chussurur, M. 2011). Hal ini selaras dengan kegiatan yang dilakukan yang mana bersifat terus menerus sehingga informasi yang telah diberikan dapat diingat kembali oleh anak. Kemudian meningkatnya hasil belajar siswa dipengaruhi adanya kegiatan yang bervariasi atau tidak monoton.

Kegiatan yang bervariasi merupakan faktor yang mendukung untuk meningkatnya hasil pembelajaran pada siswa. Tujuan kegiatan bervariasi untuk

mengatasi kebosanan pada siswa sehingga dalam proses belajar mengajar murid senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan serta berperan secara aktif dalam pembelajaran. Menurut Yahya dalam Syefrinando, B (2012), menyebutkan bahwa Metode mengajar yang bervariasi akan menggairahkan belajar peserta didik. Variasi dalam kegiatan pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan. Karena faktor kebosanan yang dialami siswa disebabkan oleh adanya penyajian kegiatan yang monoton sehingga akan berpengaruh terhadap perhatian, motivasi, minat siswa terhadap pelajaran. Pengajaran variasi yang dilakukan bukan hanya cara penyampain materi saja yang berbeda melainkan media serta aktivitas-aktivitas yang diberikan kepada siswa juga bervariasi. Dengan demikian kegiatan yang bervariasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4.4 Kontribusi emosi terhadap perhatian dan memori peserta Klub alam

Kontribusi emosi sangat penting terhadap perhatian dan memori peserta klub alam. Menurut Pekrun (2014), di luar dari memori kerja, emosi juga mempengaruhi penyimpanan dan pengambilan informasi jangka Panjang, termasuk ingatan yang sesuai dengan suasana hati, pelupaan dan fasilitasi yang diinduksi pengambilan. Pengambilan yang sesuai suasana hati, menurut Parrot & Spackman (2000) dalam Pekrun (2014) bahwa suasana hati dapat memfasilitasi pengambilan materi yang memiliki valensi serupa, dengan suasana hati yang positif maka dapat memfasilitasi pengambilan informasi terkait diri yang positif dan Susana hati yang negatif akan memfasilitasi pengambilan informasi negatif. Implikasinya, suasana hati yang positif dapat menumbuhkan penilaian diri yang positif dengan demikian menguntungkan motivasi belajar dan kinerja, hal ini sebaliknya jika suasana hati yang negatif dapat mendorong penilaian diri yang negatif dan dengan demikian akan menghambat motivasi dan kinerja. Maka kontribusi emosi terhadap perhatian dan memori peserta sangat penting untuk pembelajaran dan perkembangan kognitif. Untuk mengetahui adanya kontribusi emosi terhadap perhatian dan memori peserta klub alam dapat dilihat dari kelompok tinggi dan rendah.

Adapun hasil dari kelompok tinggi dan kelompok rendah dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 4. 2 Hasil Kelompok Tinggi dan Kelompok Rendah

Siswa	Pretest	Posttest	Posttest-Pretest	Skor Ideal-skor pretest	N Gain Score	Interpretasi
S-1	12,5	33,5	21	27,5	0,76	Tinggi
S-2	9	33,5	24,5	31	0,79	Tinggi
S-3	4,5	25	20,5	35,5	0,58	Sedang
S-4	5	24	19	35	0,54	Sedang
S-5	10	26	16	30	0,53	Sedang
S-6	7,5	26	18,5	32,5	0,57	Sedang
S-7	2	28	26	38	0,68	Sedang
S-8	10	18	8	30	0,27	Rendah
S-9	6,5	36	29,5	33,5	0,88	Tinggi
S-10	8	25	17	32	0,53	Sedang
Rata-rata	7,5	27,5	20	32,5	0,614	Sedang

Berdasarkan tabel 4.2 maka dapat dilihat kelompok yang tinggi terdapat 3 siswa dan yang termasuk kedalam kelompok rendah terdapat 1 orang siswa. Akan tetapi jika dilihat siswa yang memiliki nilai paling tinggi didapat oleh siswa S-9 dengan skor N-gain sebesar 0,88 sehingga dapat diinterpretasikan tinggi sedangkan siswa yang memiliki nilai yang rendah di dapat oleh siswa S-8 dengan perolehan skor N-Gain sebesar 0,27 sehingga dapat diinterpretasikan rendah. Dari hasil diatas tidak terlepas dari kontribusi emosi yang mereka rasakan. Emosi yang muncul pada kedua siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 3 Emosi yang Tereksplorasi dari Siswa Nilai Tertinggi

Siswa	Kegiatan	Emosi yang Tereksplorasi		<i>Interest</i> (minat)	
		Positif	Negatif	Bosan	Tertarik
	1	3 Emosi	Tidak muncul	×	✓
	2	3 Emosi	Tidak muncul	×	✓
	3	2 Emosi	1 Emosi	×	✓
	4	2 Emosi	1 Emosi	×	✓

Siswa	5	2 Emosi	1 Emosi	×	✓
Tertinggi	6	3 Emosi	Tidak muncul	×	✓
(S-9)	7	3 Emosi	Tidak muncul	×	✓

Tabel 4. 4 Emosi yang Tereksplorasi dari Siswa Nilai Terendah

Siswa	Kegiatan	Emosi yang Tereksplorasi		<i>Interest</i> (minat)	
		Positif	Negatif	Bosan	Tertarik
Siswa Terendah (S-8)	1	2 Emosi	Tidak muncul	✓	✓
	2	1 Emosi	Tidak muncul	×	✓
	3	1 Emosi	Tidak muncul	×	✓
	4	Tidak mengikuti kegiatan	-	-	-
	5	1 Emosi	2 Emosi	×	✓
	6	Tidak mengikuti kegiatan	-	-	-
	7	Tidak muncul	2 Emosi	✓	✓

Berdasarkan hasil tabel 4.3 dan 4.4 dapat terlihat emosi positif dan emosi negatif yang muncul serta minat kedua siswa selama kegiatan. Berdasarkan minat (*interest*) S-9 dari tujuh kegiatan dia merasa tertarik dan tidak ada perasaan bosan, minat (*interest*) sangat penting untuk keberlangsungan pembelajaran karena dengan adanya rasa tertarik dia akan merasakan senang serta menikmati setiap aktivitasnya, hal ini akan berpengaruh terhadap emosi yang dia rasakan. Dari hasil diatas emosi yang muncul pada S-9 lebih dominan atau paling banyak yang muncul emosi positif. Sedangkan S-8 dari minat (*interest*) beberapa kali pertemuan dia merasa bosan dan tidak tertarik akan beberapa aktivitas yang dilakukan, hal ini berpengaruh terhadap hasil emosi yang muncul, sehingga emosi yang muncul pada S-8 banyak emosi negatif. Minat atau ketertarikan merupakan modal awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya ketertarikan dalam dirinya, maka akan muncul motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal sampai akhir sehingga tercapainya hasil pembelajaran yang baik. Siswa yang berminat

terhadap suatu pelajaran maka siswa akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tertentu sehingga pada akhirnya kualitas dalam belajarnya pun meningkat, sehingga dapat mendorong siswa untuk memperoleh indeks prestasi yang tinggi dalam belajar (Dewi dkk., 2017).

Kemudian perbedaan yang jelas terlihat yaitu dari kehadiran, dimana dalam rancangan kegiatan di modul ada tujuh kali kegiatan yang dilakukan, berdasarkan hasil tersebut S-9 mengikuti seluruh kegiatan atau mengikuti tujuh kali kegiatan sedangkan S-8 hanya mengikuti lima kali kegiatan saja sehingga berpengaruh terhadap identifikasi emosinya dan mempengaruhi juga terhadap hasil keseluruhan. Hal ini juga menjadi faktor terhadap kayanya emosi yang muncul serta emosi positif dan emosi negatif yang muncul, pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar. Menurut Pekrun, R. (2011) emosi dapat mempengaruhi berbagai proses kognitif yang berkontribusi terhadap pembelajaran, seperti persepsi, perhatian, memori, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah kognitif. Emosi juga mempengaruhi penyimpanan dan pengambilan informasi jangka panjang, termasuk ingatan yang selaras dengan suasana hati. Suasana hati yang positif dapat menumbuhkan penilaian diri yang positif yang mana dapat meningkatkan motivasi belajar, sebaliknya jika suasana yang negatif dapat mendorong penilaian diri yang negatif dan dengan demikian menghambat motivasi dan kinerja.

Emosi melibatkan pengalaman subyektif yang bervariasi antara individu. Siswa yang berbeda dapat mengalami emosi yang berbeda, bahkan disituasi yang sama. Emosi positif adalah emosi yang dialami sebagai hal yang menyenangkan. Emosi positif juga dapat bervariasi dalam hal aktivasi fisiologis dan kognitif atau juga disebut gairah yang merupakan bagian dari emosi, emosi ini membantu mengingat kembali ingatan positif (Pekrun, 2014). Emosi positif dalam pembelajaran dapat memusatkan perhatian siswa pada pembelajaran, kenikmatan belajar, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan memfasilitasi penggunaan strategi pembelajaran yang mendalam dan pengaturan belajar yang mandiri (Pekrun, 2014). Emosi negatif adalah emosi yang dialami sebagai yang tidak menyenangkan. Sama

halnya dengan emosi positif, emosi negatif dapat bervariasi dalam hal aktivasi (gairah) fisiologis dan kognitif. Emosi negatif juga mempengaruhi pembelajaran dengan mempengaruhi perhatian siswa, motivasi, penggunaan strategi pembelajaran dan pengaturan diri dalam belajar, emosi negatif juga dapat mendorong motivasi untuk menginvestasikan upaya guna menghindari kegagalan (Pekrun, 2014).

Berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan emosi positif dapat menstimulus ketertarikan atau minat sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan emosi negatif dapat mengurangi terhadap ketertarikan. Akan tetapi ditemukan emosi negatif juga dapat menstimulus ketertarikan siswa sehingga tidak menutup kemungkinan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan catatan bisa mengolah emosi negatif ini dengan secara produktif. Berdasarkan hasil temuan dari Siswa S-9 terdapat emosi negatif yang muncul pada kegiatannya, akan tetapi emosi negatif ini dapat menstimulus ketertarikan sehingga tidak mengurangi semangat dalam belajarnya, karena ia dapat mengontrol emosi negatif itu menjadi motivasi bagi dirinya untuk lebih baik lagi, yang mana dengan catatan emosi negatif yang muncul pada S-9 yaitu siswa tersebut merasa emosi sedih (*sad*) yang mana emosi ini termasuk kedalam emosi negatif, dia merasa sedih (*sad*) karena dia terlambat dalam mengerjakan tugasnya, akan tetapi rasa ini menjadikan dia lebih semangat dan tekun dalam mengerjakannya, hal ini dikarenakan ia dapat mengelola emosi dengan baik sehingga motivasi, ketertarikan dan hasil belajarnya pun meningkat. Fakta ini dapat dilihat pada buku emosi harian siswa atau *Student Emotions Diaries* pada lampiran 2.

Emosi positif berpengaruh terhadap perhatian serta memori panjang siswa yang mana S-9 dari setiap kegiatannya lebih banyak merasakan emosi positif dan minat yang tinggi serta dapat mengelola emosi negatif menjadi hal yang produktif sehingga dia berhasil dalam proses pembelajarannya yaitu dibuktikan dengan menempati nilai tertinggi, sedangkan S-8 dilihat dari minat dalam belajarnya kurang serta emosi negatif yang dirasakannya lebih banyak dari S-9 dan dia tidak dapat mengelola emosi negatif itu

menjadi motivasi untuk lebih baik dan produktif yang mana ia di beberapa kegiatan merasa marah (*anger*) sehingga emosi ini dapat menghambat motivasi belajar dan hasil belajar. Dibuktikan dengan hasil belajarnya mendapatkan nilai terendah. Untuk lebih lengkap melihat hasil emosi yang tereksplorasi pada siswa nilai tertinggi dan terendah dapat dilihat pada lampiran 8. Maka dapat disimpulkan kontribusi emosi terhadap hasil belajar siswa sangat berpengaruh. Emosi baik itu positif maupun negatif dapat menstimulus proses kognitif, maka di dalam pembelajaran tidak hanya dibutuhkan emosi positif melainkan emosi negatif juga pun diperlukan yang penting bagaimana pengolahannya serta keterkaitannya.

LITTLE FIREFACE PROJECT

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data dan kajian permasalahan yang telah dilakukan dalam penelitian, maka secara umum dapat dikatakan bahwa hasil penelitian Emosi yang tereksplorasi peserta klub alam selama melalui program pendidikan konservasi kukang (*Nycticebus javanicus*) terdiri dari emosi primer dan elaborasi emosi. Emosi primer yang tereksplorasi terdiri dari emosi senang (*happy*), sedih (*sad*), marah (*anger*), takut (*fear*), sedangkan elaborasi emosi yang tereksplorasi terdiri dari bangga (*pride*), harapan (*hope*), jijik (*disgust*) dan terkejut (*wonder/suprissed*). Adanya kegiatan selama tujuh kali pertemuan dapat menstimulus emosi-emosi tersebut:

1. Vairasi Emosi dan elaborasi emosi yang muncul pada peserta klub alam, emosi yang dominan atau sering muncul dari seluruh kegiatan adalah emosi *Happy* (senang) dengan persentase 36,17% dan emosi yang sedikit muncul dari seluruh kegiatan ini adalah emosi *Disgust* (jijik) dengan persentase 0,51%. Kemudian hasil ketertarikan siswa pada seluruh kegiatan lebih besar daripada rasa bosan dengan persentase tertarik sebesar 82%.
2. Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan yang dilakukan, bahwa kegiatan- yang dilakukan efektif terhadap pengetahuan peserta klub alam, dibuktikan dari hasil perhitungan N-gain score menunjukkan bahwa rata-rata skor N-gain (*mean*) adalah 0,614, maka dapat diinterpretasikan sedang, sehingga adanya peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran.
3. Kontribusi emosi terhadap hasil belajar siswa sangat berpengaruh. Emosi baik itu positif maupun negatif dapat menstimulus proses kognitif. Hal ini dilihat dari adanya Nilai siswa tertinggi dan siswa terendah. Siswa tertinggi dengan skor N-gain sebesar 0,88 maka dapat diinterpretasikan tinggi sedangkan hasil siswa nilai terendah memperoleh skor N-Gain sebesar 0,27 sehingga dapat diinterpretasikan rendah.

5.3 Saran dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan mengenai Eksplorasi Emosi Peserta Klub Alam Melalui Program Pendidikan Konservasi Kukang

(Nycticebus Javanicus) di Little Fireface Project (LFP) Garut, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Perlunya dilakukan sosialisasi kepada pendidik bahwa emosi siswa sangat penting untuk diketahui oleh guru, untuk keberlangsungan pembelajaran dan emosi sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran.
2. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yang perlu diperbaiki adalah lebih banyak observer, untuk pengambilan video di berbagai arah dan videonya di analisis lebih mendalam lagi dengan menggunakan statistik kuantitatif.
3. Dapat dijadikan referensi penelitian berikutnya untuk lebih mendalami penelitian mengenai emosi siswa di berbagai instansi formal seperti sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Ainley, M. (2004). *Apa yang kita ketahui tentang motivasi dan keterlibatan siswa?* Makalah dipresentasikan di Australian Association for Research in Education Conference Proceedings, Melbourne.
- Akbar, 2013. *Menjadi Guru Professional Peningkatan Mutu Guru*. Jakarta: Erlangga.
- Akbar, Hafish. 2011. *Perwatan dan Rehabilitasi Satwa Tangkapamn di Pusat Penyelamatan Satwa Cikamangga Sukabumi dan Gadog, Bogor*. Bogor : IPB.
- Aldisa, A. M., Muhajang, T., & Tampubolon, S. M. (2015). *Hubungan Antara Kecerdasan Naturalis Dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam*. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 221-226.
- Alsop, S., & Watts, M. (2003). *Science education and affect*. *International Journal of Science Education*, 25(9), 1043–1047
- Amri, Z., Rizalman, R., & Gusmira, E. (2019). *Penerapan Metode Bervariasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Muaro Jambi* (Doctoral dissertation, UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI).
- Ankel-Simons, F. (2007a). *Chapter 7 – Teeth*. In F. Ankle – Simons (Ed), *Primate Anatomy (Third Edition) (Third Edit, Pp. 223-281)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-012372576-9/50009-7>
- Ankel-Simons, F. (2007b). *Primate Anatomy (3rd Edition)*. Retrieved from <https://www.elsevier.com/books/primate-anatomy/ankel-simons/978-0-12-372576-9>
- Arifin, Muhammad, M. Ed. (1994). *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara
- Arismayanti, E. (2014). *Daerah jelajah dan pegunungan ruang kukang jawa di Taman Nasional Gunung Halimun*.
- Armstrong, T. (2013). *Kecerdasan multipel di dalam kelas*. Jakarta: Indeks.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bogdan dan Biklen. (2007). *Qualitatif Research for Education: An Introduction to Theory and Methods fifth edition*. New York: Person Education.
- Bottcher-Law, L., Fitch-Snyder, H., Hawes, J., Larsson, L., Lester, B., Ogden, J., Schulze, H., Slifka, K., Stalis, I., Sutherland-Smith, M., dan Toddes, B. (2001). *Management of Lorises in Captivity: A Husbandary Manual for Asian Lorises (Nycticebus and Loris spp.)*. San Diego: Center for Reproduction of Endangered Species.

- Breuer, Gabriele, Schlegel, J., Kauf, P., & Rupf, R. (2015). The Importance of Being Colorful and Able to Fly: Interpretation and implications of children's statements on selected insects and other invertebrates. *International Journal of Science Education*.
- BTN BNW] Balai Taman Nasional Bogani Nani Wartabone. (2020) .Pendidikan Konservasi merupakan Program Unggulan Mengajar Resort Pinogaluman. KSDAE[Internet]. [diunduh 2022 Oktober 06] <http://ksdae.menlhk.go.id/berita/7088/pendidikan-konservasi-merupakan-program-unggulan-mengajar-resort-pinogaluman.html>.
- Bujuri, D. A. (2018). *Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar*. LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan), 9(1), 37-50.
- Chaplin, J. P. (2008). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Christanto, J. (2014). Ruang Lingkup Konservasi Sumber Daya Alam dan Lingkungan. *Konservasi Sumber Daya ALam*, 1-29.
- Chussurur, M. (2011). Pengaruh pemberian cerita melalui media audiovisual terhadap recall memory pada anak-anak Kelas V Sekolah Dasar Takmirul Islam Surakarta.
- Dan, Y., & Tod, R. (2014). Examining The Mediating Effect of Learning Strategies on The Relationship Between Students History Interest and Achievement. *Educational Psychology*, 34 (7), 799-817
- Dayakisni, T., & Yuniardi, S. (2008). *Psikologi Lintas Budaya*. Malang: UMM Press.
- Desmita. (2015). *Psikologi Perkembangan*, Cet. Ke-9, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya. hlm. 156
- Dewi Sasmita Pasaribu, dkk. (2017). *Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick Pada Materi Listrik Dinamis Di Kelas X Sman 10 Muaro Jambi*, (Jurnal Edufisika Vol. 02 No. 01, Juli), h. 63
- Drajat, Z, dkk. (2008). *Metodik khusus Pengajaran dalam agama Islam*.
- Ekman, P. (2007). *Membaca Emosi Orang: Panduan Lengkap Memahami Karakter, Perasaan, dan Emosi Orang*. Yogyakarta: Think.
- Emde, R. N. (2014). *Levels of meaning for infant emotions: A biosocial view*. In *Development of cognition, affect, and social relations* (pp. 11-48). Psychology Press.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2022). Urgensi Pendidikan Nilai di Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3).
- Fortus, D. (2014). *Attending to affect*. *Journal of Research in Science Teaching*, 51(7), 821–835

- Franson, L. (2018). Fine scale habitat and movement patters of javan slow loris (*Nycticebus javanicus*) Geoffroy, 1812): The effects on digestibility and feed efficiency. *Jurnal Biologi Indonesia*, 12(2),185-193.
- Gardner, Howard. (2003). *Kecerdasan Majemuk, Teori dalam Praktek, alih bahasa Alexander Sindoro*. Batam: Interaksara.
- Ginting, C. (2003). *Kiat belajar di perguruan tinggi*. Jakarta
- Goleman, D., & Hermaya, T. (2002). *Emotional Intelligence (Kecerdasan emosional): Mengapa EI lebih penting daripada IQ*
- Groves, C. P. (2001). *Primate Taxonomy*. Washington, DC: Smithsonian Institution Press.
- Gunawan, Imam. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Hakim, T. (2004). *Belajar secara efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara.
- Handoyo, E., & Tijan, T. (2010). *Model Pendidikan Karakter Berbasis Konservasi Pengalaman Universitas Negeri Semarang*. Semarang: Widya Karya Press dan Universitas Negeri Samarang
- Hazari, Z. Chairi, D. Potvin, G & Brewe, E. (2020). Ketergantungan Konteks Identitas Fisika: Mengkaji Peran kinerja/kompetensi, pengakuan, minat dan rasa memiliki bagi mahasiswa fisika tingkat atas dan bawah. *Jurnal penelitian dalam pengajaran Sains*, 57.
- Immordino-Yang, Mary Helen, Linda Darling-Hammond, and Christina R. Krone. (2019). Nurturing nature: How brain development is inherently social and emotional, and what this means for education. *Educational Psychologist* 54.3: 185-204.
- IUCN (=International Union for the Conservation of Nature and Natural Resources). (2013). *IUCN Red List of Threatened Species*. Version 2014.3. 4 hlm. <http://www.iucnredlist.org/detail/s/21494/0> diakses pada tanggal 16 Februari 2023.
- Jamaris, M. (2017). *Pengukuran Kecerdasan Jamak*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- King, Donna, et al. (2015) *Emotionally intense science activities*. *Internationally Journal of Science Education* 37.12: 1886-1914
- Kuspriyanto, K. (2015). Upaya Konservasi Keanekaragaman Hayati Dikawasan Lindung di Indonesia. *Metafora: Education, Social Sciences and Humanities Journal*, 1(4), 134-142.
- Laukenmann, M., Bleicher, M., Fuß, S., Gläser-Zikuda, M., Mayring, P., & von Rhöneck, C. (2003). An investigation of the influence of emotional factors on learning in physics instruction. *International Journal of Science Education*, 25(4), 489-507.
- Lexy J, Moleong. (1989). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.hal.330.

- Linnenbrink-Garcia, L., & Pekrun, R. (2011). *Emosi siswa dan keterlibatan akademik [masalah khusus]. Psikologi Pendidikan Kontemporer, 36(1)*
- Lucy, B., Si, P., Ht, C., Rizky, A. J., & Edu, B. L. I. (2012). *Dahsyatnya brain smart teaching: cara super jitu optimalkan kecerdasan otak dan prestasi belajar anak*. Penebar PLUS+.
- Makmun, A. S. (2004). Psikologi kependidikan. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Marliah (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Eksplorasi Sains. Repository. Palangkaraya : Universitas Palangka Ray
- Martin Tulus. (2016). *Eksplorasi permainan gitar elektrik pada lagu ofa langga dalam ansambel sasando*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Marwah, S. (2017). *Hubungan antara Kecerdasan Naturalistik, Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Bakat Istimewa Smp Negeri 6 Makassar* (Doctoral dissertation, PASCASARJANA).
- McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can chage the world. penguin.
- Minarti, S. (2013). Ilmu Pendidikan Islam: Fakta Filosofia Teoritis dan Aplikatif Normatif. *Jakarta: Amzah*.
- Moleong, Lexy J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyani. (2022). Strategi Kinerja Dosen Pada Bidang Penelitian Untuk Meningkatkan Mutu LPTK (Studi Kasus Pada FITS IPI Garut Dan FKIP Unigal Ciamis. Doctoral dissertation.
- Musdalifah R. (2019). Pemrosesan dan penyimpanan Informasi pada Otak Anak dalam Belajar: Short Term and Long Term Memory. *Al Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*
- Nekaris, K. A. I. (2014). Extreme primates: Ecology and evolution of Asian lorises. *Evaluationary Anthropology, 23, 177-187*.
<https://doi.org/10.1002/evan.21425>
- Nekaris, K. A. I. (2016). The Little Fireface Project: community conservation of Asia's slow lorises via ecology, education, and empowerment. *Ethnoprimateology: Primate Conservation in the 21st Century, 259-272*.
- Nekaris, K. A. I. dan Starr, C.R. 2015. Conservation and Ecology of The Neglected Slow Loris: Priorities and Prospects. *Endang Species Res. 28:87-9*
- Nekaris, K. A. I. dan Stengel, C. J. 2013. Why Are They? Quantification, Distribution and Microhabitat Use of Fragments by the Red Slender Loris (*Loris tardigradus tardigradus*) in Sri Lanka. *Primates in Fragments: Complexity and Resilience. 24: 371-384*.
- Nekaris, K. A. I., Pambudi, J. A. A., Susanto, D., Ahmad, R. D., & Nijman, V. (2014). Densities, distribution and detectability of a small nocturnal primate

- (Javan slow loris *Nycticebus javanicus*) in a montane rainforest. *Endangered Species Research*, 24(2), 95-103. <https://doi.org/10.3354/esr00585>.
- Nekaris, K. A. I., Poindexter, S., Reinhardt, K. D., Sigaud, M., Cabana, F., Wirdateti, W., & Nijman, V. (2017). Coexistence between javan slow lorises (*Nycticebus javanicus*) in a dynamic agroforestry landscape in West Java, Indonesia. *International Journal of Primatology*, 38(2), 303-320. <https://doi.org/10.1007/s10764-017-9960-2>
- Nekaris, K. A. I., Shekelle, M., Wirdateti, Rode, E.J., dan Nijman, V. (2013). The IUCN Red List of Threatened Species.
- Nijman, V., Nekaris, K.A.1.(2014). Trade in Wildlife in Bali, Indonesia, for Medicinal and Decorative Purpose. *TRAFFIC Bulletin*, 26(1):31
- Nowak, R.M. (1999). *Walker's Primates of the World*. Baltimore:John Hopkins University Press.
- Nurchayani, A. (2015). Aktivitas harian dan wilayah jelajah kukang jawa (*Nycticebus javanicus* E. Geoffroy, 1812) di Hutan Bodogol, Universitas Indonesia, Depok.
- Nurmawati, Y., Rodiyana, R., & Haryanti, Y.D. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Dengan Menggunakan Media Flashcard. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 300-305).
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2009). *Education at a glance*.
- Pekrun, R. (2011). Emotions as drivers of learning and cognitive development. *New perspectives on affect and learning technologies*, 23-39.
- Pekrun, R. (2014). Emotions and Learning. Educational Practices Series-24. *UNESCO International Bureau of Education*.
- Pekrun, R., Goetz, T., Titz, W., & Perry, R. P. (2002). Academic emotions in students' self-regulated learning and achievement: A program of quantitative and qualitative research. *Educational Psychologist*, 37, 91-106
- Prihatin, E. (2011). Manajemen peserta didik.
- Purmadi, R. M., Santika, D. M. J., & Wulandari, A. S. (2020). Pentingnya Pendidikan Konservasi Untuk Menjaga Lingkungan Hidup (Studi Kasus di Desa Cidahu, Kabupaten Kuningan). *Jurnal Pusat Inovasi Masyarakat (PIM)*, 2(4), 602-606. (JURNALNYA).
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. (2012). Strategi Pengembangan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak. Jakarta : Kencana Perdana Media Group.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.

- Rode-Margono, E. J., Nijman, V., & Nekarlis, K. A. I. (2014). Ethology of critically endangered javan slow loris *Nycticebus javanicus* E. Geoffroy. *Asian Primates Journal*, 4(2), 27-41.
- Rode-Margono, E.J., Nijman, V., Wirdateti dan Nekarlis, K.A.I. 2014. Ethology of The Critically Endangered Javan Slow Loris *Nycticebus javanicus* E. Geoffroy Saint-Hilaire in West Java. *Asian Prim J.* 4(2): 27-41.
- Rohman, M. A. (2018). *Kejenuhan belajar pada siswa di sekolah dasar full day school* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- S. Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sari, K. W. L. P. (2021). *Hubungan Penggunaan Media Sosial Akun Instagram Tentang Primata dengan Pengetahuan Konservasi Primata*. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Scherer, K. R. (2009). The dynamic architecture of emotion: Evidence for the component process model. *Cognition and Emotion*, 23, 1307–1351
- Schutz, PA, & Pekrun, R. (Eds.). (2007). *Emosi dalam pendidikan*. San Diego: Pers Akademik.
- Tsai, Y.-M., Kunter, M., Ludtke, O., & Trautwein, U. (2008). Apa yang membuat pelajaran menarik? Peran faktor situasional dan individu dalam tiga mata pelajaran sekolah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 100, 460-472
- Seligman, M. (2002). *Authentic Happiness: Using the new positive psychology to realize your potential for lasting fulfillment*. New York: Free Press.
- Sinatra, G. M., Broughton, S. H., & Lombardi, D. O. U. G. (2014). Emotions in science education. In *International handbook of emotions in education* (pp. 425-446). Routledge.
- Spradley, BW.(1980). *Mengelola Perubahan Secara Kreatif*. Jona: Jurnal Administrasi Keperawatan.
- Stake, R. E. (2006). *Multiple case study analysis*. New York, NY: The Guilford Press.
- Stake, Robert E. (2005). *Case Study Methods in Educational Research: Seeking Sweet Water*. In R. M. Jaeger (ed). *Complementary methods for research in education, 2nd edition*. Washington, Dc: American Educational Research Association.
- Strumpfer, D. J. W. (2006). Positive Emotions, Positive Emotionality and Their Contribution to Fortigenic Living: A Review. *South African Journal of Psychology*.
- Sugiyono.(2013). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Sukring, S. (2016). Pendidik dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik (Analisis Perspektif Pendidikan Islam). *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1(1), 57-68.

- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Cv. Alfabeta. Cetakan ke-4.
- Suralaga, F. (2021). *Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran*.
- Susilawati, E., Syaf, A. H., & Susilawati, W. (2017). Pendekatan Eksplorasi Berbasis Intuisi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, 3(2), 138-147.
- Susilawati, K.I., Y.F. Baliwati, dan S. Madaniyah. (2008). Keanekaragaman Hayati Hutan Kemasyarakatan untuk Mendukung Pemenuhan Kebutuhan Gizi Rumah Tangga di Kabupaten Lampung Barat. *Jurnal Gizi dan Pangan* 3(3), 212 – 216.
- Syah, M. (2003). *Psikologi belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Turner, J. H. (2007). *Human emotions: A sociological theory*. New York, NY: Routledge
- Turner, J. H. (2009). The sociology of emotions: Basic theoretic arguments. *Emotion Review*, 1, 340 – 354
- Tuwu, Alimuddin. (1993). *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Van Langen, A., & Dekker, H (2005). Cross-national differences in participation in tertiary science, technology, engineering and mathematics education. *Comperative Education*, 41, 329-350.
- Voskamp, A., Rode, E. J., Coudrat, C. N. Z., Wirdateti, Abinawanto, Wilson, R. J., dan Nekarlis, K. A. I. 2014. Modelling the Habitat Use and Distribution of the Threatened Javan Slow Loris *Nycticebus javanicus*. *Endang Species Res.* 23: 227-286.
- Wade, C., & Tavris, C. (2007). *Psikologi* (9 ed.). (P. Mursalin, & Dinastuti, Penerj.) Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Walpole, S & McKenna, MC. (2012). *Buku Pegangan Pelatih Keaksaraan: Panduan Untuk Praktik Berbasis penelitian*. Guilford Press.
- Wiens, F. (2002). *Behavior and ecology of wild slow loris (Nycticebus coucang): Social organization, infant care system, and diet*. Universitas of Bayreuth.
- Williams, A. (1998). Organizational Learning and the Role of Attitude Surveys, *Human Recource Management Journal*.33-41
- Winarti, I. (2011). Habitat, populasi, dan sebaran kukang jawa (*Nycticebus javanicus* Geoffroy 1812) di Talun Tasikmalaya dan Ciamis, Jawa Barat (Thesis). Primatologi, Institut Pertanian Bogor, Bogor).
- Zembylas, M. (2002). Constructing genealogies of teachers' emotions in science teaching. *Journal of Research in Science Teaching: The Official Journal of the National Association for Research in Science Teaching*, 39(1), 79-103.

Zembylas, Michalinos. (2002). Constructing Genealogies of Teachers' Emotions in Science Teaching. Michigan State University. Journal Of Research In Science Teaching.

Zuhairi, et.al. (2016). Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Jakarta: Rajawali Pers.

Zuhdi, M.S. (2019). *Eksplorasi emosi marah dalam budaya di Indonesia: Kajian pendekatan indigenous psychology* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

LITTLE FIREFACE PROJECT