

Volume 4, Nomor 1, Mei 2020

P-ISSN: 2580-5525
E-ISSN: 2580-5533

JURNAL KEPENDIDIKAN

PENELITIAN INOVASI PEMBELAJARAN



JURNAL KEPENDIDIKAN

Volume 4, Nomor 1, Mei 2020

Volume
04

Nomor
01

Halaman
1 - 186

Yogyakarta, Indonesia
Mei 2020



Penerbit

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Negeri Yogyakarta
Bekerjasama dengan
Masyarakat Penelitian Pendidikan Indonesia (MPPI)

Dewan Redaksi

Penanggung Jawab : Ketua LPPM
Ketua : Dr. Maman Suryaman
Sekretaris : Dr. Dyah Respati Suryo Sumunar, M.Si.
Anggota Redaksi : 1. Dr. Suyanta, M.Si.
2. Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.
3. Prof. Dr. Mundilarto
4. Prof. Sukirno, Ph.D.
5. Bambang Sugeng, Ph.D.
6. Ary Kristiyani, M.Hum.
7. Dr. Antuni Wiyarsi

Sekretariat

Martutik, S.I.P.
Rini Astuti, S.I.P.
Sri Murtini
Nita Maghfiratul Jannah, S.Pd.

Desain Sampul

Zulfi Hendri, M.Sn.
Agus Irfanto, A.Md.

Periode Terbit

Dua kali setahun setiap bulan Mei dan November

Terbit Pertama

Mei 1980

Alamat Redaksi/Tata Usaha

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Negeri Yogyakarta
Karangmalang, Yogyakarta. 55281
Telp./Fax. (0274) 550839
Email: jk@uny.ac.id
Website: <http://lppm.uny.ac.id>

Alamat e- journal

<http://journal.uny.ac.id/index.php/jk>

PANDUAN PENULISAN NASKAH

- Jurnal Kependidikan menerbitkan artikel hasil penelitian tentang pendidikan yang memberikan kontribusi pada pemahaman, pengembangan teori, konsep keilmuan, serta aplikasinya terhadap pendidikan di Indonesia.
- Artikel harus asli dan belum pernah dipublikasikan atau sedang diajukan untuk dipublikasikan dalam jurnal lain. Artikel yang pernah disajikan dalam suatu forum, misalnya seminar, harus disebutkan forumnya.
- Penulisan naskah menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris secara benar. Panjang naskah 5000-8000 kata, kertas ukuran A4, diketik satu setengah spasi, font times new roman 12 dengan program window MS Word.
- Artikel ditulis dengan ketentuan dan sistematika sebagai berikut:
 - Judul:** ditulis dengan singkat dan padat, maksimum 12 kata mengandung kata kunci, dan harus mencerminkan substansi kependidikan yang diuraikan pada batang tubuh artikel.
 - Nama penulis:** ditulis di bawah judul, tanpa gelar. Penulis dapat individu atau tim dan semua penulis dicantumkan.
 - Instansi dan alamat penulis:** ditulis instansi asal penulis, alamat email, yang letaknya di bawah nama penulis.
 - Abstrak:** ditulis dalam bahasa Indonesia dan Inggris disertai judul berbahasa Inggris, yang terdiri dari **150 sampai dengan 170 kata** dan ditulis dalam satu paragraf spasi 1 yang berisi (1) tujuan, (2) metode, dan (3) hasil penelitian.
 - Kata kunci:** diisi kata atau istilah yang mencerminkan esensi konsep dalam cakupan permasalahan, dapat terdiri atas tiga kata/istilah.
 - Batang tubuh:**
 - PENDAHULUAN:** berisi latar belakang, masalah, dan kajian pustaka (tanpa subjudul).
 - METODE:** berisi pendekatan/cara/metode yang digunakan (tanpa subjudul).
 - HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN:** berisi hasil penelitian dan pembahasan hasil tersebut.
 - SIMPULAN:** berisi garis besar simpulan penelitian sejalan dengan permasalahan yang dibahas.
 - DAFTAR PUSTAKA:** diusahakan dari sumber primer (jurnal/majalah ilmiah atau laporan penelitian) dan mutakhir/terbaru (Maksimal 10 tahun terakhir). Daftar pustaka hanya mencantumkan sumber yang dirujuk di dalam batang tubuh artikel. Sebaliknya nama yang dirujuk dalam batang tubuh harus ada dalam daftar pustaka. Penulisan daftar pustakamengikuti contoh berikut.
 - Jurnal Cetak:**
Kusuma, F.I., Sutadji, E., & Tuwoso.(2014). Kontribusi dukungan orang tua, penguasaan pengetahuan dasar, dan motivasi berprestasi terhadap pencapaian kompetensi kejuruan. *Jurnal Kependidikan*, 44(1), 1-14.
 - Online:**
Kusuma, F. I., Sutadji, E., & Tuwoso.(2014). Kontribusi dukungan orang tua, penguasaan pengetahuan dasar, dan motivasi berprestasi terhadap pencapaian kompetensi kejuruan. *Jurnal Kependidikan*, 44(1), 1-14. Diunduh dari:<http://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/2187>. (cantumkan DOI, jika ada).
 - Buku:**
Brown, D.H. (2001). *Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy*. San Francisco: Addison Wesley Longman, Inc.
Winch, C. (2006). Graduate attributes and changing conceptions of learning. Dalam Hager, P. & Holland, S. *Graduate attributes, learning and employability*, (pp. 67-90). Dordrecht: Springer. (semua pengarang disebutkan jika lebih dari 1 penulis)
 - Artikel dalam surat kabar/majalah:
Suryaningsih, A. (2013, 10 Desember). Tiga pilar pendidikan. *Sinar Harapan*, 4. (Jika online, ditambahkan dengan alamat website-nya).
 - Makalah
Wilujeng, I., Masruri, M. S., & Wangid, M. N. (2016, April). *Pengembangan subject specific pedagogy tematik untuk mengembangkan karakter siswa sekolah dasar*. Makalah dipresentasikan dalam Seminar Nasional Penelitian dan PPM untuk Mewujudkan Insan Unggul, Yogyakarta. (jika online, ditambahkan alamat website-nya)
 - Disertasi/tesis
Lestari, S. N. D. (2014). *Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja pengelolaan keuangan PTN: Studi Kasus di UGM (Tesis tidak diterbitkan)*. Universitas Gadjah Mada.
 - Peraturan
Menteri Pendidikan Nasional. (2006). *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: Kemdiknas.
- Cara merujuk pengarang di dalam batang tubuh artikel menyebutkan nama belakang pengarang (*sesuai dengan daftar pustaka*), tahun, dan halaman.
Contoh: Woodside (2010, pp. 53-55); (Woodside& Roger, 2010, p. 53) atau Woodside and Roger (2010) explained.....(pp.53-55).
Rujukan langsung (tanpa mengubah apapun), diketik satu spasi menjorok masuk ke kanan 7 ketukan, rata kiri dan kanan.
- Tabel dan ilustrasi dapat berupa gambar, grafik, diagram, peta dan foto disajikan dengan ketentuan:
 - foto untuk gambar, peta, harus cukup tajam;
 - ukuran gambar, grafik, tabel, dan sebagainya disesuaikan dengan ukuran kertas;
 - tabel menggunakan garis horisontal, tanpa garis vertikal serta judul tabel di atas tabel dan diketik dari tepi kiri,
 - gambar, grafik, dan foto diberi kotak sertajudul berada di atas diketik dari tepi kiri dan diberi nomor urut.
 - Grafik copy langsung dari excell, bukan gambar (.jpg)
- Naskah *softfile* dalam format "doc" dikirim dikirim via email ke jkppm.uny@gmail.com atau jk@uny.ac.id dan melalui sistem OJS <http://journal.uny.ac.id/index.php/jk>
- Artikel Jurnal Kependidikan yang sudah dipublikasikan dapat diakses melalui *e-journal* dengan alamat: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jk>
- Artikel yang masuk ke meja redaksi diseleksi oleh penyunting ahli atau mitra bestari. Artikel dapat diterima tanpa perbaikan, diterima dengan perbaikan, atau ditolak, dan artikel yang ditolak tidak dikembalikan kecuali diminta oleh penulis.

Volume 4, Nomor 1, Mei 2020

P-ISSN: 2580-5525
E-ISSN: 2580-5533



JURNAL KEPENDIDIKAN

PENELITIAN INOVASI PEMBELAJARAN

Riwayat Jurnal Kependidikan

Jurnal Kependidikan: *Penelitian Inovasi Pembelajaran* merupakan **kelanjutan** dari Jurnal IKIP Yogyakarta dan **Jurnal Kependidikan: *Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan*** yang terbit sejak tahun 1980 dengan Nomor ISSN: 0125-992X. Jurnal ini sudah terakreditasi Dikti pada tahun 2001 dan 2015 dengan Surat Keputusan Nomor 118/DIKTI/Kep/2001 Tanggal 9 Mei 2001 dan Nomor 12/M/Kp/II/2015 Tanggal 11 Februari 2015. Jurnal Kependidikan diterbitkan oleh Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta bekerja sama dengan Masyarakat Penelitian Pendidikan Indonesia (MPPI) sejak tahun 2012.

Khusus pada Volume 1 Nomor 1 Tahun 2017, Jurnal Kependidikan terbit pada bulan Juni 2017. Edisi selanjutnya Jurnal Kependidikan akan terbit pada bulan Mei dan November.

Berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 36/E/KPT/2019 tanggal 13 Desember 2019 tentang Peringkat Akreditasi Jurnal Ilmiah Periode VII Tahun 2019, Jurnal Kependidikan ditetapkan sebagai Jurnal Ilmiah Terakreditasi Peringkat 2 yang berlaku selama lima tahun, yaitu Volume 3 Nomor 1 Tahun 2019 sampai dengan Volume 7 Nomor 2 Tahun 2023



DAFTAR ISI

	halaman
Pengembangan Buku Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Sains Teknologi Masyarakat <i>Sri Yamtinah, Roemintoyo, dan Alifah Kartikasari</i>	1 - 14
Analisis Kebutuhan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar <i>Anang Yulianto Nugroho, Hartono, dan Sudyanto</i>	15 - 25
Pengimplementasian Pendidikan Karakter pada Ekstrakurikuler Seni Tari <i>Nawung Sekar</i> <i>Sunartil, Sukadari, dan Sati Antini</i>	26 - 42
Model Pendidikan Olah Raga Berbasis Keterampilan Gerak Dasar <i>Agi Ginanjar, Adang Suherman, Tite Juliantine, dan Yusuf Hidayat</i>	43 - 54
<i>Effectiveness of Project-Based Learning and 5E Learning Cycle Instructional Models</i> <i>K. J. Baptist, D. N. Utami, B. Saban, S. Aloysius</i>	55 - 69
Evaluasi Kebijakan Sistem Zonasi dalam Penerimaan Siswa Baru Sekolah Menengah Atas <i>Hendrawansyah dan Zamroni</i>	70 - 82
Pengaruh Model <i>Problem Based-Learning</i> dengan <i>Flipped Classroom</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif <i>Sinta Ayu Damayanti, I Wayan Santyasa, dan A. A. I. A. Rai Sudiatmika</i>	83 - 98
Pengembangan <i>E-Modul</i> Berbasis Proyek untuk Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Kejuruan <i>Silvia Oksa dan Sunaryo Soenarto</i>	99 - 111
Pengaruh <i>E-Learning Edmodo</i> dengan Model <i>Blended Learning</i> terhadap Minat Belajar <i>Syifa Fauziyah dan Mochamad Bruri Triyono</i>	112 - 124
Penerapan Model <i>Project-Based Learning</i> dalam Mata Diklat Gambar Sketsa <i>Ambiyar, Budi Syahri, Junil Adri, Primawati, Nurhaliza, dan Syaiful Islami</i>	125 - 138
Kesiapan Kerja Siswa Program Akuntansi pada Sekolah Menengah Kejuruan <i>Beny Dwi Saputra dan Sukirno</i>	139 - 151

Pengembangan Buku Ajar Keterampilan Menyimak Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> <i>Lira Hayu Afdetis Mana, Titiek Fujita Yusandra, Atmazaki, dan Syahrul Ramadhan</i>	152 - 164
Kurikulum Pendidikan Bahasa dalam Perspektif Inovasi Pembelajaran <i>Maman Suryaman, Tadkiroatun Musfiroh, dan Widyastuti Purbani</i>	165 - 176
Pengembangan Buku Referensi Menulis Faktual Berbasis Multiliterasi <i>Ary Kristiyani</i>	177 - 184

PENGEMBANGAN BUKU AJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM BERBASIS SAINS TEKNOLOGI MASYARAKAT

Sri Yamtinah, Roemintoyo, dan Alifah Kartikasari

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta Indonesia
email: jengtina@staff.uns.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat (STM) di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Prosedur pengembangan meliputi dua tahap, yakni studi pendahuluan dan pengembangan prototipe. Subjek penelitian adalah lima orang guru dan 27 peserta didik kelas IV sekolah dasar untuk tahap ujicoba terbatas. Sampel untuk uji coba luas sebanyak 49 peserta didik dengan desain praeksperimental dan untuk uji efektivitas dengan desain quasi eksperimen sebanyak 43 peserta didik. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan kajian pustaka dianalisis dengan teknik interaktif model Miles dan Huberman untuk memperoleh deskripsi naratif. Data kuantitatif diperoleh dari tes belajar kognitif yang telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan teknik *paired* dan *independent t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prototipe buku ajar IPA berbasis STM untuk tema sumber daya alam yang dikembangkan sudah layak menurut tinjauan ahli dan direspons baik oleh guru dan peserta didik. Penggunaan bahan ajar IPA berbasis STM secara signifikan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

Kata kunci: *buku ajar IPA, Sains Teknologi Masyarakat, sekolah dasar*

DEVELOPING SCIENCE TEXTBOOK BASED ON SCIENCE TECHNOLOGY SOCIETY

Abstract

This study was aimed at developing a science textbook based on Science Technology Society (STM) for primary school. The method used was research and development (R&D). The development procedure included two stages, namely a preliminary study and prototype development. The research subjects were 5 teachers and 27 students in grade IV elementary school for the limited trial phase. The samples for the broad trial were 49 students with a pre-experimental design and for effectiveness tests with a quasi-experimental design were 43 students. Qualitative data obtained from interviews, observations and literature reviews were analyzed using the interactive techniques proposed in the Miles & Huberman model to obtain narrative descriptions. The quantitative data obtained from cognitive learning tests have met the criteria of validity and reliability. The quantitative data analysis was performed using paired techniques and independent t-tests. The results show that the developed prototype of the STM-based science textbook for the theme of natural resources is appropriate according to expert reviews and responded to both by teachers and students. The use of STM-based science teaching materials significantly influences students' learning achievement.

Keywords: *science textbook, science technology society, primary school*

PENDAHULUAN

Tantangan pendidikan abad 21 saat ini adalah untuk menyiapkan sumber daya manusia agar memiliki kemampuan berkomunikasi dan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui proses pembelajaran. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017, p. 6) dalam Panduan Implementasi Kecakapan Abad 21 juga menegaskan bahwa kompetensi kecakapan abad 21 meliputi kecakapan berpikir kritis dan pemecahan masalah; kecakapan berkomunikasi; kreativitas dan inovasi; dan kolaborasi. Keempat kecakapan atau kemampuan peserta didik tersebut dibina dan dikembangkan di dalam setiap mata pelajaran. Untuk menjawab tantangan global manusia Indonesia perlu memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang dapat diwujudkan dengan pendidikan IPA. Pendidikan IPA diwujudkan melalui pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA memiliki potensi yang sangat besar dalam upaya membangun bangsa, mengingat berbagai perkembangan teknologi berporos pada penelitian IPA.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Ada dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam IPA yaitu IPA sebagai produk (pengetahuan IPA sebagai pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif) dan IPA sebagai proses dalam bentuk kerja ilmiah (Wisudawati & Sulistyowati, 2014). IPA di sekolah dasar umumnya bertujuan untuk menanamkan konsep-konsep dasar pembelajaran IPA yang dapat berguna bagi peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ada di masyarakat. Saat ini pelajaran IPA dianggap sulit dan menjadi pelajaran hafalan yang monoton oleh sebagian besar peserta didik (Rosyidah, Sudarmin, & Kusoro, 2013).

Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di beberapa sekolah menghasilkan kesimpulan bahwa buku ajar yang digunakan telah terintegrasi dengan beberapa mata pelajaran, namun isi materi pelajaran yang kurang mendalam. Sebagian besar buku ajar hanya berisi lembar kerja dan lembar diskusi peserta didik. Hal yang demikian menyebabkan kurangnya penanaman konsep dasar IPA dalam diri peserta didik, terutama peserta didik sekolah dasar.

Buku ajar yang baik hendaknya disusun secara sistematis dan mudah dipahami peserta didik. Buku ajar yang baik harus memiliki komposisi yang pas dari sisi visual dan isinya. Tampilan visual yang terlalu banyak pada buku ajar IPA, justru dapat membuat peserta didik kesulitan dalam memahami konsep IPA (Cook, 2008). Buku ajar semestinya dapat memfasilitasi kebutuhan untuk mengembangkan pengetahuan konseptual dan mengatasi kesalahpahaman peserta didik, sehingga pengembangan buku ajar saat ini sangat dibutuhkan (Sinatra & Broughton, 2011).

Kurikulum 2013 sudah menggunakan pendekatan saintifik sehingga seharusnya ada substansi yang mengajak peserta didik untuk lebih aktif pada buku ajar yang digunakan. Faktanya kegiatan percobaan masih belum terlihat pada buku ajar. Kegiatan peserta didik hanya sebatas mengamati gambar dan mengisi tugas individu pada kolom yang telah tersedia. Terkait dengan dengan teknologi dan masyarakat, sudah tercantum materi yang berhubungan dengan keduanya, tetapi materi tersebut masih sedikit dan terbatas pada mengamati gambar. Selain itu, belum ada kegiatan ilmiah yang sesuai yang dapat mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan berpikir ilmiah dan menggunakan masyarakat sebagai

sumber belajar. Di sisi lain, kondisi lingkungan dan masyarakat sekitar dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nurohman (2016) yang menyebutkan bahwa proses pendidikan sesungguhnya dijalankan dalam rangka memenuhi kebutuhan akan sumber daya manusia yang mampu menyelesaikan persoalan lokal yang melingkupinya.

Penggunaan buku ajar yang mengaitkan pembelajaran IPA dengan teknologi dan kegunaan serta kebutuhan masyarakat, konsep-konsep yang telah dipelajari dan dikuasai peserta didik diharapkan dapat bermanfaat bagi dirinya dan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya maupun masalah lingkungan sosialnya. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa buku ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat dapat meningkatkan pemahaman didik terhadap konsep IPA, karena disusun berdasarkan kehidupan sehari-hari (Binadja, 2006, p. 36).

Penggunaan model pembelajaran model sains teknologi masyarakat yang memanfaatkan fenomena atau kejadian dalam kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah (Rahmawati, Rahman, & Amprasto, 2017). Pembelajaran berbasis Sains Teknologi Masyarakat dapat dirancang dan dikembangkan sebagai sesuatu yang kompleks untuk dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, ilmiah dan menjadi warga negara yang melek teknologi (Pedretti, 2003, p. 219).

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan mengembangkan buku ajar IPA berbasis sains, teknologi, dan masyarakat di sekolah dasar sehingga pemahaman peserta didik mengenai IPA dan fungsinya dalam masyarakat dapat lebih

ditingkatkan. Pengembangan buku ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat disusun berdasarkan permasalahan yang terdapat di lingkungan peserta didik. Masalah yang diambil merupakan masalah yang sangat sederhana, seperti cara menjaga lingkungan di sekitar sekolah. Dengan demikian peserta didik dapat menerapkan yang sudah dipelajari untuk menyelesaikan masalah di kehidupan nyata dengan cara yang sederhana. Dengan dilakukan pengembangan ini, diharapkan dapat menjawab permasalahan buku ajar di sekolah dasar yang memiliki sedikit konten materi di dalamnya dan tidak kontekstual dalam menghubungkan sains, teknologi, dan masyarakat.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan buku ajar berbasis Sains Teknologi Masyarakat dengan prosedur pengembangan *Research and Development* (R&D) dari Borg dan Gall (2003). Produk buku ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat disusun dengan sintaks pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat yang terdiri atas: pembentukan konsep, aplikasi konsep dalam kehidupan sehari-hari, dan pematapan konsep.

Desain pengembangan dalam penelitian ini menggunakan 10 tahapan yakni: tahap pendahuluan dan pengumpulan informasi, tahap perencanaan, tahap pengembangan bentuk awal produk, uji coba terbatas, revisi produk I, uji lapangan utama (uji skala luas), revisi produk II, uji pelaksanaan lapangan (uji efektivitas), revisi final, dan diseminasi dan implementasi.

Tahap *pertama*, studi pendahuluan dan pengumpulan informasi dilakukan dengan melakukan analisis konsep-konsep yang berkaitan dengan produk berupa buku ajar IPA berbasis Sains Teknologi

Masyarakat. Langkah selanjutnya melakukan survei lapangan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPA di lima sekolah dasar di Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo menggunakan metode observasi dan wawancara semi terstruktur.

Tahap *kedua* adalah perencanaan yaitu menyiapkan format draf buku ajar, kompetensi dasar dan indikator-indikator kompetensi pada tema Sumber Daya Alam. Tahap *ketiga* yaitu pengembangan prototipe produk berupa draft buku ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat. Prototipe ini divalidasi oleh 8 orang ahli yang terdiri atas ahli materi, bahasa, media dan pembelajaran SD.

Tahap *keempat* merupakan ujicoba terbatas menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara kepada guru dan siswa untuk menilai prototipe tersebut dari aspek keterbacaan. Subjek yang terlibat pada uji coba terbatas ini adalah 27 siswa dan guru dari SDN Trosemi 02. Beberapa masukan dari uji coba terbatas ini ditindaklanjuti dengan revisi produk I sebagai langkah *kelima*.

Tahap selanjutnya yaitu *keenam* uji coba luas yang berfungsi untuk membuktikan bahwa prototipe memenuhi syarat atau layak untuk digunakan. Pengujian skala luas ini menggunakan teknik analisis kuantitatif *paired sample t-test*. Instrumen yang digunakan untuk analisis kuantitatif ini adalah instrumen tes aspek kognitif yang telah divalidasi oleh 8 orang ahli menggunakan validitas isi Aiken. Selain itu, uji coba skala luas ini juga sekaligus digunakan untuk membuktikan reliabilitas dan analisis butir instrumen tes yang digunakan pada ujicoba efektivitas. Selain menggunakan data kuantitatif, pada tahap ini juga dilakukan wawancara kepada para guru untuk mendapatkan masukan. Subjek

yang digunakan pada uji coba luas ini adalah 49 anak dari SDN Krajan 01 dan SDN Trangsan 04. Masukan dari para guru digunakan untuk melakukan revisi II sebagai langkah *ketujuh*.

Langkah *kedelapan* adalah uji efektivitas di Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo. Sekolah dipilih melalui *purposive random sampling* yaitu sekolah-sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013 dalam pembelajarannya. Sekolah yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu SDN Trosemi 02, SDN Krajan 01, SDN Trangsan 04, SDN Belimbing 03, dan SDN Geneng 01.

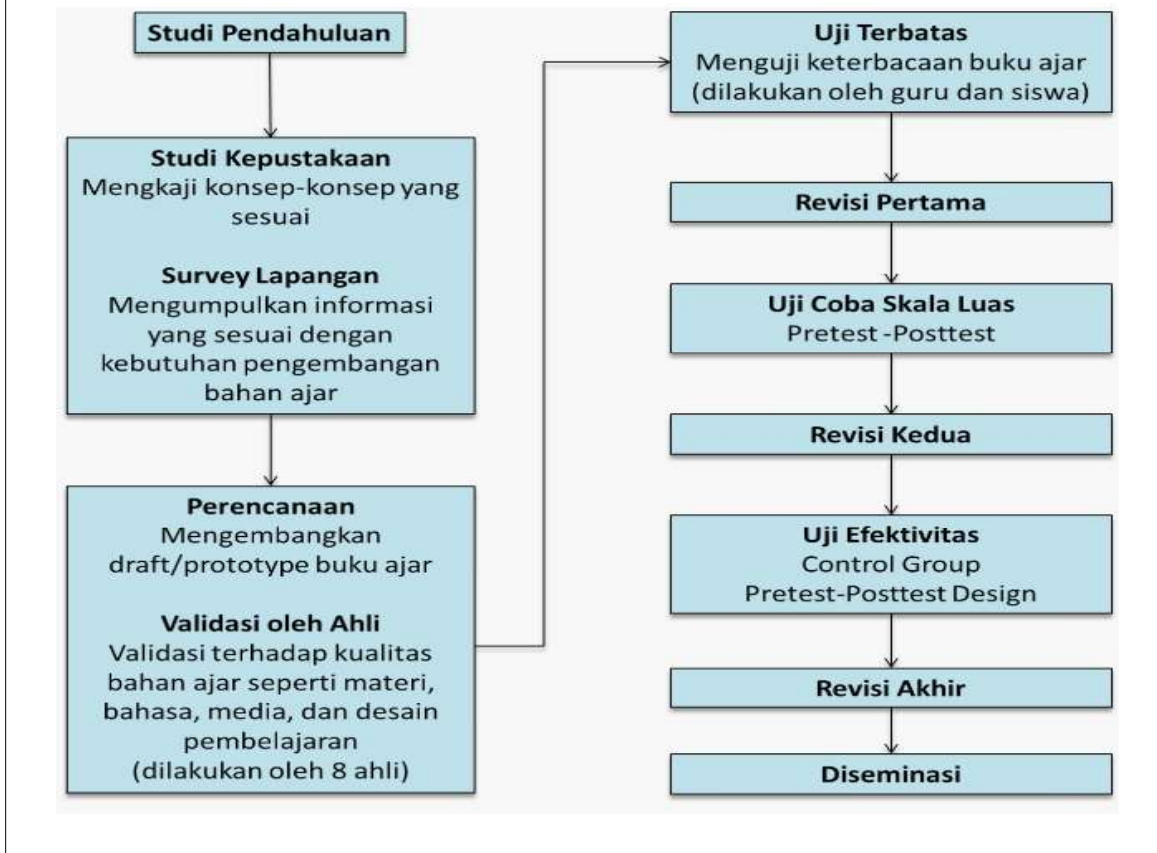
Uji coba efektivitas ini menggunakan quasi eksperimen dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Pada tahap ini juga dilakukan wawancara dengan guru untuk memperoleh masukan penyempurnaan draft bahan ajar, yang ditindaklanjuti sebagai langkah *kesembilan* yaitu revisi final. Alur pengembangan buku ajar dapat dilihat pada Gambar 1.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat merupakan bagian penting dalam pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Dilakukan pengamatan lapangan menggunakan tiga teknik pengambilan data yakni; melakukan tes untuk mengetahui kondisi kemampuan pemecahan masalah peserta didik, wawancara, dan observasi dan dokumentasi terhadap pembelajaran IPA. Hasil analisis studi dokumentasi nilai hasil belajar peserta didik pada ulangan akhir semester 2 menunjukkan hasil yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Berdasarkan Tabel 1 disimpulkan bahwa nilai ketuntasan peserta didik pada hasil UAS masih tergolong rendah. Dari keempat SD tersebut hanya satu SD yang persentasenya di atas 70%. Di SDN

Gambar 1. Alur Pengembangan Buku Ajar IPA Berbasis Sains Teknologi Masyarakat



Tabel 1

Persentase Ketuntasan Nilai Ujian Akhir Semester (UAS) Semester Genap

No	Nama Sekolah	Persentase Ketuntasan Nilai UAS Mata Pelajaran IPA
1	SD Geneng 02	77%
2	SD Belimbing 01	53%
3	SD Mayang	46%
4	SD Jati 02	55%

Geneng 02 peserta didik yang belum tuntas sebanyak 17 peserta didik dari 22 peserta didik, di SDN Belimbing 01 peserta didik yang belum tuntas sebanyak 16 peserta didik dari 30 peserta didik, di SDN Mayang peserta didik yang belum tuntas sebanyak 7 peserta didik dari 15 peserta didik, sedangkan di SDN Jati 02 peserta didik

yang belum tuntas sebanyak 10 peserta didik dari 18 peserta didik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa bahan ajar IPA yang digunakan di kedua sekolah tersebut adalah buku tematik yang berasal dari pemerintah. Kajian analisis tentang karakteristik bahan ajar IPA difokuskan pada kedua buku tematik

yang digunakan. Hasil observasi guru saat kegiatan pembelajaran IPA berlangsung menunjukkan hasil yang sama bahwa guru hanya terpaku pada materi yang tercantum pada buku ajar yang digunakan. Dilihat dari metode pembelajaran yang digunakan guru, pembelajaran di kelas masih didominasi dengan kegiatan ceramah dan tanya jawab. Di samping itu, kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran berfokus pada kerja individu, yaitu mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru.

Berdasarkan data observasi, masih tampak bahwa guru kelas IV masih kesulitan dalam menerapkan pembelajaran tematik. Hal ini dikarenakan tahun 2019 merupakan tahun pertama penerapan Kurikulum 2013 di Kecamatan Gatak. Kesulitan guru tampak pada saat kegiatan pembelajaran, guru masih beberapa kali membuka buku pegangan guru untuk mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan selanjutnya. Selain itu, guru masih mencari materi tambahan dari buku KTSP yang digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Wawancara juga dilakukan pada tahap pengamatan lapangan selain observasi. Wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai kondisi bahan ajar IPA dan kebutuhan terhadap bahan ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat di lapangan. Kegiatan wawancara dilakukan pada peserta didik dan guru setelah pembelajaran selesai. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data sebagai berikut: materi IPA yang terkandung di dalam buku kurikulum 2013 masih dangkal, nilai IPA masih tergolong rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mempelajari konsep-

konsep dalam pembelajaran IPA, dan sebagian besar peserta didik masih pasif selama proses pembelajaran berlangsung karena pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga peserta didik terlihat kurang aktif dan hanya mendengarkan penjelasan guru.

Pembelajaran IPA hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Pada tahap ini diperoleh informasi bahwa guru masih menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode ceramah yang terlalu sering menyebabkan peserta didik menjadi pasif selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Titin, Sunarno, dan Masykuri (2012) yang menyebutkan bahwa pembelajaran dengan metode ceramah menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang demikian menyebabkan peserta didik cenderung hanya berperan sebagai penerima informasi. Peserta didik belum diajak berfikir untuk menyikapi permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil wawancara juga menunjukkan kesimpulan yang sama dengan hasil observasi. Keterbatasan materi IPA yang terdapat pada buku ajar yang sudah ada menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman peserta didik terhadap IPA. Hal tersebut menyebabkan kurangnya kuatnya penanaman konsep IPA pada diri peserta didik.

Berdasarkan hasil riset awal atau studi pendahuluan tersebut, dapat dilakukan upaya untuk memaksimalkan pembelajaran IPA di sekolah dasar salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar. Belawati (2003, pp. 1.4-1.9) menjelaskan bahwa bahan ajar mempunyai beberapa peran bagi guru maupun bagi peserta didik. Peran bahan ajar bagi guru meliputi: menghemat waktu guru dalam mengajar, mengubah

peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator, dan meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Peran bahan ajar bagi peserta didik meliputi: peserta didik dapat belajar tanpa kehadiran/harus ada guru, peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja dikehendaki, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan sendiri, peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri, dan membantu potensi untuk menjadi pelajar mandiri.

Pengembangan bahan ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat dinilai sesuai untuk mengatasi permasalahan yang terdapat dalam studi pendahuluan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Gusmedi, Hasra, dan Kamus (2013) yang menjelaskan bahwa bahan ajar berbasis Sains Teknologi Masyarakat dapat meningkatkan kompetensi peserta didik pada ketiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal tersebut dikarenakan selama pembelajaran guru dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil yang didapatkan tidak hanya konsep atau prinsip-prinsip saja melainkan kegunaannya di masyarakat atau dalam kehidupan sehari-hari.

Analisis dokumen dilakukan untuk mengetahui isi dan cakupan materi yang terdapat pada sumber belajar yang telah digunakan guru dan peserta didik dalam pembelajaran IPA selama ini. Sumber belajar yang dianalisis adalah buku Kurikulum 2013. Adapun hasil analisis dokumen adalah sebagai berikut. *Pertama*, Kurikulum 2013 telah menggunakan pendekatan saintifik sehingga sudah ada substansi-substansi yang mengajak peserta didik untuk lebih aktif. *Kedua*, materi IPA yang terdapat pada buku ajar masih terbatas dan belum mendalam. Dilihat dari

buku guru dan buku peserta didik, materi IPA yang terkandung masih sedikit dan terbatas pada unjuk kerja peserta didik, sehingga penanaman konsep dasar IPA masih kurang. *Ketiga*, kegiatan percobaan masih belum terlihat pada buku. Kegiatan peserta didik hanya sebatas mengamati gambar dan mengisi tugas individu pada kolom yang telah tersedia. *Keempat*, dalam hubungannya dengan teknologi dan masyarakat, sudah tercantum materi yang berhubungan dengan keduanya, akan tetapi materi tersebut masih sedikit dan terbatas pada mengamati gambar. Belum ada kegiatan ilmiah yang mengajak peserta didik untuk berpikir ilmiah dan menggunakan masyarakat sebagai sumber belajar.

Bahan ajar tersebut sebenarnya sudah terdapat substansi-substansi yang mengajak peserta didik untuk lebih aktif, menggunakan pendekatan saintifik sehingga terdapat kegiatan 5M di dalamnya. Materi IPA yang terkandung dalam bahan ajar tersebut masih terbatas dan belum mendalam. Metode yang digunakan guru masih terbatas pada ceramah dan tanya jawab sehingga hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil tersebut, perlu adanya pengembangan bahan ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat yang mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif selama pembelajaran dan mampu mendorong peserta didik bisa berpikir secara ilmiah.

Hasil kajian lapangan dan kajian kepustakaan yang telah dilaksanakan selanjutnya dijadikan dasar untuk mengembangkan buku ajar yang sesuai. Pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan buku ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat. Adapun materi yang dikembangkan pada buku ajar adalah materi sumber daya alam. Materi

tersebut diambil dari Kompetensi Dasar 3.8 yaitu menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya yang terdapat pada Kurikulum 2013. Berdasarkan kompetensi dasar yang telah diambil tersebut, materi yang ada dikembangkan. Pengembangan materi ajar dibagi menjadi lima subbab yang menjadi pokok bahasan pada prototipe produk. Kelima subbab tersebut adalah jenis-jenis sumber daya alam, manfaat sumber daya alam, teknologi pengolahan sumber daya alam, hubungan sumber daya alam dengan lingkungan, dan upaya pelestarian sumber daya alam.

Tahapan selanjutnya adalah tahap pengembangan bentuk awal produk (*develop preliminary form of product*) yang dilakukan adalah membuat prototipe bahan ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat. Pengembangan prototipe

bahan ajar tahap awal dilakukan dengan berpedoman pada perencanaan tujuan, subpokok bahasan, dan tugas peserta didik yang disusun berdasarkan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Produk tersebut kemudian disusun dan disesuaikan dengan langkah-langkah yang terdapat pada pembelajaran berbasis Sains Teknologi Masyarakat. Buku ajar tersebut disajikan dalam bentuk cetak. Adapun *layout* halaman sampul dan penyajian materi yang disajikan pada buku ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat dapat dilihat pada Gambar 2 dan 3.

Buku ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat merupakan bahan ajar yang berbentuk cetak yang bermuatan Sains Teknologi Masyarakat. Dalam bahan ajar ini disajikan materi-materi IPA yang disusun secara sederhana sehingga mudah dipahami peserta didik. Buku ajar ini

Gambar 2. *Layout* Halaman Sampul



Gambar 3. Materi yang Disajikan pada Buku Ajar



didukung dengan penggunaan gambar-gambar yang mendukung pengembangan materi, pemilihan bahasa yang interaktif dan komunikatif, soal-soal latihan yang membantu pemahaman peserta didik, dan penggunaan warna-warna yang menarik. Dengan demikian, bahan ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat mampu untuk menumbuhkan minat peserta didik untuk mempelajari materi-materi yang terkandung di dalamnya. Penyajian bahan ajar ini sesuai dengan pendapat Suherman (2008) yang menjelaskan bahwa bahan ajar cetak harus mampu merangsang peserta didik untuk aktif dalam proses belajarnya, bahkan membelajarkan peserta didik untuk dapat menilai kemampuannya sendiri.

Proses validasi dilakukan oleh delapan orang ahli yang merupakan guru dan dosen yang terdiri dari ahli materi IPA, ahli

bahasa, ahli media pembelajaran, dan ahli desain. Berdasarkan hasil validasi ahli yang terdiri dari dosen dan praktisi menunjukkan bahwa buku ajar yang dikembangkan masuk ke dalam kategori layak atau baik. Perbaikan telah dilakukan sesuai dengan masukan dari ahli. Materi yang ditambahkan sesuai dengan sintaks pada pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat dengan bahasa yang komunikatif.

Dalam penyusunan materi harus memperhatikan kedalaman dan keluasan cakupan materi (Depdiknas, 2008, p. 6). Keluasan materi menggambarkan seberapa banyak materi-materi yang dimasukkan, sedangkan kedalaman materi menyangkut rincian konsep-konsep yang terkandung di dalamnya, yang harus dipelajari oleh peserta didik. Materi pembelajaran perlu diidentifikasi secara tepat agar pencapaian

kompetensi peserta didik dapat diukur. Selain itu, dengan mengidentifikasi jenis-jenis materi yang akan dibelajarkan, guru akan mendapatkan ketepatan dalam pemilihan metode pembelajaran.

Setiap komponen buku ajar disertai contoh-contoh dan gambar yang mudah dipahami peserta didik. Penggunaan gambar yang berwarna-warni dapat menarik perhatian peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Prastowo (2012, p. 125), yang menyatakan bahwa gambar-gambar dapat mendukung dan memperjelas isi materi sehingga menimbulkan daya tarik dan mengurangi kebosanan bagi pembaca.

Pengujian buku ajar dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu uji coba terbatas

yang berfungsi sebagai uji keterbacaan, uji skala menengah yang berfungsi menguji kelayakan produk dan uji efektivitas yang berfungsi melihat efektivitas produk. Hasil uji coba terbatas dan luas melalui observasi dan wawancara menunjukkan hasil pada beberapa aspek seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Adapun hasil uji coba luas menunjukkan rata-rata uji *gain score* sebesar 0,431 yang termasuk kategori perolehan sedang. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan perbedaan yang cukup baik setelah penggunaan buku ajar IPA berbasis Sains Masyarakat Teknologi dalam pembelajaran IPA seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Melalui uji luas diketahui bahwa dari 30 soal dalam instrumen tes yang

Tabel 2

Hasil Observasi dan Wawancara Uji Coba Terbatas

No	Aspek	Hasil
1	Isi bahan ajar	Tidak terdapat kendala yang menyulitkan peserta didik dalam belajar serta soal yang disediakan pada lembar kerja dapat mengoptimalkan kegiatan belajar peserta didik
2	Penyajian tampilan, gambar, tabel, dan bagan	Gambar yang digunakan dapat mendukung konten dengan baik
3	Keterbacaan	Tata penulisan dan bahasa yang digunakan dalam buku ajar dapat dipahami dengan baik
4	Pembelajaran	Bahan ajar yang dikembangkan dalam buku ajar ini dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam belajar

Tabel 3

Hasil Rata-rata Uji Gain Score pada Pretest dan Posttest

No	Skor	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Nilai maksimal	84	88
2	Nilai minimal	40	52
3	Skor rata-rata	53,714	68,489
4	Rata-rata uji <i>gain score</i>	0,431	
5	Keterangan	Sedang	

digunakan, terdapat 3 soal yang tergolong sukar, 21 soal yang tergolong sedang, dan 6 soal yang tergolong mudah. Adapun daya pembeda dari 30 soal tersebut terdistribusi menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok dengan daya pembeda sangat baik sebanyak 25 soal, kelompok dengan daya pembeda baik sebanyak 4 soal, dan kelompok dengan daya pembeda cukup sebanyak 1 soal.

Instrumen ini juga memiliki nilai reliabilitas 0,919 dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tes yang digunakan sebagai instrumen penilai keefektifan buku ajar telah layak dan sesuai untuk digunakan. Instrumen tes memiliki tingkat kesukaran yang terdistribusi baik (jumlah sedang yang lebih tinggi dari soal sukar dan mudah), daya pembeda yang sangat baik, serta tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

Uji efektivitas dilakukan pada 43 peserta didik dari SDN Belimbing 03 dan SDN Geneng 01 melalui metode kuasi eksperimen. Sebelum melakukan uji efektivitas, peneliti melakukan uji pendahuluan yang terdiri dari uji prasyarat normalitas dan homogenitas, serta uji lanjut *independent sample t-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan SPSS dengan hasil seperti pada Tabel 4.

Setelah dilakukan uji keseimbangan antara kedua kelas kontrol dan eksperimen, kemudian dilakukan uji efektivitas buku ajar melalui uji hipotesis yang diajukan sebelumnya, yaitu:

- H_0 : tidak terdapat perbedaan efektivitas antara bahan ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat dengan bahan ajar IPA yang digunakan guru kelas IV sekolah dasar di Kecamatan Gatak.
 H_1 : bahan ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat lebih efektif dibandingkan dengan bahan ajar IPA yang digunakan guru kelas IV sekolah dasar kecamatan Gatak.

Hasil uji efektivitas beserta uji prasyaratnya disajikan pada Tabel 5. Kelima subbab tersebut adalah jenis-jenis sumber daya alam, manfaat sumber daya alam, teknologi pengolahan sumber daya alam, hubungan sumber daya alam dengan lingkungan, dan upaya pelestarian sumber daya alam.

Penerapan buku ajar yang mengintegrasikan isu sains, teknologi, dan masyarakat berdampak positif pada prestasi belajar kognitif peserta didik SD. Permasalahan yang dekat dengan kehidupan akan mendorong rasa ingin tahu yang lebih besar sehingga menimbulkan motivasi belajar yang tinggi. Sementara itu,

Tabel 4
Hasil Uji Kesetaraan Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Jenis Uji	Uji Prasyarat		Uji Lanjut
	Normalitas	Homogenitas	Uji Beda
Jenis Uji	Kolmogorov-Smirnov	<i>Levene's test</i>	<i>Independent sample t-test</i>
Sig.	Eksperimen 0,630 Kontrol 0,758	0,151	0,077
Kesimpulan	Data normal	Kedua kelas homogen	Tidak ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 5
Hasil Uji Efektivitas

Jenis Uji	Uji Prasyarat		Uji Lanjut
	Normalitas	Homogenitas	Uji Beda
Jenis Uji	Kolmogorov-Smirnov	<i>Levene's test</i>	<i>Independet sample t-test</i>
Sig.	Eksperimen 0,851 Kontrol 0,521	0,144	0,000
Kesimpulan	Data normal	Kedua kelas homogen	Bahan ajar yang dikembangkan lebih efektif dari bahan ajar yang sudah ada

aktivitas ilmiah dalam buku ajar mampu memfasilitasi perkembangan keterampilan berpikir siswa. Selain itu, dengan buku ajar berbasis Sains Teknologi Masyarakat, peserat didik akan belajar memecahkan masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat sehingga keterampilan siswa dalam memecahkan permasalahan menjadi lebih baik (Yasa, 2018). Keadaan ini memfasilitasi peningkatan penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menerapkan bahan ajar IPA berbasis *science literacy* (Avikasari, Rukayah, & Indriayu, 2018) dan berbasis sains, lingkungan dan teknologi (Sugiyanto, Kartika, & Purwanto, 2012) yang secara efektif mendorong pencapaian hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

Selain hipotesis yang diuji, dilakukan juga uji keberterimaan buku ajar untuk digunakan di sekolah sebagai buku ajar berbasis Sains Teknologi Masyarakat yang baik juga dilakukan melalui *Focus Group Discussion (FGD)* dengan enam orang validator yang terdiri dari kepala sekolah, guru, dan pengawas dengan hasil validasi yang disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 menunjukkan bahwa seluruh validator memberikan keberterimaan yang sangat baik pada produk bahan ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat yang dikembangkan. Hasil wawancara juga menyatakan bahwa seluruh validator menyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan praktis untuk digunakan.

Tabel 6
Hasil Keberterimaan Bahan Ajar

Komponen Penilaian	Skor Validator					
	V1	V2	V3	V4	V5	V6
Penyajian Bahan Ajar						
Kedalaman dan Keluasan Materi	36	37	40	38	40	40
Penulisan dan Penggunaan Bahasa	40	44	42	42	40	43
Komponen Bahan Ajar	23	22	25	23	25	23
Jumlah Skor	138	143	150	146	149	146
Persentase (%)	89	92	97	94	96	94

SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat yang dikembangkan melalui beberapa kali uji coba dan revisi dapat dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran IPA SD. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan terbukti efektif dengan memberikan hasil belajar peserta didik lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Hasil keberterimaan juga menunjukkan bahwa bahan ajar ini dapat diterima dengan sangat baik oleh para validator.

Implikasi praktis dari pengembangan bahan ajar ini diharapkan para guru di sekolah dapat menggunakan bahan ajar IPA berbasis Sains Teknologi Masyarakat ini. Dengan penggunaan oleh para guru SD, diharapkan akan memberikan kemanfaatan lebih pada bahan ajar ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Avikasari, Rukayah, & Indriayu, M. (2018). Keefektifan penggunaan bahan ajar science literacy terhadap peningkatan prestasi belajar. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 221-234.
- Belawati, T. (2003). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Binadja, A. (2006). *Pedoman pengembangan silabus bervisi dan berpendekatan SETS (Science, Environment, Technology, and Society) atau (Sains, Lingkungan, Teknologi dan Masyarakat) bahan pembelajaran penerbitan khusus media MIPA UNNES*. Semarang: Laboratorium SETS. Universitas Negeri Semarang.
- Cook, M. (2008). Students' comprehension of science concepts depicted in textbook illustrations. *Electronic Journal of Science Education*, 12(1), 1-14.
- Depdiknas. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Direktorat Pembinaan SMA. (2017). *Panduan implementasi kecakapan abad 21 Kurikulum 13 di Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemdikbud.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. (2003). *Educational research. An introduction* (7th ed.). New Jersey: Pearson.
- Gusmedi, N., Hasra, A., & Kamus, Z. (2013). Pengaruh penerapan lembar kerja siswa berbasis sains teknologi masyarakat terhadap hasil belajar fisika kelas VIII SMPN 18 Padang. *Pillar of Physics Education*, 2(1), 81-88.
- Nurohman, S. (2006). Penerapan pendekatan sains teknologi masyarakat (STM) dalam pembelajaran IPA sebagai upaya peningkatan life skill peserta didik. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2(1), 59-71.
- Pedretti, E. (2003). Teaching science, technology, society and environment (STSE) education. Dalam Dana L. Zeidler (Ed.), *The role of moral reasoning on socioscientific issues and discourse in science education* (pp. 219-239). Dordrecht: Springer.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rosyidah, A. N., Sudarmin, & Kusoro, S. (2013). Pengembangan modul IPA berbasis etnosains zat aditif dalam bahan makanan untuk kelas VIII SMP Negeri 1 Pegandon Kendal. *Unnes Science Education Journal*, 2(1), 133-139.
- Sinatra, G. M., & Broughton, S. H. (2011). Bridging reading comprehension

- and conceptual change in science education: The promise of refutation text. *Reading Research Quarterly*, 46(4), 374-393.
- Sugiyanto, Kartika, I., & Purwanto, J. (2012). Pengembangan modul IPA terpadu berbasis sains-lingkungan teknologi-masyarakat dengan tema teknologi biogas. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi dan Pembelajaran*, 42(1), 54-60.
- Suherman, E. (2008). Model belajar dan pembelajaran berorientasi kompetensi siswa. *Educare: Jurnal Pendidikan dan Budaya*, 5(2), 1-31.
- Rahmawati, D., Rahman, T., & Amprasto, A. (2017, September). Efforts to handle waste through science, environment, technology and society (SETS). *Journal of Physics: Conference Series*, 895(1), p. 012124.
- Titin, Sunarno, W., & Masykuri, M. (2012). Pembelajaran biologi menggunakan model sains teknologi masyarakat (STM) berbasis proyek untuk meningkatkan hasil belajar, dan sikap peduli lingkungan. *Jurnal Inkuiri*, 1(3), 245-257.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2014). *Metodologi pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yasa, A. D. (2018). Pengembangan modul tematik berbasis STM (Sains, Teknologi dan Masyarakat). *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 6(1), 21-26.

ANALISIS KEBUTUHAN PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR

Anang Yulianto Nugroho, Hartono, dan Sudiyanto

Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret

email: anang_gurusd@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi hambatan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi proses pembelajaran IPS, analisis bahan ajar, dan mencermati rata-rata nilai tes peserta didik. Penelitian dilakukan selama lima bulan mulai dari April 2017 sampai dengan Agustus 2017. Data yang terkumpul dilakukan triangulasi teknik untuk mengetahui keterkaitan dan kesepadanan data. Setelah itu data dianalisis menggunakan analisis miles interaktif menurut Miles Huberman. Hasil penelitiannya yaitu buku pelajaran yang digunakan kurang menarik karena banyak tulisan dan sedikit gambar yang memacu peserta didik untuk berpikir kritis; guru cenderung ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran; peserta didik dalam belajar cenderung menghafalkan daripada menguasai materi pelajaran; keterbatasan penggunaan media pembelajaran oleh guru materi pembelajaran menjadi abstrak bagi peserta didik padahal pembelajaran peserta didik sekolah dasar harus memperhatikan perkembangan cara berpikir peserta didik dari konkret ke abstrak. Inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar akan mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Kata kunci: *analisis kebutuhan, ilmu pengetahuan sosial, sekolah dasar*

NEEDS ANALYSIS IN SOCIAL SCIENCE LEARNING AT PRIMARY SCHOOL

Abstract

This study was aimed at exploring the obstacles and the needs in teaching social science at the primary school level. A descriptive approach method was used in this study. The data was obtained by observing the learning process, analyzing the teaching materials and media in learning, and analyzing the students' test scores. The study was conducted for 5 months starting from April 2017 to August 2017. The collected data were examined by triangulation techniques to determine the relationship and comparability of the data. Data were then analyzed using the interactive-miles analysis according to Miles Huberman. The results show that the hand books were not interesting enough as there were too many theories but few pictures which would not encourage students to think critically; teachers tended to adopt a teacher-centered approach of teaching in which they dominated the class with their explanation and there were limited interactive sessions; the students tended to memorize more than master the theories; having limited teaching medias, the teachers made the learning process become abstract, while primary-school students needed to have activities which encouraged their way of thinking from concrete into abstract. An innovation which suits primary school students' character is needed to create a meaningful learning process.

Keywords: *needs analysis, social science learning, primary school*

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia. Penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal. Hal ini senada dengan UU SPN Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sesuai dengan pendapat Sadiman, Rahardjo, Haryono, dan Harjito (2011, p. 9) bahwa proses pembelajaran harus dirancang secara sistematis dengan memusatkan perhatian pada peserta didik. Pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku peserta didik sesuai dengan tujuan yang akan tercapai.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran diperlukan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Lingkungan belajar diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metodologi pengajaran dan penilaian pengajaran. Bahan ajar adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Metodologi pengajaran adalah metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan peserta didik agar bahan pengajaran sampai pada peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tujuan pengajaran (Sudjana & Rivai, 2010, p. 1).

Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari proses pembelajaran dan hasil pembelajaran ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku yang lebih baik dimana menyangkut perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Ketercapaian perubahan-perubahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, pendidik, peserta didik, lingkungan, serta perangkat pembelajaran yang mencakup media pembelajaran dan perangkat lainnya. Hal ini sejalan dengan Suhana (2014, p. 3) menjelaskan bahwa guru sebagai pelaku reformasi harus terus mensiasati membangun kultur belajar peserta didik, antara lain *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*.

Dalam kenyataannya berdasarkan observasi yang dilakukan lingkungan pembelajaran dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kurang mampu mendukung tercapainya tujuan dari ketiga aspek yang telah ditetapkan terutama dalam pembelajaran IPS. Permasalahan tersebut terletak pada metode pembelajaran, bahan ajar yang digunakan dan pemanfaatan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dapat dikuasai peserta didik setelah pengajaran berlangsung. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang diciptakan oleh guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan diketahui bahwa sarana dan prasarana

di SDN Jurangjero 4 sangat mendukung untuk dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif, inovatif dan dapat menarik minat belajar peserta didik. Dapat dilihat adanya sarana penunjang seperti LCD, komputer, dan guru yang dapat mengoperasikan alat tersebut. Akan tetapi, dari keadaan tersebut pembelajaran IPS masih bersifat monoton dan banyak peserta didik tidak memperhatikan karena materi sulit dihafal dan bersifat abstrak untuk dipahami. Guru di dalam kelas menerangkan materi berpatokan pada buku paket dan sesekali menggunakan media gambar, hal tersebut pembelajaran kurang bisa diterima oleh peserta didik dan menjadikan Mata Pelajaran IPS kurang diminati peserta didik dalam belajar serta menganggap bahwa IPS itu pelajaran yang susah dimengerti. Misalnya pokok bahasan peninggalan sejarah dari masa Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia merupakan cara yang vital dalam mengenalkan sejarah dan menumbuhkan rasa untuk menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah yang dimiliki oleh Negara Indonesia.

Media pendidikan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi materi pelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik bagi peserta didik. Suyono dan Nurohman (2014) tujuan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi terjadinya proses komunikasi dan untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Salah satu media yang mendukung dengan pembelajaran IPS adalah multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif ini bisa di gunakan pada pembelajaran di SDN Jurangjero 4 karena terdapat sarana dan prasarana yang memadai seperti Proyektor LCD, komputer atau *laptop* serta kemudahan bagi guru dan peserta didik dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif ini.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu media yang dapat digunakan guru dalam mengajar yang memiliki kelengkapan media seperti suara, teks, gambar, animasi, dan video yang dapat menambah serta merangsang peserta didik dalam belajar. Kegunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dalam proses pembelajaran yaitu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memperjelas penyajian pesan, mencegah timbulnya verbalisme, mengatasi sikap pasif peserta didik, menjadikan lebih interaktif, kreatif dan aktif secara mandiri, mentransmisikan pesan-pesan pembelajaran lebih konstruktif dan menarik. Diharapkan dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif peserta didik dapat menguasai materi dengan baik dan dapat memiliki motivasi lebih dalam belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar harus memperhatikan cara berpikir peserta didik dari konkret ke abstrak. Anak sekolah dasar berusia antara 6-12 tahun memiliki karakter bahwa kehidupan sosialnya diperkuat, selain kemampuan dalam hal kerjasama juga dalam hal bersaing dan kehidupan kelompok sebaya, semakin menyadari diri selain mempunyai keinginan, perasaan tertentu juga semakin bertumbuhnya minat tertentu, kemampuan berfikirnya masih dalam tingkatan persepsional serta ketergantungan kepada orang dewasa semakin berkurang dan kurang memerlukan perlindungan orang dewasa.

Proses pembelajaran dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan. *Association for Education Communicational and Technology (AECT)* menjelaskan bahwa media adalah segala

bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (1977). Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh peserta didik sebagai penerima pesan di kelas.

Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. Verbalisme mungkin saja akan muncul ketika pembelajaran tanpa menggunakan media. Namun, dengan menggunakan media unsur verbalisme dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Mengurangi atau menghilangkan unsur verbalisme, maka peserta didik akan diberikan pengertian dan konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti, serta memberi pengalaman menyeluruh yang pada akhirnya memberi pengertian yang konkret. Hal ini sejalan dengan penelitian Garcia, Quirós, Santos, González, & Fernanz (2007) menyatakan bahwa berkembangnya kekhawatiran guru untuk meningkatkan kelas teoritis mereka bersama-sama dengan revolusi dalam isi dan metode yang dibawa oleh informasi teknologi baru bergabung untuk menawarkan peserta didik bentuk yang lebih menarik, efisien, dan menyenangkan untuk belajar. Model kognitif dalam *Interactive Multimedia Authoring (IMA)* mempengaruhi kognisi peserta didik dalam pemrograman berorientasi obyek (Yuen & Liu, 2013). Penelitian di atas sebagai salah satu manfaat penggunaan media yang berorientasi pada cara berpikir konkret ke abstrak.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Poole dan Kenna (2013); Cummings (2014). Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya terletak pada subjek yang diteliti dan aspek penelitian yang berfokus pada hambatan pembelajaran IPS.

Pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar perlu dioptimalkan sebagai suatu ilmu yang mengkaji tentang masyarakat yaitu mengenai hubungan manusia dengan lingkungan sosialnya. Hal ini dikarenakan pembelajaran IPS menjadi program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pembinaan warga negara yang baik. Mata Pelajaran IPS mempunyai peran penting bagi peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu-ilmu sosial, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial.

Terkait dengan fenomena dan permasalahan pembelajaran IPS di sekolah dasar di atas maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan bagaimana kebutuhan media pembelajaran interaktif IPS di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jurangjero 4 di Kabupaten Sragen. Penelitian dilakukan selama 5 bulan mulai dari April 2017 sampai dengan Agustus 2017. Kegiatan penelitian mencakup persiapan penelitian, pengumpulan dan pengolahan data, serta penyusunan laporan penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif.

Penelitian deskriptif bermaksud memberikan gambaran suatu gejala tertentu,

sudah ada informasi mengenai gejala-gejala yang akan diteliti seperti yang dimaksudkan dalam suatu permasalahan penelitian namun belum memadai. Penelitian deskriptif menjawab pertanyaan apa dengan penjelasan yang lebih terperinci dalam suatu permasalahan penelitian yang bersangkutan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipatoris dan wawancara mendalam dengan menggunakan instrumen sebagai pedoman observasi dan wawancara. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan instrumen yang telah divalidasi. Data yang terkumpul dilakukan triangulasi teknik untuk mengetahui keterkaitan dan kesepadanan data. Setelah itu data dianalisis menggunakan analisis miles interaktif menurut Miles Huberman.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini difokuskan pada pendeskripsian mengenai kebutuhan baik oleh guru maupun peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran IPS. Salah satu titik tolak dalam analisis kebutuhan terletak pada penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Dari hasil observasi di kelas V pada tanggal 23 April 2017 di SDN Jurangjero 4 ditemukan bahwa masih banyak permasalahan dalam hal kebutuhan media di pembelajaran IPS yang dapat dilihat pada pemaparan berikut ini.

Persiapan Pembelajaran. Berdasarkan observasi kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa guru telah mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran IPS sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dalam hal ini menunjukkan persiapan kegiatan belajar mengajar mulai dari kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir pembelajaran sudah sesuai dengan peraturan yang ada yang dikembangkan dalam pembelajaran. Akan tetapi, dalam

kegiatan inti pembelajaran belum semuanya menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Dengan kondisi tersebut berimbas pada proses dan hasil pembelajaran yang kurang maksimal.

Proses Pembelajaran. Diketahui bahwa guru menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas mengalami banyak kesulitan. Kurangnya fasilitas pendukung dalam pembelajaran menyebabkan materi selalu terlihat abstrak dan sulit dipahami. Sebagai sampel guru dan peserta didik melakukan pembelajaran mengenai peninggalan sejarah kerajaan hindu dan budha di Indonesia. Guru hanya menggunakan ceramah dan peserta didik mendengarkan serta sesekali guru melakukan tanya jawab kepada peserta didik. Peserta didik yang duduk di depan dan di belakang tidak memperhatikan guru, bercerita dengan temannya sendiri bahkan banyak yang mengantuk.

Salah satu materi IPS yang perlu adanya media interaktif adalah materi peninggalan sejarah kerajaan hindu dan budha, karena kurang efektif jika guru menjelaskan kepada peserta didik hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja. Peserta didik hanya membayangkan bentuk-bentuk peninggalan sejarahnya tanpa melihat secara konkret dengan bantuan media pembelajaran dan alat peraga yang sesuai.

Temuan selanjutnya guru dalam menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas mengalami kesulitan. Dapat diambil satu kegiatan pembelajaran pada materi keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dalam materi tersebut jika tidak didukung dengan media yang konkret dalam pembelajaran menyebabkan materi selalu terlihat abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik. Guru di dalam kelas menerangkan materi berpatokan pada buku paket dan sesekali menggunakan media

gambar. Peserta didik yang memperhatikan terlihat kurang paham. Dalam pokok bahasan peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia terlihat peserta didik kurang memperhatikan dan banyak peserta didik yang mengantuk dan ramai sendiri disebabkan karena guru didominasi metode ceramah.

Dalam kegiatan proses belajar mengajar ditemui bahwa peserta didik bersifat pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Pembelajaran yang dilakukan juga berbasis klasikal tanpa melibatkan peserta didik dalam kerja sama atau diskusi. Selain itu guru mengalami kesulitan pada saat menyampaikan materi yang bukan merupakan bidang ilmunya. Guru dituntut untuk dapat menyampaikan materi IPS dengan waktu yang terbatas. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran IPS yang bervariasi belum dapat diaplikasikan. Selain faktor dari guru terdapat faktor dari peserta didik yaitu tidak semua peserta didik siap untuk mengikuti pembelajaran dan peserta didik kurang mempunyai antusias pada Mata Pelajaran IPS.

Evaluasi pembelajaran. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan tidak menggunakan pedoman dan kriteria yang runtut dan sistematis. Sehingga ketercapaian peserta didik tidak terukur dengan baik dan tepat sasaran.

Buku pelajaran yang digunakan.

Dalam buku mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang berbasis kurikulum tingkat satuan pendidikan terlihat banyak tulisan, sedikit ilustrasi dan kurang menarik perhatian peserta didik.

Pada hasil wawancara secara mendalam diketahui bahwa guru kurang mampu menggunakan fasilitas pendukung berbasis IT untuk materi pelajaran yang bersifat abstrak. Hal itu dikarenakan guru mengejar ketercapaian setiap kompetensi dasar dengan keterbatasan waktu yang ada. Guru terkadang tidak menguasai materi pelajaran yang ingin disampaikan. Selanjutnya dalam materi IPS yang cenderung hafalan menyebabkan peserta didik mudah mengantuk dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Dengan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu mencakup materi, ruang dan waktu mengakibatkan rendahnya pencapaian kemampuan peserta didik dapat dilihat pada Gambar 1.

Terkait dengan deskripsi di atas bertolak belakang dengan tujuan dari proses pendidikan di sekolah dasar yaitu supaya peserta didik mampu memahami potensi diri, memiliki peluang, dan memahami tuntutan lingkungan serta dapat merencanakan masa depan mengenai serangkaian keputusan yang paling mungkin bagi dirinya. Tujuan akhir pendidikan dasar adalah diperolehnya



pengembangan pribadi anak yang dapat membangun dirinya sendiri dan ikut serta bertanggungjawab terhadap pembangunan bangsa, mampu melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi, dan mampu hidup di masyarakat dan mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungan.

Media pembelajaran seharusnya dijadikan alat yang pokok dalam menyampaikan informasi pada penerima pesan bahwa pesan dapat tersampaikan, dalam dunia pendidikan media dapat membantu guru saat proses pembelajaran berlangsung guna memudahkan pemahaman peserta didik. Didukung juga dengan pendapat Susanto (2013, p. 4) bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Pengembangan Kurikulum 2013 pada hakekatnya didasarkan pada tantangan masa depan, seperti adanya globalisasi, permasalahan lingkungan hidup, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Suyantiningsih, Munawaroh, & Rahmadona, 2016).

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Sumantri, Bayu, dan Sugiarta (2017) yang menemukan bahwa hambatan dalam pembelajaran IPS adalah terbatasnya kemampuan dan keterampilan instruksional guru itu sendiri, terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran IPS yang multikultur, jumlah kelas yang relatif banyak melebihi batas normalnya dengan peserta didik di atas 45 orang sangat menyulitkan guru dalam melakukan layanan belajar dan mengelola kelas, dan model-model pembelajaran pendidikan

multikultur yang ada di sekolah sangat terbatas.

Materi pembelajaran IPS di SD yang syarat dengan konsep, pengertian, dan prinsip-prinsip abstrak, perlu mendapatkan perhatian yang serius agar tujuan pembelajaran lebih bermakna. Kebermaknaan tujuan pembelajaran ini, akan lebih baik dan efektif manakala bahan ajar dan tugas-tugas yang diberikan dirasakan akrab, intim, dan menyentuh diri peserta didik. Ausebel (Thobroni & Mustofa, 2011, p. 82) menegaskan bahwa kebermaknaan belajar dapat diraih manakala terjadi hubungan substantive aspek konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen yang relevan terdapat dalam struktur dalam diri peserta didik. Baik dalam hubungan-hubungan yang bersifat derivatif, korektif, suportif maupun yang bersifat hubungan-hubungan kualitatif.

Tujuan pendidikan IPS dalam Permen Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi dirumuskan secara jelas bahwa tujuan Mata Pelajaran IPS pada tingkat satuan pendidikan SD/MI adalah mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, tingkat lokal, nasional dan global.

Hasil penelitian relevan selanjutnya yaitu pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar berdasarkan preskripsi *component display theory (CDT)* oleh Hidayanto (1999) yang menemukan gambaran dalam pelaksanaan pembelajaran IPS adalah kesulitan guru untuk menghasilkan metode atau model pembelajaran dan

media pembelajaran IPS yang efektif dan tepat sasaran. Hal itu dikarenakan materi pembelajaran IPS yang memiliki cakupan materi yang cukup kompleks dan bersifat abstrak jika hanya dipahami melalui membaca saja.

Penelitian ini juga ada keterkaitan dengan penelitian sebelumnya yaitu penggunaan metode *Jigsaw* dengan bantuan media untuk meningkatkan keterampilan kerja sama dan hasil belajar IPS (Rochaniningsih & Masruri, 2015). Hasil penelitian Jamrut dan Aman (2014) menemukan bahwa hasil belajar IPS meningkat melalui implementasi CTL metode GI berbantuan media.

Dari hasil penelitian di atas ditemukan kendala pembelajaran IPS sebelum dilakukan eksperimen yaitu guru belum optimal menumbuhkan sikap kritis, aktif, dan santun. Proses belajar mengajar lebih banyak berpusat pada guru, murid hanya mencatat materi pelajaran. Peserta didik kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran IPS tidak memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai media. Kondisi ini tidak mampu dibaca oleh guru sehingga mengakibatkan pelajaran IPS menjadi sesuatu yang tidak berarti. Guru yang sesuai tantangan abad 21 adalah guru yang mampu membaca situasi dan kondisi, memanfaatkan semua sumber belajar, menggunakan media pembelajaran, menggunakan model, metode, teknik maupun pendekatan pembelajaran yang kreatif, inovatif, bermakna, dan menyenangkan.

Solusi dengan keadaan materi pembelajaran yang sebagian besar bersifat abstrak perlu didukung dengan media atau alat peraga yang sesuai. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu media yang dapat digunakan guru dalam mengajar yang memiliki kelengkapan media seperti suara, teks, gambar, animasi, video yang dapat menambah serta merangsang peserta didik dalam belajar. Kegunaan Multimedia

Pembelajaran Interaktif (MPI) dalam proses pembelajaran mampu yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Namun program yang lebih baik digunakan yaitu program yang menyajikan multimedia yang interaktif. Unsur interaktif ini yang dapat mengajak peserta didik aktif dalam belajar. Salah satu program yang dapat digunakan yaitu *Adobe Flash*. Keistimewaan program ini yaitu menyajikan berbagai macam media yaitu suara, teks, animasi, gambar, serta video yang lebih luwes, bisa di desain sesuai dengan kebutuhan yang ada di sekolah.

Pentingnya penggunaan media yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan mengatasi keterbatasan kemampuan guru. Disadari oleh semua guru bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPS, karena salah satu karakteristik IPS adalah peristiwa masa lampau dan bersifat abstrak, karena itu agar gambaran setiap peristiwa secara jelas dapat diterima peserta didik, dibutuhkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran. Salah satunya pembelajaran dengan bantuan multimedia interaktif. Dengan mengubah materi yang masih bersifat abstrak menjadi lebih konkret maka peserta didik dapat memahami informasi yang berhubungan dengan beberapa pertanyaan *what, when, who, where, why, dan how*. Melalui media pembelajaran interaktif maka pembelajaran tidak membosankan, peserta didik mampu menyerap nilai-nilai yang dapat diteladani dapat mengaplikasikan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman guru yang demikian ini mempunyai pengertian bahwa guru IPS dituntut mengaplikasikan berbagai model pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat.

Penggunaan media pembelajaran melalui pembelajaran IPS memang perlu persiapan pembelajaran yang didukung pula oleh sarana prasarana yang memadai,

serta dapat menciptakan lingkungan sebagai sumber belajar agar nilai-nilai karakter yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS dapat benar-benar nyata (kontektual) sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Dengan pembelajaran IPS perlu disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari karena dalam pembelajaran IPS terkandung pendidikan karakter yang harus diaktualisasikan.

Pembelajaran IPS memiliki relevansi yang penting berkaitan dengan pembentukan karakter bangsa. Pembelajaran IPS diharapkan dapat mengantarkan peserta didik menjadi warga negara yang kritis dan demokratis, menjunjung tinggi kemerdekaan dan mencintai tanah air, toleransi dan menghargai orang lain, memiliki kearifan, dan kecerdasan sosial (Sadono & Masruri, 2014).

Salah satu faktor penyebab minimnya penggunaan media pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif adalah tidak tersedianya media itu di lapangan. Kalaupun membuat, para guru tidak menguasai teknik pembuatan media yang dimaksud. Sementara itu, pengadaan media pembelajaran yang mendekatkan peserta didik dengan subjek dalam materi pengetahuan sosial sangat diperlukan. Media pembelajaran yang baik, diharapkan dapat mencakup aspek pengelihatian (visual), pendengaran (audio), dan gerak (motorik). Hal ini bertujuan untuk memudahkan para peserta didik dalam memahami materi dan agar para peserta didik mampu menanamkan konsep yang terkandung dalam materi pelajaran. Semakin banyak indera peserta didik yang terlibat dalam proses belajar, maka akan semakin mudah peserta didik belajar dan semakin bermakna.

Setiap peserta didik memiliki perbedaan dalam aspek intelektual, psikologis, dan biologis. Ketiga aspek tersebut melahirkan variasi sikap dan tingkah laku peserta didik disekolah. Hal itu pula yang menjadikan

pekerjaan guru dalam mengelola kelas dengan baik dan menentukan media pembelajaran yang sesuai. Selain pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat, juga perlu memanfaatkan beberapa media pendidikan yang telah ada dan mengupayakan pengadaan media pendidikan baru. Guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap sisi dalam peristiwa dalam pengetahuan sosial, guru dapat melakukan variasi dalam proses belajar mengajar, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik layak dan efektif untuk pembelajaran (Candra & Masruri, 2015). Keberhasilan multimedia interaktif juga berpengaruh terhadap hasil belajar dan karakter peserta didik (Suyantiningsih, Munawaroh, & Rahmadona (2016).

Guru mempunyai peran penting terhadap keberhasilan siswa, khususnya di sekolah dasar. Siswa akan belajar apapun yang diajarkan oleh guru. Jika guru tidak mengembangkan kemampuan siswa secara holistik dan tidak memberikan keterampilan tingkat tinggi kepada siswa, siswa pun tidak akan mempelajari keterampilan tersebut (Pujiastuti, Kawuryan, & Ambarwati, 2017). Oleh karena itu, guru harus mampu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif afektif dan psikomotor dengan memperhatikan prinsip pemilihan materi ajar, model atau metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan. Prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif dan efisien meliputi prinsip relevansi, konsistensi dan kecukupan. Prinsip relevansi artinya materi pembelajaran hendaknya relevan memiliki keterkaitan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Prinsip konsistensi artinya adanya keajegan antara

media pembelajaran dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik. Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan melalui media tersebut hendaknya cukup memadai dan membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan.

SIMPULAN

Dalam pembelajaran IPS masih memiliki beberapa hambatan dan kebutuhan. *Pertama*, dari sisi buku pelajaran yang digunakan kurang menarik karena banyak tulisan dan sedikit gambar yang memacu peserta didik untuk berpikir kritis. *Kedua*, guru cenderung ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. *Ketiga*, peserta didik dalam belajar cenderung menghafalkan materi pelajaran dan mengantuk saat proses pembelajaran. *Keempat*, peserta didik kurang antusias dalam belajar IPS. *Kelima*, dengan keterbatasan penggunaan media pembelajaran oleh guru materi pembelajaran menjadi abstrak bagi peserta didik padahal pembelajaran peserta didik sekolah dasar harus memperhatikan perkembangan cara berpikir peserta didik dari konkret ke abstrak. Hambatan tersebut harus segera di selesaikan dengan perbaikan proses pembelajaran yang memanfaatkan alat peraga atau media pembelajaran seperti multimedia dan buku ajar yang digunakan. Dengan adanya inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah penggunaan media yang berbasis multimedia interaktif. Hal ini dikarenakan karakteristik pembelajaran IPS yang kompleks terkait sejarah dan peristiwa kehidupan yang abstrak jika dibelajarkan tanpa bantuan media yang mampu membawa materi abstrak menjadi lebih konkret pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1977). *Selecting media for learning*. Washington DC: Association for Education Communicational and Technology.
- Candra, A. A., & Masruri, M. S. (2015). Pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik untuk pembelajaran PKn SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2). 109-114.
- Cummings, C. (2014). Intervention: An intervention system for traditional, blended, and online courses. *The International Society For The Social Studies Annual Conference Proceedings*, 2013(1), 37-40.
- García, R. R., Quirós, J. S., Santos, R. G., González, S.M., & Fernanz, S.M. (2007). Interactive multimedia animation with macromedia flash in descriptive geometry teaching. *Computers & Education*, 49(3), 615-639.
- Hartoyo. (2009). Penerapan model pembelajaran kontekstual berbasis kompetensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*. 1(1). 91-108.
- Hidayanto, N. D. (1999). Pengembangan pembelajaran IPS SD berdasarkan preskripsi Component Display Theory (CDT). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 140-149.
- Jamrut, & Aman. (2014). Peningkatan hasil belajar IPS melalui implementasi CTL metode GI berbantuan media SMP Negeri 6 Raha. *Jurnal Kependidikan*, 1(2). 142-154.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Poole, C. M., & Kenna, J. L. (2013). Teaching students about contemporary germany. *The International Society For*

- The Social Studies Annual Conference Proceedings, 2013*(1), 9-11.
- Pujiastuti, P., Kawuryan, S., P., & Ambarwati, U. (2017). Evaluasi pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan, 1*(2), 187-199.
- Rochaniningsih, N. S., & Masruri, M. S. (2015). Penggunaan metode jigsaw dengan bantuan media untuk meningkatkan keterampilan kerja sama dan hasil belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, 2*(1), 42-54.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, Haryono, A., & Harjito. (2011). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sadono, M. Y., & Masruri, M. S. (2014). Keefektifan VCT dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan nilai nasionalisme, demokrasi, dan multikultural. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, 1*(1), 71-82.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suhana, C. (2014). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sumantri, I. M., Bayu, G. W., & Sugiarta, I. M. (2017). Analisis kebutuhan dalam pengembangan model pendidikan multikultur transformatif dalam pembelajaran PPKn dan IPS di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research and Evaluation, 1*(3), 192-197.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyantiningsih, Munawaroh, I., Rahmadona, S., (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis scientific approach terintegrasi nilai karakter. *Jurnal Kependidikan, 46*(1). 1-13.
- Suyono, & Nurohman, S. (2014). Pengembangan modul elektronik berbasis web sebagai media pembelajaran fisika. *Jurnal Kependidikan, 44*(1), 73-82.
- Thobroni, M., & Mustofa, A. (2011). *Belajar dan pembelajaran: Pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yuen, T., & Liu, M. (2011). A cognitive model of how interactive multimedia authoring facilities conceptual understanding of object-oriented programming in novices. *Journal of Interactive Learning, 22*(3), 329-356.

PENGIMPLEMENTASIAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA EKSTRAKURIKULER SENI TARI *NAWUNG SEKAR*

Sunarti¹, Sukadari¹, dan Sati Antini²

¹Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta

²SMK YPKK 2 Sleman

email: bunartisadja@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler seni tari Jawa tradisional *Nawung Sekar* di SDN Rejodani dalam menanamkan pendidikan karakter dan bentuk penanaman pendidikan karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler seni tari Jawa *Nawung Sekar*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman dan uji keabsahan data dengan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam menanamkan pendidikan karakter pada kegiatan ekstrakurikuler seni tari Jawa tradisional *Nawung Sekar* di SDN Rejodani Sleman dilakukan dengan cara intervensi dan habituasi baik dalam proses pembelajaran melalui pengarahan, bimbingan, pembiasaan dan keteladanan, dan penciptaan kondisi selama tahap persiapan, pendahuluan, inti dan kegiatan penutup. Dalam ragam gerak yang terkandung dalam setiap ragam gerak tari *Nawung Sekar* pun disisipi penanaman karakter. Bentuk penanaman pendidikan karakter meliputi bentuk penanaman nilai karakter religius, toleransi, disiplin, kerja keras, rasa ingin tahu, cinta tanah air, cinta damai, mandiri, kreatif, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Kata kunci: *ekstrakurikuler; Nawung Sekar; pendidikan karakter*

THE IMPLEMENTING OF CHARACTER EDUCATION THROUGH NAWUNG SEKAR DANCE AS EXTRACULICULAR ACTIVITY

Abstract

This study was aimed at determining the implementation of the traditional Javanese dance *Nawung Sekar* as an extracurricular activity at Rejodani primary school in instilling character education and forming characters. The research method used in this study was a qualitative method. The data were collected using observation, interview, and documentation techniques. The data analysis was performed using the Miles and Huberman model, while the data validity was tested by triangulation. The results of this study show that, for instilling character education in the extracurricular activity of traditional Javanese dance, *Nawung Sekar* at Rejodani primary school was done through intervention and habituation both in the learning process (through direction, guidance, habituation and example) and the creation of conditions during the preparation, introduction, core, and closing activities. In the range of movements contained in each of the *Nawung Sekar*, the implementation of character education was inserted. The forms of character education implemented in this activity are religious character values, tolerance, discipline, hard work, curiosity, patriotism, love of peace, independence, creativity, and social care and responsibility.

Keywords: *extracurricular; Nawung Sekar; character education*

PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Presiden Republik Indonesia, 2003, p. 5).

Era global, meskipun bukan satu-satunya tantangan terbesar dalam dunia pendidikan, akan tetapi harus tetap diwaspadakarena mampu meruntuhkan nilai-nilai budaya lokal dan keluhuran budaya bangsa. Pengaruh globalisasi di Indonesia tidak hanya memberikan dampak positif saja, tetapi juga dampak negatif bagi masyarakat. Salah satu dampak negatifnya adalah dapat menghilangkan sekat-sekat budaya dengan lainnya. Di era global karakter berbasis budaya lokal sudah semakin terpinggirkan dan tereduksi dengan budaya luar yang masuk. Dampak negatif lainnya adalah banyaknya pemberitaan tentang penurunan moral anak dan remaja semacam tawuran antarpelajar serta bentuk kenakalan remaja lainnya, terutama di kota-kota besar, semakin meningkat seperti pemerasan/kekerasan (*bullying*), kecenderungan dominasi senior terhadap junior, fenomena *supporter* bonek, penggunaan narkoba, dan lain-lain (Samani, 2016, p. 2). Globalisasi telah merasuki dunia pendidikan sehingga mampu menjatuhkan pendidikan moral (Irawan, 2017, pp. 102-103).

Gambaran situasi yang berkembang di masyarakat, juga situasi dunia pendidikan di Indonesia secara umum, menjadi motivasi

utama pengarusutamaan (*mainstreaming*) dalam mengimplementasikan pendidikan berbasis karakter di Indonesia. Pemerintah Republik Indonesia pada 11 Mei 2010 oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono telah mencanangkan program gerakan nasional dalam penerapan pendidikan berbasis karakter, yaitu dengan menyusun suatu kebijakan yang bersifat nasional mengenai pembangunan karakter bangsa untuk tahun 2010-2025. Mulai tahun 2010 pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai kebijakan baru bidang pendidikan di Indonesia sudah harus masuk di dalam kurikulum dan dilaksanakan pada berbagai jenjang dan jalur pendidikan (Niron, Budiningsih, & Pujiriyanto, 2013).

Pada jenjang pendidikan formal pendidikan karakter berlangsung pada lembaga pendidikan mulai dari TK sampai perguruan tinggi. Hal ini sejalan dengan implementasi pendidikan karakter pada tiap satuan pendidikan, mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi dicanangkan oleh pemerintah sejak tahun 2010 baik melalui pendidikan formal maupun informal (Dahliyana, 2017). Dalam rangka memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter telah teridentifikasi 18 nilai karakter yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Pusat Kurikulum Depdiknas, 2011).

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak

(Kemendiknas, 2010, p. 3). Karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Dengan demikian, karakter adalah nilai-nilai yang unik-baik yang terpatrit dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku (Samani, 2013, p. 42). Sejalan dengan pernyataan Kemendiknas, Lickona (1991, p. 82) menyebutkan bahwa karakter terdiri dari nilai *operatif*, nilai dalam tindakan. Karakter mempunyai tiga bagian (*components of good character*) yang saling berhubungan, yaitu pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan perilaku moral (*moral action*). Karakter yang baik terdiri dari mengetahui yang baik, menginginkan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik-kebiasaan dalam cara berfikir, kebiasaan dalam hati, kebiasaan dalam tindakan. Orang tua berharap anak-anak mampu menilai yang benar, sangat peduli tentang yang benar, dan akan melakukan yang meraka yakini benar.

Siswa melalui pendidikan karakter, tidak sekedar diajarkan untuk membedakan antara yang benar dan salah, tetapi lebih jauh dari itu. Siswa ditanamkan kebiasaan (*habituation*) yang baik sehingga siswa menjadi paham (kognitif) yang benar dan salah, mampu merasakan (afeksi) nilai yang baik, dan biasa melakukannya (psikomotor). Dengan kata lain, pendidikan karakter yang baik harus melibatkan aspek pengetahuan yang baik (*moral knowing*), merasakan dengan baik atau *loving good* (*moral feeling*), dan perilaku yang baik (*moral action*) (Puskurbuk, 2011). Pendidikan karakter menekankan pada *habit* atau kebiasaan yang terus-menerus dipraktikkan dan dilakukan (Daryanto & Darmiatun, 2013, p. 42).

Salah satu strategi penanaman pendidikan karakter di tingkat sekolah SD/MI

adalah dengan kegiatan pengembangan diri yaitu melalui ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan (U. S., Haryanto, & Suhendri, 2014). Kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional seperti tertuang dalam Permendikbud Nomor 62 Tahun 2014 Pasal 2. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan di luar ketentuan kurikulum yang dilakukan di luar jam pelajaran tatap muka dengan tujuan memperluas pengetahuan, meningkatkan keterampilan, dan menginternalisasi nilai-nilai dan norma (Damanik, 2014; Wiyani, 2013, pp. 106-108). Ekstrakurikuler seni tari merupakan bagian dari cabang seni yang merupakan kesenian yang sekarang sudah diajarkan satuan pendidikan sekolah dasar (Wulan, Wakhyudin, & Rahmawati, 2019).

Seni tari tradisional adalah salah satu kegiatan ekstrakurikuleryang dapat dilaksanakan di sekolah dasar. Suryodiningrat menjelaskan bahwa yang dimaksud tari adalah gerak seluruh anggota badan/ raga manusia yang diiringi dengan musik (*gamelan/gending*) dikoordinasikan menurut irama *gamelan*, ada kesesuaian dengan sifat pembawaan tari serta maksud tarinya (Jazuli, 2010; Mulyani, 2016, p. 49). Tari adalah komunikasi rasa yang disampaikan melalui gerak ritmis yang indah. Substansi baku dari tari adalah mengandung nilai-nilai keindahan. Nilai-nilai keindahan tari tersebut terletak pada tiga hal, yaitu *wiraga*, *wirama*, dan *wirasa*. *Wiraga* adalah konsep gerak, *wirama*

merupakan konsep irama, dan *wirasa* adalah konsep penjiwaan. Konsep *wiraga*, *wirama*, dan *wirasa* (3W) masih terdapat lagi konsep yang lebih berupa aturan-aturan dan kaidah yang terangkum dalam *pathokan* baku dan *pathokan* tidak baku (Astuti, 2016, pp. 7-11).

Pendidikan seni tari merupakan proses pengalaman yang bermakna terkait dengan kearifan dalam menyikapi hidup yang bermanfaat bagi orang lain. Implikasi dari nilai-nilai yang bermakna adalah watak mulia dan berbudi luhur, jujur, murah hati, disiplin, setia, terbuka, toleransi, penuh perhatian, belas kasih, dan adil, yang kesemuanya tercermin dalam sikap, kata, ataupun tindakan, dan perlu diajarkan dan dibiasakan (Irawan, 2017, pp. 102-103; Kusumastuti, 2004).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan ekstrakurikuler seni tari Jawa tradisional berbasis pendidikan karakter di SDN Rejodadi sangat menarik untuk dikaji. Berdasarkan observasi awal, SDN Rejodani Sleman telah melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler seni tari tradisional sejak tahun 2004 sampai sekarang. Kegiatan ekstrakurikuler tari Jawa tradisional diberikan bagi peserta didik di kelas 4, 5, dan 6. Kegiatan ekstrakurikuler dilakukan secara rutin, yaitu sekali dalam seminggu pada hari Jumat dengan durasi waktu 2 jam pada setiap pertemuan. Pada pembelajaran ekstrakurikuler seni tari Jawa di SDN Rejodani Sleman tarian yang diajarkan adalah tarian Jawa tradisional yang berasal dari daerah di Daerah Istimewa Yogyakarta, yaitu tari *Nawung Sekar* (Narawati, 2009). Dengan pembelajaran ekstrakurikuler seni tari tradisional, peserta didik tidak hanya dilatih untuk mengembangkan keterampilan menari, tetapi juga membentuk kepribadiannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler

seni tari Jawa *Nawung Sekar* sebagai strategi penanaman pendidikan karakter di SDN Rejodani Sleman. Secara rinci, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler seni tari Jawa tradisional *Nawung Sekar* di SDN Rejodani dalam menanamkan pendidikan karakter dan bentuk penanaman pendidikan karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler seni tari Jawa *Nawung Sekar*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian dilaksanakan di SDN Rejodani, Sleman, Yogyakarta, mulai Oktober 2017 sampai dengan Maret 2018. Fokus penelitian adalah proses penanaman nilai karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler seni tari tradisional *Nawung Sekar*. Aspek-aspek yang menjadi fokus penelitian adalah proses penanaman nilai-nilai karakter melalui intervensi dan habituasi pada kegiatan prapembelajaran, pendahuluan, inti, penutup, dan pada ragam gerak tari *Nawung Sekar* serta bentuk aplikasi nilai-nilai karakter, yaitu religius, toleransi, disiplin, kerja keras, rasa ingin tahu, kreatif, cinta tanah air, cinta damai, peduli sosial, tanggung jawab, dan nilai karakter lainnya.

Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari kepala sekolah dan guru pembimbing ekstrakurikuler. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan.

Observasi digunakan untuk memperoleh data sebanyak-banyaknya tentang kondisi umum yang meliputi profil sekolah dan fasilitas sekolah. Observasi pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler seni tari Jawa *Nawung Sekar* yang meliputi proses pelaksanaan kegiatan pra, awal, inti dan akhir; komponen pembelajaran yang digunakan; serta untuk mengetahui sikap

peserta didik dan guru saat mengikuti kegiatan. Teknik wawancara yang dilakukan secara mendalam dengan cara tanya Jawab dan bertatap muka secara langsung untuk mengetahui informasi-informasi yang ingin diketahui oleh peneliti. Wawancara yang dilakukan adalah tidak terstruktur, peneliti menggunakan pedoman wawancara yang hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Dokumentasi yang diperoleh berasal dari dokumen lapangan dan dokumen peneliti. Dokumen lapangan yang diperoleh selama penelitian, yaitu foto dan video kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler seni tari Jawa tradisional *Nawung Sekar*. Dokumen peneliti berupa foto-foto pribadi peneliti tentang kegiatan ekstrakurikuler seni tari Jawa tradisional *Nawung Sekar*.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu melalui proses reduksi pada data yang telah diperoleh, dilanjutkandengan menyajikan data, dan proses terakhir adalah menarik kesimpulan, dan uji kevalidan data dengan triangulasi sumber, yaitu peneliti mengevaluasi data yang didapatkan dari sumber data yang berbeda-beda.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ekstrakurikuler seni tari Jawa tradisional *Nawung Sekar* di SDN Rejodani dilaksanakan di luar jam pelajaran tatap muka. Kegiatan ekstrakurikuler tari Jawa tradisional diberikan bagi peserta didik di kelas 4, 5, dan 6 yang dilakukan secara rutin, yaitu sekali dalam seminggu pada hari Jumat dengan durasi waktu 2 jam. Hal ini relevan dengan Permendikbud Nomor 62 Tahun 2014 bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan kurikuler yang dijalani oleh siswa di luar jam belajar pada kegiatan intrakurikuler dan kokurikuler. Hal ini juga relevan dengan konsep bahwa kegiatan ekstrakurikuler

merupakan kegiatan pendidikan di luar ketentuan kurikulum yang dilakukan pada jam di luar jam pelajaran tatap muka yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan peserta didik, meningkatkan kemampuan dan keterampilan, dan menginternalisasi nilai-nilai dan norma (Wiyani, 2013, pp. 106-108). Penanaman *soft skills* merupakan aspek penting dalam menghasilkan lulusan yang mampu bersaing dan berjaya dalam pekerjaannya (Wagiran, Munadi, & Widodo, 2014).

Kegiatan ekstrakurikuler seni tari di SDN Rejodani bertujuan untuk melestarikan kebudayaan tradisional sebagai bentuk ikut serta melestarikan budaya bangsa dengan pengalaman langsung (Amanda, Widyaningrum, & Wakhyudin, 2019; Arisyanto, Sundari, & Untari, 2018). Tari *Nawung Sekar* memiliki makna filosofis dalam setiap ragam geraknya. Oleh karena itu, selain untuk *nguri-uri* kebudayaan tradisional, kegiatan ekstrakurikuler seni tari *Nawung Sekar* juga bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang baik, yaitu karakter yang halus, lembut, sabar, sopan santun, kekeluargaan, kekompakan, menghargai satu sama lain, olah raga, dan olah rasa. Kegiatan ekstrakurikuler seni tari juga untuk mewujudkan visi, misi, dan tujuan SDN Rejodani Sleman yaitu berakhlak mulia. Hal ini dijelaskan dalam wawancara dengan Kepala Sekolah pada hari Senin, 10 Februari 2018 pukul 10.00 WIB bertempat di ruang Kepala Sekolah SDN Rejodani, Sleman.

“Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk *nguri-uri* kebudayaan tradisional khususnya seni tari, karena tarian tradisional dapat membentuk karakter peserta didik yaitu halus, lembut. Juga mengajarkan kesabaran, kesopansantunan, kekeluargaan, kekompakan dan menghargai satu sama lain. Kegiatan ekstrakurikuler

seni tari sebagai salah satu cara untuk mewujudkan visi, misi dan tujuan SDNegeri Rejodani, Sleman yaitu berakhlak mulia”.

Hal ini juga diungkapkan oleh Bapak Suharyadi, guru pembimbing seni tari, dalam wawancara yang dilakukan pada hari Sabtu, 08 Februari 2018 pukul 09.30 WIB bertempat di ruang kepala sekolah SDN Rejodani, Sleman.

“Kegiatan ekstrakurikuler seni tari lebih ditujukan untuk mengembangkan minat, bakat dan kecintaannya terhadap seni tari khususnya tari Jawa tradisional sebagai bentuk ikut serta melestarikan budaya bangsa dengan pengalaman langsung. Oleh karena itu, pembelajaran dalam bentuk-bentuk latihan tidak untuk menjadikan peserta didik menjadi penari profesional, meskipun tidak menutup kemungkinan ada beberapa peserta didik yang memang berbakat dan kelak mereka akan menjadi penari yang baik dan profesional, dan bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang baik, karena tari *Nawung Sekar* memiliki makna filosofis dalam setiap ragam geraknya”.

Strategi penanaman pendidikan karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler tari *Nawung Sekar* di SDN Rejodani Sleman dilakukan melalui dua cara. *Pertama*, melalui intervensi maupun habituasi dalam setiap langkah pembelajaran. *Kedua*, melalui materi gerak tari *Nawung Sekar* itu sendiri. Pembentukan karakter melalui habituasi dilakukan dengan menciptakan situasi dan kondisi serta penguatan yang memungkinkan peserta didik membiasakan diri berperilaku sesuai nilai sehingga terbentuk karakter yang telah diinternalisasikan dan dipersonalisasikan

melalui proses intervensi. Hal ini sesuai konsep yang dikembangkan oleh Daryanto dan Darmiatun (2013, p. 42) bahwa proses pemberdayaan dan pembudayaan dalam intervensi dan habituasi mencakup pemberian contoh/keteladanan, pembelajaran, pembiasaan, dan penguatan yang harus dikembangkan secara sistemik, holistik dan dinamis.

Di dunia pendidikan, pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru yang mampu mempengaruhi karakter siswa. Hal ini mencakup keteladanan perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan program belajar dan mengajar di kelas, dan berbagai hal terkait lainnya (Ambarini, 2017). Analisis hasil pengamatan selama kegiatan ekstrakurikuler mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke delapan, wawancara, dan dokumentasi, tahapan-tahapan dalam proses kegiatan ekstrakurikuler dimanfaatkan oleh guru tari untuk penanaman pendidikan karakter melalui intervensi dan habituasi dengan penciptaan kondisinya adalah pembiasaan rutin dan keteladanan.

Dalam kegiatan prapembelajaran guru datang tepat waktu. Dalam hal ini guru meneladani karakter yang ditanamkan, yaitu disiplin. Peserta didik masuk kelas dan menaruh tas di meja dan kursi paling belakang dengan rapi dan menggeser meja kursi tanpa berisik agar ruang kelas menjadi luas dengan bergotong royong. Dalam hal ini guru menanamkan sikap tanggung jawab dan kerja sama/gotong royong. Peserta didik melaksanakan instruksi guru untuk selalu meletakkan tas maupun bekal makanan dan minuman di bagian belakang tempat latihan, maka sikap disiplin peserta didik akan terbentuk karena peserta didik mematuhi peraturan yang ada.

Pada tahap pendahuluan ada sejumlah cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengenalkan nilai karakter. *Pertama-*

tama yang dilakukan oleh guru adalah mengkondisikan peserta didik dengan meminta peserta didik berbaris rapi, dan tidak memilih-milih teman dalam berbaris. Selanjutnya, guru menyuruh peserta didik untuk duduk. Guru membuka kegiatan dengan menyapa peserta didik dengan ramah dan menanyakan kabar. Tampak guru memberikan keteladanan yaitu menanamkan santun dan peduli.

Tahapan selanjutnya, guru mengajak peserta didik untuk melakukan doa bersama sesuai agama dan keyakinan masing-masing. Guru melakukan intervensi pada anak untuk melaksanakan doa bersama, memanjatkan puji syukur pada Yang Maha Kuasa atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sesuai agama dan keyakinan masing-masing. Guru menanamkan karakter religius dan toleransi. Setelah itu, guru mengecek kehadiran peserta didik dan mendoakan peserta didik yang tidak hadir karena sakit atau karena halangan lainnya. Jika ada peserta didik yang terlambat, guru berkewajiban untuk menegur peserta didik

dengan kata-kata yang sopan dan seharusnya guru dapat menahan marah. Sikap guru yang marah atau berkata tidak sopan akan dilihat, didengar, dan dirasakan oleh peserta didik dan akan mempengaruhi perilaku peserta didik yang negatif. Keteladanan dalam menahan amarah atau menegur dengan kata-kata yang sopan adalah keteladanan guru dalam menanamkan karakter disiplin, sopan santun, menghargai orang lain, dan peduli. Langkah guru selanjutnya adalah memberikan motivasi kepada peserta didik. Motivasi yang diberikan dalam mengawali kegiatan sangat penting agar peserta didik bersemangat mengikuti proses pembelajaran.

Langkah-langkah dalam kegiatan ini diawali oleh guru dengan mengajak peserta didik untuk melakukan pemanasan. Dalam kegiatan pemanasan guru menanamkan karakter cinta damai, saling menghargai perbedaan, dan kekompakan (Gambar 1).

Langkah berikutnya adalah pemberian materi utama tari *Nawung Sekar*. Metode yang digunakan adalah metode demonstrasi.

Gambar 1. Peserta Didik Berbaris dengan Tertib dan Rapi untuk Melakukan Pemanasan



(Dok. : Sunarti, 2018)

Dengan metode ini guru sebagai peraga langsung. Metode langsung digunakan dalam pembelajaran tari karena guru akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan gerakan-gerakan tari hanya dengan kata-kata saja. Sehubungan dengan hal ini, Mulyani menjelaskan dengan metode demonstrasi peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, sehingga peserta didik diharapkan paham tentang gerakan tersebut. Selanjutnya peserta didik meniru bagaimana cara melakukan gerakan tari seperti yang dicontohkan guru. Dengan metode demonstrasi, guru dapat meningkatkan pemahaman anak melalui penglihatan dan pendengarannya (2016, p. 118).

Materi gerak yang diberikanurut sesuai dengan urutan ragam gerak tari *Nawung Sekar*, meliputi gerakan *lembehan*, *sembahan*, *kicat gedruk kaki*, *kicat ukel tangan*, *kicat besutan tangan*, *ngayati gedruk trisig kanan*, *ngayati gedruk trisig kiri*, *kengser tekuk asta kanan*, *kicat tekuk asta kiri*, dan *gedruk tutup gendhing*. Gerakan

berikutnya dilanjutkan setelah semua siswa dapat melakukan gerakan sebelumnya. Untuk melatih ragam gerak tari *Nawung* melalui kegiatan ekstrakurikuler diperlukan waktu satu semester, dilaksanakan satu minggu satu kali dengan durasi waktu 90 menit. Di SDN Rejodani Sleman dilaksanakan setiap hari Jumat mulai pukul 14.00-15.30 WIB. Kurang lebih membutuhkan waktu 20 kali pertemuan.

Gerakan *pertama* adalah *lembehan*. Gerak *lembehan* posisi badan *mendhak* dan arah pandangan ke bawah (Gambar 2). Gerak *lembehan* mempunyai makna filosofi seperti diungkapkan oleh guru ekstrakurikuler seni tari pada hari Jumat, 27 Oktober 2017 di ruang kelas III SDN Rejodani Sleman, pukul 14.30.

“Gerak *lembehan* bermakna filosofi bahwa *mendhak* artinya merendah, tidak sombong, jadi saat melakukan sesuatu tidak boleh sombong, dan pandangan fokus dengan apa yang dilakukan. Gerakan *lembehan* mempunyai makna bahwa dalam berjalan

Gambar 2. Para Peserta Didik sedang Melakukan Gerakan *Lembehan*



(Dok. : Sunarti, 2018)

harus hati-hati, pelan-pelan, dan tidak buru-buru. *Tolehan* kanan kiri bermakna bahwa dalam hidup, apabila melakukan sesuatu harus fokus, tetapi tetap harus peduli pada sekitar. *Tolehan* kanan dan ke kiri dapat juga bermakna waspada, mengantisipasi hal-hal yang akan terjadi”.

Gerakan *kedua* adalah gerak *sembahan* (Gambar 3). Ragam gerak *sembahan* masuk *gendhing* dan tutup *gendhing* adalah penanaman karakter religius, karena gerakan *sembahan* bermakna menyembah Yang Maha Kuasa.

Gerakan *ketiga* adalah *kicat gedruk kaki*, guru menjelaskan filosofi gerakan *kicat gedruk kaki* mempunyai makna bahwa dalam melakukan sesuatu tidak boleh cepat putus asa, pantang menyerah, pantang mundur. Jadi meskipun gerakan diulang-ulang harus selalu dilakukan dengan senang hati.

Gerakan *keempat* adalah *Kicat Ukel Tangan* dengan hitungan 2 x 8. *Kicat ukel tangan* dilakukan dengan merentangkan

kedua tangan, *ukel*, posisi badan *mendhak*, kedua telapak kaki membentuk huruf V, langkah kaki ke kanan, kaki kiri mengikuti di belakang kemudian *gedruk* posisi kaki kiri silang di belakang. *Tolehan* ke kanan bersamaan *ukel jugag*. Gerakan diulang sebanyak 4 kali. Dilakukan bergantian kanan dan kiri. Gerakan *Kicat Ukel Tangan* mempunyai makna filosofi dalam melakukan pekerjaan harus semangat, senang, gembira melakukan sesuatu punya tujuan hidup, dan fokus pada satu tujuan, yang harus diupayakan dengan kerja keras, pantang menyerah, harus cermat, teliti dan tolehan bermakna waspada dan peduli sesama.

Gerakan *kelima* adalah *Kicat Besutan Tangan* dengan hitungan 4 x 8. Gerakan ini dilakukan dengan kedua kaki *ditekuk*, *siku* di depan, tangan kiri *ngruji*, tangan kanan *ngithing*, kedua kaki rapat, posisi badan *mendhak*. Kaki kiri maju, tangan kanan ke bawah, tangan kiri ke bawah, *tolehan* ke kanan. Maju kaki kiri, tangan kanan ke atas, tangan kiri ke bawah, *tolehan* kepala ke kiri. Gerakan ini diulang melangkah

Gambar 3. Para Peserta Didik sedang Melakukan Gerakan Sembahan



(Dok. Sunarti, 2018)

maju dan mundur. Gerakan *Kicat Besutan Tangan* mempunyai makna filosofi bahwa pekerjaan yang berulang-ulang harus tetap sabar, pantang mundur, semangat, kerja keras mencapai tujuan, rendah hati, dan peduli sesama.

Gerakan *keenam* adalah *Ngayati Gedruk Trisig Kanan* dengan hitungan 1 x 8. Gerakan ini dilakukan dengan kedua kaki *jinjit*, paha merapat, kedua tangan siku-siku ke depan, jari *ngiting*, kaki kanan *gedruk*, *tolehan* kepala ke kanan. Kemudian *trisig* ke arah kanan, memutar. Gerakan *Ngayati Gedruk Trisig Kanan* mempunyai makna filosofi bahwa hidup harus fokus pada tujuan, waspada, peduli sesama, rendah hati, disiplin, kerja keras, dan hati-hati.

Gerakan *ketujuh* adalah *Ngayati Gedruk Trisig Kiri* dengan hitungan 1 x 8. Dilakukan dengan kedua kaki *jinjit*, paha merapat, kedua tangan *siku* ke depan, jari *ngithing*, *gedruk* kaki kiri, *tolehan* kepala ke kiri. Kemudian *trisig* ke arah kiri, memutar. Gerakan *Ngayati gedruk trisig kiri* mempunyai makna filosofi bahwa hidup harus fokus pada tujuan, waspada, peduli sesama, rendah hati, disiplin, kerja keras, dan hati-hati.

Gerakan *kedelapan* adalah *Kengser Tekuk Tangan Kanan* dengan hitungan 3 x 8. Gerakan ini dilakukan dengan kedua tangan merentang, jari *ngithing*, kaki rapat, telapak kaki membentuk huruf V, posisi badan *mendhak*, kedua kaki geser, *tekuk* kaki kanan, tangan kiri *tekuk lengkung*, tangan kanan lurus, *tekuk* kaki kiri, tangan kanan *leungkung*, tangan kiri lurus, pandangan ke arah kiri. Gerakan diulang kanan dan kiri *Gedruk* kaki kiri, posisi badan *mendhak kengser* ke kanan. Gerakan *Kengser Tekuk Tangan Kanan* mempunyai makna filosofi sabar, kerja keras, pantang mundur, peduli sesama, rendah hati, dan selalu bersyukur.

Gerakan *kesembilan* adalah *Kengser Tekuk Tangan Kiri* dengan hitungan 3 x 8. Gerakan ini dilakukan dengan kedua tangan merentang, jari *ngithing*, kaki rapat, telapak kaki membentuk huruf V, posisi badan *mendhak*, kedua kaki geser, *tekuk* kaki kiri, tangan kanan *tekuk lengkung*, tangan kiri lurus, *tekuk* kaki kanan, tangan kiri *leungkung*, tangan kanan lurus, pandangan ke arah kanan. Gerakan diulang kanan dan kiri, *gedruk* kaki kanan, posisi badan *mendhak*, *kengser* ke kiri. Gerakan *Kengser Tekuk Tangan Kanan* mempunyai makna filosofi sabar, kerja keras, pantang mundur, peduli sesama, rendah hati, dan selalu bersyukur.

Gerakan *kesepuluh* adalah *Gedruk Tutup Gendhing* dengan hitungan 2 x 8. Gerakan ini dilakukan dengan dada *mendhak*, *gedruk* kaki kanan, kedua tangan ditekuk ke depan, posisi jari tangan kiri *ngruji*, jari tangan kanan *ngithing*, badan lurus, luruskan kedua tangan, gerakan *lembahan* berputar, duduk *timpuh*, kedua tangan dan kiri menyatu/ menyembah di depan hidung (ibu jari ditempelkan di depan hidung berjarak satu ruas jari telunjuk tengah dan dengan jari lainnya lurus ke depan). Semua jari rapat, ujung jari menghadap ke depan tidak ke atas. Kepala *nyoklek* ke kanan dan ke kiri. Turun perlahan-lahan, kemudian pada hitungan ketiga jari *ngithing* tetapi tetap di depan muka, kedua tangan turun, tangan kanan diletakkan di atas tangan kanan, sedangkan tangan kanan diletakkan di atas paha kanan, kepala *tolehan* ke kanan, kemudian perlahan-lahan berdiri. Gerakan *lembahan* berputar, *gedruk* kaki kanan. Gerakan ini mempunyai makna filosofis yaitu melakukan sesuatu diawali berdoa maka juga diakhiri dengan berdoa, memohon apa yang telah dilakukan bermanfaat, dan dapat mencapai hasil terbaik, serta, mengucapkan syukur karena yang telah dilakukan semua berjalan lancar,

semua pekerjaan harus dilakukan dengan rendah hati, penuh tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, dan menerima hasil dengan berlapang dada, selalu rendah hati dan tidak sombong.

Selama kegiatan berlangsung, guru mengimplementasikan nilai-nilai filosofis *joged mataram* dalam membentuk karakter peserta didik, yang dijabarkan dari prinsip *sawiji, greget, sengguh, dan ora mingkuh*. Konsep *sawiji* dalam tari *Nawung Sekar* dimaknai bahwa penari sudah tidak memikirkan tentang hafalan gerakan maupun urutan ragam gerak tari maupun yang lain. *Greget* adalah suatu semangat yang membara yang ada pada jiwa seorang penari saat menari. *Greget* merupakan pembawaan dari seorang penari. *Sengguh* percaya pada diri sendiri yang tidak mengarah pada kesombongan penari. *Ora mingkuh* adalah pantang mundur, atau tidak takut menghadapi kesukaran-kesukaran (Supriyanto, 2012).

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti mulai pertemuan pertama sampai pertemuan kedelapan, ditemukan sebelas nilai karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler seni tari Jawa *Nawung Sekar* yaitu: religius, toleransi, rasa ingin tahu, disiplin, kerja keras, peduli sosial, kreatif, cinta damai, mandiri, dan cinta tanah air, dan tanggung jawab yang tampak dalam setiap tahapan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler, maupun dari ragam gerak yang peserta didik lakukan dalam gerak tari *Nawung Sekar* yang penuh makna filosofis.

Bentuk penanaman karakter religius dalam pelaksanaan pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler seni tari *Nawung Sekar* adalah kegiatan selalu dimulai dengan doa sesuai agama dan kepercayaannya masing-masing dengan khidmad. Peserta didik juga selalu diajak mensyukuri nikmat sehat dapat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler

sehingga peserta didik merasakan nikmat-nikmat yang dianugerahkan oleh Yang Maha Kuasa. Dari gerak sembah tari *Nawung Sekar* yang diperagakan saat permulaan dan akhir suatu tarian, memiliki arti bahwa gerak *sembahan* merupakan perwujudan doa kepada Tuhan. Hartono (2016, p. 10) dijelaskan bahwa gerak *sembahan* adalah wujud sikap religius.

Bentuk penanaman karakter toleransi dalam pelaksanaan pembelajaran kegiatan ekstra kurikuler seni tari adalah peserta didik menghormati agama dan kepercayaan teman lain, saling menghargai perbedaan agama, suku, dan ras dalam kelompok sehingga peserta didik saat berbaris tidak memilih-milih teman, senang menari bersama kelompok, selama kegiatan dengan raut wajah yang menunjukkan keceriaan, saling mengingatkan teman yang melakukan kesalahan, memperhatikan penjelasan guru selama kegiatan berlangsung, kompak dan melakukan gerakan bersama-sama dan menghasilkan gerakan tari yang harmonis, tidak ada yang saling mendahului, dan tidak mengejek pada saat mendapati temannya melakukan kesalahan.

Wujud penanaman karakter disiplin pada pelaksanaan pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler seni tari *Nawung Sekar* adalah peserta didik datang tepat waktu untuk mengikuti pembelajaran, mematuhi peraturan yang ada yaitu berpakaian rapi dan sopan, melepas tas, sepatu/sandal di tempatnya, membuang sampah di tempatnya, berbaris dengan tertib sebelum pembelajaran dimulai, dan melakukan gerakan tari dengan benar sesuai yang diajarkan guru. Dalam ragam gerak tari *Nawung Sekar* peserta didik melakukan gerakan tari sesuai aturan baku tari *Nawung Sekar*. *Pandangan* yang mengarah ke bawah menunjukkan makna/ nilai moral bahwa dalam hidup tidak boleh sombong, selalu merendah. *Pasemon/ mimik muka* pada tariangaya yang ada di

Yogyakarta meskipun tidak bebas, namun mengharuskan memiliki kecocokan dengan karakter yang dibawakan. Pada tari *Nawung Sekar pasemon*-nya adalah ceria, ekspresi kegembiraan. Ini sesuai dengan konsep *Sawiji, greget* yaitu menjiwai dan ada semangat.

Peserta didik menari sesuai hitungan/cakepannya. Seorang penari diwajibkan memiliki tiga jenis kepekaan dalam irama dikarenakan untuk melakukan tarian seorang penari akan diiringi oleh iringan gamelan dengan irama-irama yang ada, yaitu kepekaan terhadap irama gending, kepekaan pada irama gerak, dan kepekaan irama jarak. Karakter disiplin dalam tari *Nawung Sekar* juga dapat direpresentasikan dengan ketepatan dan kesesuaian peserta didik dalam melakukan gerak dengan irama yang ada pada *gendhing*. Jika hitungan gerak ada delapan dan hitungan delapan harus pas dengan iringan *keprak*, maka penari harus melakukan perubahan gerak pas bunyi *keprak*. Jika tidak bersamaan, guru akan menegur dan menjelaskan kepada peserta didik bahwa ia tidak disiplin dalam menari.

Bentuk penanaman karakter *kerja keras* pada pelaksanaan pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler seni tari *Nawung Sekar* ialah peserta didik berusaha hafal gerakan tari *Nawung Sekar* secara utuh dengan berlatih secara sungguh-sungguh, tidak ada yang bercanda, meskipun guru selalu mengingatkan untuk tersenyum saat menari. Peserta didik merasa percaya diri saat menari meskipun kadang gerakannya salah tetapi berusaha memperbaiki diri. Peserta didik tidak malu saat menari. Menari *Nawung Sekar* memerlukan usaha keras, ulet, pantang menyerah untuk bisa hafal semua gerakan dan bisa menari secara bagus dan utuh. Sesuai dengan landasan filosofis dari *Joged Mataram* dalam tari klasik Yogyakarta yaitu *Ora mingkuh*

berarti ulet dan setia secara bertanggung jawab. Ulet betapapun untuk dapat membawakan peran tersebut diperlukan berbagai macam usaha baik jasmani (keterampilan tarinya), maupun rohani (pemahaman kejiwaannya). Keuletan ini berarti usaha yang terus-menerus, pantang mundur untuk menghadapi segala situasi dengan pengorbanan apapun.

Ada dua unsur pokok tari klasik gaya Yogyakarta yaitu teknik dan penjiwaan (Sunarya, Kusmayadi, & Iswahyudi, 2013). Teknik adalah keterampilan tariannya yang merupakan kulit saja, sedangkan penjiwaan adalah isian filosofis yang merupakan sukma dari tarian. Tari klasik Yogyakarta mengandung unsur pendidikan yang berkaitan dengan pembentukan karakter yang harus dimiliki oleh manusia yaitu *sawiji* atau konsentrasi, *greged* atau semangat, *sungguh* atau percaya diri, dan *ora mingkuh* yang dimaknai pantang menyerah (Sunaryadi, Maharsiworo, Candronegoro, Donolobo, & Sugiyarti, 2014, p. 94). Keempat filosofi tersebut sebagai landasan dasar bagi tari Yogyakarta.

Bentuk penanaman karakter kreatif dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler seni tari *Nawung Sekar* adalah guru mengharuskan pada siswa untuk berupaya menemukan cara dalam melakukan gerak agar terlihat lebih halus dan luwes. Walaupun sudah ada peraturan yang baku dalam ragam gerak tari *Nawung Sekar* mengenai sikap tangan, badan, kaki, pandangan, dan gerakan, seorang penari harus bisa mencari keluwesannya sendiri yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Mereka diberikan kebebasan berkreasi sendiri dalam melakukan gerakan tari sehingga tampak dalam menari peserta didik satu dengan yang lain sedikit berbeda dalam gerakan maupun posisi tubuhnya.

Guru menerangkan pada peserta didik mengenai *joged Mataram* yang

terdiri dari *sawiji* yang berarti peserta didik harus bisa berkonsentrasi total tanpa menimbulkan ketegangan jiwa. *Greget* yang memiliki makna semangat penari yang diwujudkan dalam internalisasi diri dan pada saat melakukan tarian hanya tertuju pada satu objek yaitu karakter tarinya. *Sungguh* yang bermakna memiliki rasa percaya diri tetapi tanpa ada upaya menyombongkan diri. *Ora mingkuh* yang memiliki arti pantang mundur. Peserta didik harus bisa memahami hal tersebut dan mewujudkannya melalui gerakan-gerakan yang disesuaikan kreativitas peserta didik.

Pada hakekatnya melalui pembelajaran tari dapat membuat orang kreatif (Astuti, 2016, pp. 7-11). Selama proses pembelajaran untuk menjadikan peserta didik terampil dalam menari secara langsung mereka akan mengalami proses pemecahan masalah (*problem solving*). Artinya, mereka tidak akan bisa langsung mampu membawakan tarian atau mengekspresikan gerak dengan sempurna. Mereka akan berupaya mencari dan menemukan teknik-teknik tertentu sehingga setiap gerak dapat diekspresikan dengan sempurna. Hal ini relevan dengan yang diungkapkan oleh Astuti bahwa tari dikatakan sebagai media pendidikan karena dalam proses pembelajaran tari dapat mewujudkan potensi kreatif dan menumbuhkan minat peserta didik untuk menggali, menemukan, dan mengembangkan potensi yang ada (2016, pp. 7-11).

Bentuk penanaman karakter *rasa ingin tahu* dalam pelaksanaan pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler seni tari *Nawung Sekar* dapat dilihat dari indikator antusias peserta didik menanyakan gerakan selanjutnya dari urutan tari *Nawung Sekar*, bertanya macam-macam jenis busana dan asesoris yang ditunjukkan oleh guru pembimbing. Dengan rasa ingin tahu, peserta didik termotivasi untuk belajar

menari dengan lebih baik. Jika ingin memakai busana, asesoris, dan riasan tari *Nawung Sekar*, peserta didik harus mampu menari dengan baik secara utuh (hafal semua gerakan) dan luwes. Busana, asesoris, dan riasan dipakai saat pementasan. Karakter rasa ingin tahu relevan dengan pendapat Kompri (2015) bahwa peserta didik yang memiliki minat belajar ditandai dengan proses rasa ingin tahu dengan bertanya, menalar, mengujicoba dan menyimpulkan sendiri.

Bentuk penanaman karakter cinta tanah air dalam pelaksanaan pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler seni tari *Nawung Sekar* ialah peserta didik yang memilih kegiatan ekstrakurikuler seni tari Jawa tradisional indikator bahwa mereka senang menari tradisional, senang mendengarkan gending tradisional, dan memiliki keinginan untuk mempelajari tari tradisional. Peserta didik menghargai aturan-aturan baku yang berlaku dalam berpakaian dan ragam gerak tari, karena ragam gerak dan pakaian/busana, asesoris dan riasan sudah ada aturan baku yang merupakan warisan budaya bangsa yang harus dilestarikan. Melestarikan tari termasuk pakaiannya adalah wujud dari cinta tanah air. Peserta didik menari *Nawung Sekar* dengan percaya diri, meskipun ada sebagian peserta didik belum hafal, masih ada gerakan yang salah, atau melakukan gerakan yang terlihat kaku, belum luwes tetapi mereka semua terlihat ceria dalam menari, menunjukkan mereka menyukai, dan bangga menarikan tari *Nawung Sekar*.

Di era globalisasi yang sudah banyak terpengaruh tari modern (*dance*) dan teknologi *game* yang beraneka macam. Dengan melihat peserta didik mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tari Jawa tradisional tanpa paksaan, tetapi karena minat mereka sendiri, patut diapresiasi, dibanggakan, dan didukung sepenuhnya

baik oleh pihak sekolah, orang tua dan guru pembimbingnya.

Pendidikan seni dan perangkat aktivitas di dalamnya merupakan sebuah usaha dalam mengenalkan, membiasakan, dan menanamkan sistem nilai budaya sejak kecil. Sebagai usaha regenerasi agar anak-anak sebagai generasi penerus dapat mewarisi sistem nilai budaya yang sekian lama hidup dan dipelihara oleh para leluhur dalam kehidupan masyarakat sehingga dapat ditangkap baik oleh anak dan mengendap dalam hati serta pikiran yang kemudian terrefleksi dalam tingkah laku yang menjadikan jati diri bagi masing-masing individu maupun kelompok (Irawan, 2017, pp. 102-103). Dalam hal ini anak-anak akan menjadi individu yang “membumi” yang berarti anak-anak mempunyai identitas/jati diri yang menjunjung norma-norma budaya lokal dan karakter yang tertanam kuat dalam diri dan tidak menampikkan diri dari kebudayaannya sendiri demi mengharapkan angan-angan yang menjadi utopia belaka.

Bentuk penanaman karakter *cinta damai* dalam pelaksanaan pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler seni tari *Nawung Sekar* adalah peserta didik berekspresi riang ketika menari bersama teman-temannya. Jika peserta didik merasa senang hal tersebut menandai bahwa peserta didik merasa aman selama pembelajaran berlangsung.

Peserta didik menunjukkan sikap ramah kepada temannya dengan saling berkomunikasi satu sama lain dengan santun, tidak pernah terdengar kata-kata ketus, marah, dan teriakan; bersikap ramah dan sopan pada guru pembimbing, bersalaman, mencium tangan baik saat datang maupun berpamitan pulang. Peserta didik memperhatikan arahan dan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh dan tidak ada kegaduhan atau berteriak-teriak. Selama kegiatan tidak ada satupun peserta

didik yang bertengkar. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik menjalin kerukunan satu sama lain.

Bentuk penanaman karakter tanggung jawab dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler seni tari *Nawung Sekar* adalah pada saat hujan kegiatan ekstrakurikuler dilakukan di ruang kelas, peserta didik menggeser meja dan kursi ke belakang dan menyapu lantai yang akan digunakan. Peserta didik juga mengembalikan meja kursi ke tempat semula setelah pembelajaran selesai dan membuang sampah pada tempat yang telah disediakan.

Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat ketika guru memberi instruksi untuk memulai menari, peserta didik langsung bersiap tanpa harus diminta berulang-ulang. Hal ini menunjukkan peserta didik bersemangat untuk mengikuti pembelajaran sampai selesai tanpa mengeluh. Peserta didik selalu mengikuti pembelajaran ekstrakurikuler seni tari tradisional dengan semangat sampai selesai. Bentuk penanaman karakter tanggung jawab dalam ragam gerak tari *Nawung Sekar* adalah peserta didik bertanggung jawab atas hafalan ragam tari *Nawung Sekar* yang sudah dipelajari agar tidak bergantung pada guru dan teman lainnya.

Bentuk penanaman karakter mandiri tampak dalam pelaksanaan pembelajaran ekstrakurikuler seni tari *Nawung Sekar* adalah peserta didik tidak pernah terlihat menyuruh teman lainnya untuk menaruh tas, sepatu atau sandal di tempat yang disediakan. Semua menaruh tas, sepatu atau sandal sendiri-sendiri. Peserta didik terlihat selalu membuang sampah sendiri-sendiri di tempat sampah, tidak ada yang meminta tolong temannya. Bentuk penanaman karakter mandiri dalam ragam gerak tari *Nawung Sekar* adalah peserta didik harus selalu berusaha menghafal gerakan tanpa selalu tergantung diajari

terus oleh guru. Peserta didik harus mampu mengembangkan gerakan sendiri tanpa tergantung sama orang lain.

Karakter mandiri sebagai bentuk aplikatif penanaman karakter dalam ekstrakurikuler tari *Nawung Sekar* relevan dengan pendapat Astuti (2016, pp. 7-11) yang menyatakan bahwa seni tari sebagai kegiatan sosial yang dapat menempatkan individu dalam rangka kebersamaan dan pembentukan pribadi yang mandiri. Anak-anak selalu diarahkan untuk selalu bisa mengontrol dirinya, tetapi juga mampu bekerja sama dengan orang lain sehingga dapat meyakinkan kemampuan pribadinya untuk tidak tergantung pada orang lain.

Bentuk penanaman karakter peduli sosial dalam pelaksanaan pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler seni tari *Nawung Sekar* adalah peserta didik berdoa bersama-sama pada saat ada teman yang tidak berangkat karena sakit. Peserta didik tampak saling membantu bekerja sama atau bergotong royong menggeser meja dan kursi ke belakang kelas pada saat harus menyiapkan tempat latihan. Peserta didik saling peduli dengan teman bergotong-royong mengembalikan meja dan kursi ke tempat semula ketika latihan sudah selesai. Pada saat mereka berbaris, saling bergeser memberi kesempatan teman lain memiliki cukup ruang untuk berbaris.

Bentuk penanaman karakter peduli sosial dalam ragam gerak tari *Nawung Sekar* adalah *tolehan*. *Tolehan* bermakna dalam melakukan sesuatu harus melihat lingkungan sekitar. Harus peduli sesama, ada empati melihat sesama. *Tolehan* kiri dan kanan juga bisa bermakna melihat hal baik dan hal buruk di sekitar. Hal ini sesuai konsep yang diungkapkan oleh Hartono bahwa *tolehan* ke kanan, *tolehan* ke kiri, dan diakhiri menghadap ke depan (2016, p. 10). *Tolehan* ke kanan melihat kebaikan dan *tolehan* ke kiri melihat keburukan. Contoh

kebaikan dan contoh kebenaran yang dapat dijadikan pandangan dan podoman hidup supaya manusia tidak terjerumus pada jalan yang sesat. Dengan selalu melihat hal-hal yang baik kemudian diimplementasikan dalam kehidupannya sehingga akan selalu menolak segala ucapan, perbuatan, dan perilaku yang tidak sesuai dengan aturan atau ajaran Tuhannya. Pada prinsipnya bahwa semua manusia dalam kehidupan ada contoh kebaikan dan keburukan. Kebaikan dan keburukan selalu berdampingan. Oleh karena itu, perilaku manusia dalam keseharian tidak lepas dengan perbuatan baik dan buruk (Samani, 2016, p. 2).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa penanaman pendidikan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler seni tari Jawa *Nawung Sekar* yang dilakukan melalui pelaksanaan pembelajaran ekstrakurikuler seni tari Jawa tradisional *Nawung Sekar* pada peserta didik di SDN Rejodani Sleman dalam menanamkan pendidikan karakter dilakukan dengan cara intervensi dan habituasi baik dalam proses pembelajaran melalui pengarahan, bimbingan, pembiasaan dan keteladanan; penciptaan kondisi selama tahap persiapan, pendahuluan, inti dan kegiatan penutup; serta ragam gerak dan perlengkapannya yang mempunyai makna filosofi yang terkandung dalam setiap ragam gerak tari *Nawung Sekar* yang memang sarat makna dan nilai-nilai luhur saat peserta didik melakukan gerakan tari. Bentuk penerapan pendidikan karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler seni tari Jawa tradisional *Nawung Sekar* berupa sebelas karakter yaitu religius, toleransi, disiplin, kerja keras, rasa ingin tahu, cinta tanah air, cinta damai, mandiri, kreatif, peduli sosial dan tanggung jawab. Penanaman pendidikan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler seni tari Jawa tradisional

Nawung Sekar memberikan dampak pada peserta didik, yaitu terciptanya perilaku berkarakter yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R., Widyaningrum, A., & Wakhyudin, H. (2019). Ekstrakurikuler seni tari sebagai upaya pelestarian budaya lokal di SD Negeri Sawah Besar 02. *Elementary School*, 6(2), 105-111.
- Ambarini, R. (2017). Pengembangan karakter dan kreativitas anak usia dini melalui total physical response warm up game. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 150-162.
- Arisyanto, P., Sundari, R. S., & Untari, M. F. A. (2018). Pembelajaran ekstrakurikuler tari untuk penanaman karakter bagi siswa SD Negeri Gayamsari 02 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 3(1), 1-13.
- Astuti, F. (2016). *Pengetahuan dan teknik menata tari untuk anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Dahliyana, A. (2017). Penguatan pendidikan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. *Jurnal Sosioreligi*, 15(1), 54-64.
- Damanik, S. A. (2014). Pramuka ekstrakurikuler wajib di sekolah. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 13(2), 16-21.
- Daryanto, & Darmiatun, S. (2013). *Implementasi pendidikan karakter di sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hartono. (2016). *Tari Klana Raja gaya Yogyakarta*. Kediri: UNP Kediri.
- Irawan, D. (2017). *Paradigma pendidikan seni*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Jazuli, M. (2010). Model pembelajaran tari pendidikan pada siswa SD/MI Semarang. *Harmonia*, 10(2), 1-18. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/harmonia.v10i2.59>.
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendiknas. (2010). *Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kompri. (2015). *Manajemen pendidikan 1*. Bandung: Alfabeta.
- Kusumastuti, E. (2004). Pendidikan seni tari pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Tadika Puri Cabang Erlangga Semarang sebagai proses alih budaya. *Harmonia*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jh.958>
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our school can teach respect and responsibility*. New York: Bantam books.
- Mulyani, N. (2016). *Pendidikan seni tari untuk anak*. Yogyakarta: Gava Media.
- Narawati, T. (2009). Peran pendidikan tari putri klasik gaya Yogyakarta bagi perempuan Jawa, dulu dan kini. *Humaniora*, 21(1), 70-80.
- Niron, M. D., Budiningsih, C. A., & Pujiriyanto. (2013). Karakter di sekolah dasar integrative references in the implementation of character education in the elementary school. *Jurnal Kependidikan*, 43(1), 19-31.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Pusat Kurikulum Depdiknas. (2011). *Pedoman pelaksanaan pendidikan karakter [Berdasarkan pengalaman di satuan pendidikan rintisan]*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

- Puskurbuk. (2011). *Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa*. Jakarta: Gramedia.
- Samani, M. (2013). *Pendidikan karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Samani, M. (2016). *Konsep dan model pendidikan karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sunarya, L., Kusmayadi, T. A., & Iswahyudi, G. (2013). Profil tingkat berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 16 Surakarta dalam pemecahan masalah aritmatika sosial ditinjau dari motivasi dan gender. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 1(7), 712-720.
- Sunaryadi, K., Maharsiworo, Candronegoro, M., Donolobo, T., & Sugiyarti. (2014). *Busana adat dan tata rias tradisional gaya Yogyakarta*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Daerah Intimewa Yogyakarta.
- Supriyanto. (2012). Tari Klana Alus Sri Suwela gaya Yogyakarta perspektif joged mataram. *Jurnal Seni Tari*, 3(1), 1-16. Diunduh dari <http://journal.isi.ac.id/index.php/joged/article/view/2/2>.
- U. S., S., Haryanto, & Suhendri, H. (2014). Efektivitas pengembangan nilai-nilai karakter bangsa. *Edutech*, 1(3), 374-385.
- Wagiran, Munadi, S., & Widodo, S. F. A. (2014). Developing soft skill enrichment model to produce professional vocational teacher candidates with character. *Jurnal Kependidikan*, 44(1), 92-102.
- Wiyani, N. A. (2013). *Membumikan pendidikan karakter di SD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wulan, N., Wakhyudin, H., & Rahmawati, I. (2019). Ekstrakurikuler seni tari dalam membentuk nilai karakter bersahabat. *IVCEJ*, 2(1), 28-35.

MODEL PENDIDIKAN OLAH RAGA BERBASIS KETERAMPILAN GERAK DASAR

Agi Ginanjar^{1,2}, Adang Suherman³, Tite Juliantine³, dan Yusuf Hidayat³

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu

²Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

³Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia

email: agiginanjar@stkipnu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan pengaruh *Sport Education Model (SEM)* atau model pendidikan olah raga menggunakan *racquet sports* antara siswa yang memiliki *Fundamental Movement Skills (FMS)* tinggi dan siswa yang memiliki FMS rendah terhadap orientasi olahraga siswa SMP. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen murni dengan *posttest-only control design*. Populasi dalam penelitian ini siswa SMP sebanyak 174 orang dengan sampel sebanyak 40 orang menggunakan simple random sampling. Program ini meliputi tiga tahap, yaitu *skill/tactical development*, *inter/intra team games with practices*, dan *postseason* dengan menggunakan gabungan dari berbagai model pembelajaran, seperti *direct instruction*, *cooperative*, dan *peer*. Instrumen penelitian untuk FMS menggunakan tes FMS dan untuk orientasi olah raga menggunakan *Sport Orientation Questionnaire (SOQ)*. Uji signifikansi dengan *independent samples t-test*. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh SEM pada siswa dengan FMS tinggi dan FMS rendah terhadap orientasi olah raga siswa SMP sehingga penelitian ini menyimpulkan bahwa SEM memberikan pengaruh terhadap orientasi olah raga siswa. Daya saing merupakan subskala yang paling berperan dalam orientasi olah raga siswa.

Kata kunci: *sport education model, fundamental movement skill, orientasi olah raga*

SPORT EDUCATION MODEL WITH FUNDAMENTAL MOVEMENT SKILLS

Abstract

This study was aimed at examining the differences in the effect of SEM using racquet sports between the students who have high FMS and students who have low FMS towards the sports orientation of junior high school. The method used in this study was the true experimental research method with posttest-only control group design. The population in this study consisted of 174 junior high school students with a sample of 40 people taken using the simple random sampling method. This program included three stages, namely *skill/tactical development*, *inter/intra-team games with practices*, and *postseason* by using a combination of various learning models, such as *direct instruction*, *cooperative learning*, and *peer learning*. The instruments for examining the FMS was an FMS test while for examining sports orientation was the *Sport Orientation Questionnaire (SOQ)*. *Independent samples t-test* was used to test the significance. The results show that SEM had an influence on students' sports orientation. Competitiveness is the subscale that plays the most role in student sports orientation.

Keywords: *sport education model, fundamental movement skill, sports orientation*

PENDAHULUAN

Kompetitif dapat dikatakan sebagai limpahan dari kompetisi. Kompetisi ditandai dengan adanya persaingan. Kompetitif berhubungan dengan kompetisi (persaingan), bersifat kompetisi (persaingan) (Setiawan, 2012). Kompetitif sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, ini berguna menghadapi persaingan di pasar global (Ali, 2013). Dalam pendidikan jasmani, mempertahankan tingkat persaingan dapat meningkatkan program; menghapus semua bentuk kompetisi tidak banyak membantu siswa untuk hidup di luar sekolah mereka (Heidorn *et al.*, 2019).

Dalam pendidikan jasmani yang bersifat kompetitif, sadar atau tidak sadar setiap anak akan menampilkan performa terbaiknya untuk bersaing mendapatkan hasil yang terbaik. Jika tidak ada unsur kompetisi, siswa kurang memiliki alasan untuk melakukan upaya terbaik mereka dalam permainan. Di mata mereka itu tidak masalah (Heidorn *et al.*, 2019). Nicholls dalam teori tujuan pencapaian menyatakan bahwa dalam konteks pencapaian, orang berusaha untuk menampilkan kemampuan tinggi dan menghindari untuk menunjukkan kemampuan rendah (Jamshidi, Hossien, Sajadi, Safari, & Zare, 2011).

Kompetisi adalah alat motivasi yang bagus untuk kelas pendidikan jasmani (Heidorn *et al.*, 2019). Cara kita mengukur hasil belajar kadang-kadang melalui kompetisi dalam beberapa cara, ini tidak selalu berarti mengidentifikasi pemenang dan pecundang (Heidorn *et al.*, 2019). Kompetisi merupakan panduan untuk mengejar keunggulan dalam olahraga dan masyarakat sehingga dapat memberikan wawasan yang signifikan (Heidorn *et al.*, 2019) dan nilai olahraga kompetitif di sekolah diperlukan (Almond, 2014).

Di seluruh Eropa, olahraga kompetitif semakin dilihat sebagai elemen penting dalam kurikulum pendidikan jasmani (Almond, 2014). Asosiasi negatif seputar permainan olahraga di tingkat remaja atau dewasa menimbulkan pertanyaan serius tentang validitas olahraga kompetitif (Almond, 2014). Untuk mengetahui kompetitif seseorang dalam mengikuti kompetisi olahraga (orientasi olahraga) diperlukan alat untuk mengukurnya. *Sport Orientation Questionnaire (SOQ)* mengukur berbagai proses yang digunakan orang untuk menilai kompetensi dan mengevaluasi keberhasilan dalam konteks olahraga (Gill & Deeter, 1988; Jamshidi *et al.*, 2011; Farshad, Jasem, Shahram, & Mohammad, 2013; Sheikh, Afshari, & Sheikh, 2011).

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa kurang terlibat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga banyak menimbulkan isu dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Hampir seluruh guru pendidikan jasmani di setiap sekolah memakai model pembelajaran langsung. Guru memegang kendali dalam pembelajaran sedangkan siswa mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru (Ginanjar, 2015). Pembelajaran pendidikan jasmani yang dipusatkan pada model pengajaran langsung menghasilkan tingkat ketidaktifan murid yang tinggi (Roberts & Fairclough, 2011).

Proses pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) terdapat kendala mengurangnya tingkat aktivitas. Penurunan tingkat keterlibatan fisik ini sangat tajam selama SMP (antara usia 13 dan 15) (Jaakkola & Washington, 2013). Padahal, jika dikaji lebih dalam, penilaian aktivitas fisik harus ditunjang dengan adanya *Fundamental Movement Skills (FMS)* sebagai faktor

yang berpotensi signifikan dalam tingkat partisipasi aktivitas fisik remaja (Jaakkola & Washington, 2013). FMS terdiri atas tiga komponen utama, yakni *locomotor skills*, *balance skills*, dan *manipulative skills* (Jaakkola & Washington, 2013; Kalaja, Jaakkola, Liukkonen, & Digelidis, 2012). FMS sudah dimiliki oleh siswa baik yang tinggi maupun rendah.

Berdasarkan kelemahan dan kelebihan dalam pendidikan jasmani yang telah dipaparkan, konsekuensi negatif dari persaingan dapat dihilangkan jika kompetisi diajarkan dan digunakan dengan benar di kelas (Ginanjar, 2018b). Guru pendidikan jasmani harus menyediakan model positif untuk mengajar siswa sesuai dengan persaingan (Layne, 2014). Persaingan memberikan rasa aman untuk mendukung pembelajaran yang bermanfaat untuk siswa pada masa sekarang dan akan datang ketika diajarkan dengan tepat (Layne, 2014). Oleh karena itu, untuk membantu siswa menjadi lebih aktif selama pelajaran olahraga, guru harus mampu dan mau memberikan pengajaran berkualitas dengan strategi pengajaran yang sesuai (Bryan & Solmon, 2012).

Salah satu alat untuk membantu guru dalam PBM adalah dengan menggunakan model pembelajaran (Ginanjar, 2015). Salah satu model pembelajaran yang diasumsikan dapat meningkatkan aktivitas kompetitif dalam mengikuti PBM adalah *Sport Education Model (SEM)* yang dirancang untuk memberikan anak-anak dengan persaingan yang sesuai perkembangan (Siedentop, Hastie, & Van der Mars, 2011, p. vii). SEM bertujuan untuk mendorong setiap individu untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga. Siswa yang terlibat dalam SEM akan menjadi terpelajar, antusias, dan olahragawan

yang berkompeten (Siedentop, 1994, p. 4) melalui enam karakteristik SEM yakni musim, afiliasi, kompetisi formal, acara puncak, penyimpanan catatan, dan perayaan (Siedentop, 1994, p. 9). Hasil penelitian yang lain pun menyatakan bahwa SEM lebih baik daripada model pembelajaran langsung terhadap orientasi olahraga (Ginanjar, 2018b).

Dalam proses pembelajaran SEM dapat digunakan dalam cabang olahraga yang menggunakan raket atau disebut *racquet sports*. *Racquet sports* terdiri atas badminton, *racquetball*, *table tennis*, *tennis* (Siedentop, 1994, p. 105). Oleh karena itu, cabang olahraga yang digunakan di dalam penelitian ini menggunakan badminton. Alasan menggunakan cabang olahraga badminton karena olahraga ini sangat populer di Indonesia dan guru mengetahui aturan dan tata cara permainan cabang olahraga tersebut. Selain itu, dalam permainan badminton akan ada persaingan untuk menjadi pemenang dalam pertandingan. Berdasarkan pemaparan di atas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan pengaruh SEM menggunakan *racquet sports* antara siswa yang memiliki FMS tinggi dan siswa yang memiliki FMS rendah terhadap orientasi olahraga siswa SMP.

METODE

Metode penelitian menggunakan *true experiment* dengan *posttest-only control design*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 174 siswa SMP kelas VII. Seluruh populasi dites FMS terlebih dahulu melalui *flamingo standing test*, *rolling test*, *leaping test*, *shuttle running test*, *rope jumping test*, *figure-eight dribbling test*, dan *accuracy throwing test* (Jaakkola & Washington, 2013; Kalaja *et al.*, 2012). Hasil tes di-*ranking*. Jumlah populasi

dibagi menggunakan 27% atas dan 27% bawah untuk mengetahui kelompok FMS tinggi dan FMS rendah. Dari hasil tersebut didapat 34 siswa pada kelompok FMS tinggi dan 34 siswa pada kelompok FMS rendah sehingga didapat sampel sebanyak 68 siswa. Berkaitan dengan desain penelitian yang digunakan, untuk penelitian eksperimen sederhana yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka jumlah anggota masing-masing sampel antara 10 s/d 20 (Sugiyono, 2016, p. 132). Oleh karena itu, peneliti mengambil 20 orang siswa sebagai sampel, baik siswa yang memiliki FMS tinggi maupun siswa yang memiliki FMS rendah dengan menggunakan teknik *simple random sampling* sehingga total sampel sebanyak 40 orang.

Program SEM dalam penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu *skill/tactical development*, *inter/intra team games with practices*, dan *postseason* (Perlman, 2012) dengan menggunakan gabungan dari berbagai model pembelajaran, seperti *direct instruction*, *cooperative*, dan *peer* (Ginanjar, 2018a; Metzler, 2000, p. 254; Siedentop, 1998).

Instrumen yang digunakan untuk mengukur orientasi olahraga menggunakan SOQ (Gill & Deeter, 1988; Jamshidi *et al.*, 2011; Farshad *et al.*, 2013; Sheikh *et al.*, 2011). SOQ terdiri atas tiga subskala, yakni *competitiveness* (daya saing) dengan 13 item, *winning orientation* (orientasi kemenangan) dengan 6 item, dan *goal orientation* (orientasi tujuan) dengan 6 item dengan total seluruh item sebanyak 25 item soal. Analisis menggunakan analisis faktor konfirmatori dengan bantuan aplikasi IBM AMOS 24. Berdasarkan hasil analisis diperoleh 15 item soal dapat digunakan dengan rincian subskala daya saing sebanyak 7 item, orientasi kemenangan sebanyak 3 item, dan orientasi tujuan

sebanyak 5 item dengan nilai CMIN = 144,79 dan DF = 87 dengan CMIN/DF = 1,66 < 2. RMSEA = 0,059 di antara 0,05-0,08 dengan nilai NFI, PNFI, CFI, IFI, RFI, GFI, AGFI dengan masing-masing nilai 0,85; 0,71; 0,93; 0,94; 0,82; 0,90; dan 0,86 yang diindikasikan diterima sehingga model pengukuran adalah baik (Ginanjar, 2018b).

Untuk melihat perbedaan rata-rata, simpangan baku, dan varian dari setiap data yang dianalisis dilakukan dengan bantuan *IBM Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) Statistics 24*. Uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat yang digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak yang dianalisis dengan menggunakan *shapiro-wilk* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 24. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu data atau sampel yang diambil berasal dari varian yang homogen atau tidak yang dianalisis menggunakan *lavene statistic* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 24. Untuk mengetahui signifikansi data yang didapat dianalisis menggunakan *independent samples t-test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 24.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil statistik deskriptif pada kelas eksperimen didapat rerata sebesar 34,65; $s = 5,09$; dan $S = 25,92$. Pada kelas kontrol didapat rerata sebesar 27,85; $s = 5,11$; dan $S = 26,23$. Uji normalitas pada kelas eksperimen sebesar 0,93 dengan signifikansi $0,15 > 0,05$; pada kelas kontrol sebesar 0,96 dengan signifikansi $0,60 > 0,05$. Berdasarkan data ini, dapat dikatakan bahwa data kedua kelompok tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai sebesar 0,06 dengan signifikansi $0,81 > 0,05$.

Nilai ini mengandung arti bahwa kedua kelompok tersebut berasal dari data yang sama atau homogen.

Berdasarkan hasil uji signifikansi diperoleh nilai $t_{hitung}=4,22$ dengan signifikansi $0,00 < 0,05$. Nilai ini mengandung arti bahwa terdapat perbedaan pengaruh SEM menggunakan *racquet sports* antara siswa yang memiliki FMS tinggi dan siswa yang memiliki FMS rendah terhadap orientasi olahraga siswa SMP.

Hasil penelitian pada kelas eksperimen menggunakan SEM dengan FMS tinggi dan pada kelas kontrol menggunakan SEM dengan FMS rendah. Dalam penentuannya, siswa FMS tinggi dan rendah tersebut dengan menggunakan tes FMS (Jaakkola & Washington, 2013; Kalaja *et al.*, 2012) yang terdiri atas: *locomotor skills*, *balance skills*, dan *manipulative skills*.

Locomotor skills terdiri atas: *leaping test* tata cara melakukan tes dengan melompat dengan kaki sejajar dan mendarat dengan kaki posisi sejajar, penilaian tes tersebut dengan mengukur panjang lompatan, diukur dalam sentimeter, dari posisi awal sampai tumit kaki terjauh saat mendarat. *Shuttle running test* tata cara melakukan tes dengan lari bolak-balik sebanyak 10 kali dengan jarak 5 meter dan kedua kaki harus melewati batas yang telah ditentukan, penilaian waktu yang dihitung dalam menyelesaikan lari bolak-balik sebanyak 10 kali. *Rope jumping test* tata cara melakukan tes dengan cara melompat tali dengan satu kaki (awalan bisa dengan menggunakan kaki kanan/kiri), melakukan lompatan selama 30 detik. Partisipan melompat dengan salah satu kaki. Setelah 15 detik diberi sinyal untuk mengganti kaki dan menyelesaikan tes. Penilaian tes menghitung jumlah lompatan yang berhasil dalam 30 detik (kaki kanan 15 detik dan kaki kiri 15 detik).

Balance skills terdiri atas *flamingo standing test*, yakni tata cara melakukan tes berdiri dengan satu kaki sambil menyeimbangkan diri pada balok kayu ukuran panjang 50 cm, tinggi 4 cm, dan lebar 3 cm selama 30 detik. Penilaian tes dihitung jumlah berapa kali partisipan kehilangan keseimbangan dalam 60 detik (kaki kanan 30 detik dan kaki kiri 30 detik). *Rolling test* tata cara melakukan tes berdiri dengan melakukan *roll* depan sejauh 5 meter kemudian kembali lagi melakukan *roll* ke posisi awal dengan secepat mungkin. Penilaian dengan menghitung total waktu yang ditempuh dalam melakukan *roll* sejauh 5 meter ke depan dan ke belakang.

Manipulative skills terdiri atas: *figure-eight dribbling test* tata cara melakukan tes dengan menggiring bolavoli pada *track* angka delapan. Pertama menggunakan kaki selama 30 detik kemudian ketika ada aba-aba “ganti” langsung menggiring menggunakan tangan selama 30 detik dengan jarak setiap patok 2,5 meter. Penilaian dengan cara menghitung jumlah menyelesaikan putaran selama satu menit. *Accuracy throwing test* dilakukan dengan 10 kali melempar bola tennis (5 kali tangan kanan dan 5 kali tangan kiri) dari patok menuju target lingkaran dengan jarak lempar sepanjang 5 meter untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya dengan poin 3 masuk kedalam lingkaran 20 cm, dua masuk ke dalam 40 cm, dan satu masuk kedalam 60 cm). Penilaian tes dengan menghitung jumlah total poin lemparan yang masuk dari 10 kali lemparan. Berdasarkan kepada kebutuhan dan keterbatasan penelitian, maka peneliti mengambil 20 orang siswa yang memiliki FMS tinggi yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan 20 orang siswa yang memiliki FMS rendah yang dijadikan sebagai kelas kontrol.

Program pembelajaran yang digunakan di dalam penelitian ini dengan menggunakan program SEM yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tiga tahap, yakni *skill/tactical development*, *inter/intra team games with practices*, dan *postseason* (Perlman, 2012) dengan menggunakan gabungan dari berbagai model pembelajaran yaitu *direct instruction*, *cooperative*, dan *peer* (Ginanjar, 2018a; Metzler, 2000, p. 254; Siedentop, 1998). Penggunaan SEM dapat memiliki fungsi ganda, yakni sebagai kurikulum pembelajaran dan sebagai model pembelajaran.

Pada tahap *skill/tactical development* lebih menekankan kepada kemampuan keterampilan gerak olahraga yang akan digunakan. Pada fase ini digunakan *direct instruction* dan *cooperative* tipe *Student Team Achievement Division (STAD)*. Pada tahap ini ada lima kali pertemuan dan pada pertemuan pertama digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam karakteristik SEM. Hal ini juga diterapkan dalam pengenalan cabang olahraga bulu tangkis, keterlibatan peran, pemberian *awareness*, mengidentifikasi dan menyiapkan bahan, perumusan musim olahraga, dan membuat musim meriah dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction*. Hasil yang didapat dalam pertemuan ini, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang terdiri dari 20 orang setiap kelompoknya. Dua orang sebagai pencatat pertandingan, satu orang sebagai publikasi, dan dua orang sebagai wasit. Kemudian 15 orang dibagi ke dalam tiga kelompok sehingga setiap kelompok terdiri dari lima orang. Dari setiap tim satu orang bertugas sebagai manager dan pelatih dan empat orang sebagai pemain termasuk kapten tim.

Adapun pertemuan kedua sampai pertemuan keempat merupakan pertemuan

untuk latihan keterampilan dalam bermain bulu tangkis dengan materi *service*, *forehand* dan *backhand*, lob dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD. Pada pertemuan kelima latihan keterampilan dalam bermain bulu tangkis dengan materi *smash* menggunakan model pembelajaran *direct instruction*. Total pertemuan dalam tahap ini sebanyak lima pertemuan. Secara keseluruhan pada kelas eksperimen pada tahap *skill/tactical development* terlihat sangat jelas bahwa siswa yang memiliki FMS tinggi dapat lebih berkonsentrasi dalam melakukan latihan. Mereka juga tidak mengalami kesulitan dalam melakukan teknik-teknik bermain bulu tangkis.

Berbeda dengan kelas kontrol pada FMS rendah, siswa masih kurang memiliki teknik bermain bulu tangkis yang baik. Indikasinya terlihat dengan masih banyaknya kesalahan dalam melakukan gerakan sehingga mereka terlihat kurang aktif dalam melakukan proses pembelajaran.

Pada tahap *inter/intra team games with practices* menekankan kepada kompetisi di dalam kelompok untuk menghadapi pertandingan antarkelompok pada tahap selanjutnya. Pada fase ini menggunakan *cooperative* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* yang mana dalam TGT terdapat pertandingan dalam tim dan pertandingan antartim didalam sebuah kelompok, *peer* digunakan untuk mengetahui siswa yang memiliki kemampuan yang baik (hasil pertandingan antartim di dalam kelompoknya) melatih siswa yang kurang memiliki kemampuan yang baik.

Pada pertemuan keenam sampai kesembilan dengan menggunakan *cooperative* tipe TGT. Setiap kelompok terdapat beberapa tim yang saling melakukan pertandingan atau bisa disebut dengan

pertandingan di dalam tim. Kemudian, hasil pertandingan dalam tim tersebut peringkat pertama dalam sebuah tim melawan peringkat pertama dari kelompok lain dan peringkat kedua melawan kedua dan peringkat ketiga melawan ketiga dari setiap kelompok. Hal ini bisa disebut juga dengan pertandingan antartim. Hasil pertandingan dari pertemuan keenam sampai dengan kesembilan tim yang memiliki poin paling baik dari setiap hasil pertemuan tersebut pada pertemuan kesepuluh melatih tim yang kurang memiliki poin dengan menggunakan *peer*.

Secara keseluruhan pada tahap *inter/intra team games with practices* memberikan hasil yang menarik apalagi pada pertemuan keenam sampai dengan kesembilan. Pada kelas eksperimen mereka menikmati permainan bulu tangkis dan dapat dikatakan pertandingan terlihat menarik dengan kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa. Hal ini berbeda pada kelas control. Pada kelompok kontrol siswa cenderung banyak berdiam diri saat pertandingan. Artinya, dapat dikatakan mereka kurang berusaha dan mungkin terlihat kurang serius untuk bermain secara maksimal dan juga banyak waktu yang terbuang hanya untuk memulai pertandingan setelah *shuttlecock* jatuh.

Tahap akhir atau disebut *postseason* merupakan refleksi dari tahapan-tahapan sebelumnya. Tahapan ini merupakan akhir dari musim pembelajaran menggunakan kompetisi antarkelompok dengan adanya turnamen. Turnamen dilaksanakan dengan sistem bertemu sebanyak empat putaran. Peringkat satu dan dua pada pertemuan 15 melakukan pertandingan final dan setelah melakukan final dilakukan perayaan dengan nominasi yang terdiri atas juara, peringkat dua, peringkat tiga, pemain terbaik, dan tim terbaik.

Secara keseluruhan dalam tahap *post-season*, hampir sama dengan apa yang terjadi pada tahap *inter/intra team games with practices*. Pada tahap ini dilakukan dengan menggunakan kompetisi penuh pada kelas eksperimen. Siswa sangat menikmati pertandingan dalam setiap pertemuan tim pada penyisihan sebelum memasuki final, mampu menikmati pertandingan dan setiap tim bersaing secara ketat, dapat saling mengalahkan satu sama lainnya sehingga pemenang dalam kelompok eksperimen tidak dapat diprediksi. Berbeda dengan kelas eksperimen, pada kelompok kontrol permainan kurang berjalan menarik, banyak waktu terbuang untuk memulai pertandingan dan hasil akhir juara pun sudah dapat diprediksi tim yang mengajar tim lain dengan menggunakan *peer* pada pertemuan 10 menjadi pemenangnya.

Berkaitan dengan instrumen penelitian yang menggunakan SOQ terdiri atas tiga subskala, yakni daya saing, orientasi kemenangan, dan orientasi tujuan. Seseorang yang memiliki orientasi kemenangan memiliki keinginan selalu untuk menang dan menghindari kekalahan dalam olahraga, sedangkan seseorang yang memiliki orientasi tujuan fokus pada pencapaian tujuan pribadi dalam mengikuti kompetisi olahraga dan lebih mengevaluasi keberhasilan. Orientasi tujuan dan orientasi kemenangan mencerminkan pilihan dan respons individu selama latihan dan kegiatan olahraga (Gill & Deeter, 1988; Jamshidi *et al.*, 2011; Farshad *et al.*, 2013; Sheikh *et al.*, 2011).

Pada daya saing sangat dipengaruhi pilihan seseorang untuk berpartisipasi dalam olahraga kompetitif. Individu yang sangat berorientasi pada daya saing termotivasi untuk bergabung dan mencari prestasi dalam olahraga kompetitif (Gill & Deeter, 1988; Jamshidi *et al.*, 2011). Jadi, seseorang yang lebih mengutamakan daya

saing, cenderung untuk menginginkan prestasi dalam mengikuti olahraga yang bersifat kompetitif.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji perbedaan pengaruh SEM menggunakan *racquet sports* antara siswa yang memiliki FMS tinggi dan siswa yang memiliki FMS rendah terhadap orientasi olahraga siswa SMP. Hasil penelitian menyatakan bahwa SEM menggunakan *racquet sports* pada siswa yang memiliki FMS tinggi memberikan tingkat signifikansi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki FMS rendah terhadap orientasi olahraga. Jadi siswa yang memiliki FMS tinggi dapat dengan mudah memiliki keterampilan gerak sehingga siswa lebih dapat dengan mudah berkonsentrasi pada kegiatan kompetisi. Kemudian bahwa dukungan dan dorongan FMS dan aktivitas fisik yang berkorelasi dengan pendidikan jasmani merupakan cara yang masuk akal untuk sehat sepanjang hidup. Kemahiran FMS juga berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa (Barnett, van Beurden, Morgan, Brooks, & Beard, 2009; Capio, Sit, Eguia, Abernethy, & Masters, 2015; Zask *et al.*, 2012). Dalam penelitian ini siswa yang memiliki FMS tinggi lebih baik daripada siswa yang memiliki FMS rendah.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan di dalam penelitian ini terlihat bahwa siswa yang memiliki FMS tinggi lebih aktif mengikuti proses pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang memiliki FMS rendah. Ini dapat disebabkan karena bulutangkis merupakan cabang olahraga yang kompleksitas gerakannya menggunakan seluruh tubuh sehingga siswa dengan FMS tinggi dapat dengan mudah bermain bulutangkis tanpa kesulitan melakukan teknik-teknik dasar bermain bulutangkis.

Siswa dengan FMS tinggi lebih cepat menguasai gerakan dan dapat melakukan *service* dengan benar ketika melakukan *service*. Berbeda halnya dengan siswa yang memiliki FMS rendah, mereka masih ada yang gagal dalam melakukan gerakan *service*. Tidak hanya *service* dalam teknik-teknik yang lain, seperti *forehand*, *backhand*, *lob*, dan *smash* juga siswa dengan FMS tinggi lebih cepat menguasai dibandingkan dengan siswa yang memiliki FMS rendah. Ini dapat dikaitkan dengan pernyataan penguasaan FMS juga akan mempengaruhi keterampilan kecabangan olahraga (O’Keeffe, Harrison, & Smyth, 2007). Selain itu, hal ini juga dapat disebabkan bahwa pemilihan cabang olahraga, yakni permainan bulutangkis dapat bersifat individu seperti satu lawan satu atau dua lawan dua.

Setiap pemain atau pasangan mengambil posisi berseberangan pada kedua sisi jaring di lapangan bulutangkis yang dibatasi oleh net di bagian tengah untuk memisahkan daerah permainan yang satu dengan lainnya yang memiliki tujuan utama untuk memenangkan pertandingan dengan cara mengumpulkan angka hingga mencapai angka untuk mengakhiri permainan. Oleh karena itu, hasil ini mendukung dan memperluas bahwa model pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Ginancar, 2015; 2018c).

Lebih lanjut, hasil yang berkaitan dengan SEM yang menggunakan cabang individu, Grant (Siedentop, 1994, p. 83) menggunakan cabang olahraga tenis, Bell (Siedentop, 1994, p. 47) menggunakan cabang olahraga senam. SEM menggunakan tarian dalam pembelajaran (Graves & Townsed, 2000). SEM menggunakan cabang olahraga atletik (Pereira, Araújo, Farias, Bessa, & Mesquita, 2016). Penelitian ini juga memberikan pandangan bahwa SEM dapat digunakan dalam olahraga

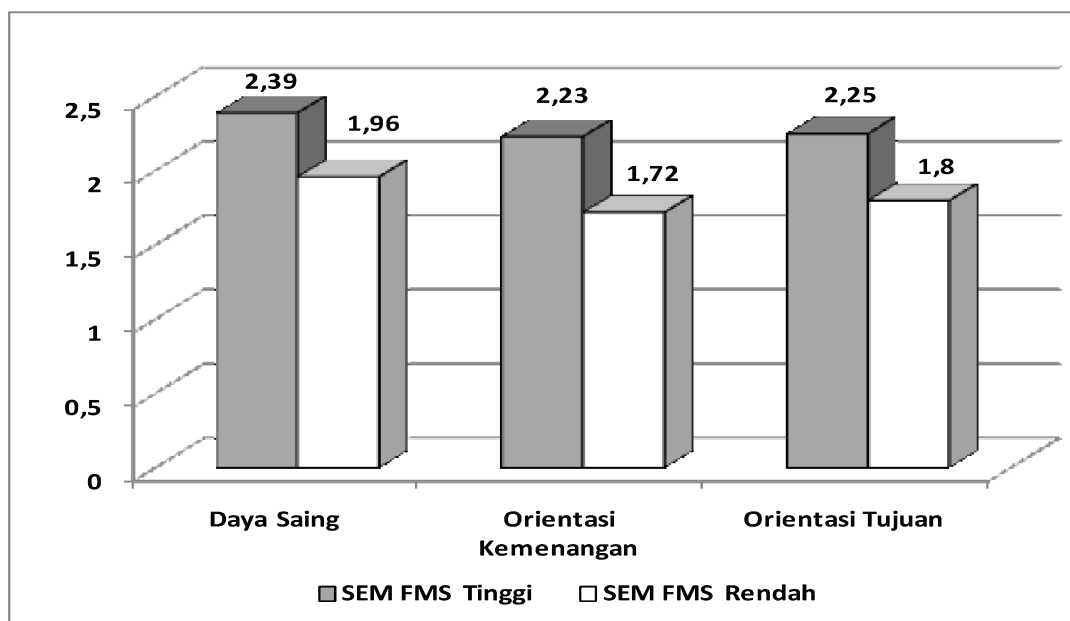
yang bersifat kompetisi dan memberikan dukungan bahwa SEM dapat digunakan dalam orientasi olahraga (Ginanjari, Suherman, Juliantine, & Hidayat, 2019). Dengan menggunakan SEM daya saing menggunakan kompetisi itu lebih intens, adil, bahkan menarik dan menyenangkan (Bennett & Hastie, 1997).

Hasil yang menarik berkaitan dengan orientasi olahraga yang didapat menggunakan SOQ yang terdiri atas subskala daya saing, orientasi kemenangan, dan orientasi tujuan. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol subskala daya saing merupakan subskala yang paling berperan dalam orientasi olahraga dengan nilai rata-rata masing-masing 2,39 pada kelas eksperimen dan 1,96 pada kelas kontrol. Subskala orientasi tujuan merupakan subskala kedua yang paling berperan dalam orientasi olahraga dengan nilai rata-rata masing-masing 2,25 pada kelas eksperimen dan 1,8 pada kelas kontrol.

Subskala orientasi kemenangan merupakan subskala ketiga yang paling berperan dalam orientasi olahraga dengan nilai rata-rata masing-masing 2,23 pada kelas eksperimen dan 1,72 pada kelas kontrol.

Hasil tersebut berbeda dengan pernyataan bahwa pencapaian dalam kompetisi olahraga (orientasi olahraga) tergantung pada orientasi tujuan (Farshad *et al.*, 2013; Sheikh *et al.*, 2011). Ini bisa disebabkan oleh pemilihan cabang olahraga bulu tangkis yang mana siswa berperan secara individu sehingga penelitian ini memberikan pandangan yang sesuai dengan pernyataan bahwa daya saing sangat menentukan seseorang untuk berpartisipasi dalam olahraga kompetitif. Individu yang sangat berorientasi pada daya saing termotivasi untuk mencari prestasi dalam olahraga kompetitif (Jamshidi *et al.*, 2011). Untuk gambar perbedaan pada setiap kelompok tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Grafik Orientasi Olahraga pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh SEM menggunakan *racquet sports* antara siswa yang memiliki FMS tinggi dan siswa yang memiliki FMS rendah terhadap orientasi olahraga siswa SMP. Artinya, terdapat pengaruh SEM dengan FMS terhadap orientasi olahraga siswa SMP. Dalam pencapaian kompetitif yang berorientasi olahraga dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya, dapat meningkat apabila guru menggunakan model pembelajaran SEM. Siswa dengan FMS tinggi lebih baik dari pada siswa dengan FMS rendah dan daya saing merupakan subskala yang paling berperan dalam orientasi olahraga siswa SMP.

Rekomendasi yang dapat diajukan adalah sebagai berikut. *Pertama*, guru, pelatih, praktisi olahraga dan orang tua diharapkan selalu melatih dan memperhatikan FMS terhadap setiap kegiatan yang dilakukan siswa. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat lebih mudah dalam mengatasi permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran dan untuk kehidupan siswa sehari-hari. *Kedua*, perlu pula dilakukan penelitian lebih lanjut terhadap siswa dengan FMS tinggi apakah benar lebih baik dari pada siswa yang memiliki FMS rendah dalam aktivitas fisik dengan menggunakan cabang olahraga lain selain bulutangkis. *Ketiga*, jumlah kelas yang sedikit di dalam penelitian ini sehingga temuan yang didapat berpotensi tidak dapat digeneralisasikan. Oleh karena itu, perlu penelitian lebih lanjut dengan menambah jumlah partisipan agar temuan dapat digeneralisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. (2013). Analisis kesiapan SMK RSBI dalam peningkatan daya saing

lulusan. *Jurnal Kependidikan*, 43(1), 78-86. <https://doi.org/10.21831/jk.v43i1.2257>.

Almond, L. (2014). Does competitive sport have educational validity in physical education? *Science & Sports*, 29, S51. <https://doi.org/10.1016/j.scispo.2014.08.102>.

Barnett, L. M., van Beurden, E., Morgan, P. J., Brooks, L. O., & Beard, J. R. (2009). Childhood motor skill proficiency as a predictor of adolescent physical activity. *Journal of Adolescent Health*, 44(3), 252-259. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2008.07.004>.

Bennett, G., & Hastie, P. A. (1997). A Sport education curriculum model for a collegiate physical activity course. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 68(1), 39-44. <https://doi.org/10.1080/07303084.1997.10604876>.

Bryan, C. L., & Solmon, M. A. (2012). Student motivation in physical education and engagement in physical activity. *Journal of Sport Behavior*, 35, 267-285.

Capio, C. M., Sit, C. H. P., Eguia, K. F., Abernethy, B., & Masters, R. S. W. (2015). Fundamental movement skills training to promote physical activity in children with and without disability: A pilot study. *Journal of Sport and Health Science*, 4(3), 235-243. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2014.08.001>.

Farshad, T., Jasem, M., Shahram, N., & Mohammad, M. (2013). Validation of an instrument for measuring athletes' sport orientation in Iranian martial artists community. *Middle East Journal of Scientific Research*, 18(6), 738-743. <https://doi.org/10.5829/idosi.mejsr.2013.18.6.75140>.

Gill, D. L., & Deeter, T. E. (1988). Development of the sport orientation

- questionnaire. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 59(3), 191-202. <https://doi.org/10.1080/02701367.1988.10605504>.
- Ginanjar, A. (2015). The influence of inquiry method in motivating the SMP' student. *Jurnal Kependidikan*, 45(2), 123-129. <http://dx.doi.org/10.21831/jk.v45i2.7489>.
- Ginanjar, A. (2018a). Implementasi sport education model dalam peningkatan aktivitas fisik siswa SMP. *Jurnal Kependidikan Jasmani dan Olahraga*, 2(1), 52-61.
- Ginanjar, A. (2018b). Pengaruh sport education model bulu tangkis terhadap orientasi olahraga siswa SMP. *BIORMATIKA*, 4(02), 280-287. Diunduh dari <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/379/347>.
- Ginanjar, A. (2018c). The tactical games models and motivation learning of physical fitness the vocational school students. *Jurnal Kependidikan: Penelitian dan Inovasi Pembelajaran*, 2(2), 409-419. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i2.10746>.
- Ginanjar, A., Suherman, A., Juliantine, T., & Hidayat, Y. (2019). Sports orientation during learning team or individual sports using a sport education model. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(2). <https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.24021>.
- Graves, M. A., & Townsed, J. S. (2000). Applying the sport education model to dance. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 71(8), 50-54. <https://doi.org/10.1080/07303084.2000.10605192>.
- Heidorn, B., Hopkins, E., Davis, C., Mitchell, B., Colon, M., Hubert, C., ... Fischer, K. (2019). What is the place of competition in elementary and secondary physical education curricula? *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 90(1), 61-64. <https://doi.org/10.1080/07303084.2019.1537436>.
- Jaakkola, T., & Washington, T. (2013). The relationship between fundamental movement skills and self-reported physical activity during finnish junior high school. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 18(5), 492-505. <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.690386>.
- Jamshidi, A., Hossien, T., Sajadi, S. S., Safari, K., & Zare, G. (2011). The relationship between sport orientation and competitive anxiety in elite athletes. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 30, 1161-1165. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.10.226>.
- Kalaja, S. P., Jaakkola, T. T., Liukkonen, J. O., & Digelidis, N. (2012). Physical education and sport pedagogy development of junior high school students' fundamental movement skills and physical activity in a naturalistic physical education setting. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 17(4), 411-428. <https://doi.org/10.1080/17408989.2011.603124>.
- Layne, T. E. (2014). Competition within physical education: Using sport education and other recommendations to create a productive, competitive environment. *Strategies: A Journal for Physical and Sport Educators*, 27(6), 3-7. <https://doi.org/10.1080/08924562.2014.960124>.
- Metzler, M. W. (2000). *Intructional models for physical education*. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- O'Keeffe, S. L., Harrison, A. J., & Smyth, P. J. (2007). Transfer or specificity? An applied investigation into the relationship between fundamental

- overarm throwing and related sport skills. *Physical Education & Sport Pedagogy*, 12(2), 89-102. <https://doi.org/10.1080/17408980701281995>.
- Pereira, J., Araújo, R., Farias, C., Bessa, C., & Mesquita, I. (2016). Sport education and direct instruction units : Comparison of student knowledge development in athletics. *Journal of Sports Science and Medicine*, 15, 569-577.
- Perlman, D. (2012). The influence of the sport education model on amotivated students' in-class physical activity. *European Physical Education Review*, 18(3), 335-345. <https://doi.org/10.1177/1356336X12450795>
- Roberts, S., & Fairclough, S. (2011). Observational analysis of student activity modes, lesson contexts and teacher interactions during games classes in high school (11-16 years) physical education. *European Physical Education Review*, 17(2), 255-268. <https://doi.org/10.1177/1356336X11420222>.
- Setiawan, E. (2012). *Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI): Kamus versi online/ Daring (dalam jaringan)*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud (Pusat Bahasa). Diunduh dari <https://kbbi.web.id/>.
- Sheikh, M., Afshari, J., & Sheikh, H. (2011). Comparing sport orientation between individual and team sports and its relation to sport participation motivation. *American Journal of Scientific Research*, 30, 28-35.
- Siedentop, D. (1994). *Sport education: Quality PE through positive sport experiences*. Champaign: Human Kinetics.
- Siedentop, D. (1998). What is Sport education and how does it work? *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 69(4), 18-20. <https://doi.org/10.1080/07303084.1998.10605528>.
- Siedentop, D., Hastie, P. A., & Van Der Mars, H. (2011). *Complete guide to sport education*. Champaign: Human Kinetics.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Zask, A., Barnett, L. M., Rose, L., Brooks, L. O., Molyneux, M., Hughes, D., ... Salmon, J. (2012). Three year follow-up of an early childhood intervention: Is movement skill sustained? *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 9(1), 1-9. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-9-127>.

EFFECTIVENESS OF PROJECT-BASED LEARNING AND 5E LEARNING CYCLE INSTRUCTIONAL MODELS

K. J. Baptist¹, D. N. Utami¹, B. Subali², and S. Aloysius²

¹Postgraduate School Yogyakarta State University

²Faculty of Mathematics and Natural Sciences Yogyakarta State University

email: baptist1989@gmail.com

Abstract

This study was aimed at determining and comparing the effectiveness of project-based learning and 5E learning cycle instructional models in improving the acquisition of new biological knowledge related to the human immune system. This quasi experiment study with a pretest-posttest non-equivalent control group design was conducted in SMAN 1 and SMAN 8 Yogyakarta, Indonesia during the academic year 2018/2019. A cluster sampling technique was used to select 3 eleventh grade classes of natural science from each school. The criterion referenced essay test was used to measure the students' learning achievements and the data collected were analyzed using SPSS version 23. The results show that both PjBL and 5E learning instructional models were effective to improve the students' ability to acquire new biological knowledge related to the human immune system. PjBL model was more effective than 5E learning cycle model in improving the students' ability to acquire new biological knowledge related to the human immune system.

Keywords: *project-based learning, 5E learning cycle, human immune system*

INTRODUCTION

Currently in this 21st century, the world is faced with complex challenges in different sectors such as health, education, economic, environmental, geopolitical, societal, and technological. The challenges faced include intense competitions at work places, deadly diseases with no cure, air pollution, water pollution, among others (World Economic Forum, 2019, p. 6; The Ontario Public Service, 2016, p. 5). According to Harvard Advanced Leadership Initiative (2014, p. 2), in order to be able to overcome the current complex and future challenges, it is very essential for the current education system to focus on developing 21st century competencies among the learners. The 21st century competencies include knowledge (i.e. procedural, factual, conceptual, & metacognitive knowledge), skills (e.g. communication, collaboration, critical

thinking, creativity skills, among others), and attributes (e.g. integrity, adaptability, among others) (The Ontario Public Service, 2016, p. 5; Bishop, 2015, p. 2). The 21st Century Curriculum and Instruction that integrates the use suitable & innovative teaching and learning models form part of the supporting systems of an education system that supports development of the 21st century competencies (Bishop, 2015, p. 8). The suitable & innovative teaching and learning models are instructional models that enable learners to become constructive, active participants, collaborative, communicative, creative and critical thinkers (Fullan & Langworthy, 2014, p. 7; McLoughlin & Lee, 2007, p. 8). Some of the innovative and ideal models of instructional in this 21st century include project-based learning (Scott, 2015, p. 5) and 5E learning cycle (Bybee *et al.*, 2006).

Project-based learning (PjBL) is defined by Bender (2012, p. 1), as ‘using authentic real-world projects based on a highly motivating and engaging question, task or problem, to teach students academic content in the context of working cooperatively to solve the problem. Project-based learning involves an elaborate student-centred inquiry process driven by well-structured challenging question/problem investigated by learners using organised learning tasks to produce a product that answers that question. During PjBL, learners work on their projects in teams, explore different sources of information, critique each other’s work, create authentic and meaningful products, and present the product to the public (Hallermann, Larmer, & Mergendoller, 2011). Generally, PjBL instructional model involves seven stages/phases of instruction with different activities in which the learners are able to experience learning as they work on their projects (Du & Han, 2016; Patton & Robin, 2012, p. 33).

The *first* stage of project-based learning is developing the project idea (Patton & Robin, 2012, p. 34; NYC Department of Education, 2009, p. 12). This involves activities (such as watching/reading news about the current issues, asking some questions to students, assigning some tasks to the students e.g. asking the students to read/watch some textbook) that stimulate and motivate the students to get ready to learn (Hallermann *et al.*, 2011). From the project idea developed, the challenging question/problem is then generated which serves to ‘getting students to think about the complexities around issues, scientific principles, and events’ (NYC Department of Education, 2009, p. 12).

The challenging question/problem communicates the purpose of the project and give students a foundation and direction

for doing the project as well as helping the teacher to maintain consistency, guiding in planning the lessons, resources, and activities that will help students answer it (Hallermann *et al.*, 2011). After identifying the challenging question/problem, the next stage is project designing which aims to clarify student learning goals, project final products, timeline, and instructional activities. It involves activities such as determining the scope of the project, establishing content and skill goals, developing formats for final products, designing instructional activities, developing a balanced assessment plan with rubrics, identifying the technologies to use in the project, planning the activities for launching the project, and finding & arranging resources to use during the project (Patton & Robin, 2012, p. 38; NYC Department of Education, 2009, p. 15).

Following project designing, is the launching of the project with an entry event with the aim to spark off again students’ interest and curiosity as they begin the inquiry process/investigation to obtain solution for the challenging question/problem. The entry event takes on forms like discussion/debate about an issue of interest or events in the news related to the developed challenging question, an activity like a movie preview, and or a field trip (Hallermann *et al.*, 2011). Project launching is followed by the implementation of the project which involves activities such as developing of the key knowledge and success skills to facilitate project activities and development of the product. As project implementation progress, the teacher and students revise the developed product at specified intervals. After development and revision of the product, final product is exhibited to the to the audience (e.g. general public, school, or classmates).

Following the product presentation is the reflection stage involves both the teacher and the students flashing back and taking note on the effectiveness of the activities done from the pioneer stage up to the presentation of final product. Finally, the evaluation process is carried out to gather feedback from students about the instruction process and the project activities and using the collected data to plan for re-teaching and to improve the in-coming projects.

On the other hand, 5E Learning cycle (5E LC) is a constructivist instructional model in which learners construct knowledge and meaning through asking questions, exploring different sources of information, explaining and generalizing the information obtained to enhance their understanding as well as carrying out self-evaluation (Bybee *et al.*, 2006). The 5E learning cycle instructional model consists of five phases of instruction each with a specific function and contribution towards the teacher's instructional process and the students' understanding of scientific and technological knowledge, attitudes, and skills (Bybee, 2009, p. 4).

The first phase of engagement comprises of activities that engage learners into learning tasks e.g. asking some challenging questions, defining some problem, or demonstrating a challenging situation. The engagement phase is followed by the exploration phase which consists of activities that help to establish a common base of discussion for the teacher and learners to identify concepts, processes or skills. The third step is explanation in which the learners are required to make connections between the prior knowledge and new discoveries by explaining their observations and findings in their own words. The learners' explanations are followed by direct, explicit, and formal

scientific or technological explanations from the teacher. After explanation, the elaboration follows involving discussion and information seeking activities that help learners to extend their concepts, processes, and skills. This enables the learners to get involved in new situations and discover new problems that require them to use similar understandings/knowledge or generalization of concepts, processes, and skills. The final phase of evaluation involves self, peer and or teacher assessment of the level understanding of the learners. During evaluation the learners showcase their understanding of new concepts and demonstrate their ability to apply them in solving the problem as well as the teacher giving feedback on the adequacy of learners' explanations and whole process of 5E sequence (Bybee *et al.*, 2006).

Biology is one of the important natural science subjects which equips the with essential knowledge to overcome the complex challenges such as deadly diseases (e.g. cancer, HIV/AIDS, diabetes), air pollution, among others that are currently faced by human. Due to its great importance, Biology occupies a high position in the new 2013 senior high school curriculum of the Republic of Indonesia (Ministry of Education and Culture-Republic of Indonesia, 2012). Therefore, it is very essential to ensure an effective teaching and learning process of biology so as to enable the learners obtain important biological knowledge required to find possible solutions to the current complex and future challenges (OECD, 2016; EI & ASCD, 2015, p. 2).

Despite the great importance of biology in our daily life, reports from international assessment bodies such as the Programme for International Student Assessment (PISA) and Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) show that Science

performance is still among the Indonesian students compared to other countries especially those in the same region of South East Asia. The PISA report about the Science results for 2015 ranked Indonesia the 62nd with an average score of 403 out of PISA average score 493. The Indonesian average score is lower than the average score obtained by other South East Asian countries like Singapore (556), China Taipei (532), Vietnam (525) and European countries like Slovenia (513), and United Kingdom (509), among others (OECD, 2016, p. 7). Also, the report on TIMSS science results for 2015 show that Indonesian learners obtained an average score of 397 out of 500 (the scale centre point for TIMSS). The 397 average score is also lower than the average score obtained by Asian countries like Singapore (590), China Taipei (564), and Korean Republic (560) and Western countries like Poland (547), United States of America (546), and Slovenia (543) (TIMSS, 2015). The low performance in science by the Indonesian students is also showed by the reports from the national level examinations results which indicate that average scores obtained in natural sciences were 56,26% in 2016 and 52,19% during 2017 (Ministry of Education and Culture, Republic of Indonesia, 2017). The low average scores in science are further supported by the findings from several research studies (Novaristiana, Rinanto, & Ramli, 2019; Purwani, Sudargo, & Surakusumah, 2019; Murti, Aminah, & Harjana, 2018).

According to Avikasari, Rukayah, and Indriayu (2018), the students' science performance is influenced by their understanding of science concepts and science literacy abilities. The OECD (2016, p. 50) explains that good science performance in science requires possession of content, procedural, and conceptual dimensions of scientific knowledge. These

dimensions of scientific knowledge can be obtained by learners through effective teaching and learning process that uses constructive and innovative instructional models such as project-based learning and 5E learning cycle (Ministry of education and culture, Republic of Indonesia, 2014, p. 84). However, a number of reports indicate that the Indonesian students have continued to maintain a low performance in science due to poor quality teaching and learning process contributed to by the teachers who use conventional instructional models such as personalised instructional models that limit students from acquiring the necessary scientific knowledge (OECD & ADB, 2015, p. 282; Ministry of Education and Culture-Republic of Indonesia, 2015, p. 18; Rasmawan, 2018).

Based on the above background this study was conducted with the aim to; determine effectiveness of project-based learning and 5E learning cycle in improving the acquisition of new biological knowledge and compare the effectiveness of project-based learning and 5E learning cycle in improving the acquisition of new biological knowledge, specifically the knowledge related to the human immune system. By comparing the two models with their syntax as described earlier, the researcher wants to know whether project-based learning model is more effective than 5E learning cycle model, considering that project-based learning allows the students to carry out stages of the scientific learning method in a more directed manner. In this current study, new biological knowledge refers to the understanding of the specific facts and concepts that cannot be found written in the students' textbook or curriculum but can be obtained by using specific procedures formulated creatively to investigate a specific scientific problems identified about a given subject matter.

METHODS

This was quasi experiment study which involved non-random assignment of participants to the research groups because the researcher could not artificially create the experiment and control classes as this would interfere with the learning activities of the classes (Creswell, 2012, p. 309). The study used the non-equivalent control group design which involved exposure of both experiment and control classes to pretest and posttest before and after the teaching and learning process respectively (Creswell, 2012, p. 309; Abbott & Bordens, 2011, p. 342). This design was used to evaluate the differences in the effect of PjBL and 5E learning cycle instructional models. This study took place in two State Senior High Schools in Yogyakarta City, Indonesia. The study was conducted during the second semester between the month of April and May of the academic year 2018/2019.

The participants in this study consisted of a total of 182 eleventh graders (i.e. 88 students from SMAN 1 and 94 students from SMAN 8), who were selected from 3 classes at each school by using cluster sampling technique. The students who participated in this study were in the age range of 17-18 years. Table 1 shows the classes and number of students in each class selected at SMAN 1 and SMAN 8.

In this study, the students in 3 classes from each school were given pretest so as to measure their initial biological knowledge related to human immune system. After the pre-test, in each school 2 of the 3 selected classes became experimental classes and 1 class was made the control class. In each school, one experimental classes were instructed using PjBL model and the other by using 5E learning cycle model, while the control classes were instructed using the scientific approach. All the classes were instructed by the same teacher to avoid differences in the instructional strategies which would occur if the classes were instructed by different teachers, something that would affect the internal validity of results. The teaching process was conducted for 3 weeks which consisted 3 hours meeting every week for each class (1 ½ hours per meeting). After the instruction process a posttest was given to measure the students' new biological knowledge related to the human immune system. Table 2 shows the mode of instruction used in each class in each school.

The criterion referenced essay test was used to measure the students learning outcomes based on the set criteria. This was because an essay test is suitable for measuring high cognitive process, carries more free validity and allows the learner to think and organize the answer before

Table 1
The Classes and Number of Students that Participated in this Study

School	Classes	Number of students
SMAN 1	Class XI IPA 7	32
	Class XI IPA 8	26
	Class XI IPA 9	30
SMAN 8	Class XI IPA 1	31
	Class XI IPA 2	31
	Class XI IPA 3	32

Table 2
The Model of Instruction Used in each Class

School	Classes	Model of Instruction used
SMAN 1	Class XI IPA 7	Scientific Approach (SA)
	Class XI IPA 8	Project-based learning (PjBL)
	Class XI IPA 9	5E Learning Cycle (5E LC)
SMAN 8	Class XI IPA 1	Scientific Approach (SA)
	Class XI IPA 2	5E Learning Cycle (5E LC)
	Class XI IPA 3	Project-based learning (PjBL)

answering the question (Tuckman, 1993). The constructed test specifically assessed the new biological knowledge related to factors that influence: the occurrence of communicable and non-communicable diseases, the risk of occurrence of the HIV/AIDS disease, and the risk of occurrence of the disorders and diseases that affect the human immune system. The test instruments used were assessed and passed the construct and content validity through expert judgement by two Biology education specialists whereas the criterion reference validity (empirical validity) was determined by calculating the sensitivity index (S_i) for each test item (Gronlund, 1977). The instruments were also assessed for reliability by determining the Kappa coefficient using the approximation method. (Subkoviak, 1988; Landis & Koch, 1997).

The descriptive and inferential statistical data analysis used the Statistical Package for Social Sciences (SPSS) version 23. The descriptive statistical data analysis of normality and homogeneity of the variance of the pretest and posttest was performed as requirement for the inferential statistics. The inferential statistical analysis of one-way ANOVA test on pretest was performed to identify if there was or no significant difference in students' initial new biological knowledge at the beginning of

the study whereas the one-way ANOVA test on posttest scores was performed to identify if there is or no significant difference in students' new biological knowledge after instruction. The percentage normalised gain (N-gain) scores was calculated to determine the effectiveness of project-based learning and 5E learning cycle instruction models in improving students' ability to acquire new biological knowledge.

FINDINGS AND DISCUSSION

The following are the findings and their discussion presented based on the stated objectives of the study.

Step 1. Analysis of the pretest scores of experimental and control groups. This involved analysis of the pretest scores of experimental and control groups to identify whether there was or no significant difference in students' initial new biological knowledge related to the human immune system. During analysis, the mean scores and standard deviation of the pretest were determined to compare the pretest performance of the three classes in each school. Table 3 shows the comparison of mean scores and standard deviations of the pretest scores of the experimental and control classes.

Table 3 shows that the mean scores of the pretest scores of the experimental and control classes at SMAN 1 were

Table 3
The Comparison of Mean Scores and Standard Deviations of The Pretest scores of The Experimental and Control Classes

School	Classes	Mean Score (\bar{x})	Standard Deviation (SD)
SMAN 1	Experimental (PjBL)	9.50	3.19
	Experimental (5E LC)	9.40	3.62
	Control (SA)	8.62	2.31
SMAN 8	Experimental (PjBL)	7.06	2.31
	Experimental (5E LC)	6.62	2.72
	Control (SA)	6.00	2.84

PjBL (\bar{x} =9.50, SD=3.19), 5E learning cycle (\bar{x} =9.40, SD=3.62), and scientific approach (\bar{x} =8.62, SD=2.31). At SMAN 8 the mean scores of the pretest scores of the experimental and control classes were PjBL (\bar{x} =7.06, SD=2.31), 5E learning cycle (\bar{x} =6.62, SD=2.72), and scientific approach (\bar{x} =6.00, SD=2.84) (Table 3). The results indicate that the mean scores of the pretest scores students in both experimental and control classes from SMAN 1 and SMAN 8 are very low and not so much different. This implies that students in both experimental and control classes from SMAN 1 and SMAN 8 had the same low initial new biological

knowledge related to human immune system before the instruction process was conducted.

Step 2. Analysis of variance of pretest scores of the experimental and control classes. This involved analysis of variance of the pretest scores to compare the initial new biological knowledge related to the human immune system of the experimental and control classes. Table 4 shows the results for the analysis of variance of the pretest scores of the experimental and control classes.

Table 4 shows that in SMAN 1 the variances of the pretest scores of the experimental and control classes were

Table 4
The Levene's Test P-value, F-ratio, ANOVA P-value, and Post-hoc Comparisons of the Pretest Scores of the Experimental and Control Classes

School	Levene's Test P-value	F-ratio	ANOVA P-value	I (Classes)	J (Classes)	Post-hoc P-value
SMAN 1	0.038	0.914	0.407	PjBL	5E LC	0.993
					SA	0.475
				5E LC	SA	0.583
SMAN 8	0.679	1.279	0.283	PjBL	5E LC	0.786
					SA	0.255
				5E LC	SA	0.616

Computed at significance level $p < 0.05$

found to be significantly different upon the Levene's test p-value (0.038). With equal variances not assumed, the Welch test was considered and the results ($F(2, 52.046) = 0.914, p=0.407$), indicated that there was no significant difference in the initial new biological knowledge between the experimental and control classes. The post-hoc comparisons using the Games-Howell test also indicated that there was no significant difference in the students' initial new biological knowledge related to the human immune system among the three classes in SMAN 1 based upon the results of PjBL compared to 5E learning cycle ($p=0.993$), PjBL compared to scientific approach (0.475), and 5E learning cycle compared to scientific approach ($p=0.583$) (Table 4). The results show that in SMAN 8 the variances of the pretest scores of the experimental and control classes were found to be significantly equal based on the Levene's test p-value (0.679). With equal variances assumed, the results ($F(2, 91) = 1.279, p=0.283$), implied that there was no significant difference in the students' initial new knowledge related to the human immune system between the experimental and control classes (Table 4). The results of the post-hoc test using the Turkey HSD test of PjBL compared to 5E learning cycle

($p=0.786$), PjBL compared to scientific approach ($p= 0.255$), and 5E learning cycle compared to scientific approach ($p=0.616$), indicated that there was no significant difference in the students' initial new biological knowledge related to the human immune system among the three classes in SMAN 8 (Table 4).

Step 3. Analysis of the posttest scores of experimental and control groups. This involved analysis of posttest scores of experimental and control groups to identify if there was or no significant difference in students' new knowledge related to the human immune system. During analysis, the mean scores and standard deviations of the posttest scores were determined to compare the posttest performance of the three classes in SMAN 1 and SMAN 8. Table 5 shows the comparison of mean scores and standard deviation of the posttest of the experimental and control classes.

Table 5 shows that the mean scores of the posttest scores of the experimental and control classes at SMAN 1 were PjBL ($\bar{x} = 53.23, SD=2.40$), 5E learning cycle ($\bar{x} = 46.23, SD=2.66$), and scientific approach ($\bar{x}=32.25, SD=2.14$) (Table 5). The mean scores of the posttest scores experimental and control classes in SMAN 8 were PjBL

Table 5
The Comparison of Mean Scores and Standard Deviations of The Posttest Scores of The Experimental and Control Classes

School	Classes	Mean Score (\bar{x})	Standard deviation (SD)
SMAN 1	Experimental (PjBL)	53.23	2.40
	Experimental (5E LC)	46.23	2.66
	Control (SA)	32.25	2.14
SMAN 8	Experimental (PjBL)	48.64	2.91
	Experimental (5E LC)	40.81	2.96
	Control (SA)	25.19	2.19

(\bar{x} =48.64, SD=2.91), 5E learning cycle (\bar{x} =40.81, SD=2.96), and scientific approach (\bar{x} =25.19, SD=2.19) (Table 5). The results from each school show a greater difference in the mean scores obtained by students in the posttest scores of both experimental and control classes. The results also show a significant difference in the mean scores of the posttest scores of the experimental classes in favour of the experimental class instructed by using project-based learning model. The results imply that after the instruction process in SMAN 1 and SMAN 8, the students taught using PjBL and 5E learning cycle (experimental classes) acquired more new knowledge related to human immune system compared to the students instructed using the scientific approach (control class). The results also imply that the students instructed using PjBL acquired more new knowledge related to the human immune system compared to the students instructed using the 5E learning cycle.

Step 4. Analysis of variance of posttest scores of the experimental and control classes. The analysis involved determining the variance of the posttest scores was performed to compare the final new

biological knowledge related to the human immune system of the experimental and control classes. Table 6 shows the results for the analysis of variance of the posttest scores of the experimental and control classes.

Table 6 shows that in SMAN 1 the variances of the posttest scores of the experimental and control classes were found to be significantly the same upon the Levene's test p-value (0.709). With equal variances assumed, the results ($F(2, 85) = 581.279, p=0.001$), indicated that there was a significant difference in the final new biological knowledge between the experimental and control classes (Table 6). The post-hoc comparisons using the Turkey HSD test also indicated that there was a significant difference in the students' final new biological knowledge related to the human immune system among the three classes in SMAN 1 based upon the results of PjBL compared to 5E learning cycle ($p=0.001$), PjBL compared to scientific approach (0.001), and 5E learning cycle compared to scientific approach ($p=0.001$) (Table 6). The results in table 6 show that in SMAN 8 the variances of the posttest scores for the experimental and control classes

Table 6
The Levene's Test P-value, F-ratio, and ANOVA P-value of The Posttest Scores of The Experimental and Control Classes

School	Levene's Test P-value	F-ratio	ANOVA P-value	I (Classes)	J (Classes)	Post-hoc P-value
SMAN 1	0.709	581.279	0.001	PjBL	5E LC	0.001
					SA	0.001
					5E LC	SA
SMAN 8	0.236	598.129	0.001	PjBL	5E LC	0.001
					SA	0.001
					5E LC	SA

Computed at significance level $p < 0.05$

were found to be significantly the same based on the Levene's test p-value (0.236). With equal variances assumed, the results ($F(2, 91) = 598.129, p=0.001$), indicated that there was a significant difference in the students' final new knowledge related to the human immune system between the experimental and control classes. The post-hoc test using the Turkey HSD test showed that was a significant difference in the students' final new biological knowledge related to the human immune system among the three classes in SMAN 8 based upon the results of PjBL compared to 5E learning cycle ($p=0.786$), PjBL compared to scientific approach ($p= 0.255$), and 5E learning cycle compared to scientific approach ($p=0.616$) (Table 6).

Step 5. Analysis of the percentage normalised gain (N-gain) scores of the experimental and control classes. This involved determining the percentage N-gain scores of the experimental and control classes to identify and compare the effectiveness of PjBL, 5E learning cycle instruction models, and scientific approach in improving the students' ability to acquire new biological knowledge related to the human immune system. The analysis of

the percentage normalised gain score of the experimental and the control classes was presented in Table 7.

Table 7 shows that at SMAN 1 the PjBL class obtained the N-gain mean score (75.40%) with N-gain maximum score (93.10%) and N-gain minimum score (63.79%), 5E learning cycle obtained the N-gain score (63.50%) with N-gain maximum score (78.31%) and N-gain minimum score (66.23%), and scientific approach class obtained N-gain mean score (40.73%) with N-gain maximum score (51.72%) and N-gain minimum score (42.60%). The results also indicate that at SMAN 8 the PjBL class obtained the N-gain mean score (71.69) with N-gain maximum score (82.76%) and N-gain minimum score (55.17%), 5E learning cycle obtained N-gain mean score (58.62%) with N-gain maximum score (70.69%) and N-gain minimum score (44.83%) (Table 7), while the scientific approach class acquired N-gain mean score (31.40) with N-gain maximum score (41.38%) and N-gain minimum score (22.41%) (Table 7). The N-gain mean scores obtained from each school indicated that both PjBL and 5E learning cycle instructional models can be categorised

Table 7
The Percentage N-gain Mean Score, Maximum Score, and Minimum Score of The Experimental and Control Classes

School	Classes	N-gain Mean Score (%)	N-gain Maximum Score (%)	N-gain Minimum Score (%)
SMAN 1	Experimental (PjBL)	75.40	93.10	63.79
	Experimental (5E LC)	63.50	78.31	66.23
	Control (SA)	40.73	51.72	42.60
SMAN 8	Experiment (PjBL)	71.69	82.76	55.17
	Experimental (5E LC)	58.62	70.69	44.83
	Control (SA)	31.40	41.38	22.41

being effective enough while the scientific approach was categorised not effective (Hake, 1999), to improve the students' ability to acquire new knowledge related to the human immune system. Therefore, both the first and second stated hypotheses were accepted. The results obtained for the effectiveness of PjBL relate with the findings from other studies (Widiana, Suarjana, & Dewi, 2019; Kızkapan & Bektas, 2017; Bilgin, Karakuyu, & Ay, 2014) while those obtained for 5E learning cycle correspond with the findings (Sam, Owusu, & Krueger, 2018; Crider, 2013; Siddiqui, 2016; Akar, 2005) which indicate that Project-based learning as well as 5E learning cycle instructional models are effective to improve the students' cognitive achievement in science.

Both project-based learning and 5E learning cycle are student-centered instructional models (Bender, 2012; Bybee *et al.*, 2006), which enable the students to experience learning through active participation by presenting their personal opinions about the subject under study, asking questions, identifying and solving problems in real life context with the help of the teacher as a facilitator. In this study, the students taught using project-based learning were able to actively participate in the different activities involved in implementation of PjBL such as development of project idea, developing the challenging question, project designing, launching of the project, developing and revising the product, project presentation, reflection and evaluation while the students in 5E learning cycle were involved in engagement, exploration, explanation, elaboration, and evaluation. Through the various activities carried out at each phase during the instruction, the students were able to acquire new biological knowledge. This is because they were able to identify

and investigate on their own specific problems related to the human immune system.

Like project based learning, also 5E learning cycle instructional model encourages cooperative learning (Hallermann *et al.*, 2011, p. 93; Bybee *et al.*, 2006), through which the students are able to teach and learn from one another as they work on their projects together in small groups and give critiques to each other's work. During this study, the students in classes instructed using PjBL and those instructed using 5E learning cycle were assigned into small groups of 6 people and then each group was given some forms to fill including the contract form, presentation preparation forms and other self-assessment instructions to guide them in building collaboration skills. During study, it was observed that unlike the students in control class who were taught using the scientific approach, the students in the experimental classes (PjBL and 5E learning cycle classes) exhibited higher collaboration skills whereby they were often seen listening to each other, shared information, helped and respected each other at every step during the learning process. The collaboration atmosphere among the students helped them to sustain their inquiry process during which they were able to read a variety of texts (sources of information) to build their knowledge and find answers to their challenging question under investigation.

The percentage N-gain mean score results in Table 7 also indicated that PjBL instructional model is more effective than 5E learning cycle to improve the students' ability to acquire new biological knowledge related to the human immune system. The difference in the effectiveness of PjBL and 5E learning cycle can be explained from the fact that, unlike 5E learning cycle,

project-based learning instructional model includes more stages/phases which enable the learners to experience deeper learning of the specific subject matter. The more phases involved in project-based learning include launching of the project with an entry event, developing and revising the product, and reflection.

Not like 5E learning cycle, in project-based learning the process of exploration is launched with an entry event which serve the purpose of attracting the students' attention, interest and make them become more curious about project to be done (Hallermann *et al.*, 2011, p. 59). In this study, the entry event was in form of a talk show which involved students into discussion about the different factors that contribute to the different kinds of diseases and disorders of the human immune system. The talk show discussion helped to spike the curiosity of the students into asking more questions which helped to guide them into deeper investigation as they searched for the solutions to answer the challenging questions.

Also, unlike in 5E learning cycle where the explanation/presentation step is directly followed by the evaluation phased, in project-based learning there is a provision for both the teacher and the students to reflect back on whole process of learning or investigation took place. In this current study, the reflection process helped the students to retain what they had learnt, sink in deeper of the key concepts in the project (Hallermann *et al.*, 2011, p. 114), and as a result, the students were able to experience more learning and understanding of the subject matter and real-word issues.

According to the NYC Department of Education (2009, p. 14), students experience learning if they see the connection of their own world with the subject matter or through the product expected to be

developed. In this study, students taught using project-based learning model got involved in developing artefacts such as scientific reports to demonstrate what has been learnt. In the process of developing the artefacts, the students were involved into thinking and learning because product developed could not be simply copied from anywhere (authentic). Also, the authentic products developed during project-based learning were presented to the audience (e.g. teacher, researcher and classmates, and general public). The presentation of the product to the audience helped to create an atmosphere of collaboration among the students as they taught and learnt from each other and the other members from the audience (NYC Department of Education, 2009, p. 14).

CONCLUSIONS

From this study, it was concluded that both project-based learning and 5E learning cycle instructional models are effective enough to improve the students' ability to acquire new biological knowledge, and also that project-based learning instructional model is more effective than 5E learning cycle instructional model in improving the students' ability to acquire new biological knowledge. This is based upon the results obtained in SMAN 1 showing the N-gain mean scores of PjBL (75.40%), 5E learning cycle (63.50%), and scientific approach (40.73%), and the results in SMAN 8 showing N-gain mean scores of PjBL (71.69%), 5E learning cycle (58.62%), and scientific approach (31.40%).

REFERENCES

- Abbott, B. B., & Bordens, K. S. (2011). *Research design and methods. A process approach* (8th ed.). New York: McGraw-Hill Companies, Inc.

- Akar, E. (2005). *Effectiveness of 5E learning cycle model on students' understanding of acid-base concepts* (Thesis unpublished report). The Graduate School of Natural and Applied Sciences of Middle East Technical University, Turki.
- Avikasari, Rukayah, & Indriayu, M. (2018). The effectiveness of science literacy to improve science achievement. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 221-234. Retrieved from: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/19167/pdf>.
- Bender, W. N. (2012). *Project-based learning: Differentiating instruction for the 21st century*. California: Corwin, A SAGE Company.
- Bilgin, I., Karakuyu, Y., & Ay, Y. (2014). The effects of project-based learning on undergraduate students' achievement and self-efficacy beliefs towards science teaching. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 11(3), 469-477.
- Bishop, J. (2016). *Partnership for 21st century skills (P21)*. Diunduh dari <https://www.imls.gov/assets/1/AssetManager/Bishop%20Pre-Con%202.pdf>.
- Bybee, R. W. (2009). *The BSCS 5E instructional model and 21st century skills*. Colorado Springs, CO: BSCS.
- Bybee, R. W., Taylor, J. A., Gardner, A., Scotter, P. V., Powell, J. C., Westbrook, A. W., & Landes, N. (2006). *The BSCS 5E instructional model: Origins and effectiveness*. Colorado: BSCS.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. (4th ed.). Boston, MA: Pearson Education, Inc.
- Crider, J. C. (2013). *The 5E learning cycle vs. traditional teaching methods and how they affect student achievement, interest, and engagement in a third grade science classroom* (Thesis unpublished report). Montana State University, Bozeman, Montana.
- Du, X., & Han, J. (2016). A literature review on the definition and process of project-based learning and other relative studies. *Creative Education*, 7(07), 1079. <http://dx.doi.org/10.4236/ce.2016.77112>.
- EI [Education International] & ASCD [Association for Supervision and Curriculum Development]. (2015). *The 2030 sustainable development goals and the pursuit of quality education for all: A statement of support from Education International and ASCD*.
- Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A rich seam: How new pedagogies find deep learning*. London: Pearson.
- Gronlund, N. E. (1977). *Constructing achievement test* (2nd ed.). Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall, Inc.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain score*. American Educational Research Associations Division Measurement and Research Methodology.
- Hallermann, S., Larmer, J., & Mergendoller, J. (2011). *PBL in the elementary grades: Step-by-step guidance, tools and tips for standards-focused K-5 projects* (1st ed.). California: Buck Institute for Education.
- Harvard Advanced Leadership Initiative. (2014). *Education for the 21st century: Executive summary*. Cambridge, MA.
- Kizkapan, O., & Bektas, O. (2017). The effect of project-based learning on seventh grade students' academic achievement. *International Journal of Instruction*, 10(1), 37-54. doi: 10.12973/iji.2017.1013a.
- Landis, J. R., & Koch G. G. (1997). The measurement of the observer agreement

- for categorical data. *Biometrics, International Biometric Society*, 33(1), 159-174. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/2529310>.
- McLoughlin, C., & Lee, M. J. W. (2007). Social software and participatory learning: Pedagogical choices with technology affordances in the Web 2.0 era. ICT: Providing Choices for Learners and Learning. *Proceedings Ascilite Singapore 2007* (pp. 664-675).
- Ministry of Education and Culture Republic of Indonesia (2012). *Curriculum Document 2013*. Jakarta: Ministry of Education and Culture.
- Ministry of Education and Culture Republic of Indonesia. (2014). *Concept and Implementation of Curriculum 2013*. Jakarta: Ministry of Education and Culture.
- Ministry of Education and Culture Republic of Indonesia. (2015). *Strategic Plan for the 2015-2019*. Jakarta: Ministry of Education and Culture.
- Ministry of Education and Culture Republic of Indonesia. (2017). *Press Conference for Middle School National Examination year 2017: To monitor, encourage and improve the quality of learning*. Jakarta: Ministry of Education and Culture.
- Murti, P. R., Aminah, N. S., & Harjana. (2018). The analysis of high school students' science literacy based on nature of science literacy test (NOSLiT). *Journal of Physics: Conf. Series*, 1097, 012003. doi: 10.1088/1742-6596/1097/1/012003.
- Novaristiana R, N., Rinanto, Y., & Ramli, M. (2019). Scientific literacy profile in biological science of high school students. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 5(1), 9-16. doi: <https://doi.org/10.22219/jpbi.v5i1.7080>.
- NYC Department of Education. (2009). *Project-based learning: Inspiring middle school students to engage in deep and active learning*. New York: NYC Department of Education.
- OECD & ADB. (2015), *Education in Indonesia: Rising to the challenge*. Paris: OECD Publishing. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264230750-en>.
- OECD [Organisation for Economic Co-operation and Development]. (2016). *PISA 2015 Results (Vol. I): Excellence and equity in education*. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264266490-en>.
- OECD [Organisation for Economic Co-operation and Development]. (2016). *PISA 2015 results in focus*.
- Patton, A., & Robin, J. (2012). *Work that matters: The teacher's guide to project-based learning*. The Paul Hamlyn Foundation.
- Purwani, L. D., Sudargo, F. & Surakusumah, W. (2019). Analysis of student's scientific literacy skills through socio scientific issue's test on biodiversity topics. *Journal of Physics: Conf. Series*, 1013, 012019. doi: 10.1088/1742-6596/1013/1/012019.
- Rasmawan, R. (2018). Developing student worksheet for inquiry-based chemistry to improve scientific process skills. *Jurnal Kependidikan*, 2(1), 98-115. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/11034/pdf>.
- Sam, C. K., Owusu, K. A., & Krueger, C. A. (2018). Effectiveness of 3E, 5E and conventional approaches of teaching on students' achievement in high school biology. *American Journal of Educational Research*, 6(1), 76-82. doi: 10.12691/education-6-1-12.
- Scott, C. L. (2015). The futures of learning 3: what kind of pedagogies for the

- 21st century? *Education Research and Foresigh: Working Paper*, No. 15.
- Siddiqui, U. (2016). Effectiveness of 5E learning cycle model of constructivist approach on ninth-grade students' understanding of colloids. *PARIPEX- Indian Journal of Research*, 5(1), 171-174. Retrieved from https://www.worldwidejournals.com/paripex/file.php?val=March_2016_1459421513_56.pdf.
- Subkoviak, M. J. (1988). A practitioner's guide to computation and interpretation of reliability indices for mastery tests. *Journal of Educational Measurement*, 25(1), 47-55. doi:10.1111/j.1745-3984.1988.tb00290.x.
- The Ontario Public Service. (2016). *The towards defining 21st century competencies. The foundation document for discussion*. Ontario, Canada.
- TIMSS. (2015). *Science-fourth grade: International science achievement*. IEA's Trends in International Mathematics and Science Study. Retrieved from <http://timss2015.org/download-center/>.
- Tuckman, B. W. (1993). The essay test: A look at the advantages and disadvantages. *Nassp Bulletin*, 77(555), 20-26.
- Widiana, I. W., Suarjana, I. M., & Dewi, N. P. I. C. (2019). Optimizing project-based try activity to improve the dimension of students' cognitive process. *Jurnal Kependidikan*, 3(1), 15-27. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/14422>
- World Economic Forum. (2019). *The global risks report 2019. Insight report* (14th ed.). Geneva: World Economic Forum.

EVALUASI KEBIJAKAN SISTEM ZONASI DALAM PENERIMAAN SISWA BARU SEKOLAH MENENGAH ATAS

Hendrawansyah¹ dan Zamroni²

¹Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

²Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

email: *hendrawansyah.2017@student.uny.ac.id*

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengevaluasi implementasi kebijakan sistem zonasi dalam Penerimaan Peserta Didik Baru di SMA Negeri di Kota Bima, Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini merupakan penelitian evaluasi, menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan model *goal oriented* yang dikembangkan oleh Tyler. Penelitian ini melibatkan semua sekolah yang ada di SMA Negeri Kota Bima. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan kuesioner. Hasil dari penelitian adalah sebagai berikut. *Pertama*, respons semua kepala sekolah terhadap implementasi kebijakan sistem zonasi sangat positif dan implementasi kebijakan sistem zonasi melalui responden siswa, orang tua, dan guru tingkat keterlaksanaannya dalam kategori tinggi/baik. *Kedua*, beberapa faktor yang menghambat implementasi kebijakan sistem zonasi yaitu: minimnya sosialisasi, regulasi penetapan zona yang belum jelas, tidak sejalannya pembukaan pendaftaran siswa baru antara sekolah yang berada dalam naungan Disdikbud dengan sekolah yang berada dalam naungan Depag, penyebaran guru yang belum merata, dan kurangnya episentrum hukum yang tegas. *Ketiga*, tujuan yang dicapai dalam Penerimaan Peserta Didik Baru yang ditinjau dari prestasi akademik siswa telah merata.

Kata kunci: *kebijakan pendidikan, evaluasi berorientasi tujuan*

POLICY EVALUATION OF THE ZONING SYSTEM IN NEW STUDENT ADMISSION AT HIGH SCHOOL LEVEL

Abstract

This study was aimed at evaluating the implementation of the zoning system policy in the new student admission procedure in State High Schools, Bima, West Nusa Tenggara. This study was an evaluation research, using a quantitative descriptive approach with a goal-oriented model developed by Tyler. This study involved all state high schools in Bima. The data were gathered using interviews and questionnaires. The results show that: *first*, the responses of all school principals to the implementation of the zoning system policies are positive and the implementation of the zoning system policies through student respondents, parents and teachers is in the high/good category. *Second*, several factors that hinder the implementation of the zoning system policies are lack of socialization, unclear zoning regulations, incompatible opening of new student registration between the schools within the Ministry of Education and Culture and Ministry of Religious Affairs auspices, uneven distribution of teachers, and lack of strict legal epicenters. *Third*, the goals of students' academic achievement obtained in new student admissions have been evenly distributed.

Keywords: *educational policy, goal-oriented evaluation*

PENDAHULUAN

Sejalan dengan berkembangnya zaman, kehidupan masyarakat semakin mengalami kemajuan sehingga peran pendidikan menjadi sangat penting. Pendidikan adalah salah satu faktor utama dalam membangun sumber daya manusia dengan cara memotivasi dan mendorong manusia untuk belajar. Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan masyarakat dan juga sebagai penunjang kehidupan masyarakat itu sendiri (Tilaar, 2001, p. 80).

Pendidikan juga sebagai investasi jangka panjang yang mempunyai nilai strategis, baik bagi kepentingan individu maupun kepentingan kelompok. Setiap manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui pendidikan yang baik. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi perlu untuk ditingkatkan secara terus menerus terutama kualitasnya demi mempersiapkan generasi penerus bangsa yang akan menjadi agen perubahan sehingga memiliki keunggulan yang kompetitif dalam tatanan kehidupan nasional maupun global.

Kualitas pendidikan menjadi tujuan utama yang harus diperjuangkan oleh seluruh elemen pendidikan sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang kreatif dalam menghadapi tantangan zaman. Terwujudnya kualitas pendidikan yang baik, sedikit tidaknya juga dipengaruhi oleh lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan adalah suatu sarana untuk melayani konsumen berupa siswa, dan masyarakat dari berbagai bidang baik layanan dalam bentuk fisik bangunan maupun layanan berupa fasilitas yang memadai, guru yang bermutu dan profesional.

Salah satu fungsi dari pendidikan adalah menciptakan pengetahuan yang pada akhirnya diakumulasi oleh kelompok masyarakat dan digunakan untuk mengontrol berbagai aspek kehidupan masyarakat

(Sirozi, 2010, p. 67). Oleh karena itu, jasa pendidikan sangat dibutuhkan dalam memberikan pelayanan sehingga dapat menciptakan peserta didik yang lebih baik. Alvarez dan Ruiz-Casares (1998, p. 11) menjelaskan bahwa penguatan nilai-nilai sosial yang baik dengan memberikan pelayanan pendidikan yang baik akan membentuk mekanisme pendidikan yang baik serta dapat menjamin pendidikan yang berkelanjutan dari pendidikan itu.

Salah satu strategi pembangunan pendidikan nasional adalah memperluas akses pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas akan diperoleh pada sekolah yang berkualitas dan sekolah yang berkualitas akan menghasilkan peserta didik yang berkualitas pula (Syamsuriyanti & Sukirno, 2018).

Pada hakikatnya pendidikan dipercaya sebagai roda penggerak mobilitas sosial yang menjadi tolak ukur bahwa peserta didik mengalami kemajuan dan kesejahteraan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Wu (2017) bahwa pendidikan merupakan roda penggerak untuk membangun mobilitas sosial. Sebagian besar manusia berusaha memperbaiki hidupnya melalui pendidikan.

Keberadaan pendidikan dapat memberikan peluang adanya peningkatan status sosial dalam meningkatkan kualitas taraf hidupnya (Seknun, 2015). Berdasarkan hasil penelitian terdapat hubungan yang kuat antara tingkat pendidikan dan kehidupan sosial masyarakat. Jika tingkat pendidikannya maju, maka tingkat kehidupan sosialnya akan maju begitupun sebaliknya. Dalam hal ini, pendidikan menjadi penting untuk masa depan dan mengatasi persoalan ketidakadilan dalam pendidikan.

Dewasa ini terdapat fenomena sekolah favorit yang menjadi tujuan. Fenomena ini muncul karena ada kebijakan untuk memasuki sekolah berdasarkan hasil Nilai

Ebtanas Murni (NEM) jenjang sekolah di bawahnya. Akibatnya, siswa yang memiliki prestasi tinggi berkumpul pada sekolah favorit. Fenomena sekolah favorit menjadikan ketimpangan prestasi diantara para siswa semakin tajam. Sekolah yang berkualitas semakin berkualitas sebaliknya sekolah yang tidak berkualitas cenderung statis.

Fenomena di atas menyentuh keadilan dalam pelayanan pendidikan. Meskipun latar belakang sosial peserta didik berbeda-beda, namun mereka tetap menginginkan agar mendapatkan kedudukan dan kesempatan yang sama di dalam pendidikan. Mendapatkan pendidikan sama berarti mendapatkan pendidikan yang merata. Semua masyarakat berhak mendapatkannya tanpa membeda-bedakan status sosialnya.

Pada kenyataannya realitas pendidikan di Indonesia belum terdefinisi secara merata. Sekolah yang baik didominasi oleh orang-orang kaya sedangkan orang miskin hanya berkesempatan memasuki sekolah yang mutunya kurang bagus. Oleh karena itu, sekolah yang bermutu akan semakin maju sedangkan sekolah yang tidak bermutu tidak dapat maju dan berkembang. Maka muncullah sekolah favorit dan tidak favorit. Sekolah favorit biasanya dimasuki oleh orang-orang kaya sementara sekolah yang tidak favorit biasanya dimasuki oleh orang-orang miskin. Fenomena di atas merupakan penyebab awal terjadinya stratifikasi sosial. Padahal pendidikan diharapkan dapat menghadirkan tatanan sosial yang baik dan bukan sebagai alat untuk menciptakan stratifikasi sosial (Eto, 2015, p. 50).

Dengan demikian, kesenjangan kemiskinan antargenerasi tetap berjalan. Hal tersebut merupakan ketidaksetaraan yang akan melahirkan ketimpangan di dalam pendidikan (Maloutas, Hadjiyanni, Kapella, Spyrellis, & Vallassi, 2013).

Pendidikan sebagai sarana mobilitas hanya bisa dimasuki oleh orang-orang kaya. Oleh karena itu, pemerintah melalui kebijakan sistem zonasi memutuskan pemerataan pendidikan yang berkualitas. Selain itu pemerintah berupaya untuk menghilangkan ketimpangan yang terjadi di masyarakat mengenai sekolah favorit dan tidak favorit. Perdana (2019) mengungkapkan bahwa penerimaan peserta didik baru dengan sistem zonasi dapat pemeratakan pendidikan baik dari sisi input, penyebaran, dan dapat menghilangkan pelabelan sekolah favorit dan tidak favorit. Kebijakan sistem zonasi dengan segala tantangannya telah berjalan dua tahun tetapi belum pernah dilihat di Kota Bima.

Pada Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) berdasarkan Permendikbud Nomor 17 Tahun 2017 bertujuan menjamin penerimaan peserta didik baru berjalan dengan objektif, akuntabel, transparan, dan tanpa diskriminasi sehingga mendorong peningkatan akses layanan pendidikan. Sistem zonasi merupakan sistem yang diberlakukan dengan penentuan zona oleh pemerintah daerah masing-masing yang wajib menerima calon peserta didik yang berdomisili pada radius zona terdekat dari sekolah dengan persentase tertentu dari total jumlah peserta didik yang diterima. Radius zona terdekat ditetapkan oleh pemerintah daerah sesuai dengan kondisi daerah masing-masing. Pemerintah berupaya untuk melakukan pemerataan pendidikan dengan menerapkan kebijakan zonasi dalam penerimaan peserta didik baru, namun di sisi lain pada pelaksanaannya praktek kesetaraan pendidikan suatu kebijakan menjadi tidak merata (Musset, 2012, p. 8).

Inspektur Kemendikbud Daryanto mengungkapkan bahwa PPDB dengan sistem zonasi menempati posisi yang tertinggi dalam laporan pengaduan masyarakat yang dikirim ke Kemendikbud. Laporan

tersebut berjumlah 240 yang diterima dalam kurun waktu Juni-Juli 2017 dan kurang lebih 170 di antaranya merupakan pengaduan terkait masalah PPDB yang dilandaskan pada sistem zonasi. Terjadinya masalah di dalam pelaksanaan kebijakan sistem zonasi disebabkan karena minimnya sosialisasi dan ketidaksiapan dari peserta didik dan orang tua di dalam menerima perubahan sistem pendidikan (Adiputra, Karsidi, & Haryono, 2019). Terbatasnya waktu di dalam melakukan sosialisasi dan kekurangpahaman terhadap mekanisme pelaksanaan PPDB, serta standar pendidikan yang belum merata merupakan hambatan dalam pelaksanaan sistem zonasi (Bintoro, 2018).

Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru yang ada di SMA Negeri Kota Bima bahwa dengan adanya proses PPDB melalui sistem zonasi menimbulkan masalah baru. *Pertama*, peserta didik di Kota Bima tidak dapat berkompetisi lagi untuk masuk ke SMA kecuali dalam sistem zonasi. *Kedua*, rata-rata prestasi didik menurun karena siswa berprestasi terbagi di seluruh zona. Walaupun peserta didik memiliki nilai rata-rata ujian nasional yang rendah mau tidak mau sekolah harus menerima kecuali siswa yang mempunyai nilai yang rendah sekali di bawah standar. *Ketiga*, dengan adanya sistem zonasi tingkat disiplin belajar menurun dan pelanggaran tata tertib meningkat.

Mekanisme yang kurang baik di dalam pelaksanaan sistem pendidikan memberikan efek kurang baik pada keberlangsungan pendidikan peserta didik. Akibatnya, timbul ketidaksetaraan di dalam mekanisme pendidikan yang dapat menyebabkan segregasi dan pengacakan penerimaan peserta didik di sekolah yang kurang baik (Narayan, Saavedra-Chanduvi, & Tiwari, 2013, p. 15). Sistem zonasi dapat menyebabkan calon peserta didik yang

bernilai tinggi tidak dapat diterima di sekolah yang diinginkan karena berdomisili jauh dari sekolah tersebut. Calon peserta didik merasa kesulitan untuk masuk ke sekolah terbaik karena berada di zona yang berbeda yang padat populasinya, sehingga terpaksa mendaftar ke sekolah di zona terdekatnya yang mutunya kurang baik begitupun sebaliknya. Berdasarkan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini, untuk mengevaluasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB di SMA Negeri Kota Bima.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian evaluasi kebijakan. Penelitian ini menggunakan wawancara sebagai data kualitatif dan kuesioner sebagai data kuantitatif.

Penelitian ini melibatkan lima sekolah yang ada di Kota Bima yang meliputi SMA Negeri 1 Kota Bima, SMA Negeri 2 Kota Bima, SMA Negeri 3 Kota Bima, SMA Negeri 4 Kota Bima, dan SMA Negeri 5 Kota Bima dengan sampel siswa, orang tua siswa, dan guru. Teknik pengambilan sampel menggunakan *proportionate stratified random sampling* menggunakan rumus Slovin dengan toleransi kesalahan sebesar 0,05. Instrumen yang digunakan yaitu wawancara, kuesioner, dan nilai-nilai rata-rata Ujian Nasional SMP yang mendaftar di SMA Negeri Kota Bima.

Data kualitatif yang berupa wawancara dianalisis menggunakan cara yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (2014) yang terdiri dari tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Instrumen penelitian berguna untuk memperoleh data numerikal. Tabulasi data untuk masing-masing komponen dilakukan terhadap skor yang diperoleh dengan menggunakan bantuan Ms. Excel

atau SPSS sehingga diperoleh nilai rata-rata, modus, rentang, nilai maksimum dan minimum atau mendeskripsikan data dalam angka dan presentase untuk setiap komponen yang ada dalam standar penelitian, kemudian diterjemahkan untuk melahirkan suatu kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan mengacu pada rumus yang dikembangkan oleh Azwar (2018, p. 148)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian evaluasi mengenai implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB di Kota Bima menggunakan model *goal oriented evaluation* yang diperoleh melalui wawancara, kuesioner yang disusun berdasarkan indikator-indikator yang disesuaikan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2017 tentang Implementasi Kebijakan Zonasi. Satu hal lain yang dilihat dari penerimaan peserta didik melalui sistem zonasi yang menjadi produk adalah prestasi akademik siswa melalui Ujian Nasional (UN) SMP siswa.

Berikut ini dipaparkan hasil wawancara dengan kepala sekolah mengenai implementasi kebijakan zonasi dalam PPDB di SMA Negeri Kota terkait implementasi kebijakan zonasi dalam PPDB oleh pemerintah yang mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2017 sudah baik dengan tujuan pemerataan pendidikan. Selain dapat memudahkan aksesibilitas siswa menuju ke sekolah juga dari segi ekonomi dapat menghemat biaya. Dengan adanya sistem zonasi membuat orang tua lebih mudah memantau perkembangan anaknya selama menempuh pendidikan di sekolah karena jarak antara rumah dan sekolah sangat dekat.

Untuk sosialisasi sendiri terkait zonasi telah dilakukan, baik kepada siswa, orang tua siswa maupun guru di sekolah. Orang tua siswa di undang ke sekolah, bahkan

ada forum lain juga telah memberikan pemahaman yang sekiranya menjadi alternatif dalam PPDB dengan sistem zonasi. Namun, yang menjadi kesulitan atau kendalanya adalah perspektif orang tua terhadap sekolah unggulan. Walaupun ada sekolah yang terdekat dengan rumah, akan tetapi tetap ada orang tua yang memaksakan kehendak agar anaknya dapat diterima di sekolah unggulan.

Hal lain yang menjadi kendala adalah karena beberapa siswa berprestasi yang berada di luar zona memiliki kuota yang sedikit sehingga terbatas untuk mendaftar ke sekolah. Secara umum setelah melakukan pemantauan dan pengawasan terhadap pelaksanaan sistem zonasi dalam penerimaan siswa baru tujuan yang diharapkan telah berjalan dengan baik. Namun, masih ada yang perlu diperhatikan terutama episentrum hukum yang belum cukup kuat di dalam pengawasan dalam PPDB di sekolah. Harapan yang lain, kuota bagi siswa yang berprestasi dapat diperbesar sehingga siswa yang berada di luar zona termasuk yang berada di luar kota dapat masuk ke sekolah yang diinginkan. Pelaksanaan sistem zonasi dalam PPDB tidak ada masalah yang signifikan dihadapi oleh sekolah.

Di Kota Bima sendiri mempunyai dua kriteria sekolah yaitu sekolah yang berada dalam naungan pemerintah seperti SMAN dan SMK dan sekolah yang berada dalam naungan Departemen Agama yaitu Madrasah Aliyah Negeri (MAN). Sekolah yang menerapkan sistem zonasi hanyalah Sekolah SMA Negeri sedangkan SMK dan MAN tidak menerapkan sistem zonasi. Saat penerimaan siswa baru, sekolah SMK dan MAN mempunyai peluang menerima siswa baru dalam jumlah yang besar karena melakukan pembukaan pendaftaran siswa baru terlebih dahulu dari pada SMA. Akibatnya, SMA ini menjadi pilihan ketiga

untuk mendaftar dan kuota siswa yang di terima di SMA menjadi terbatas. Dalam hal ini, tentu tidak memberikan kesempatan yang sama di dalam berkompetisi kepada sekolah-sekolah yang ada di Kota Bima. Efek lainnya siswa menumpuk pada satu sekolah tertentu sehingga menimbulkan ketidakmerataan. Sekolah yang berada dalam naungan pemerintah dan sekolah yang berada dalam naungan Departemen Agama harusnya berjalan bersama dalam melaksanakan pembukaan penerimaan siswa baru di Kota Bima.

Menurut Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Kota Bima kebijakan sistem zonasi dalam PPDB memberlakukan kebijakan bersekolah di area tempat tinggal dapat menciptakan keadilan yang layak demi adanya perubahan yang positif dalam dunia pendidikan. Penerapan sistem zonasi dalam penerimaan siswa baru juga dapat mengurangi intensitas gangguan dari luar yang dapat mengganggu performa akademik siswa. Namun, sistem zonasi dalam praktiknya di lapangan mengalami hambatan. Kesulitan yang di alami oleh SMA Negeri 3 Kota Bima sama halnya dengan yang dialami oleh SMA Negeri 2 Kota Bima.

Sekolah yang berada dalam naungan Dinas Pendidikan dan yang berada dalam naungan Departemen Agama tidak membuka pendaftaran penerimaan siswa baru dalam waktu yang bersamaan. Harapannya, di dalam penerimaan siswa baru dengan sistem zona ini seharusnya dilakukan secara serentak antara departemen agama dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan sehingga penerimaan siswa baru menjadi merata.

Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Kota Bima berpendapat bahwa sebelum diterapkannya kebijakan zonasi telah dilakukan sosialisasi karena tanpa sosialisasi orang tua tidak akan mengetahui bahwa sistem PPDB telah berubah. Jadi jauh-jauh hari sudah

kami sosialisasikan. Kami sebagai guru dipanggil oleh pihak provinsi, setelah itu dikomunikasikan kepada orang tua siswa maupun calon siswa.

Penerapan sistem zonasi dalam PPDB di Kota Bima yang dicanangkan oleh pemerintah dengan niat pemerataan pendidikan sebagai upaya mendekatkan rumah siswa dengan sekolah merupakan kabar yang sangat baik. Namun, yang menjadi kesulitannya adalah pemetaan zona antara rumah tinggal siswa dengan sekolah, tetapi terkadang ada juga orang tua siswa yang memaksakan kehendak.

Tujuan pemerintah adalah pemerataan. Namun hal tersebut, belum sepenuhnya tercapai dikarenakan baik siswa maupun orang tua masih tebang pilih untuk sekolah yang diinginkannya. Beliau menambahkan untuk pelaksanaan sistem zonasi sendiri siswa yang mungkin perasaannya hanya sekedar untuk batu loncatan. Untuk zonasi mempunyai satu, dua, dan tiga pilihan. Ketika pilihan satu di SMA Negeri 1 tidak lulus dan pilihan dua di SMA Negeri 4 Kota Bima lulus kemudian pilihan kedua lulus berarti langsung bergeser ke SMA Negeri 4. Hal ini merupakan sebagai batu loncatan karena masih ada beberapa sekolah yang tidak mentaati aturan zonasi. Setelah itu, ketika ingin pindah langsung diberikan surat rekomendasi menerima tanpa mengkonfirmasi dulu ke kepala sekolah yang lain sehingga awalnya seorang siswa yang memang notabene-nya dari dulu berkeinginan masuk ke SMA Negeri 1 Kota Bima. Situasi tersebut dimanfaatkan sebagai ajang untuk pindah sekolah. Padahal, ketika sudah diterapkan sistem zonasi harusnya kita bersama-sama mentaati peraturan yang berlaku dengan sebaik-baiknya. Kami berharap jika sistem zonasi ingin dilaksanakan terus dapat dipertegas. Jadi regulasi itu harus bisa kita jadikan sebagai bahan acuan supaya tidak

ada lagi Kepala Sekolah atau sekolah yang merasa ingin manampung siswa sebanyak-banyaknya. Selain itu, mungkin lebih memperhatikan pemerataan guru.

Menurut Kepala Sekolah SMA Negeri 5 Kota Bima kebijakan zonasi dalam penerimaan siswa baru sudah berjalan selama dua tahun tetapi di tahun pertama masih dalam proses uji coba dan di tahun kedua *full* menggunakan *online*. Menurut Sutiati bahwa tujuan pemerintah dengan sistem zonasi sudah bagus dapat memudahkan aksesibilitas anak-anak bagaimana caranya mendekatkan rumah siswa dengan sekolah. Akan tetapi, mungkin diperlukan penyempurnaan teknik pelaksanaan zonasinya. Khususnya kami di SMA Negeri 5 Kota Bima justru dengan adanya zonasi malah sangat dirugikan. Sedangkan terkait masalah sosialisasi kita telah diberikan sosialisasi. Kami sampai melaksanakan rapat koordinasi beberapa kali di Mataram untuk penetapan zonasi ini.

Penerapan sistem zonasi, secara teknis pendaftaran tidak ada masalah. Hanya saja yang menjadi hambatan di SMA kami sepi peminat. Penyebabnya karena penetapan zona di wilayah Kota Bima ini, dalam satu kelurahan seorang siswa bisa memilih tiga sekolah. Jujur sekolah kami belum dapat bersaing prestasi dengan sekolah yang lain. Itu mungkin animo masyarakat yang masih menganggap rendah SMA Negeri 5 Kota Bima sehingga SMA Negeri 5 banyak dijadikan pilihan kedua dan ketiga sedangkan untuk pilihan pertama hanya beberapa siswa saja.

Di lain sisi, kendala terbesarnya adalah setelah sistem *online* dibukanya sistem *offline*. Setelah sistem *offline* dibuka, sekolah-sekolah favorit kembali mengambil kesempatan untuk merekrut kembali siswa yang terlempar dari pilihan ke dua dan ke tiga dari sekolah. Jadi kita tidak ada keseragaman kata di situ. Untuk mengatasi ini tidak ada upaya yang dilakukan, mau tidak

mau kami harus terima kenyataan. Beliau menuturkan, dengan adanya sistem zonasi kami mendapat kuota siswa dalam jumlah yang terbatas sekali. Kami melakukan pemantauan banyak jumlah kelas yang kosong sedangkan yang kami buka sebanyak 10 kelas dan kami hanya mendapatkan 6 kelas sekitar 60 siswa. Hal yang perlu dibenahi, mungkin teknis penetapan zona itu yang harus dipertimbangkan kembali oleh pemerintah provinsi karena kita berada di bawah naungan provinsi.

Kedua, evaluasi implementasi kebijakan zonasi dilakukan pada lima sekolah yang telah menerapkan sistem zonasi dalam PPDB di Kota Bima. Sekolah tersebut adalah SMA Negeri 1 Kota Bima, SMA Negeri 2 Kota Bima, SMA Negeri 3 Kota Bima, SMA Negeri 4 Kota Bima, dan SMA Negeri 5 Kota Bima. Perhatian utama dalam penelitian ini adalah terletak pada implementasi kebijakan sistem zonasi yang dialami oleh siswa, orang tua siswa dan guru di sekolah. Berikut disajikan data implementasi kebijakan sistem zonasi di Kota Bima yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1 menunjukkan bahwa implementasi kebijakan sistem zonasi dalam penerimaan siswa baru dengan responden siswa SMA Negeri Kota Bima ada sebanyak 23 siswa (7%) dalam kategori sangat tinggi, ada sebanyak 155 siswa (46%) dalam kategori tinggi, ada sebanyak 56 siswa (17%) dalam kategori sedang, ada sebanyak 83 siswa (24%) dalam kategori rendah, dan ada sebanyak 22 orang (6%) dalam kategori sangat rendah. Jika diamati dari hasil di atas, implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB melalui responden siswa berada dalam kategori tinggi/baik sebagaimana ditunjukkan oleh tingginya nilai persentase dan skor yang diperoleh.

Selanjutnya analisis dilakukan pada responden orang tua mengenai implementasi kebijakan sistem zonasi di Kota Bima yang

Tabel 1
Implementasi Kebijakan Sistem Zonasi di Kota Bima Berdasarkan Responden Siswa Ditinjau dari Aspek Tata Cara di Dalam PPDB

Interval	Kriteria	Jumlah	Persentase
$X < 32,51$	Sangat rendah	22	6%
$32,51 < X \leq 47,34$	Rendah	83	24%
$47,34 < X \leq 54,76$	Sedang	56	17%
$54,76 < X \leq 77,01$	Tinggi	155	46%
$> 77,01$	Sangat Tinggi	23	7%
Jumlah		339	100%

ditinjau dari aspek tata cara, rombongan belajar, dan larangan, serta ketentuan lain-lain. Berikut ini akan ditampilkan Tabel 2 yang menyajikan hasil analisis masing-masing aspek.

Tabel 2 menunjukkan bahwa implementasi kebijakan sistem zonasi di SMA Negeri Kota Bima dengan responden orang tua yang ditinjau dari aspek tata cara ada sebanyak 16 orang (5%) dalam kategori tinggi, ada sebanyak 160 orang (47%) dalam kategori rendah, ada sebanyak 66 orang (19%) dalam kategori sedang, ada sebanyak 64 orang (19%) dalam kategori rendah, dan ada sebanyak 33 orang (10%) dalam kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil di atas, implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB melalui responden orang tua dilihat dari aspek tata cara berada dalam kategori tinggi/baik.

Gambaran implementasi kebijakan sistem zonasi dengan responden orang tua yang ditinjau dari aspek rombongan belajar akan disajikan pada Tabel 3. Tabel 3 menunjukkan bahwa implementasi kebijakan sistem zonasi melalui responden orang tua yang dilihat dari aspek rombongan belajar dalam kategori tinggi sebanyak 141 orang (42%), kategori sedang sebanyak 106 orang (31%), kategori rendah sebanyak 59 orang (17%), dan kategori sangat rendah sebanyak 33 orang (10%). Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB melalui responden orang tua yang ditinjau dari aspek rombongan belajar berada dalam kategori tinggi/baik.

Selanjutnya hasil analisis implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB dengan responden orang tua yang ditinjau

Tabel 2
Aspek Tata Cara tentang Implementasi Kebijakan Sistem Zonasi Berdasarkan Responden Orang Tua

Interval	Kriteria	Jumlah	Persentase
$X < 47,43$	Sangat rendah	33	10%
$47,43 < X \leq 63,82$	Rendah	64	19%
$63,82 < X \leq 72,01$	Sedang	66	19%
$72,01 < X \leq 96,59$	Tinggi	160	47%
$> 96,59$	Sangat Tinggi	16	5%
Jumlah		339	100%

Tabel 3
Implementasi Kebijakan Sistem Zonasi Berdasarkan Responden Orang Tua dengan Aspek Rombongan Belajar

Interval	Kriteria	Jumlah	Persentase
$X < 0,89$	Sangat rendah	33	10%
$0,89 < X \leq 2,60$	Rendah	59	17%
$2,60 < X \leq 4,31$	Sedang	106	31%
$4,31 < X \leq 6,02$	Tinggi	141	42%
$> 6,02$	Sangat tinggi	0	0%
Jumlah		339	100%

dari aspek larangan dan ketentuan lain-lain dapat disajikan pada Tabel 4.

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB di Kota Bima dengan responden orang tua yang ditinjau dari aspek larangan dan ketentuan lain-lain ada sebanyak 221 orang (65%) dalam kategori tinggi, sebanyak 60 orang (18%) dalam kategori sedang, sebanyak 31 orang (9%) dalam kategori rendah, dan ada sebanyak 27 orang (8%) dalam kategori sangat rendah. Dari hasil di atas menunjukkan bahwa implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB melalui responden orang tua yang di tinjau dari aspek larangan dan ketentuan lain-lain berada pada kategori tinggi/baik.

Selanjutnya akan dilihat dari implementasi kebijakan sistem zonasi berdasarkan pengalaman guru di SMA Negeri Kota Bima

yang ditinjau dari aspek tata cara, rombongan belajar, laporan dan pengawasan, dan larangan dan ketentuan lain-lain. Hasil analisis disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 menunjukkan bahwa implementasi kebijakan sistem zonasi dalam Penerimaan Peserta Didik Baru dengan responden guru yang dilihat dari aspek tata cara ada 106 orang (54%) dalam kategori tinggi, sebanyak 37 orang (19%) dalam kategori sedang, sebanyak 31 orang (16%) dalam kategori rendah, dan ada sebanyak 21 orang (11%) kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil di atas dapat dilihat bahwa implementasi kebijakan sistem zonasi di Kota Bima dengan responden guru berada dalam kategori tinggi/baik.

Implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB di Kota Bima dengan responden guru yang ditinjau dari aspek

Tabel 4
Aspek Larangan dan Ketentuan dan Lain-lain tentang Implementasi Kebijakan Sistem Zonasi Berdasarkan Responden Orang Tua

Interval	Kriteria	Jumlah	Persentase
$X < 2,81$	Sangat rendah	27	8%
$2,81 < X \leq 3,85$	Rendah	31	9%
$3,85 < X \leq 4,89$	Sedang	60	18%
$4,89 < X \leq 5,93$	Tinggi	221	65%
$> 5,93$	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah		339	100%

Tabel 5

Aspek Tata Cara tentang Implementasi Kebijakan Sistem Zonasi Berdasarkan Responden Guru

Interval	Kriteria	Jumlah	Persentase
$X < 61,71$	Sangat rendah	21	11%
$61,71 < X \leq 75,39$	Rendah	31	16%
$75,39 < X \leq 82,24$	Sedang	37	19%
$82,24 < X \leq 102,76$	Tinggi	106	54%
$> 102,76$	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah		195	100%

rombongan belajar akan disajikan pada Tabel 6. Tabel 6 menunjukkan bahwa implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB di SMA Negeri Kota Bima melalui responden orang tua yang ditinjau dari aspek rombongan belajar ada sebanyak 95 orang (49%) dalam kategori tinggi, sebanyak 65 orang (33%) dalam kategori sedang, sebanyak 11 orang (6%) dalam kategori rendah, ada sebanyak 24 orang (12%) dalam kategori sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB dengan responden guru yang ditinjau dari aspek rombongan belajar berada dalam kategori tinggi/baik.

Tabel 7 menunjukkan bahwa implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB melalui responden guru yang ditinjau dari aspek laporan dan pengawasan dalam kategori tinggi sebanyak 106 orang (54%),

kategori sedang sebanyak 51 orang (26%), kategori rendah sebanyak 22 orang (11%), dan dalam kategori sangat rendah sebanyak 16 orang (8%). Hal ini menunjukkan bahwa implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB di SMA Negeri Kota Bima melalui responden guru dilihat dari aspek laporan dan pengawasan berada dalam kategori tinggi/baik.

Implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB di SMA Negeri Kota Bima dengan responden guru yang dilihat dari aspek larangan dan ketentuan lain-lain akan disajikan pada Tabel 8. Tabel 8 menunjukkan bahwa implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB di SMA Negeri Kota Bima dengan responden guru yang ditinjau dari aspek larangan dan ketentuan dan lain-lain ada sebanyak 87 orang (45%) dalam kategori tinggi, sebanyak 45 orang

Tabel 6

Aspek Rombongan Belajar tentang Implementasi Kebijakan Sistem Zonasi Berdasarkan Responden Guru

Interval	Kriteria	Jumlah	Persentase
$X < 6,26$	Sangat rendah	24	12%
$6,26 < X \leq 7,91$	Rendah	11	6%
$7,91 < X \leq 9,55$	Sedang	65	33%
$9,55 < X \leq 11,194$	Tinggi	95	49%
$> 11,194$	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah		195	100%

Tabel 7

Aspek Laporan dan Pengawasan tentang Implementasi Kebijakan Sistem Zonasi Berdasarkan Responden Guru

Interval	Kriteria	Jumlah	Persentase
$X < 2,75$	Sangat rendah	16	8%
$2,75 < X \leq 3,75$	Rendah	22	11%
$3,75 < X \leq 4,75$	Sedang	51	26%
$4,75 < X \leq 5,75$	Tinggi	106	54%
$> 5,75$	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah		195	100%

Tabel 8

Aspek Larangan dan Ketentuan Lain-lain tentang Implementasi Kebijakan Sistem Zonasi Berdasarkan Responden Guru

Interval	Kriteria	Jumlah	Persentase
$X < 4,89$	Sangat rendah	14	7%
$4,89 < X \leq 7,07$	Rendah	49	25%
$7,07 < X \leq 9,25$	Sedang	45	23%
$9,25 < X \leq 11,44$	Tinggi	87	45%
$> 11,44$	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah		195	100%

(23%) dalam kategori sedang, sebanyak 49 orang (25%) dalam kategori rendah, dan ada sebanyak 14 orang (7%) dalam kategori sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi kebijakan sistem zonasi dalam Penerimaan Peserta Didik Baru dengan responden guru menunjukkan yang dilihat dari aspek larangan dan ketentuan lain-lain berada dalam kategori tinggi/baik.

Kedua, konsep zonasi pada dasarnya dengan tujuan mendekatkan siswa dengan sekolah sehingga nilai Ujian Nasional bukan menjadi prioritas utama agar diterima di sekolah yang diinginkan. Oleh karena itu, akan dilihat nilai rata-rata Ujian Nasional sebagai bahan pembanding mulai tahun 2017-2019 (Tabel 9).

Berdasarkan nilai rata-rata Ujian Nasional SMP siswa dari tahun 2016-2019 pada Tabel 9 dapat disimpulkan bahwa

implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB di SMA Negeri di Kota Bima secara keseluruhan sudah terlaksana dengan baik di dalam mencapai tujuannya. Hal tersebut terbukti dengan adanya perubahan nilai rata-rata ujian nasional siswa SMP yang mendaftar di SMA Negeri kota dari tahun ke tahun.

Pembahasan pada penelitian ini menyajikan hasil evaluasi implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB di SMA Negeri di Kota Bima. *Pertama*, tanggapan kepala sekolah terhadap implementasi kebijakan zonasi dalam PPDB di Kota Bima secara umum sangat positif. Namun, ada beberapa kesulitan antara lain: penetapan zona, sekolah yang berada dalam naungan Dinas pendidikan dan Kebudayaan dan sekolah yang berada dalam naungan Departemen Agama tidak secara serentak

Tabel 9
 Nilai Rata-rata Ujian Nasional SMP 2016/2017, 2017/2018, dan 2018/2019

No	Nama Sekolah	Rata-rata		
		2016/2017	2017/2018	2018/2019
1	SMAN 1 KOBİ	59,22	49,65	46,78
2	SMAN 2 KOBİ	45,02	44,65	42,23
3	SMAN 3 KOBİ	42,18	38,89	37,21
4	SMAN 4 KOBİ	48,91	44,48	41,98
5	SMAN 4 KOBİ	42,63	44,76	38,99

membuka PPDB, penyebaran guru-guru di sekolah yang belum meratakemudian, kurangnya episentrum hukum yang mengatur tentang kebijakan sistem zonasi dalam PPDB yang dapat meunimbulkan terjadinya rawan pada tindak kecurangan dan ketidakadilan.

Kedua, implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB di Kota Bima menunjukkan bahwa implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB dikategorikan tinggi dengan menggunakan siswa orang tua, dan guru sebagai responden. Hal ini terlihat dari hasil penelitian dengan variabel Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2017 tentang Sistem Zonasi dalam PPDB yang terlihat di lima sekolah dijadikan sampel yang telah menerapkan sistem zonasi.

Ketiga, hasil implementasi kebijakan sistem zonasi dalam penerimaan peserta didik baru adalah prestasi yang ditinjau dari nilai ujian nasional yang mendaftar di SMA Negeri terlaksana dengan. Hal ini terlihat perubahan menurunnya nilai rata-rata ujian nasional dari tahun ke tahun yang menunjukkan bahwa implementasi sistem zonasi telah merata.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. *Pertama*, implementasi

kebijakan sistem zonasi dalam PPDB berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala sekolah tanggapannya sangat positif dan telah berjalan dengan baik. Namun, ada beberapa kendala antara lain: regulasi penetapan zonasi (jarak antara rumah dengan sekolah jelas), sosialisasi mengenai zonasi perlu ditingkatkan, sekolah yang berada dalam naungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dan sekolah yang berada dalam naungan Departemen Agama tidak berjalan secara serentak di dalam melakukan pembukaan pendaftaran siswa baru, penyebaran guru yang belum merata di sekolah, dan tidak adanya epinstrum hukum yang kuat yang mengatur tentang sistem zonasi. *Kedua*, proses implementasi kebijakan sistem zonasi dalam PPDB di SMA Negeri Kota Bima berdasarkan responden siswa, orang tua, dan guru berada dalam kategori tinggi/baik. Hal ini menunjukkan implementasi kebijakan zonasi di SMA Negeri Kota Bima telah berjalan dengan baik. *Ketiga*, tujuan kebijakan sistem zonasi dalam PPDB yang ditinjau dari nilai rata-rata UN siswa telah merata. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya perubahan penurunan nilai rata-rata UN dari tahun ke tahun. Dengan demikian, membuktikan bahwa dengan sistem zonasi menyebabkan siswa berprestasi tidak menumpuk pada sekolah tertentu tetapi menyebar ke semua sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, A. R., Karsidi, R., & Haryono, B. (2019). Cultural lag dalam program penerimaan peserta didik baru (PPDB) online dengan sistem zonasi tahun 2018 di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sukoharjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, dan Antropologi*, 3(1), 1-13. Diunduh dari <https://jurnal.uns.ac.id/habitus/issue/view/2364>.
- Azwar, S. (2018). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Álvarez, B., & Ruiz-Casares, M. (1998). *Evaluation and educational reform: Policy options*. USAID, Bureau for Latin America and the Caribbean, Office for Regional Sustainable Development, Education and Human Resources Division.
- Bintoro, R. F. A. (2018). Persepsi masyarakat terhadap implementasi kebijakan zonasi sekolah dalam penerimaan peserta didik baru (PPDB) tingkat SMA tahun ajaran 2017/2018 di Kota Samarinda. *Jurnal Riset Pembangunan*, 1(1), 48-57. Diunduh dari <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/dinamika/article/view/1737>.
- Eto, Y. (2015). *Education or tool for social stratification?* Diunduh dari <http://www.semanticscholar.org/paper/Education-or-tool-for-social-stratification-Eto/948b558bcd968839c963c0a6d41754b8a587f937>.
- Maloutas, T., Hadjiyanni, A., Kapella, A., Spyrellis, S. N., & Valassi, D. (2013, August). Education and social reproduction: The impact of social origin, school segregation and residential segregation on educational performance in Athens. Dalam *RC21 (ISA) Conference on Resourceful Cities* (pp. 29-31). Berlin, Germany
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Analisis data kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Musset, P. (2012). *School choice and equity: Current policies in OECD countries and a literature review*. Diunduh dari <https://dx.doi.org/10.1787/5k9fq23507vc-en>.
- Narayan, A., Saavedra-Chanduvi, J., & Tiwari, S. (2013). Shared prosperity: Links to growth, inequality and inequality of opportunity. *Policy Research Working Paper*. Diunduh dari <https://openknowledge.worldbank.org/handle/10986/16866>.
- Perdana, N. S. (2019). Implementasi PPDB zonasi dalam upaya pemerataan akses dan mutu pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 3(1), 78-92. Diunduh dari <http://lonsuit.unismuhluwuk.ac.id/index.php/glasser/article/viewFile/186/125>.
- Sirozi, M. (2010). *Politik pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Seknun, M. Y. (2015). Pendidikan sebagai media mobilitas sosial. *Jurnal UIN Aluddin*, 2(1), 131-144. Diunduh dari journal.uinalauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/download/872/843.
- Syamsuriyanti, & Sukirno. (2018). Faktor determinan profesionalisme guru. *Jurnal Kependidikan*, 2(1), 56-67. Diunduh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/10588/pdf>.
- Tilaar, H. A. R. (2001). *Manajemen pendidikan nasional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wu, X. (2017). Higher education, elite formation and social stratification in contemporary China: Preliminary findings from the Beijing college students panel survey. *Chinese Journal of Sociology*, 3(1), 3-31. Diunduh dari <https://doi.org/10.1177/2057150X16688144>.

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED-LEARNING* DENGAN *FLIPPED CLASSROOM* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF

Sinta Ayu Damayanti, I Wayan Santyasa, dan A. A. I. A. Rai Sudiatmika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Ganesha
email: ayusintadamayanti24@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan kemampuan berpikir kreatif fisika siswa yang belajar dengan model pembelajaran *problem-based learning* dengan *flipped classroom* (PBLFC), model pembelajaran tradisional dengan *flipped classroom* (PTFC), dan model pembelajaran tradisional dengan *direct instruction* (DI). Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan desain *one way pretest-posttest non-equivalent control group design*. Sampel terdiri 86 siswa SMA yang terbagi dalam 3 kelas. Kelas eksperimen 1 menerapkan PBLFC, kelas eksperimen 2 dengan PTFC dan kelas kontrol dengan pembelajaran DI. Data kemampuan berpikir kreatif dikumpulkan dengan 15 butir soal esai dengan materi usaha dan energi, serta momentum dan impuls. Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif dan ANAKOVA. Hasil penelitian ini mengungkapkan adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif fisika antara siswa yang belajar dengan PBLFC, PTFC, dan DI. Hasil Uji BNt (Beda Nyata terkecil) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif fisika siswa yang belajar dengan PBLFC lebih tinggi dibandingkan dengan PTFC dan DI. Pembelajaran aktif dengan *flipped classroom* perlu dikembangkan dalam pembelajaran fisika untuk mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata kunci: *problem based learning, flipped classroom, kemampuan berfikir kreatif*

THE EFFECT OF PROBLEM-BASED LEARNING FLIPPED CLASSROOM TOWARDS PHYSICS CREATIVE-THINKING ABILITY

Abstract

This study was aimed at describing the differences in the creative-thinking abilities of the students who learn physics using the problem-based learning model with flipped classroom (PBLFC), traditional learning model with flipped classroom (TLFC), and traditional learning models with direct instruction (TLDI). A quasi-experimental with a one-way pretest-posttest non-equivalent control group design was used in this study. The sample consisted of 86 high school students divided into 3 classes. The experimental class 1 implemented PBLFC, experimental class 2 implemented TLFC, and the control class implemented TLDI learning. The data on the ability to think creatively were collected using 15 essay item tests with material on effort and energy, and momentum and impulses. The data then were analyzed by descriptive analysis and ANACOVA. The results of this study show that there are significant differences in the ability to think creatively between physics students who study with PBLFC, TLFC, and TLDI. Least Significant Difference (LSD) test results show that the creative thinking abilities of students who learn physics with PBLFC are higher than those with TLFC and TLDI. Active learning with flipped classroom needs to be developed in physics learning to encourage students' creative-thinking abilities.

Keywords: *problem-based learning, flipped classroom model, creative thinking*

PENDAHULUAN

Partnership for 21st Century Learning mengembangkan sebuah *framework* pembelajaran yang menuntut siswa untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan di bidang teknologi, media, dan informasi. *Framework* pembelajaran abad 21 ini meliputi *critical thinking, communication, collaboration skills, and creative thinking* (Hidayah, Salimi, & Susiani, 2017). Siswa seharusnya memiliki keterampilan berpikir kritis dan kreatif, kemampuan literasi, menguasai teknologi informasi, serta terampil berkomunikasi untuk memenuhi tuntutan pembelajaran di abad 21. Keterampilan-keterampilan tersebut mendorong terbentuknya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, terutama dalam mengembangkan dan menggunakan kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif sangat penting dikembangkan untuk membantu memecahkan permasalahan, dan mencari alternatif pemecahan masalah. Berpikir kreatif ini akan menjadi bekal untuk menghadapi permasalahan yang ada terutama dalam era globalisasi ini. Pentingnya pengembangan berpikir kreatif juga dituangkan di dalam tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pemberdayaan berpikir kreatif pada proses pembelajaran di sekolah akan menginternalkan watak ataupun kecenderungan siswa untuk dapat berpikir kreatif (UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003).

Pembelajaran fisika memerlukan banyak keterampilan dasar dan kemampuan berpikir untuk memecahkan masalah. Pembelajaran fisika seharusnya dilakukan dengan pendekatan ilmiah. Siswa tidak

hanya dituntut untuk memperoleh nilai yang bagus akan tetapi juga harus mampu menerapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kreatif yang dibutuhkan dalam menemukan konsep-konsep fisika. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan menerapkan berbagai pengetahuan dan keterampilan untuk menghasilkan ide-ide baru dan kemampuan mengevaluasi, menguraikan, dan memilih ide (Triyono, Senam, Jumadi, & Wilujeng, 2017). Sesuai dengan kerangka Kurikulum 2013, tujuan pembelajaran fisika adalah menguasai konsep, prinsip, dan mempunyai keterampilan untuk mengembangkan pengetahuan dan sikap percaya diri sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi serta mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Pembelajaran fisika yang menerapkan Kurikulum 2013 memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Berkenaan dengan penerapan Kurikulum 2013 dalam pembelajaran fisika, seyogyanya mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kenyataannya, kemampuan berpikir kreatif di Indonesia masih rendah. Berdasarkan penelitian Reynawati dan Purnomo (2018) menunjukkan bahwa skor rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 28,53 dengan kategori kurang kreatif. Berdasarkan penelitian Rizal, Amrita, dan Darsono (2018) menunjukkan bahwa siswa belum mampu melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka. Selanjutnya penelitian Sirait, Sinaga, dan Mulyono (2018) menyatakan bahwa hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa kurang optimal, siswa hanya dapat menjawab dengan memberikan satu solusi sehingga jika dilihat dari dimensi kemampuan berpikir kreatif untuk dimensi

kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas masih kurang.

Hasil kedua survei dan beberapa penelitian tersebut menimbulkan kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Kesenjangan ini disebabkan pemilihan model pembelajaran yang diterapkan masih kurang tepat. Model pembelajaran yang masih diterapkan pada saat ini yaitu model pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran konvensional cenderung berjalan satu arah yaitu dari guru ke siswa. Berdasarkan penelitian Reynawati dan Purnomo (2018) penyebab dari masalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa adalah guru pada umumnya belum melaksanakan pembelajaran yang menekankan pada proses kemampuan berpikir terutama berpikir kreatif. Selain itu guru masih menggunakan model pembelajaran tradisional yang masih bersifat *teacher centered*. Hal senada juga diungkapkan oleh Rizal *et al.* (2018) penyebab dari rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih bersifat konvensional. Model pembelajaran konvensional ini belum mampu mengembangkan secara optimal kemampuan HOTS siswa. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Sirait *et al.* (2018) penyebab rendahnya hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa salah satunya adalah gaya belajar dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah. Model pembelajaran konvensional ini seringkali didominasi oleh guru sehingga siswa hanya menerima informasi yang diperlukan untuk menghafal. Penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model pembelajaran yang diterapkan di sekolah cenderung gurunya menggunakan model pembelajaran konvensional (Septiana & Ikhsan, 2017) dan pembelajaran masih

berpusat pada guru sehingga guru lebih aktif daripada siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung (Sihaloho, Sahyar, & Ginting, 2017).

Gagasan baru dalam pemilihan model untuk pembelajaran fisika yang diterapkan di sekolah perlu dilakukan agar kemampuan berpikir kreatif siswa optimal. Salah satu model yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif fisika yaitu model *problem-based learning* yang dikombinasikan dengan model *flipped classroom* yang selanjutnya disebut sebagai PBLFC. Model *flipped classroom* adalah model pembelajaran dengan sistem belajar di rumah kemudian mendiskusikan materi di kelas. Model ini lebih menekankan pada cara memanfaatkan waktu di kelas agar pembelajaran menjadi bermutu dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, strategi memanfaatkan teknologi pada model *flipped classroom* mendukung materi pelajaran tambahan bagi siswa yang dapat diakses melalui media *online* maupun *offline*.

Model pembelajaran *flipped classroom* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model PBLFC. Pada tipe model ini, siswa mengeksplorasi masalah dan belajar melalui proses. Guru memberikan permasalahan, kemudian siswa jawaban atas permasalahan tersebut melalui berbagai sumber. Pada model PBLFC ini, siswa mendiskusikan pemecahan permasalahan yang telah disediakan oleh guru dengan teman sejawatnya. Sebelum diberikan permasalahan, guru sudah mengunggah terlebih dahulu video pembelajaran dengan materi yang akan dibahas di dalam kelas. Di dalam kelas, siswa bisa langsung berdiskusi dengan teman sejawatnya terkait permasalahan yang diberikan dan dapat menemukan penyelesaian permasalahan tersebut melalui sumber belajar yang berupa video pembelajaran yang telah

diberikan oleh guru. Dengan demikian, model ini dapat merangsang siswa untuk belajar menemukan konsep yang digunakan untuk memecahkan masalah. Model *problem-based learning* memiliki karakteristik yaitu pembelajaran berpusat pada siswa, menggunakan masalah-masalah kontekstual, mengaktifkan keikutsertaan siswa dalam pengalaman belajar, membentuk siswa menjadi pemikir fleksibel dalam pemecahan masalah (Djidu & Jailani, 2018).

Berdasarkan hal tersebut, model PBLFC ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan penelitian Reynawati dan Purnomo (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah mampu mengembangkan kemampuan bernalar dalam berpikir analisis induktif dan deduktif dalam menggunakan konsep dan prinsip IPA. Model *problem-based learning* adalah salah satu alternatif untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Selanjutnya penelitian Cakiroglu dan Ozturk (2017) menyatakan bahwa model PBLFC merupakan kegiatan pembelajaran berbasis masalah yang dilakukan di kelas terbalik. Model ini mampu untuk mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah, kreativitas, dan produktivitas. Siswa dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, belajar mandiri, belajar otentik dan pengembangan keterampilan dalam berkelompok. Model PBLFC merupakan model gabungan yang memanfaatkan teknologi pembelajaran dan mendukung pembelajaran yang otentik (Chis, Moldovan, Murphy, Pathak, & Muntean, 2018).

Bukti secara empiris yang mendukung mengenai dampak positif model PBLFC terhadap kemampuan berpikir kreatif, diberikan oleh beberapa hasil penelitian, yaitu penelitian Reynawati dan Purnomo (2018) mengungkapkan bahwa terdapat

perbedaan secara signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan model *problem-based learning*. Cakiroglu dan Ozturk (2017) menyatakan meningkatnya kemampuan siswa dengan menerapkan model PBLFC dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Model PBLFC mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa dengan berbantuan video pembelajaran (Chis *et al.*, 2018). Berkaitan dengan hal tersebut, maka dipandang perlu mengoptimalkan kualitas pembelajaran fisika dengan model PBLFC diyakini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif fisika siswa.

METODE

Penelitian ini didesain sebagai eksperimen semu (*quasi experiment research*). Desain yang digunakan dalam penelitian eksperimen semu ini adalah *one way pretest-posttest non-equivalent control group design*. Pada penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas penelitian ini adalah model pembelajaran, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMA Negeri 1 Penebel yang menerapkan Kurikulum 2013 pada Semester 2 Tahun Ajaran 2018/2019 yang terdistribusi ke dalam 4 kelas yaitu X MIPA 1, X MIPA 2, X MIPA 3, dan X MIPA 4. Semua kelas dalam populasi tersebut terdistribusi homogen secara akademik. Jumlah populasi yaitu 116 siswa.

Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik pembagian acak. Pemilihan sampel dalam penelitian ini tidak langsung dilakukan pengacakan individu dalam populasi dikarenakan individu dalam populasi sudah terdistribusi ke dalam masing-masing kelas. Peneliti memilih 3

kelas sebagai sampel dari 4 kelas yang ada. Tiga kelas yang terpilih diundi kembali untuk menentukan perlakuan yang akan diberikan kepada masing-masing kelas. Kelas eksperimen pertama mendapatkan perlakuan pembelajaran PBLFC, kelas eksperimen kedua mendapatkan perlakuan pembelajaran tradisional dengan *flipped classroom* (PTFC), dan kelas kontrol mendapat perlakuan pembelajaran tradisional dengan *direct instruction* (DI).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi kemampuan berpikir kreatif fisika awal siswa berupa skor-skor *pretest* dan kemampuan berpikir kreatif fisika siswa berupa skor-skor *posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes esai yang terdiri dari 15 butir soal dengan materi usaha dan energi, serta momentum dan impuls. Rentang skor setiap butir soal adalah 0-4.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah tes kemampuan berpikir kreatif yang berjumlah 15 butir, dengan konsistensi internal butir bergerak dari $\gamma = 0,388$ s/d $\gamma = 0,772$ dan reliabilitas tes adalah $\alpha = 0,897$ dengan klasifikasi sangat tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tes yang digunakan reliabel untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kovarian (ANAKOVA) satu jalur dan telah melalui uji asumsi yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linearitas. Sebagai tindak

lanjut uji ANKOVA dilakukan uji signifikansi nilai rata-rata antarkelompok yang menggunakan *Least Significant Deference* (LSD).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi umum kemampuan berpikir kreatif fisika memaparkan tentang distribusi frekuensi, nilai rata-rata, dan standar deviasi siswa untuk masing-masing kelompok perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model PBLFC, pembelajaran dengan menggunakan model PTFC, dan pembelajaran dengan menggunakan model DI. Jumlah anggota sampel setiap perlakuan adalah berbeda, total anggota sampel dari ketiga kelompok perlakuan adalah 86 siswa. Data kemampuan berpikir kreatif fisika ini terdiri dari 15 soal esai dengan skor maksimum setiap butir tesnya yaitu 4 dan skor minimumnya yaitu 0 sehingga total skor maksimum ideal dari tes kemampuan berpikir kreatif adalah 60 dan total skor minimumnya adalah 0.

Nilai kemampuan berpikir kreatif fisika yang dianalisis secara deskriptif diperoleh dari konversi skor kemampuan berpikir kreatif ke dalam skala 100 dengan cara membandingkan skor yang diperoleh setiap siswa terhadap skor maksimum kemampuan berpikir kreatif dan dikalikan dengan 100.

Nilai rata-rata dan standar deviasi kemampuan berpikir kreatif fisika awal siswa (*pretest*) untuk kelompok PBLFC,

Tabel 1
Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi Pretest Siswa

Kelas	Metode Pembelajaran	Jml Siswa	Nilai Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen 1	PBLFC	30	13,67	5,09
Eksperimen 2	PTFC	30	13,39	5,76
Kontrol	DI	26	11,41	4,64

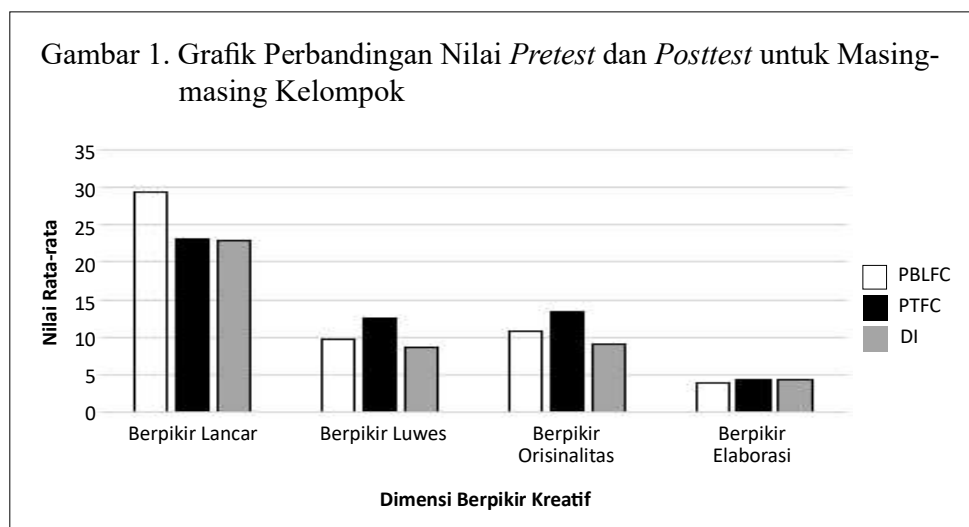
PTFC, dan PK disajikan pada Tabel 1. Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika awal siswa (*pretest*) pada kelompok PBLFC adalah 13,67 yang berada pada kategori sangat rendah dengan standar deviasi = 5,09. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika awal siswa (*pretest*) pada kelompok PTFC adalah 13,39 yang berada pada kategori sangat rendah dengan standar deviasi = 5,76. berada pada kategori sangat rendah. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika awal siswa (*pretest*) pada kelompok DI adalah 11,41 yang dengan standar deviasi = 4,64. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika awal siswa (*pretest*) pada kelompok PBLFC relatif lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok PTFC dan kelompok DI.

Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa setiap dimensi untuk kelompok PBLFC, PTFC, dan DI disajikan pada Tabel 2. Tabel 2 menunjukkan bahwa pada kelompok PBLFC nilai rata-rata untuk masing-masing dimensi kemampuan berpikir kreatif awal siswa lebih besar daripada nilai rata-rata pada kelompok PTFC dan DI. Dimensi berpikir lancar merupakan dimensi yang pencapaian nilainya paling tinggi yaitu 29,38 pada kelompok PBLFC; 23,13 pada kelompok PTFC; dan 22,84 pada kelompok DI. Sesuai dengan Tabel 2, maka grafik nilai rata-rata setiap dimensi kemampuan berpikir kreatif awal siswa untuk masing-masing kelompok perlakuan disajikan pada Gambar 1.

Nilai rata-rata dan standar deviasi kemampuan berpikir kreatif fisika awal

Tabel 2
Nilai Rata-rata untuk Masing-masing Dimensi Kemampuan Berpikir Kreatif Awal Siswa

Kelompok	Berpikir Lancar	Berpikir Luwes	Berpikir Orisinalitas	Berpikir Elaborasi	Rata-rata Total
PBLFC	29,38	9,72	10,83	3,75	53,68
PTFC	23,13	12,50	13,33	4,38	53,33
DI	22,84	8,65	9,13	4,33	44,95



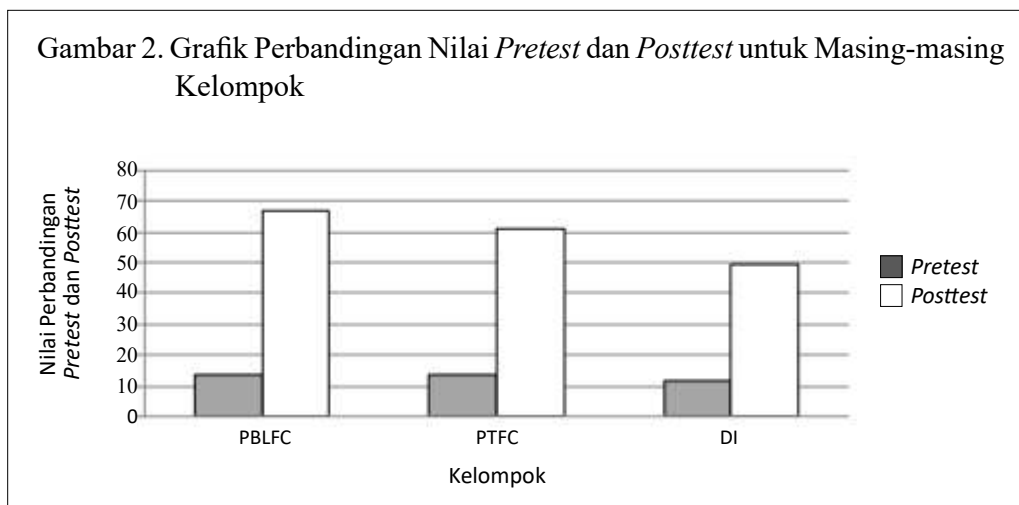
siswa (*pretest*) untuk kelompok PBLFC, PTFC, dan DI disajikan pada Tabel 3. Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika siswa (*posttest*) pada kelompok PBLFC adalah 67,28 yang berada pada kategori cukup dengan standar deviasi =7,27. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika siswa (*posttest*) pada kelompok PTFC adalah 61,00 yang berada pada kategori cukup dengan standar deviasi=5,13. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika siswa (*posttest*) pada kelompok DI adalah 49,49 yang berada pada kategori rendah dengan standar deviasi =8,65. Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika siswa (*posttest*) pada kelompok PBLFC relatif lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok PTFC dan kelompok DI.

Peningkatan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada kelompok PBLFC sebesar 53,61; pada kelompok PTFC sebesar 47,61; dan pada kelompok DI sebesar 38,08. Secara grafik, perbandingan antara kelompok PBLFC, PTFC, dan DI dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika awal siswa dan kemampuan berpikir kreatif fisika siswa yang seperti pada Gambar 2.

Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa setiap dimensi untuk kelompok PBLFC, PTFC, dan DI disajikan pada Tabel 4. Tabel 4 menunjukkan bahwa pada kelompok PBLFC nilai rata-rata untuk masing-masing dimensi kemampuan berpikir kreatif lebih besar daripada nilai rata-rata pada kelompok PTFC dan DI. Dimensi berpikir orisinalitas merupakan dimensi yang pencapaian nilainya paling tinggi yaitu 81,88 pada kelompok PBLFC

Tabel 3
Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi Posttest Siswa

Kelas	Metode Pembelajaran	Jml Siswa	Nilai Rata-rata	Standar Deviasi
X MIA 1	PBLFC	30	67,28	7,27
X MIA 4	PTFC	30	61,00	5,13
X MIA 2	DI	26	49,49	8,65



Tabel 4

Skor Rata-rata untuk Masing-masing Dimensi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Kelompok	Berpikir	Berpikir	Berpikir	Berpikir	Rata-rata Total
	Lancar	Luwes	Orisinalitas	Elaborasi	
PBLFC	71,88	65,83	81,88	49,17	268,75
PTFC	59,58	58,89	81,88	43,13	243,47
DI	53,37	51,60	68,03	25,48	198,48

dan PTFC dan 68,03 pada kelompok DI. Hal ini menggambarkan bahwa PBLFC mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif terutama pada dimensi berpikir orisinalitas.

Dimensi berpikir orisinalitas merupakan kemampuan berpikir siswa untuk menemukan penyelesaian baru setelah mendengarkan gagasan-gagasan baru. Hal ini berkaitan dengan sintaks dari model PBLFC yaitu pada sintaks menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan dan menyimpulkan alternatif-alternatif pemecahan secara kolaboratif yang mampu mengoptimalkan dimensi-dimensi berpikir kreatif, terutama pada dimensi orisinalitas.

Pada sintaks ini kemampuan berpikir orisinal dikembangkan dalam menyelesaikan masalah yang diberikan dengan penyelesaian yang baru berdasarkan pemahaman terhadap materi yang diperoleh melalui video pembelajaran. Selain itu, pada sintaks menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan, siswa dituntut untuk menyempurnakan kembali perumusan masalah dengan merefleksikannya melalui gambaran nyata yang mereka telah pahami melalui video pembelajaran. Sedangkan pada sintaks menyimpulkan alternatif-alternatif pemecahan secara kolaboratif, siswa mendiskusikan data dan informasi yang relevan dengan permasalahan. Setiap anggota kelompok mulai bergelut untuk mendiskusikan permasalahan dari berbagai sudut pandang. Kolaborasi pada tahap ini menjadi mediasi untuk menghimpun

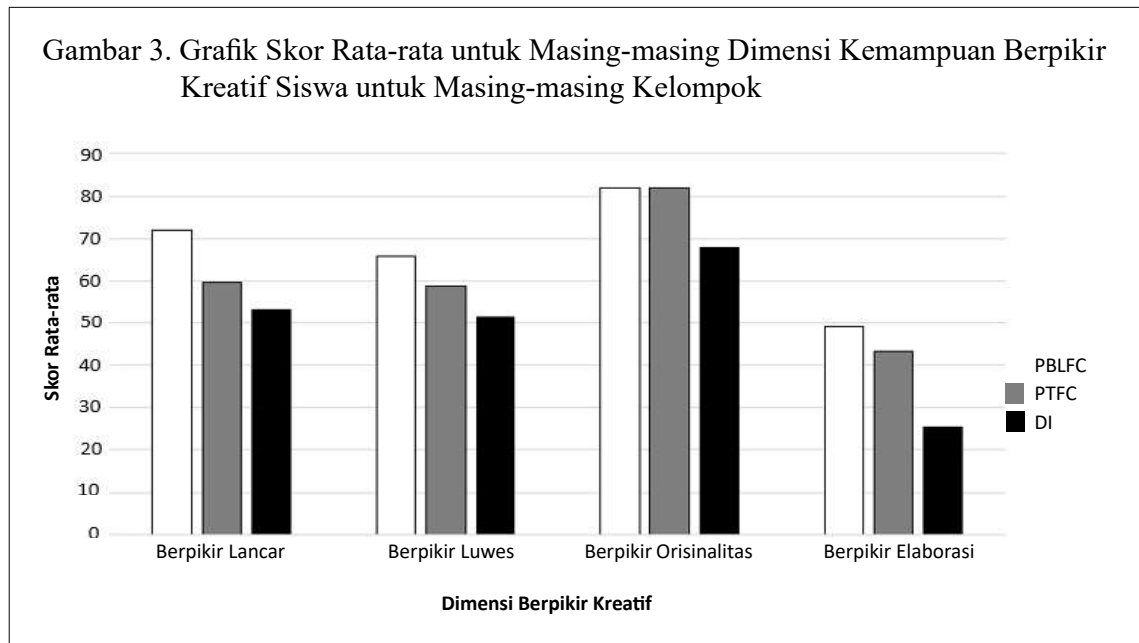
sejumlah alternatif pemecahan masalah yang menghasilkan alternatif yang lebih baik daripada melakukannya secara individual.

Sesuai dengan Tabel 4, maka grafik nilai rata-rata setiap dimensi kemampuan berpikir kreatif siswa untuk masing-masing kelompok perlakuan disajikan pada Gambar 3. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini yaitu terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif fisika antara siswa yang belajar dengan model PBLFC, PTFC, dan model pembelajaran konvensional (DI).

Data penelitian telah diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan bantuan *SPSS 25 for Windows*. Uji asumsi pertama yaitu uji normalitas data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test*. Ringkasan hasil uji normalitas ditunjukkan pada Tabel 5. Tabel 5 menunjukkan bahwa data hasil penelitian terdistribusi normal (*sig.*>0,05). Uji asumsi kedua yaitu uji homogenitas menggunakan *Levene's Test of Equality Variance*.

Ringkasan hasil uji homogenitas ditunjukkan pada Tabel 6. Tabel 6 menunjukkan bahwa varian antar kelompok adalah homogen (*sig.*>0,05). Uji asumsi ketiga yaitu uji linearitas antara skor *pretest* dan skor *posttest* kemampuan berpikir kreatif fisika dari ketiga kelompok.

Ringkasan hasil uji linearitas ditunjukkan pada Tabel 7. Tabel 7 menunjukkan bahwa data hasil penelitian ketiga kelompok bersifat linier (*sig linearity* <0,05 dan *sig deviation from linearity* >0,05).



Tabel 5

Ringkasan Hasil Pengujian Normalitas Data

Unit Analysis		Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	df	Sig.
Pretest	PBLFC	0,140	30	0,136
	PTFC	0,123	30	0,200
	DI	0,120	26	0,200
Posttest	PBLFC	0,133	30	0,184
	PTFC	0,156	30	0,060
	DI	0,103	26	0,200

Tabel 6

Ringkasan Hasil Pengujian Homogenitas Varian Antarkelompok

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Pretest	Based on mean	0,219	2	83	0,804
	Based on median	0,191	2	83	0,827
	Based on median and with adjusted df	0,191	2	78,921	0,827
	Based on trimmed mean	0,225	2	83	0,799
Posttest	Based on mean	2,908	2	83	0,060
	Based on median	2,771	2	83	0,068
	Based on median and with adjusted df	2,771	2	74,988	0,069
	Based on trimmed mean	2,862	2	83	0,063

Hasil dari ANAKOVA kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan perbedaan model pembelajaran yang diberikan ditunjukkan pada Tabel 8. Tabel 8 menunjukkan bahwa *pertama*, pengaruh kemampuan berpikir kreatif fisika awal siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif fisika siswa menunjukkan nilai statistik $F^*=13,725$ dengan nilai signifikansi 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05; yang berarti bahwa terdapat pengaruh signifikan antara kovariat kemampuan berpikir kreatif fisika awal dengan kemampuan berpikir kreatif. *Kedua*, pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat (kemampuan berpikir kreatif fisika siswa) diperoleh nilai statistik $F^*=43,289$ dengan angka signifikansi

0,001. Jadi, variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan berpikir kreatif fisika siswa secara signifikan $\alpha < 0,05$ dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.. *Ketiga*, nilai *R squared* yang diperoleh berdasarkan hasil analisis adalah $R^2=0,587$ yang mengindikasikan bahwa besarnya kontribusi model pembelajaran terhadap perbedaan kemampuan berpikir kreatif fisika siswa antara ketiga kelompok adalah 0,587 atau 58,7%.

Tindak lanjut dari analisis kovarian yaitu analisis signifikansi perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika siswa antara kelompok siswa yang menggunakan model PBLFC, model PTFC, dan model DI melalui LSD (*Least Significant Difference*).

Tabel 7
Ringkasan Hasil Uji Linearitas

Unit Analysis	Criteria	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Posttest*Pretest	Between Groups (Combined)	2221,688	13	170,899	1,912	0,043
	Linearity	1310,801	1	1310,801	14,666	0,000
	Deviation from Linearity	910,888	12	75,907	0,849	0,600
Within Groups		6435,034	72	89,375		
Total		8656,723	85			

Tabel 8
Ringkasan Hasil ANAKOVA untuk Pengujian Hipotesis

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	5083,490 ^a	3	1694,497	38,886	0,000
Intercept	32751,659	1	32751,659	751,598	0,000
Pretest	598,087	1	598,087	13,725	0,000
Model	3772,689	2	1886,344	43,289	0,000
Error	3573,233	82	43,576		
Total	315266,378	86			
Corrected Total	8656,723	85			

Keterangan: a. $R^2=0,587$ (*Adjusted R Squared*=0,572)

Nilai rata-rata terestimasi dan standar deviasi kemampuan berpikir kreatif fisika siswa pada masing-masing kelompok disajikan pada Tabel 9. Tabel 9 memaparkan signifikansi nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika siswa antara kelompok PBLFC, PTFC, dan DI yang telah dianalisis dengan metode LSD. Ringkasan hasil uji signifikansi perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika siswa pada kelompok PBLFC, PTFC, dan DI disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10 menunjukkan bahwa perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika antara kelompok PBLFC dengan PTFC yaitu $\Delta\mu = \mu(I) - \mu(J) = 6,135$ dengan standar deviasi 1,705 dan signifikansi sebesar 0,001. Angka signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05; sedangkan nilai $\Delta\mu$ lebih besar dari nilai LSD. Berdasarkan perhitungan nilai LSD diperoleh sebesar

4,250. Hal ini berarti terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika siswa antara kelompok PBLFC dengan PTFC. Selanjutnya, perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika antara kelompok kreatif fisika antara kelompok PBLFC dengan DI yaitu $\Delta\mu = \mu(I) - \mu(J) = 16,629$; dengan standar deviasi 1,796 dan signifikansi sebesar 0,001. Angka signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05; sedangkan nilai $\Delta\mu$ lebih besar dari nilai LSD. Hal ini berarti terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika siswa antara kelompok PBLFC dengan DI. Perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika antara kelompok PTFC dengan DI yaitu $\Delta\mu = \mu(I) - \mu(J) = 10,494$ dengan standar deviasi 1,790 dan signifikansi sebesar 0,001. Angka signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05; sedangkan

Tabel 9
Nilai Rata-rata Terestimasi dan Standar Deviasi Prestasi Belajar Fisika Kelompok PBLFC, PTFC, dan DI

Metode	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
PBLFC	66,877	1,210	64,740	69,284
PTFC	60,742	1,207	58,340	63,143
DI	50,248	1,311	47,641	52,856

Tabel 10
Hasil Signifikansi Perbedaan Nilai Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Siswa antara Kelompok PBLFC, PTFC, dan DI

(I) Metode	(J) Metode	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.
PBLFC	PTFC	6,135	1,705	0,001
	DI	16,629	1,796	0,000
PTFC	PBLFC	-6,135	1,705	0,001
	DI	10,494	1,790	0,000
DI	PBLFC	-16,629	1,796	0,000
	PTFC	-10,494	1,790	0,000

nilai $\Delta\mu$ lebih besar dari nilai LSD. Hal ini berarti terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika siswa antara kelompok PTFC dengan DI. Kemampuan berpikir kreatif fisika yang dicapai oleh siswa yang belajar dengan PBLFC lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan PTFC dan DI. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan PBLFC relatif lebih baik dibandingkan dengan PTFC dan DI.

Hasil analisis deskriptif mendeskripsikan perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika awal siswa antara kelompok PBLFC, PTFC, dan DI. Secara umum, nilai rata-rata hasil kemampuan berpikir kreatif fisika awal siswa (*pretest*) pada kelompok siswa yang belajar dengan PBLFC lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar dengan PTFC dan DI. Namun, nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika awal siswa masih tergolong sangat rendah.

Rendahnya nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika awal siswa dipengaruhi oleh berbagai macam faktor baik faktor internal siswa maupun faktor eksternal siswa. Selain itu, rendahnya kemampuan berpikir kreatif fisika awal siswa juga disebabkan oleh siswa yang belum pernah mempelajari materi usaha dan energi serta momentum dan impuls pada jenjang pendidikan sebelumnya (SMP) ataupun semester sebelumnya. Hal tersebut menyebabkan secara umum siswa belum mengetahui tentang materi usaha dan energi serta momentum dan impuls sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan terhadap ketiga kelompok tersebut hasilnya terlihat bahwa ada perbedaan antara nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika siswa antara ketiga kelompok. Kelompok PBLFC memperoleh

nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok PTFC dan DI.

Berdasarkan hasil analisis kovarian pada penelitian ini menunjukkan beberapa hal sebagai berikut. *Pertama*, terdapat pengaruh yang signifikan ($\alpha < 0,05$) antara variabel kovariat kemampuan berpikir kreatif awal siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi secara signifikan oleh variabel kovariat. Pengaruh variabel kovariat yang signifikan ini tereliminasi dengan menggunakan ANAKOVA sehingga hubungan antarkemampuan berpikir kreatif pada penelitian ini tidak terganggu oleh variabel bebas.

Kedua, terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang belajar dengan model PBLFC, model PTFC, dan model DI. *Ketiga*, kemampuan berpikir kreatif siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model PBLFC secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model PTFC maupun model DI.

Keempat, hasil tindak lanjut uji LSD menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif fisika siswa yang belajar dengan PBLFC lebih baik diterapkan dibandingkan dengan PTFC dan DI. Maka dengan demikian pengaruh PBLFC terhadap kemampuan berpikir kreatif fisika secara statistik lebih unggul dibandingkan dengan pengaruh PTFC dan DI terhadap kemampuan berpikir kreatif fisika.

PBLFC dan PTFC merupakan model yang sama-sama menggunakan model *flipped classroom*. Akan tetapi, PBLFC dipadukan dengan model *problem-based learning* sedangkan PTFC dipadukan dengan model pembelajaran *traditional learning*. Model *problem-based learning* ini merupakan model yang dirancang untuk membantu siswa dalam mengembangkan

kemampuan berpikir kreatif, memecahkan masalah, dan menjadikan siswa pembelajar mandiri. Selain itu, siswa juga dapat mencari konsep yang dipelajari dengan memanfaatkan sumber dan media baik cetak maupun *online*.

Mengacu pada nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) di SMA Negeri 1 Penebel sebesar 70,00; maka nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif fisika pada kelas yang menerapkan PBLFC dan PTFC belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hal ini diakibatkan oleh kemampuan berpikir kreatif memerlukan waktu yang relatif lama dan harus dilakukan secara kontinu untuk dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Geminiawan (2018, p. 98) menemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang diperoleh setelah diberikan perlakuan masih berkategori kurang. Hal ini disebabkan oleh kemampuan berpikir kreatif setiap siswa berbeda-beda secara alami (faktor internal) sehingga tidak seluruh siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara optimal dalam waktu yang relatif singkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Hasanah, Darmawan, dan Nanang (2019) mengungkapkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dalam kategori sedang. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya latihan secara kontinu yang dilakukan oleh siswa untuk menguasai keempat dimensi dari berpikir kreatif dan keterbatasan waktu yang menyebabkan tidak ada pemantauan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa ketika siswa telah selesai mengerjakan tugas maka siswa sudah dianggap menguasai keempat dimensi dari kemampuan berpikir kreatif.

Temuan penelitian oleh Trianggo dan Yuanita (2018) mengungkapkan bahwa

kemampuan berpikir kreatif harus dilakukan dalam waktu yang relatif lama dan secara kontinu. Selain itu, potensi kemampuan berpikir kreatif setiap orang berbeda-beda baik dari sudut pandang maupun dari karakteristik berpikir kreatif yang dimilikinya. Kemampuan berpikir kreatif seseorang dipengaruhi oleh karakteristik pribadi, karakter permasalahan, dan sudut pandang seseorang.

Model PBLFC lebih mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan model PTFC dan DI. Namun, terdapat beberapa hal yang menyebabkan masih banyak siswa pada kelompok PBLFC, PTFC, dan DI yang belum mampu mencapai kemampuan berpikir kreatif pada kategori sangat tinggi.

Pertama, pada awal pertemuan siswa belum mampu menyesuaikan diri dengan model PBLFC dan PTFC karena siswa masih terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan di sekolah. *Kedua*, siswa juga belum terbiasa dengan LKS PBLFC yang disediakan sehingga menghabiskan banyak waktu untuk menuntun mereka dalam mengerjakan LKS tersebut.

Ketiga, penggunaan *web* untuk model kelas terbalik juga menjadi kendala dikarenakan sebelumnya siswa belum pernah menggunakan *web* tersebut dan masih belum terbiasa akan pembelajaran kelas terbalik ini. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang telat menerima informasi untuk menyelesaikan kuis di *web* tersebut dan masih kebingungan dalam menggunakan *web* tersebut.

Keempat, pada saat melakukan eksperimen di dalam kelas secara berkelompok, ada beberapa anggota kelompok yang hanya berdiam saja dan mengandalkan temannya untuk melakukan eksperimen sehingga siswa yang tidak ikut melakukan eksperimen tidak mengeksplor pengetahuannya secara aktif.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut antara lain. *Pertama*, menekankan kepada siswa bahwa aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran diobservasi baik kerja kelompok, praktikum, dan lain-lain. Hal ini dilakukan agar siswa dalam proses pembelajaran dapat memahami dan melaksanakan proses pembelajaran secara optimal.

Kedua, sebelum memberikan LKS kepada siswa, terlebih dahulu guru menyampaikan petunjuk pengerjaan dengan baik agar seluruh komponen dalam LKS dapat diselesaikan dengan baik oleh siswanya, mengingatkan siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang mengacu pada LKS. *Ketiga*, sebelum mempergunakan *web edmodo* tersebut, sebaiknya siswa diberikan petunjuk secara detail terkait penggunaan web itu dalam proses pembelajaran nanti. Selain itu, sebelum meng-*upload* kuis hendaknya guru memberikan informasi kepada siswa agar tidak ada siswa yang telat untuk mengerjakan kuis.

Keempat, mengoptimalkan peran guru untuk memberikan bimbingan kepada masing-masing kelompok sehingga kegiatan pembelajaran berjalan optimal. Ditekankan kepada siswa dalam pelaksanaan eksperimen, siswa akan diobservasi sehingga tidak ada siswa yang hanya mengandalkan temannya untuk melakukan eksperimen.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut. *Pertama*, rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar dengan menggunakan model PBLFC berbeda dengan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar dengan menggunakan model PTFC dan model DI. Perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif antartiga kelompok menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada kelas yang menggunakan

PBLFC lebih tinggi dibandingkan dengan kelas menggunakan yang PTFC dan DI.

Kedua, pembelajaran dengan menggunakan PBLFC relatif lebih baik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dibandingkan dengan menggunakan PTFC dan DI. Kerelatifan unggulnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menggunakan PBLFC merupakan dampak dari LKS PBLFC yang membiasakan siswa berpikir kreatif untuk memberikan solusi pemecahan masalah. Hal ini akan membawa implikasi bahwa pembelajaran dengan menggunakan model membiasakan siswa dalam berpikir kreatif yang merupakan salah satu tuntutan untuk generasi muda pada abad ke-21. Sebaliknya, siswa yang belajar dengan menggunakan PTFC dan DI tidak merasakan pengalaman belajar yang membiasakan mereka untuk berpikir kreatif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang belajar menggunakan model PBLFC, model PTFC, dan model DI dalam pembelajaran fisika kelas X di SMA Negeri 1. Kelompok siswa yang belajar dengan model PBLFC memiliki kemampuan berpikir kreatif secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar dengan model PTFC. Kelompok siswa yang belajar dengan model PBLFC memiliki kemampuan berpikir kreatif secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar dengan model DI. Kelompok siswa yang belajar dengan model PTFC memiliki kemampuan berpikir kreatif secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar dengan model DI.

DAFTAR PUSTAKA

- Cakiroglu, U., & Ozturk, M. (2017). Flipped classroom with problem based activities: explore self-regulated learning in a programming language course. *Educational Technology & Society*, 20(1), 337-349. Diunduh dari <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>.
- Chis, A. E., Moldovan, A.-N., Murphy, L., Pathak, P., & Muntean, C. H. (2018). Investigating flipped classroom and problem-based learning in a programming module for computing conversion course. *Educational Technology & Society*, 21(4), 232-247. Diunduh dari <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>.
- Djidu, H., & Jailani. (2018). Pengembangan model pembelajaran kalkulus berbasis masalah. *Jurnal Kependidikan*, 2(1), 68-84. Diunduh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/12689/pdf>.
- Geminiawan, I. M. D. D. (2018). *Pengaruh pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap kemampuan berpikir kreatif dan sikap ilmiah siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Singaraja* (Skripsi tidak diterbitkan). Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Ganesha, Bali.
- Hasanah, E., Darmawan, D., & Nanang. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran articulate dalam metode problem-based learning (PBL) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 826-838. Diunduh dari <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/503>.
- Hidayah, R., Salimi, M., & Susiani, T. S. (2017). Critical thinking skill: Konsep dan indikator penilaian. *Jurnal Taman Cendekia*, 1(2), 127-133. Diunduh dari <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamancendekia/article/view/1945>.
- Presiden Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Reynawati, A., & Purnomo, T. (2018). Penerapan model problem-based learning pada materi pencemaran lingkungan untuk melatih keterampilan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Pendidikan Sains (PenSa)*, 6(2), 325-329. Diunduh dari <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>.
- Rizal, M., Amrita, A., & Darsono. (2018). Development of student worksheet problem-based learning model to increase higher order thinking skills. *IOSR International Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 8(2), 59-65. Diunduh dari www.iosrjournals.org.
- Septiana, K. G., & Ikhsan, J. (2017). Pengaruh penerapan multiple intelligences dengan model PBL terhadap pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kreatif. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains (JEMS)*, 5(1), 43-52. Diunduh dari <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JEMS>.
- Sihaloho, R. R., Sahyar, & Ginting, E. M. (2017). The effect of problem-based learning (PBL) model toward student's creative thinking and problem solving ability in senior high school. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 7(4), 11-18. Dari: www.iosrjournals.org.
- Sirait, A. R., Sinaga, B., & Mulyono. (2018). Analysis difficulty of mathematical creative thinking ability reviewed from learning styles through

- problem-based learning. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 5(10), 395-404. Diunduh dari www.iosrjournals.org.
- Trianggo, M. M., & Yuanita, S. (2018) Karakteristik keterampilan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah fisika berdasarkan gender. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 4(2), 98-106. Diunduh dari <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPFK>.
- Triyono, Senam, Jumadi, & Wilujeng, I. (2017). Pengaruh pembelajaran IPA berbasis creative problem solving terhadap kreativitas SMP. *Jurnal Kependidikan*, 1(2), 214-226. Diunduh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/9429/pdf>.
- Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Konsep dan implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.

PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS PROYEK UNTUK MEMOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH KEJURUAN

Silvia Oksa¹ dan Sunaryo Soenarto²

¹Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

²Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

email: silviaoksa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *e-modul* berbasis proyek yang layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Proses pengembangan meliputi produksi *e-modul*, validasi ahli materi dan ahli media, uji coba produk, dan revisi produk. Desain uji coba produk terdiri dari uji coba tahap awal kepada 7 siswa, uji coba lapangan skala kecil kepada 15 siswa, dan uji coba lapangan skala besar dengan melakukan praeksperimental kepada 32 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah skala analisis kebutuhan, skala kelayakan *e-modul* oleh para ahli, skala motivasi belajar, dan skala respons pengguna. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis proyek yang dihasilkan pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis.

Kata kunci: *e-modul, berbasis proyek, dasar desain grafis, motivasi*

PROJECT-BASED E-MODULE DEVELOPMENT TO IMPROVE STUDENT LEARNING MOTIVATION OF VOCATIONAL SCHOOL

Abstract

This study was aimed at developing a project-based e-module that is feasible and effective to improve student motivation in the Basic Graphic Design subject. This was a research and development research study using ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluation) model. The development process included the production of the e-modules, the validation by material and media experts, product trials, and product revisions. The product trial design consisted of an initial pilot test of 7 students, a small-scale field trial of 15 students, and a large-scale field trial by pre-experimental 32 students. The data collection instruments were the scale of needs analysis, eligibility of the e-modules by experts, learning motivation, and user responses. The data analysis technique was descriptive technique. The results show that the project-based e-module produced is feasible and effective to be used to increase the motivation of vocational student learning in the Basic Graphic Design subjects.

Keywords: *e-module, project based, basic graphic design, motivation*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) lebih mengutamakan pengembangan dalam

hal kemampuan dan sikap profesional, dan penyiapan peserta didik untuk dapat diterima pada jenis lapangan pekerjaan

tertentu (Presiden Republik Indonesia, 1990, p. 2). Selain itu, SMK juga menuntut peserta didik untuk memiliki sikap produktivitas yang tinggi agar tercipta standar lulusan yang memiliki kompetensi dan keterampilan. Hal tersebut sejalan dengan tuntutan pembelajaran pada abad 21 saat ini, yang mengintegrasikan kecakapan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran di sekolah melalui implementasi Kurikulum 2013 revisi 2017.

Struktur Kurikulum 2013 revisi 2017 pada SMK terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar (KI-KD) mata pelajaran muatan nasional (A), muatan kewilayahan (B), dasar bidang keahlian (C1), dasar program keahlian (C2), dan kompetensi keahlian (C3) (Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017, p. 141-142). Setiap satuan pendidikan kejuruan memiliki beberapa program keahlian, salah satunya Teknik Komputer dan Informatika dengan kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak, Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia, dan Sistem Informatika, Jaringan dan Aplikasi (Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017, p. 141-142). SMK Negeri 2 Sewon termasuk yang memiliki kompetensi keahlian multimedia di sekolahnya.

Kompetensi keahlian multimedia menuntut peserta didik untuk dapat menerapkan prinsip seni grafis dan animasi dalam penyajian dan memproduksi produk multimedia. Untuk memenuhi tuntutan tersebut, peserta didik diberikan beberapa mata pelajaran yang sesuai dengan program keahlian maupun kompetensi keahlian yang ditempuh selama belajar di SMK. Salah satu mata pelajaran program keahlian (C2) yang diberikan di SMK Negeri 2 Sewon adalah Dasar Desain Grafis (DDG) merupakan mata pelajaran produktif

yang terdiri dari kegiatan belajar teori dan praktik yang ditempuh siswa pada kelas X selama 2 semester atau 1 tahun pembelajaran.

Mata Pelajaran DDG bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dasar dan keterampilan siswa dalam menyampaikan komunikasi visual yang berbasis seni dan teknologi. Proses pembelajaran DDG didukung dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sehingga mengharuskan siswa untuk dapat mengoperasikan *software* pembelajaran desain grafis seperti *CorelDraw*, *Photoshop*, *Illustrator*, dan sebagainya. Salah satu kompetensi dasar Mata Pelajaran DDG yang menggunakan *software* pembelajaran desain grafis adalah pengolah gambar vektor dengan menggunakan *software* pembelajaran *CorelDraw* (Kemendikbud, 2017, p. 130).

Kompetensi dasar pengolah gambar vektor termasuk materi pembelajaran DDG yang membutuhkan pemahaman kognitif terhadap penggunaan fungsi antarmuka (*interface*), *tools*, dan fitur pada *software* pembelajaran *CorelDraw* dalam melakukan desain grafis. Namun, berdasarkan hasil wawancara bersama guru pengampu Mata Pelajaran DDG diperoleh informasi bahwa ketika kegiatan pembelajaran praktik menggunakan *software* pembelajaran, kemampuan siswa dalam mengoperasikan *software* pembelajaran desain grafis masih tergolong rendah, karena siswa yang menempuh mata pelajaran ini belum pernah mendapatkan pembelajaran desain grafis sebelumnya. Selain itu, belum adanya buku, modul maupun lembar kerja siswa (LKS) yang spesifik mengenai Mata Pelajaran DDG yang dapat digunakan.

Pembelajaran DDG dalam Kurikulum 2013 revisi 2017 juga menuntut agar pembelajaran berpusat pada siswa atau *student centered* yang melibatkan siswa

secara aktif dan mengarahkan siswa untuk menggali potensi yang mereka miliki. Namun, berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas X Multimedia diperoleh informasi bahwa siswa mengeluhkan kesulitan belajar pada kegiatan pembelajaran praktik menggunakan *software* pembelajaran desain grafis sebab tidak adanya buku, modul maupun LKS yang langsung mengacu pada langkah-langkah mendesain grafis. Hal tersebut menyebabkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran praktik siswa hanya berpatokan pada arahan dan instruksi yang diberikan oleh guru sehingga menghambat proses pembelajaran siswa yang memiliki kemampuan tinggi untuk melanjutkan materi pembelajaran berikutnya karena harus menunggu guru memberikan arahan kepada siswa yang memiliki kemampuan rendah.

Rendahnya motivasi belajar siswa terjadi akibat adanya rasa tidak tertarik terhadap materi pembelajaran dan menganggap materi pembelajaran tersebut tidak memiliki manfaat bagi siswa. Kurang tertariknya siswa terhadap materi pembelajaran DDG dikarenakan proses pembelajaran yang berlangsung hanya berpatokan pada penyampaian materi atau instruksi yang diberikan oleh guru. Selain itu, tidak adanya buku, modul maupun LKS yang dapat digunakan siswa untuk berlatih desain grafis pada saat jam pelajaran di sekolah maupun di luar sekolah.

Materi pembelajaran yang disampaikan guru yang tidak menarik perhatian siswa, menimbulkan masalah yang dihadapi berikutnya ialah siswa tidak dapat fokus dalam pembelajaran sehingga hasil belajar dari beberapa siswa pada Mata Pelajaran DDG masih rendah atau dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ujian tengah semester (UTS) siswa kelas X Multimedia pada Tahun Ajaran 2017/2018

berikut: presentase ketuntasan siswa kelas X Multimedia 1 sebesar 47,82% dengan nilai rata-rata sebesar 74,13; presentase ketuntasan siswa kelas X Multimedia 2 sebesar 45,45% dengan nilai rata-rata sebesar 74,32; dan presentase ketuntasan siswa kelas X Multimedia 3 sebesar 50,00% dengan nilai rata-rata sebesar 77,73.

Kegiatan pembelajaran produktif atau praktik sebaiknya dilakukan dengan menekankan pada proses memberi pengalaman kepada siswa dalam mengintegrasikan pengetahuan awal dengan pengetahuan yang sesuai konsep keilmuan yang dipelajari. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian dari Edgar Dale pada tahun 1969 yang menunjukkan bahwa jika siswa diberi kesempatan melakukan sesuatu dalam pembelajaran (*learning by doing*) siswa mampu mengingat sebanyak 90% materi (Warsono & Hariyanto, 2017, p. 12).

Siswa dikondisikan agar selalu terlibat dalam pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir, bekerja, serta merasa tentang yang sedang mereka lakukan sehingga terjadinya pembelajaran aktif (Silberman, 2016, p. 116). Pembelajaran aktif dapat diwujudkan melalui pembelajaran kolaboratif, yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar dalam mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki (DeWitt, Siraj, & Alias, 2014).

Proses mengintegrasikan pengetahuan awal siswa dengan konsep ilmu yang dipelajari tersebut tentu membutuhkan perantara atau media (*channel*) agar pesan atau pengetahuan mampu masuk ke dalam pemahaman siswa. Perantara yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad 21 ini berupa media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien dengan memanfaatkan teknologi komputer. Dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media belajar dapat menciptakan pembelajaran yang

interaktif, kolaboratif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa (Abidin, 2015, p. 97).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam menyalurkan pesan atau informasi serta dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Miarso, 2009, p. 458). Selain itu, media pembelajaran juga merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran (Suyantiningsih, Munawaroh, & Rahmadona, 2016).

Kecanggihan teknologi komputer pada saat ini memungkinkan untuk mendukung terciptanya media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas secara terpadu dan interaktif dalam menyajikan pesan pembelajaran tertentu (Warsita, 2008, p. 154). Penggunaan multimedia sebagai bahan ajar interaktif dalam proses pembelajaran dapat menyajikan sebuah materi pembelajaran yang memuat komponen multimedia seperti teks, grafik, gambar, suara, video, dan animasi. Namun, komponen multimedia tersebut harus diolah dan dimanipulasi serta dipadukan secara digital menggunakan perangkat komputer atau peralatan elektronik (Surjono, 2017, p. 2). Hasil penelitian yang dikemukakan oleh Hardiyantari (2017) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran berpengaruh dalam proses pembelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan untuk siswa SMK kelas X dengan hasil peningkatan skor (*gain score*) rata-rata siswa sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Multimedia pembelajaran termasuk bahan ajar noncetak yang membutuhkan bantuan komputer untuk menayangkan

pesan atau informasi untuk belajar (Prastowo, 2014, p. 42). Salah satu penyajian bahan ajar yang memanfaatkan teknologi audiovisual, berbasis komputer, dan multimedia adalah *e-book*. Buku elektronik atau biasa dikenal dengan *e-book* merupakan versi elektronik dari buku teks yang dapat dibaca melalui layar desktop atau laptop, atau perangkat portabel lainnya (Educause, 2006, p. 1). Selain itu, Enright (2014, p. 21) juga menyatakan bahwa *e-book* juga merupakan versi elektronik dari buku akademik, buku teks, buku referensi, monografi ilmiah, dan buku tahunan.

Penyajian bahan ajar yang memanfaatkan teknologi dan multimedia terus berkembang dari waktu ke waktu. Seperti modul pembelajaran cetak yang dapat ditransformasikan ke dalam bentuk elektronik atau digital sehingga disebut modul elektronik (*e-modul*). *E-modul* dikembangkan dengan menambahkan beberapa fitur yang spesifik seperti tautan *hypertext*, fungsi pencarian, dan multimedia (Anuradha & Usha, 2006). *E-modul* merupakan suatu bentuk penyajian bahan ajar mandiri yang dirancang untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil dan disajikan ke dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktif (Sugianto, Abdullah, Elvyanti, & Muladi, 2013). Pengorganisasian materi pembelajaran pada *e-modul* mengacu pada pembuatan urutan materi pembelajaran (*sequencing*), dan mengacu pada keterkaitan fakta, konsep, prosedur, serta prinsip pada materi pembelajaran kepada siswa (*synthesizing*) (Suyoso & Nurohman, 2014).

Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran yaitu melalui pembelajaran berbasis proyek

(*project-based learning*). Pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu pengajaran yang mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan suatu proyek sekolah (Warsono & Hariyanto, 2017, p. 153). Dalam proses pembelajaran berbasis proyek siswa akan merancang, melakukan pemecahan masalah, melaksanakan pengambilan keputusan, dan kegiatan penyelidikan sendiri dalam membuat sebuah proyek. Hasil akhir proyek tersebut berupa artefak yang meliputi karya ilmiah, suatu model, film, video, CD, DVD, dan lain sebagainya.

Sesuai dengan karakteristik Mata Pelajaran DDG yang merupakan pembelajaran produktif atau praktik dalam memahami konsep dan prinsip-prinsip desain grafis. Strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam penggunaan multimedia pembelajaran DDG adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Hal tersebut didukung oleh Atef dan Medhat (2015) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa lingkungan pembelajaran Desain Grafis lebih efektif dilaksanakan atas dasar pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, model pembelajaran ini diperlukan dalam pembelajaran DDG, karena dapat meningkatkan metakognitif siswa dalam memahami konsep dan prinsip desain grafis melalui pengalaman siswa sendiri dalam menciptakan produk.

Hal tersebut dibuktikan melalui hasil penelitian yang dilakukan oleh Herawati dan Muhtadi (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan modul elektronik (*e-modul*) dalam proses pembelajaran asam basa pada Mata Pelajaran Kimia efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Islam Al-Azhar Yogyakarta dengan presentase peningkatan

jumlah ketuntasan siswa sebesar 75,80%. Selain itu, didukung juga dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Warsita (2008, p. 137) bahwa media pembelajaran berbantuan komputer (*Computer Assisted Instructional/CAI*) menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Surjono (2017, p. 5) menambahkan bahwa salah satu cara meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan multimedia adalah dengan memberikan multimedia yang interaktif sehingga memberi kesempatan siswa untuk beraktivitas. Selain meningkatkan motivasi belajar, melalui media pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempelajari materi pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar yang lebih baik (Maswan & Muslimin, 2017, p. 121).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan *e-modul* berbasis proyek yang dihasilkan, dan mengetahui keefektifan *e-modul* berbasis proyek terhadap motivasi belajar siswa sekolah kejuruan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*). Desain penelitian dan pengembangan yang dikembangkan dalam penelitian ini mengadopsi dari model ADDIE yang meliputi lima tahapan. *Pertama, Analyze* (analisis). Menganalisis kebutuhan, situasi dan kondisi siswa, guru, serta sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran dengan melakukan penelitian tahap awal dan mengumpulkan data. *Kedua, Design* (desain). Produk *e-modul* Mata Pelajaran DDG didesain secara sistematis berdasarkan analisis desain instruksional.

Ketiga, Develop (pengembangan). Merealisasikan rancangan produk sebuah *e-modul* pada Mata Pelajaran DDG yang telah dibuat. *Keempat, Implement* (implementasi). Melakukan uji coba produk *e-modul* kepada ahli materi, ahli media, dan pengguna. *Kelima, Evaluate* (evaluasi). Melakukan penilaian *e-modul* melalui respons siswa terhadap penggunaan *e-modul* kemudian dilakukan revisi produk.

Uji coba produk melibatkan 54 siswa kelas X di SMK Negeri 2 Sewon. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan skala untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dan respons siswa terhadap media yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu memaparkan hasil pengembangan produk *e-modul* setelah diimplementasikan, dilakukan validasi dan kelayakan produk. Skala pengukuran untuk menentukan kategori kelayakan dari produk adalah dengan skala likert dengan skala 5. Tabel klasifikasi disusun menggunakan rumus (1) yaitu aturan yang sama dengan dasar jumlah skor responden, yaitu mencari skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas, dan jarak interval (Widoyoko, 2017, p. 11).
Skor tertinggi = 5 (*sangat layak*)
Skor terendah = 1 (*sangat kurang layak*)
Jumlah kelas = 5

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}} \quad (1)$$

Hasil perhitungan diperoleh jarak intervalnya 0,8. Berdasarkan data tersebut disusun Tabel 1 yang menyajikan klasifikasi kategori media pembelajaran *e-modul* berbasis proyek yang dihasilkan.

Data yang diperoleh melalui skala motivasi belajar siswa yang berupa nilai

Tabel 1
Klasifikasi Skor Penilaian Produk

Rerata Skor Jawaban	Klasifikasi
$\bar{X} > 4,2 - 5,0$	Sangat Layak
$\bar{X} > 3,4 - 4,2$	Layak
$\bar{X} > 2,6 - 3,4$	Cukup Layak
$\bar{X} > 1,8 - 2,6$	Kurang Layak
$\bar{X} > 1,0 - 1,8$	Sangat Kurang Layak

Keterangan: \bar{X} : rerata skor yang diperoleh

kuantitatif diubah menjadi nilai kualitatif. Setelah data diubah menjadi data kualitatif, selanjutnya dianalisis untuk mengetahui keefektifan penggunaan *e-modul* berbasis proyek dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Nilai akhir (NA) dari penggabungan hasil pernyataan tersebut menurut Uno (2017, p. 23) disajikan pada rumus (2). Keterangan kriteria nilai disajikan pada Tabel 2.

$$NA = \frac{\sum \text{skor responden}}{\sum \text{skor maksimal pernyataan}} \times 100\% \quad (2)$$

Data dari hasil motivasi belajar siswa dianalisis menggunakan rumus standard *gain* (g) (3) untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Interpretasi nilai standard *gain* (g) disajikan dalam kriteria pada Tabel 3.

$$g = \frac{\text{skor akhir} - \text{skor awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor awal}} \quad (3)$$

Tabel 3
Interpretasi Nilai Standard Gain (g)

Nilai g	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi (Sangat Efektif)
$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang (Efektif)
$g < 0,3$	Rendah (Tidak Efektif)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian dilakukan pada siswa kelas X SMK kompetensi keahlian

Tabel 2
Kriteria Penilaian Motivasi

Rentang Skor (i)	Nilai	Kategori (Tingkat Motivasi)
$X \geq \bar{X} + 1SB_x$	$X \geq 90$	Sangat Tinggi
$\bar{X} + 1SB_x > X \geq \bar{X}$	$90 > X \geq 75$	Tinggi
$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1SB_x$	$75 > X \geq 60$	Rendah
$X < \bar{X} - 1SB_x$	$X < 60$	Sangat Rendah

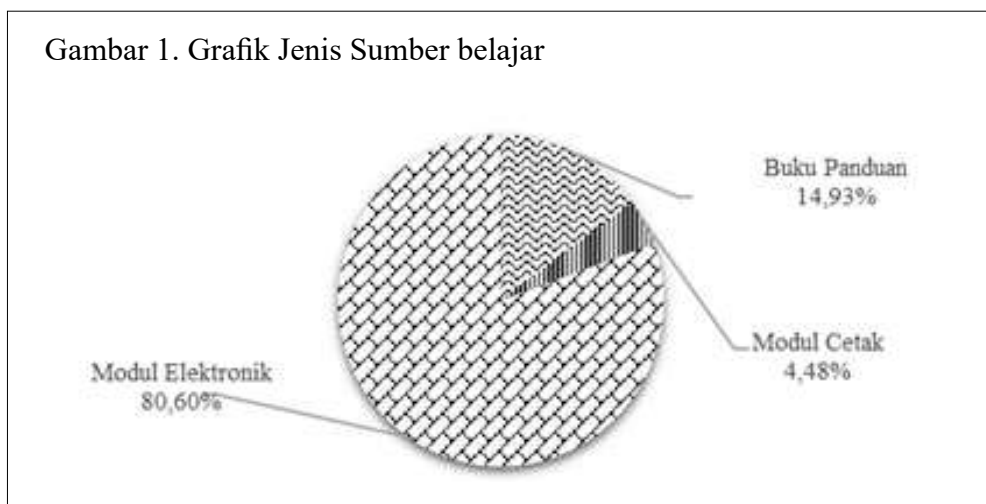
Keterangan:

- \bar{X} = rerata skor ideal
 $\frac{1}{2}(\text{skor maksimum} + \text{skor minimum})$
- SB_x = simpangan baku skor ideal
 $\frac{1}{6}(\text{skor maksimum} - \text{skor minimum})$
- X = skor yang diperoleh siswa

Multimedia yang menempuh Mata Pelajaran DDG. Kegiatan pengembangan dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk *e-modul* pembelajaran DDG dengan berdasarkan pada tahapan model pengembangan ADDIE. Dalam penelitian ini tahap yang pertama kali dilakukan adalah analisis kebutuhan dan selanjutnya mengumpulkan data. Kebutuhan siswa terhadap sumber belajar disajikan pada Gambar 1. Skala kebutuhan siswa dalam pembelajaran DDG membuktikan bahwa sebanyak 100% siswa menginginkan sumber belajar yang dapat digunakan dalam

pembelajaran DDG dengan rincian sebagai berikut: 14,93% siswa menginginkan buku panduan; 4,48% siswa menginginkan modul cetak; dan 80,60% siswa menginginkan *e-modul* berbasis proyek sebagai sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran DDG. Selain itu, siswa juga menginginkan sumber belajar yang memuat video tutorial.

Untuk melengkapi data pada tahap analisis juga dilakukan analisis dokumen dan studi pustaka yang terkait: silabus Mata Pelajaran DDG, studi pustaka mengenai materi-materi yang berkaitan dengan DDG



khususnya materi Pengolah Gambar Vektor, dan melakukan *brainstorming* dengan guru Mata Pelajaran DDG untuk merumuskan capaian pembelajaran *e-modul*.

Analisis desain instruksional produk *e-modul* berbasis proyek ini dikembangkan secara sistematis dengan mengadopsi model pengembangan instruksional Atwi Suparman. Pada penelitian ini hanya menggunakan dua tahap yaitu tahap mengidentifikasi dan mengembangkan. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dikembangkan berdasarkan silabus Mata Pelajaran DDG untuk mengarahkan proses pembelajaran dalam mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Storyboard yang dikembangkan merupakan rancangan detail dari gambaran produk yang terdiri atas rancangan tampilan baik itu tema, tombol/navigasi, warna, dan komponen multimedia, serta pemrograman yang akan ditampilkan pada produk *e-modul*.

Produk *e-modul* berbasis proyek dikembangkan untuk siswa kelas X kompetensi keahlian Multimedia dalam format *file pdf* yang dikonversi ke dalam format *.exe* menggunakan *software Flip PDF Professional*. Pengembangan konten produk *e-modul* menggunakan beberapa komponen multimedia seperti teks, gambar, video, dan interaktif yang digabungkan menjadi sebuah *file digital*.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan *e-modul* adalah sebagai berikut. *Pertama*, menyiapkan teks materi yang disusun berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi yang harus dicapai siswa pada Mata Pelajaran DDG. *Kedua*, membuat grafis seperti halaman sampul, *cover* setiap kegiatan belajar, *header-footer*, dan *highlight* dibuat menggunakan *software CoreDRAW X7*. *Ketiga*, melakukan rekaman video tutorial pada kegiatan

praktik setiap kegiatan belajar dilakukan dengan menggunakan *software Camtasia 9* dan proses pengeditan video juga dilakukan menggunakan *software* tersebut. *Keempat*, membuat kuis interaktif sebagai tes formatif dan tes akhir dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan jumlah 20 soal objektif (pilihan ganda) untuk tes formatif dan 40 soal untuk tes akhir. *Kelima*, menggabungkan *file digital* berupa komponen multimedia menggunakan *Nitro Pro 8* sehingga *file* yang dihasilkan dalam format *.pdf*. Selanjutnya, menggabungkan *file pdf* dengan komponen multimedia lain seperti video dan kuis interaktif menggunakan *Flip PDF Professional* sehingga hasil akhir produk *e-modul* dalam format *file .exe* dan dikemas dalam bentuk *compact disk (CD)*.

Tahap implementasi produk dilakukan melalui pelaksanaan uji coba tahap awal, uji coba lapangan skala kecil, dan uji coba lapangan skala besar. Namun, sebelum melakukan uji coba produk ke pengguna, *e-modul* terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan melalui validasi ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media terhadap produk yang dikembangkan sehingga dapat menghasilkan produk yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi materi pada pengembangan produk *e-modul* berbasis proyek ini dilakukan oleh dua orang ahli materi. Validasi materi dilakukan dengan menggunakan skala kelayakan materi pada *e-modul* yang terdiri dari aspek pendahuluan, pembelajaran, isi, rangkuman, dan tugas/evaluasi. Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 4. Setelah dilakukan proses validasi dan diskusi bersama ahli materi, dilakukan revisi produk sehingga materi pada produk *e-modul* berbasis proyek dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Ahli Materi		Jumlah	Rerata Skor
	1	2		
Pendahuluan	4,6	4,4	9,0	4,5
Pembelajaran	4,4	4,6	9,0	4,5
Isi	4,5	4,1	8,6	4,3
Rangkuman	4,5	4,8	9,3	4,6
Tugas/ Evaluasi	4,2	4,5	8,7	4,3
Jumlah Keseluruhan			44,5	
Rerata Skor Keseluruhan				4,5
Kategori			Sangat Layak	

Validasi media pada pengembangan produk *e-modul* berbasis proyek ini juga dilakukan oleh dua orang ahli media. Validasi media dilakukan dengan menggunakan skala kelayakan media *e-modul* yang terdiri dari aspek pendahuluan, tampilan program, pemanfaatan, dan prinsip desain multimedia. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 5. Setelah dilakukan proses validasi serta diskusi bersama ahli media dan selanjutnya dilakukan revisi produk sehingga produk *e-modul* berbasis proyek dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan kepada pengguna yaitu siswa kelas X Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon. Uji coba produk dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu uji

coba tahap awal, lapangan utama, dan lapangan operasional dengan melakukan uji praeksperimental. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan *e-modul* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran DDG melalui skala respons pengguna dan *pretest-posttest*.

Uji coba produk pada tahap pertama yaitu uji coba tahap awal dengan melibatkan tujuh orang siswa kelas X Multimedia 1 yang dipilih secara acak. Penilaian terdiri dari aspek pendahuluan, tampilan program, isi/uraian materi, dan tugas/latihan. Tabel 6 menyajikan hasil uji coba tahap awal. Selanjutnya dilakukan revisi produk sesuai saran yang diberikan sehingga produk

Tabel 5
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Ahli Media		Jumlah	Rerata Skor
	1	2		
Pendahuluan	4,4	4,8	9,1	4,6
Tampilan Program	4,5	4,9	9,5	4,7
Pemanfaatan	4,3	4,6	8,9	4,4
Prinsip Desain Multimedia	4,5	4,8	9,3	4,6
Jumlah Keseluruhan			36,7	
Rerata Skor Keseluruhan				4,6
Kategori			Sangat Layak	

Tabel 6
Hasil Uji Coba Tahap Awal

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor
1	Pendahuluan	3,8
2	Tampilan Program	3,9
3	Isi/Uraian Materi	3,9
4	Tugas/Latihan	4,1
Rerata Skor Keseluruhan		3,9
Kategori		Layak

e-modul berbasis proyek dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Uji coba produk pada tahap kedua yaitu uji coba lapangan skala kecil dengan melibatkan 15 orang siswa kelas X Multimedia 1 yang dipilih secara acak. Penilaian terdiri dari aspek pendahuluan, tampilan program, isi/uraian materi, dan tugas/latihan. Hasil uji coba lapangan skala kecil dapat dilihat pada Tabel 7. Setelah dilakukan uji coba lapangan skala kecil kepada pengguna, produk *e-modul* berbasis proyek dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Uji coba lapangan skala besar dengan melibatkan seluruh siswa kelas X Multimedia 2 dengan jumlah 32 siswa. Uji coba produk pada tahap ini dilakukan melalui uji praeksperimental dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan *e-modul* berbasis proyek dalam meningkatkan motivasi siswa kelas

X Multimedia SMK Negeri 2 Sewon pada Mata Pelajaran DDG. Pengukuran motivasi belajar siswa dilakukan pada saat sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran DDG menggunakan *e-modul* berbasis proyek. Deskripsi hasil motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis proyek dapat dilihat pada Tabel 8.

Perbandingan skor rata-rata nilai akhir peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran DDG dapat dilihat pada Tabel 9. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi bertambah 1 orang atau meningkat sebesar 3,13%; siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori tinggi bertambah 17 orang atau meningkat sebesar 53,12%; dan siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori rendah

Tabel 7
Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor
1	Pendahuluan	4,3
2	Tampilan Program	4,3
3	Isi/Uraian Materi	4,3
4	Tugas/Latihan	4,4
Rerata Skor Keseluruhan		4,3
Kategori		Sangat Layak

Tabel 8
Nilai Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan E-modul Berbasis Proyek

Deskripsi	Sebelum	Sesudah	<i>N-Gain</i>
Nilai Tertinggi	80,00	93,33	77,78
Nilai Terendah	70,00	70,00	0
Nilai Akhir	74,82	85,03	40,53
Rata-rata	3,0	3,4	

Tabel 9
Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan E-modul Berbasis Proyek

Kategori	Sebelum		Sesudah		<i>gain</i>
	f	%	f	%	
Sangat Tinggi	0	0	1	3,13	3,13
Tinggi	11	34,38	28	87,50	53,12
Rendah	21	65,63	3	9,38	56,25
Sangat Rendah	0	0	0	0	0
Total	32	100	32	100	

berkurang 18 orang atau menurun sebesar 56,25%. Setelah dilakukan analisis lebih dalam, terdapat 1 siswa yang peningkatan motivasi belajarnya dari kategori rendah menjadi kategori sangat tinggi, kemudian 17 siswa yang peningkatan motivasi belajarnya dari kategori rendah menjadi kategori tinggi. Namun, juga terdapat beberapa siswa yang tidak mengalami peningkatan motivasi belajar yaitu 11 siswa yang motivasi belajarnya tetap tinggi dan 3 siswa yang motivasi belajarnya tetap rendah.

Media pembelajaran *e-modul* berbasis proyek efektif digunakan sebagai sumber belajar untuk mendukung proses pembelajaran DDG baik teori maupun praktik (produktif). Pembelajaran dengan menggunakan *e-modul* berbasis proyek dapat dilaksanakan secara mandiri maupun tatap muka sehingga siswa dapat menambah pengetahuan dan keterampilan

dalam desain grafis kapan saja dan di mana saja.

Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan *e-modul* dengan melibatkan seluruh siswa kelas X Multimedia 2, kemudian siswa diberikan skala respons pengguna. Pemberian skala dilakukan untuk mengetahui respons siswa terhadap *e-modul* yang terdiri dari aspek pendahuluan, tampilan program, isi/uraian materi, dan tugas/latihan. Distribusi frekuensi hasil uji coba lapangan skala besar disajikan pada Tabel 10.

Setelah dilakukan uji coba lapangan skala besar kepada pengguna melalui uji praeksperimental, produk *e-modul* berbasis proyek dinyatakan efektif digunakan sebagai sumber belajar pendukung untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMK kompetensi keahlian Multimedia pada Mata Pelajaran DDG.

Tabel 10
Hasil Uji Coba Lapangan Skala Besar

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor
1	Pendahuluan	4,3
2	Tampilan Program	4,4
3	Isi/Uraian Materi	4,4
4	Tugas/Latihan	4,4
Rerata Skor Keseluruhan		4,4
Kategori		Sangat Layak

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk *e-modul* berbasis proyek dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, produk *e-modul* berbasis proyek pada Mata Pelajaran DDG untuk siswa Kelas X Multimedia telah diuji kelayakannya berdasarkan penilaian para ahli. Pada aspek materi memperoleh rerata skor sebesar 4,5. Nilai tersebut tergolong dalam kategori sangat layak. Kelayakan produk *e-modul* pada aspek media memperoleh rerata skor sebesar 4,6. Nilai tersebut tergolong dalam kategori sangat layak. Kelayakan produk *e-modul* pada aspek respons pengguna melalui uji coba tahap awal, produk *e-modul* tergolong dalam kategori layak. Pada uji coba lapangan skala kecil dan lapangan operasional hasil respons pengguna menunjukkan produk *e-modul* tergolong dalam kategori sangat layak.

Kedua, keefektifan produk *e-modul* berbasis proyek dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dilihat dari skor rata-rata nilai akhir motivasi belajar siswa pada saat sebelum menggunakan *e-modul* sebesar 74,82 dengan kategori rendah. Pada saat sesudah menggunakan *e-modul* sebesar 85,03 dengan kategori tinggi. Nilai akhir motivasi belajar tersebut mengalami peningkatan sebesar 0,4. Skor tersebut tergolong dalam kategori sedang sehingga

dapat dinyatakan bahwa penggunaan produk *e-modul* efektif untuk digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 2 Sewon pada Mata Pelajaran DDG.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran multi-literasi: Sebuah jawaban atas tantangan pendidikan abad ke-21 dalam konteks keindonesiaan*. Bandung: Refika Aditama.
- Anuradha, K. T., & Usha, H. S. (2006). Use of e-book in an academic and research environment: A case study from the Indian institute of science. *Journal of Electronic Library and Information Systems*, 40(1), 48-62.
- Atef, H., & Medhat, M. (2015). Blended learning possibilities in enhancing education, training and development in developing countries: A case study in graphic design courses. *Journal of Technology Education Management Informatics*, 4(4), 358-365
- Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2017). *Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor: 330/D. D5/KEP/KR/2017*. Jakarta: Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- DeWitt, D., Siraj, S., & Alias, N. (2014). Collaborative mLearning: A module

- for learning secondary school science. *Journal of Educational Technology and Society*, 17(1), 89-101.
- Educause. (2006). 7 things you should know about e-books. *Educause Learning Initiative*. Diunduh dari <https://library.educause.edu/-/media/files/library/2006/11/eli7020-pdf.pdf>.
- Enright, S. (2014). Ebooks: the learning and teaching perspective. Dalam H. Woodward (Ed.) *Ebooks in education: Realising the vision* (pp. 21-33). London: Ubiquity Press.
- Hardiyantari, O. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan teknik dinamis pada mata pelajaran produktif teknik komputer dan jaringan untuk siswa SMK kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 77-83.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada Mata Pelajaran Kimia kelas X SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180-191.
- Kemendikbud. (2017). *Kompetensi inti dan kompetensi dasar SMK/MAK kompetensi keahlian multimedia*. Jakarta: Direktorat PSMK Direktorat Jenderal Pendidikan dan Menengah.
- Maswan, & Muslimin, K. (2017). *Teknologi pendidikan: Penerapan pembelajaran yang sistematis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miarso, Y. (2009). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif: Menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Presiden Republik Indonesia. (1990). *Peraturan Pemerintah RI Nomor 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah*. Jakarta.
- Silberman, M. L. (2016). *Active learning: 101 cara belajar siswa aktif*. (Terj.: Raisul Muttaqien). Bandung: Nuansa Cendekia. (Edisi asli diterbitkan tahun 1996 oleh Allyn and Bacon, Boston).
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul virtual: Multimedia flipbook dasar teknik digital. *Jurnal Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101-116.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suyantiningsih, Munawaroh, I., & Rahmadona, S. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis scientific approach terintegrasi nilai karakter. *Jurnal Kependidikan*, 46(1), 1-13.
- Suyoso, & Nurohman, S. (2014). Pengembangan modul elektronik berbasis web sebagai media pembelajaran fisika. *Jurnal Kependidikan*, 44(1), 73-82.
- Uno, H. B. (2017). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: Landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Warsono, & Hariyanto. (2017). *Pembelajaran aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

PENGARUH *E-LEARNING* EDMODO DENGAN MODEL *BLENDED LEARNING* TERHADAP MINAT BELAJAR

Syifa Fauziyah¹ dan Mochamad Bruri Triyono²

¹Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

²Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

email: syifafauziyah.2017@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh dari pembelajaran *e-learning* edmodo dengan model *blended learning* terhadap minat belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif menggunakan *quasy-experimental design with pretest-posttest and control group*. Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan menggunakan *intax group comparison*. Jumlah sampel yang digunakan berjumlah 60 siswa yang terdiri dari 2 kelas pada Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di salah satu SMK Negeri yang ada di Yogyakarta. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode kuesioner dan observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji-t sedangkan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran *e-learning* edmodo dengan model *blended learning* menggunakan rumus *standart gain* dari Ricard R. H. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan *e-learning* edmodo model *blended learning* dengan siswa yang belajar dengan bantuan *slide* presentasi. Selain itu, ditinjau dari nilai *gain* pada pembelajaran *e-learning* edmodo dengan model *blended learning* memiliki kriteria sedang dan pada kelas yang dibelajarkan dengan bantuan *slide* presentasi memiliki kategori rendah.

Kata kunci: *e-learning, edmodo, blended learning, minat belajar*

THE EFFECT OF EDMODO E-LEARNING USING BLENDED LEARNING MODEL ON LEARNING INTEREST

Abstract

This study was aimed at investigating the effect of edmodo e-learning using blended learning model on learning interest. This study used quantitative research combined with *quasy-experimental design* and *pretest-posttest and control group*. The sample was chosen using *intax group comparison*. Sixty students were chosen as the sample of this study consisting of 2 classes of Computer and Network Engineering Expertise Program at one of the State Vocational Schools in Yogyakarta. The data were collected using questionnaire and observation methods. The data then analyzed using t-test. To determine the effectiveness of edmodo e-learning using blended learning model, the standard gain formula proposed by Ricard R.H. was used. The results of this study show that there is a *significant* effect between the students learning using edmodo e-learning with blended learning model compares to the students learning using presentation *slides* only. Viewed from the gain value, edmodo e-learning with blended learning model has medium criteria, while the class taught with the aided of presentation *slides* has a low category.

Keywords: *e-learning, edmodo, blended learning, learning interest.*

PENDAHULUAN

Belajar dialami oleh semua manusia. Belajar dianggap sebagai kebutuhan dari manusia. Barron *et al.* (2015) menyatakan bahwa belajar diartikan sebagai perubahan kebiasaan atau tingkah laku. Belajar adalah perubahan perilaku yang disebabkan oleh praktik atau pengalaman (Lachman, 2010) sehingga dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman dilingkungannya. Belajar merupakan bagian dari pendidikan yang memiliki makna yang sangat terstruktur. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah salah satu bentuk usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga harapannya peserta didik tersebut memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia. Kenyataannya masih ditemukan pembelajaran di sekolah yang terpusat pada guru (*teacher centered*).

Hasil observasi pada tanggal 11 Februari 2019 di SMK Negeri 2 Yogyakarta menunjukkan bahwa bentuk pembelajaran yang berpusat pada guru memiliki kecenderungan bahwa siswa tersebut memiliki sifat pasif pada saat pembelajaran. Guru hanya menyampaikan materi dengan media yang standar. Guru hanya menyampaikan materi lewat *slide* presentasi yang ditampilkan pada layar LCD. Apabila tidak dimungkinkan dengan media, guru menyampaikan materi dengan ceramah. Siswa hanya bisa mengikuti alur pemberian materi tanpa ada minat atau dorongan dari diri untuk mengembangkan ilmunya. Selain itu, guru kurang memberi tugas kepada siswa untuk eksplorasi atau mengembangkan ilmunya. Padahal minat

siswa sangat berperan dalam kegiatan pembelajaran. Minat dapat mendorong siswa mudah memperoleh materi yang disampaikan guru. Dengan minat yang baik terhadap mata pelajaran, siswa akan tertarik mencari pendukung materi baru disamping pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Siswa akan terus mencari tahu apa yang menjadi minat atau ketertarikan pada pembelajaran. Siswa tidak akan merasa puas dan terus mengembangkan pengetahuannya.

Ditinjau dari perkembangan teknologi yang pesat seperti saat ini, kebutuhan manusia untuk memperoleh informasi begitu mudah dengan adanya perkembangan internet. Saat ini persentase penggunaan internet di Indonesia amat besar. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memaparkan pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta atau sekitar 54,7 persen dari total populasi pada tahun 2017. Angka tersebut cukup besar untuk negara berkembang seperti Indonesia.

Salah satu bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet dalam bidang pendidikan adalah *e-learning*. Aqib (2013, p. 59) menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan suatu bentuk teknologi yang memanfaatkan teknologi elektronik (radio, televisi, film, komputer, internet, dan lain-lain). Penelitian yang dilakukan Nu'man (2014) menemukan bahwa *e-learning* terbukti mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Dengan *e-learning* pembelajaran akan lebih efektif dari pembelajaran konvensional (berpusat pada guru) yang tinjauannya hasil belajar. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Helianak dan Surjono (2014) menyimpulkan bahwa penggunaan *e-learning* terbukti memiliki hasil yang baik dibanding dengan pembelajaran dengan *power point*. Hasil yang lebih baik dilihat dari jumlah siswa yang tuntas pada

saat pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-learning* mempunyai peranan dan pengaruh positif dalam pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (SKD). SKD merupakan salah satu mata pelajaran yang menyeimbangkan kemajuan teknologi. Mata Pelajaran SKD di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah perkembangan dari Mata Pelajaran Kemampuan Komputer dan Pengelola Informasi (KKPI) pada Kurikulum KTSP 2006 dan hasil revisi dari Mata Pelajaran Simulasi Digital pada Kurikulum 2013. SKD masuk ke dalam kelompok C1 (dasar bidang keahlian) yang berarti semua keahlian di SMK yang menggunakan Kurikulum 2013 revisi 2017 mempelajari mata pelajaran ini.

Salah satu bentuk *e-learning* yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pada Mata Pelajaran SKD adalah edmodo. Pada Mata Pelajaran SKD terdapat materi khusus tentang pengoperasian dan pemanfaatan edmodo. Namun, pada saat dilakukan observasi edmodo justru kurang dimanfaatkan. Pada saat pembelajaran, guru cenderung menggunakan *slide* presentasi dan metode ceramah. Padahal edmodo sendiri merupakan *platform* media sosial yang menawarkan berbagai manfaat di antaranya adalah untuk berbagi *file* dalam bentuk agenda kegiatan dan penugasan yang dapat menciptakan interaksi antarguru dan siswa. Interaksi siswa dan guru ini yang dapat memicu penumbuhan minat belajar. Hal ini didasarkan pada definisi minat belajar menurut Olivia (2007, p. 15) yang menyatakan bahwa minat belajar adalah keinginan atau kemauan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Dapat diasumsikan bahwa edmodo memungkinkan untuk peningkatan kualitas belajar siswa dalam hal ini adalah minat belajar siswa.

Seorang siswa tertarik dalam proses pembelajaran karena ada faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar setiap orang berbeda. Syah (2003, p. 132) menyebutkan bahwa faktor minat belajar dibagi menjadi tiga macam yaitu internal, eksternal, dan pendekatan belajar. Faktor internal terdiri atas psikologis (intelektual, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa) dan fisiologis (kondisi fisik yang baik dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam proses pembelajaran). Faktor eksternal terdiri atas lingkungan sosial (sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas) dan lingkungan nonsosial (gedung sekolah peletakkannya, materi yang diperoleh pada saat pelajaran, waktu belajar, dan alat-alat belajar). Faktor yang terakhir adalah pendekatan belajar yang berkaitan dengan segala macam cara atau strategi yang digunakan oleh siswa untuk menunjang keefektifan memahami materi tertentu.

Ditinjau dari pembelajaran di SMK, kebutuhan interaksi antarguru dan siswa dalam mendalami materi yang sifatnya praktik membutuhkan waktu yang banyak. Penelitian Aeni, Prihatin, dan Utanto (2017) menemukan bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan interaksi dan komunikasi guru dan peserta didik yang banyak. Keadaan yang ada ketersediaan waktu tatap muka dalam pembelajaran masih kurang. Kurangnya waktu yang diperlukan dalam proses pembelajaran dapat diatasi dengan adanya pembelajaran tambahan di luar sekolah. Salah satunya menggunakan *e-learning* dengan bantuan edmodo yaitu model *blended learning*.

Abdussakir (2013) menyatakan bahwa peran guru dalam pembelajaran adalah pusat dari pembelajaran dan tidak dapat diganti oleh media apapun termasuk perangkat komputer. Peran komputer dan guru

dalam pembelajaran adalah untuk saling melengkapi, tidak untuk saling bersaing atau saling menggantikan. Komputer yang digunakan untuk pembelajaran tidak lain hanyalah alat bantu dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang melibatkan peran komputer dan guru (*blended learning*) lebih efektif daripada dengan guru saja atau komputer saja. Jadi dapat dikatakan jika penerapan *e-learning* akan lebih baik jika dilakukan sebagai pelengkap pembelajaran di dalam atau di luar kelas di samping keikutsertaan siswa di pembelajaran konvensional. Dari kajian pendahuluan ini dimungkinkan terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran *e-learning* edmodo dengan model *blended learning* terhadap minat belajar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan pembuktian kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan *quasy-experimental design with pretest-posttest and control group*. Sampel penelitian adalah semua siswa Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Negeri 2 Yogyakarta yang berjumlah 60 siswa pada Tahun Ajaran 2018/2019. Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan menggunakan *intax group comparison* untuk penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan pembelajaran *e-learning* edmodo dengan model *blended learning* dan kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan pembelajaran dengan *slide* presentasi.

Data diperoleh dari observasi dan kuesioner minat belajar. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung sedangkan kuesioner tentang minat belajar berbentuk modifikasi skala likert.

Modifikasi skala likert bertujuan untuk mengetahui kecenderungan jawaban yang diberikan siswa. Disediakan empat buah alternatif jawaban untuk setiap butir soal yang diajukan sebagai berikut: 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (setuju), 4 (sangat setuju). Indikator/kisi-kisi kuesioner yang digunakan berasal dari faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang terdiri dari aspek kesadaran diri, perhatian, kecakapan berfikir rasional (pendekatan belajar), kecakapan sosial, mengevaluasi, rasa ingin tahu, pengaruh fisiologis, dan pengaruh eksternal. Kuesioner dikembangkan mandiri namun sudah dilakukan perhitungan validitas dan reliabilitasnya. Pengujian validitas menggunakan rumus *product moment* dan reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Adapun hasil uji coba reliabilitas minat belajar diperoleh nilai 0,742 dengan kategori tinggi.

Setelah instrumen dinyatakan valid kemudian instrumen digunakan dalam penelitian. Analisis hipotesis menggunakan *independent-samples t-test* pada SPSS 18. Namun, sebelum dilakukan analisis, data dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dengan Kolmogorov Smirnov dan uji homogenitas menggunakan *Levene test*. Kriteria pengujian pada analisis data: jika ($p\text{-value}$) < 0,05; maka hipotesis nol ditolak dan jika ($p\text{-value}$) > 0,05; maka hipotesis nol diterima. Rumus (1) digunakan untuk menghitung kriteria keefektifan, menggunakan perhitungan *n-gain* (Hake, 1998, p. 65). Kriteria pada nilai *n-gain* disajikan dalam Tabel 1.

$$\langle g \rangle = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}} \quad (1)$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X TKJ 1 dan X

Tabel 1
Kriteria Nilai n-gain

Nilai g	Kriteria
$0,7 < g < 1$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah

TKJ 2 di SMK Negeri 2 Yogyakarta pada Tahun Ajaran 2018/2019. Kelas X TKJ 1 yang berjumlah 30 siswa berlaku sebagai kelas kontrol yang pada saat pembelajaran berlangsung hanya mengandalkan *slide* presentasi. Kelas X TKJ 2 yang berjumlah 30 siswa berlaku sebagai kelas eksperimen yang pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak hanya tatap muka di depan kelas, tetapi diberi pembelajaran *e-learning* dalam bentuk edmodo (*blended learning*).

Jumlah pertemuan yang dilakukan pada masing-masing kelas sebanyak 3 kali pertemuan. Jumlah pertemuan dirancang sesuai dengan silabus yang digunakan di sekolah. Rincian pertemuan pada penelitian ini disajikan pada Tabel 2.

Setelah diperoleh data penelitian, dilakukan perhitungan skor minat belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh data minat belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan tindakan yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Berdasarkan Tabel 3, jumlah skor minat yang diperoleh pada saat sebelum tindakan di kelas eksperimen atau kelas yang diberi perlakuan *e-learning* edmodo dengan model *blended learning* memiliki jumlah skor yang tidak jauh berbeda daripada jumlah skor minat yang diperoleh pada kelas kontrol. Selain itu, skor rata-rata kelas eksperimen memiliki skor yang tidak jauh berbeda daripada kelas kontrol. Namun, pada nilai *posttest* minat belajar, jumlah skor minat yang diperoleh pada saat sesudah dilakukan tindakan di

kelas eksperimen atau kelas yang diberi perlakuan *e-learning* edmodo dengan model *blended learning* memiliki jumlah skor yang lebih besar daripada jumlah skor minat yang diperoleh pada kelas kontrol. Selain itu, skor rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.

Gambar 1 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang baik pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan *e-learning* edmodo dibanding dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki kenaikan nilai yang signifikan dibanding kelas kontrol. Padahal pada saat sebelum dilakukan tindakan, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih rendah dibanding dengan kelas kontrol. Pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 35,26 dan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 35,13. Pembelajaran *e-learning* edmodo dengan model *blended learning* memiliki hasil yang lebih baik dibanding kelas kontrol (Aeni dkk., 2017; Privantastika & Nurohman, 2015).

Minat belajar sesudah dilakukan tindakan pada kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 52,73 dan minat belajar sesudah dilakukan tindakan pada kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 57,83. Nilai normalitas sesudah dilakukan tindakan pada kelas eksperimen memiliki nilai *sig (p-value)* sebesar 0,167 dan nilai normalitas kelas kontrol memiliki nilai *sig (p-value)* sebesar 0,608. Karena nilai normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan normal.

Nilai homogenitas pada kelas eksperimen memiliki nilai sebesar *sig (p-value)* sebesar 0,066. Nilai *sig (p-value)* lebih besar dari 0,05; maka data minat belajar kelas eksperimen homogen. Pada kelas kontrol, nilai homogenitas memiliki nilai sebesar *sig (p-value)* sebesar 0,071. Nilai *sig (p-value)* lebih besar dari 0,05;

Tabel 2
Kegiatan Penelitian

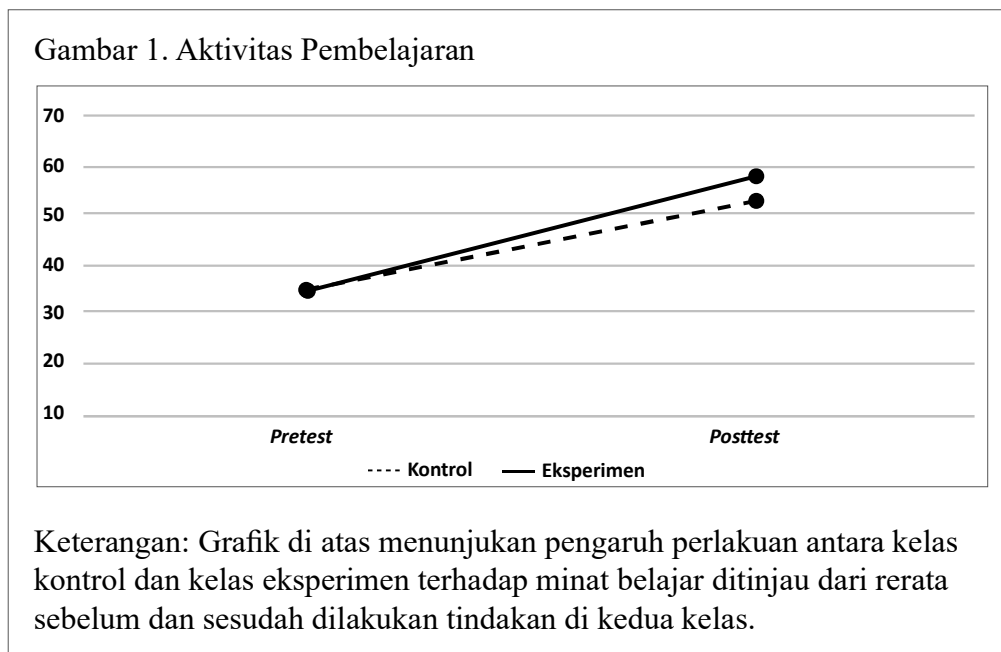
Kelas Kontrol (<i>Slide Presentasi</i>)
<p>Pertemuan ke-1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan pembelajaran dengan <i>slide</i> presentasi untuk pertemuan selanjutnya. • Guru menjelaskan materi yang akan dibahas di pertemuan selanjutnya. Siswa ditugaskan mempelajari materi yang akan dibahas. <p>Pertemuan ke-2</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pretest</i> • Siswa difasilitasi guru mempelajari materi (pengertian <i>e-book</i>, kelebihan <i>e-book</i>, konfersi <i>file</i>, pemformatan <i>e-book</i>, <i>file</i> multimedia di <i>e-book</i>, dan daftar isi). • Pembelajaran dilakukan di laboratorium Mata Pelajaran SKD dengan media <i>power point</i>. Pembelajaran terpusat pada guru. <p>Pertemuan ke-3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa difasilitasi guru mempelajari materi (perangkat pembaca <i>e-book</i>, membuat sampul, memilih informasi metadata, dan melengkapi metadata). • Pembelajaran dilakukan di laboratorium Mata Pelajaran SKD dengan media <i>power point</i>. Pembelajaran terpusat pada guru. • <i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen (<i>e-learning</i> berbantuan edmodo)
<p>Pertemuan ke-1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan pembelajaran dengan edmodo untuk pertemuan selanjutnya. • Guru menjelaskan materi yang akan dibahas di pertemuan selanjutnya. • Guru mengarahkan siswa untuk masuk pada kelas edmodo. <p>Pertemuan ke-2</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pretest</i> • Siswa difasilitasi guru mempelajari materi (pengertian <i>e-book</i>, kelebihan <i>e-book</i>, konfersi <i>file</i>, pemformatan <i>e-book</i>, <i>file</i> multimedia di <i>e-book</i>, dan daftar isi). • Pembelajaran dilakukan di laboratorium mata pelajaran SKD dengan <i>e-learning</i> berbantuan edmodo. Siswa dapat mencari informasi di internet dan menanyakan di edmodo apabila terdapat kendala pada saat tatap muka atau di luar tatap muka. <p>Pertemuan ke-3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa difasilitasi guru mempelajari materi (perangkat pembaca <i>e-book</i>, membuat sampul, memilih informasi metadata, dan melengkapi metadata). • Pembelajaran dilakukan di laboratorium mata pelajaran SKD dengan <i>e-learning</i> berbantuan edmodo. Siswa dapat mencari informasi di internet dan menanyakan di edmodo apabila terdapat kendala pada saat tatap muka atau di luar tatap muka. • <i>Posttest</i>

maka data minat belajar kelas kontrol homogen. Selanjutnya, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *independent-*

samples t-test pada SPSS 18. Berdasarkan pengujian pada minat belajar sesudah dilakukan tindakan diperoleh nilai *t* sebesar

Tabel 3
Skor Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Tindakan

Tindakan	Jumlah	Rata-rata	Skor Terendah	Skor Tertinggi
Minat belajar sebelum menggunakan <i>slide</i> presentasi (Kelas Kontrol)	1058	35,26	25	39
Minat belajar sesudah menggunakan <i>slide</i> presentasi (Kelas Kontrol)	1582	52,73	35	63
Minat belajar sebelum menggunakan <i>E-learning</i> edmodo dengan model <i>blended learning</i> (Kelas Eksperimen)	1054	35,13	28	39
Minat belajar sesudah menggunakan <i>E-learning</i> edmodo dengan model <i>blended learning</i> (Kelas Eksperimen)	1735	57,83	51	70



3,422 dengan nilai *sig* (*p-value*) sebesar 0,001. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar pada kelas yang diberi perlakuan *e-learning* berbantuan edmodo dengan kelas yang menerapkan pembelajaran dengan berbantuan komputer (hanya mengandalkan *slide* presentasi). Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan nilai *sig* (*p-value*) lebih kecil dari 0,05.

Pengukuran kriteria keefektivan minat belajar pada pembelajaran *e-learning* berbantuan edmodo dengan pembelajaran berbantuan komputer (*slide* presentasi) dilakukan perhitungan *standart gain*. Berdasarkan hasil perhitungan nilai *n-gain* minat belajar pada kelas kontrol diperoleh nilai *n-gain* sebesar 0,26. Nilai *n-gain* adalah 0,26; maka nilai *n-gain* minat belajar pada kelas kontrol masuk dalam

kriteria rendah atau tidak terlalu efektif. Selanjutnya, nilai *n-gain* minat belajar pada kelas eksperimen diperoleh nilai *n-gain* sebesar 0,34. Nilai *n-gain* 0,34; maka nilai *n-gain* minat belajar pada kelas eksperimen masuk dalam kriteria sedang atau pembelajaran *e-learning* berbantuan edmodo efektif meningkatkan minat belajar siswa.

Pembelajaran *e-learning* dengan edmodo terbukti efektif meningkatkan minat belajar dibanding pembelajaran yang hanya mengandalkan *slide* presentasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Privantiastika dan Nurohman (2015) yang menyatakan bahwa penggunaan konten *e-learning* berbasis edmodo dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan nilai *n-gain* sebesar 0,31 dengan kriteria sedang. Dan juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Oktaria, Zulkardi, dan Somakim (2013) yang menyebutkan bahwa pada sebaran angket minat belajar, diperoleh persentase peserta didik berminat sebesar 56,7% yaitu sebanyak 17 orang berminat. Hal ini dapat disimpulkan bahwa *website* bahan ajar (*e-learning*) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil jawaban siswa dari kuesioner minat belajar, kebanyakan siswa pada kelas eksperimen mengaku setuju jika *e-learning* edmodo dengan model *blended learning* yang ditawarkan menarik. Kemenerikan yang dimaksud dikarenakan selain pembelajaran di kelas, pada saat pembelajaran terdapat aktivitas yang bervariasi seperti kegiatan unggah tugas, mengunduh materi, menanyakan materi yang belum dipahami di luar pembelajaran, mendemostrasikan hasil praktik, dan mengerjakan kuesioner secara *online*.

Siswa kelompok kelas eksperimen juga mengaku jika suasana kelas kondusif. Suasana tersebut tercipta dikarenakan setiap siswa fokus terhadap pembelajaran yang

mereka hadapi. Berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang ditawarkan guru membuat siswa lebih tertarik mempelajari materi sehingga memungkinkan kelas menjadi kondusif. Dukungan seperti perangkat komputer yang sesuai dengan jumlah siswa, edmodo yang dapat diakses dengan bantuan *smartphone*, dan variasi pembelajaran yang menarik (tidak membosankan) menjadi alasan semakin kondusifnya kelas eksperimen tersebut. Suasana kelas yang kondusif ini mendukung untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam memperoleh materi. Suasana kelas yang kondusif dapat dilihat dari hasil pengamatan penelitian yang ditunjukkan pada Gambar 2.

Lewat pemberian tugas pada edmodo, banyak siswa pada kelas eksperimen setuju untuk lebih meningkatkan pengetahuannya pada Mata Pelajaran SKD. Adapun peningkatan pengetahuan yang dimaksud adalah pada saat mempelajari materi pokok, siswa merasa tertantang untuk mencari tahu materi yang menjadi pokok pembahasan lewat berbagai sumber belajar. Hal ini berpotensi untuk peningkatan pengetahuan pada siswa tersebut.

Perasaan tertantang pada saat mempelajari materi pokok memungkinkan siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran. Banyak siswa juga berpendapat tidak akan menyerah jika diberi tugas yang sulit. Berdasarkan pengamatan pada saat dilakukan penelitian, Siswa tidak merasa cepat puas terhadap materi yang mereka dapat. Siswa terus mencari informasi terkait materi pokok yang sedang menjadi pokok pembahasan. Bahkan pada saat pembelajaran, banyak siswa pada kelas eksperimen aktif menanyakan hambatan yang mereka peroleh pada saat pengerjaan tugas. Pada bagian ini, peran guru sebagai pengontrol/evaluator pembelajaran menjadi hal yang penting. Peran guru

Gambar 2. Pembelajaran Kelas Eksperimen



sebagai pengontrol/evaluator pembelajaran di kelompok kelas eksperimen menjadi hal yang penting dikarenakan pada saat pembelajaran di luar kelas, siswa akan terbebas untuk mengeksplorasi yang ingin mereka pahami.

Kebebasan mencari sumber belajar berdampak negatif jika siswa mengeksplor materi secara asal-asalan. Materi yang tidak dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya akan berpotensi merusak atau menghambat pengetahuan yang diperoleh siswa selanjutnya. Pelajar (gen Y dan Z) cenderung tidak mau memperhatikan (peduli) terhadap keakurasian data dan informasi (Hidayat, Saefudin, & Sumartono, 2017). Untuk itu, peran guru sebagai pengontrol sangat diperlukan pada saat pembelajaran berlangsung agar materi yang diperoleh dapat tersampaikan dengan baik. Hal ini sejalan dengan penelitian Khairunnisa (2017, p. 413) dan Sundari (2017, p. 60) yang menyatakan bahwa guru memiliki peran pengontrol/evaluator. Kegiatan ini dimaksud untuk mengetahui ketercapaian tujuan yang dirumuskan di awal pembelajaran dan ketepatan materi yang diajarkan.

Selain peran guru yang dominan pada saat pembelajaran, peran teman di kelas juga menjadi penentu peningkatan minat belajar siswa.

Pada saat penelitian berlangsung, terlihat peran teman-teman sebaya dalam kelas eksperimen tidak hanya sebagai pesaing, tetapi juga sebagai sarana kerja sama untuk memperoleh materi. Bentuk kerja sama di sini terlihat pada saat pembelajaran di kelas dan di luar kelas. Bentuk kerja sama saat pembelajaran tatap muka di kelas terlihat pada saat diskusi kelompok. Bentuk pembelajaran di luar kelas, antar-siswa ataupun dengan guru saling bertukar informasi terkait materi pokok yang dituangkan dalam bentuk diskusi di edmodo.

Pada Gambar 3 terlihat siswa berdiskusi dan menjelaskan materi terhadap teman sekelasnya. Pada saat diskusi banyak siswa antusias saling bertukar informasi terkait materi yang sedang dipelajari. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Yudha (2018) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh dari peran teman sebaya di kelas dalam meningkatkan minat belajar dengan nilai capaian dari responden sebesar 74,49

Gambar 3. Diskusi dikelas



dengan kategori baik. Selain itu, didukung pula oleh penelitian yang dilakukan Nap (2016) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara relasi teman sebaya terhadap minat belajar dengan nilai $F_{hitung} = 57,358 > F_{tabel} = 3,96$ dengan taraf signifikan sebesar 0,000.

Selain pembelajaran di kelas, antar-siswa dengan guru juga mendiskusikan materi pokok yang sedang dipelajari pada *e-learning* edmodo (*blended learning*). Sama seperti saat tatap muka berlangsung, pada pembelajaran *e-learning* edmodo terlihat siswa aktif berdiskusi dengan sesama siswa. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 4. Pada Gambar 4, terlihat siswa dalam kelas eksperimen antusias dalam mendiskusikan materi yang menjadi topik pembahasan. Topik pembahasan berasal dari materi pokok yang diunggah guru. Siswa terlihat antusias dengan aktif menanyakan dan menjawab terkait materi yang disampaikan lewat kolom komentar pada materi yang telah diunggah guru. Untuk melihat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran pada *e-learning* edmodo

dapat juga diamati yang menglik “suka” terhadap *posting-an* guru dan siapa saja siswa yang melihat *posting-an* materi dari guru. Hampir semua siswa ikut andil pada bagian ini.

Lingkungan belajar dalam kelas eksperimen yang bersaing membuat siswa terus belajar dengan menanyakan kepada teman-teman atau guru terkait kendala yang dihadapi. Pada jawaban kuesioner minat belajar, hampir semua siswa setuju jika teman-teman yang ada pada kelas eksperimen membuatnya lebih giat mempelajari Mata Pelajaran SKD. Selain pengaruh teman-teman yang ada di kelas, pengaruh guru dalam pembelajaran juga menjadi hal yang penting. Guru yang baik akan mengupayakan pembelajaran yang diampunya selalu menarik. Untuk menambah kemenarikan pembelajaran pada kelas eksperimen, edmodo diintegrasikan/*di-link*-kan dengan *google form* untuk melihat tanggapan siswa mengenai pembelajaran. Tanggapan siswa ini digunakan untuk menjawab minat belajar siswa selama perlakuan/*treatment* di kelas eksperimen.

Gambar 4. Diskusi pada *E-learning* Edmodo



Pengisian kuesioner minat belajar pada kelas eksperimen dibatasi dalam waktu satu minggu. Siswa bebas mengisi kuesioner pada saat pembelajaran atau diluar pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pada saat pengisian kuesioner diperoleh jawaban yang murni dari siswa yang bersangkutan tanpa ada pengaruh dari luar. Dengan jawaban yang berasal dari siswa tersebut diharapkan bisa menjadi gambaran pembelajaran yang sebenarnya.

Variasi pembelajaran di kelas eksperimen dibuat sevariatif mungkin. Karena tidak hanya tatap muka namun pembelajaran juga disediakan dalam *e-learning* edmodo. Di *e-learning* edmodo disediakan berbagai variasi kegiatan seperti unggah tugas, mengunduh materi, menanyakan materi yang belum dipahami di luar pembelajaran, dan mengerjakan kuesioner secara *online*. Variasi pembelajaran di kelas eksperimen mengacu pada penelitian Nu'man (2014) yang menyatakan bahwa untuk membuat siswa memiliki tanggung jawab dan berperan aktif, maka pembelajaran didesain sevariatif mungkin sehingga siswa akan memperoleh

kesempatan membangun pengetahuannya. Pembelajaran variatif yang dimaksud adalah pada saat pembelajaran dengan edmodo siswa diberi kesempatan seperti mengunggah, mengunduh, menjawab kuis secara *online*, dan menampilkan hasil praktiknya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pembelajaran *e-learning* edmodo dengan model *blended learning* terbukti efektif digunakan pada Mata Pelajaran SKD. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran *e-learning* edmodo menggunakan model *blended learning* dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan *slide* presentasi. Namun, bukan berarti pembelajaran *e-learning* edmodo menggunakan model *blended learning* lebih baik dari pembelajaran *slide* presentasi. Hanya saja pembelajaran *e-learning* berbantuan edmodo dapat digunakan sebagai alternatif pilihan untuk pembelajaran selanjutnya atau pada mata pelajaran lainnya.

Sebelum diterapkan pembelajaran *e-learning* berbantuan edmodo sebaiknya

disiapkan juga beberapa pertimbangan di antaranya sarana dan prasarana (komputer untuk siswa dan guru, koneksi internet), materi/konten yang menarik, bahan pembelajaran, kemampuan guru dan siswa dalam mengoperasikan *e-learning*, sifat dari materi, dan kondisi di lapangan. Ketersediaan fasilitas pendukung *e-learning* menjadi bahan pertimbangan yang penting dalam strategi peningkatan penerapan *e-learning* (Muchlis, 2018; Raharja, 2011). Persyaratan minimal perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menunjang perkembangan teknologi informasi meliputi: perangkat lunak sistem maupun aplikasi harus berbasis *windows* agar mudah dalam pengoperasian, tampilan yang menarik, kesesuaian dengan perangkat keras, dan kecepatan transfer data; menggunakan sistem keamanan yang baik; dan menggunakan perangkat lunak berbasis web untuk sistem internet agar jangkauan lebih luas. Tanpa ada pertimbangan tersebut, pembelajaran dengan bentuk apapun tidak dapat meningkatkan dan menghasilkan minat belajar yang baik dari siswa.

SIMPULAN

Terdapat pengaruh yang signifikan minat belajar antara kelas yang menggunakan *e-learning* edmodo model *blended learning* (kelas eksperimen) dengan kelas yang menggunakan pembelajaran menggunakan *slide* presentasi (kelas kontrol). Hal ini ditunjukkan berdasarkan nilai minat belajar pada kelas eksperimen ($\bar{x} = 57,83$) berbeda signifikan dengan nilai minat belajar pada kelas kontrol ($\bar{x} = 52,73$). Hal ini dibuktikan dengan nilai *sig* (*p-value*) sebesar 0,001 lebih kecil daripada 0,05.

Pembelajaran *e-learning* berbantuan edmodo lebih efektif meningkatkan minat belajar pada Mata Pelajaran SKD. Nilai *n-gain* pada kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih besar dibanding kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan standar

n-gain minat belajar kelas eksperimen memiliki kategori sedang dan kelas kontrol memiliki kategori kategori rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussakir. (2013). Penggunaan komputer untuk pembelajaran matematika. *Journal Madrasah*, 5(2), 117-133.
- Aeni, N., Prihatin, T., & Utanto, Y. (2017). Pengembangan model blended learning berbasis masalah pada mata pelajaran sistem komputer. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 84-97. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/15642/9212>.
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Barron, A. B., Heberts, E. A., Cleland, T. A., Fitzpatrick, C. L., Hauber, M. E., & Stevens, J. R. (2015). Embracing multiple definitions of learning. *Trends in neurosciences*, 38(7), 405-407. Diunduh dari <https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1058&context=biosciheberts>.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American journal of Physics*, 66(1), 64-74.
- Helianak, A. S., & Surjono, H. D. (2014). Pengembangan e-learning mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di SMA Negeri 3 Kupang. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1-14. Diunduh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/2455/2041>.
- Hidayat, Z., Saefudin, A., & Sumartono. (2018). Motivasi, pemikiran kritis dan verifikasi akademik siswa SMA dalam perilaku penemuan informasi.

- Record and Library Journal*, 3(1), 10-24. Diunduh dari <https://e-journal.unair.ac.id/RLJ/article/download/7287/4413>.
- Khairunnisa. (2017). Peran guru dalam pembelajaran. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* (pp. 413-416). Medan: FIS UNIMED.
- Lachman, S. J. (2010). Learning is a process: Toward an improved definition of learning. *The Journal of Psychology*, 131(5), 477-480. Diunduh dari <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00223989709603535>.
- Muchlis, M. (2018). Strategi peningkatan penerapan metode pembelajaran e-learning pada program sarjana. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 2(1), 141-152. Diunduh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/9578/pdf>.
- Nap, Y. (2016). Pengaruh relasi sebaya terhadap minat belajar siswa kelas V SD Gugus 3 Sewon Bantul. *Basic Education*, 5(7), 719-729. Diunduh dari <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/1251/1128>.
- Nu'man, A. Z. (2014). Efektifitas penerapan e-learning model edmodo dalam pembelajaran pendidikan agama Islam terhadap hasil belajar siswa (Studi kasus: SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo). *DutaCom Journal*, 7(1).
- Oktaria, D., Zulkardi, Z., & Somakim, S. (2013). Pengembangan website bahan ajar turunan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Kependidikan*, 43(2), 107-115. Diunduh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/1965>.
- Olivia, F. (2007). *Membantu anak punya ingatan super*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Presiden Republik Indonesia. (2003). *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Privantiastika, C. I., & Nurohman, S. (2015). Pengembangan konten e-learning berbasis edmodo pada materi gerak lurus untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *e-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, 4(1). Diunduh dari <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/10283/46/1169>.
- Raharja, S. (2011). Model pembelajaran berbasis learning management system dengan pengembangan software moodle di SMANegeri Kota Yogyakarta. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 41(1), 55-70. Diunduh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/504/368>.
- Sundari. (2017). Pengaruh guru sebagai pembelajaran dalam memotivasi peserta didik usia SD. Dalam *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan "Menjadi Guru Pembelajar" Keluarga Alumni Universitas Indraprasta PGRI* (pp. 60-76). Diunduh dari <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/repository/article/view/1665/1287>.
- Syah, M. (2003). *Psikologi belajar* (Cetakan II). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tim APJII. (2018). *Buletin APJII*, 22. Diunduh dari <https://apjii.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI22Maret2018.pdf>.
- Yudha, R. I. (2018). Pengaruh teman sebaya dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Kota Jambi. *ISTORIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 2(1), 108-113. Diunduh dari <http://istoria.unbari.ac.id/index.php/OJSISTORIA/article/download/22/18>.

PENERAPAN MODEL *PROJECT-BASED LEARNING* DALAM MATA DIKLAT GAMBAR SKETSA

Ambiyar, Budi Syahri, Junil Adri, Primawati, Nurhaliza, dan Syaiful Islami

Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

email: ambiyar@ft.unp.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar, keterampilan, dan hasil belajar Mata Diklat Gambar Sketsa siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Semen Padang dengan menerapkan model *Project-based learning (PjBL)*. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Ada dua siklus yang dilakukan dalam penelitian ini. Masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan sehingga ada empat pertemuan untuk dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Teknik Mesin 1 di SMK Semen Padang dengan jumlah 20 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, tes objektif, dan rubrik. Lembar observasi digunakan untuk mengamati motivasi belajar, rubrik digunakan untuk menilai keterampilan, dan tes obyektif digunakan untuk menilai hasil belajar siswa. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan keterampilan siswa dari siklus 1 ke siklus 2 dalam Mata Diklat Gambar Sketsa dengan menerapkan model PjBL. Hasil belajar siswa juga sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kata kunci: *project-based learning, motivasi, keterampilan, hasil belajar, gambar sketsa*

APPLICATION OF PROJECT-BASED LEARNING MODEL IN SKETCH DRAWING SUBJECT

Abstract

This study was aimed at improving learning motivation, skills, and learning outcomes in the Sketch Drawing training course for students of tenth grade, Semen Padang Vocational High School by applying Project-based learning (PjBL) model. The study used Classroom Action Research (CAR). There were two cycles carried out in this study. Each cycle consists of two meetings, so there are four meetings for two cycles. The research subjects were 20 students of Class X Mechanical Engineering 1 at Semen Padang Vocational School. The research instruments used were observation sheets, objective tests, and rubrics. The observation sheets were used to observe motivation to learn, rubrics were used to assess skills, and objective tests were used to assess student learning outcomes. The data obtained then were analyzed using descriptive statistics. The results show that there is an improvement in learning motivation and student skills from cycle 1 to cycle 2 in the Sketch Drawings by applying PBL model. Student learning outcomes have also reached the Minimum Criteria of Mastery Learning (MCML).

Keywords: *project-based learning, motivation, skills, learning outcome, sketch drawing*

PENDAHULUAN

Mutu pendidikan selalu ditingkatkan agar siswa dapat memiliki kemampuan yang baik untuk bersaing di dunia kerja. Upaya pengembangan model pembelajaran selalu di kembangkan untuk memberikan peluang bagi guru dalam memberikan pembelajaran yang efektif. Salah satu pengembangan model pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran adalah model *Project-based Learning*.

Model *Project-based Learning (PjBL)* merupakan model pembelajaran berbasis proyek. Wena (2014, p. 144) menyatakan model PjBL merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola kelasnya dengan melibatkan kerja proyek. Pengembangan model pembelajaran berbasis proyek ini dapat melatih siswa untuk dapat meningkatkan kerampilan belajar.

Jurusan Teknik Mesin memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan melalui beberapa program pembelajaran misalnya, keterampilan pengelasan, menggunakan mesin produksi, menganalisis bahan kerja, perancangan, dan kontruksi benda. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Semen Padang merupakan sekolah menengah kejuruan swasta di Kota Padang yang berlokasi di kompleks PT Semen Padang jalan raya Padang-Indarung. SMK Semen Padang memiliki mata diklat program produktif yang memberikan pembekalan kepada siswa tentang penguasaan kompetensi yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sosial. Salah satu program produktif yang terdapat pada Jurusan Teknik Mesin adalah Mata Diklat Gambar Sketsa. Mata Diklat Gambar Sketsa dikembangkan pada kelas X. Materi yang dikembangkan pada pembelajaran Gambar Sketsa di antaranya, Gambar Piktorial, Gambar Orthogonal, Ukuran, dan Potongan.

Gambar proyeksi piktorial merupakan gambar dari suatu benda kerja yang dilukis menurut garis-garis pandangan pengamat pada suatu bidang datar/bidang gambar. Madsen dan Madsen (2012, p. 563) menyatakan *pictorial drawings are useful in mechanical design, manufacturing production, architecture, construction, assembly instructions, service and repair manuals, and sales brochures*. Giesecke et al. (2016, p. 80) mengatakan *pictorial drawings are often used to show how parts fit together in an assembly and, in part catalogs and manuals, to make it easy to identify the objects*.

Proyeksi piktorial terdiri dari proyeksi isometris, dimetris, oblik, dan perspektif. Rathnam (2018, p. 321) menyatakan bahwa *isometric projection is an orthographic projection of an object on the vertical plane showing its three dimensions in one view (elevation)*. Jadi proyeksi isometris adalah gambar dari suatu objek dalam tiga bidang permukaan.

Gambar orthogonal adalah proyeksi yang memiliki bidang proyeksi yang tegak lurus terhadap proyektor (garis-garis bidang proyektor). Gambar proyeksi ortogonal biasanya memerlukan lebih dari satu bidang proyeksi. Proyeksi orthogonal ada dua yaitu proyeksi kuadran I dan proyeksi kuadran III. Proyeksi kuadran I memiliki penempatan pandangan kanan di sebelah kiri gambar pandangan depan dan pandangan atas di sebelah bawah pandangan depan. Proyeksi kuadran III memiliki penempatan pandangan kanan di sebelah kanan pandangan depan dan pandangan atas di sebelah pandangan depan.

Hasil observasi yang sudah dilakukan di SMK Semen Padang di kelas X diperoleh data rekapitulasi nilai siswa untuk Mata Diklat Gambar Sketsa yang dijelaskan pada Tabel 1. Tabel 1 menggambarkan masih

rendahnya persentasi pencapaian nilai Mata Diklat Gambar Sketsa siswa kelas X Teknik Mesin (TM) 1. Berdasarkan KKM Mata Diklat Gambar Sketsa 80, terdapat 15 dari 20 orang siswa yang belum mampu mencapai kompetensi pembelajaran. Penyebab rendahnya pencapaian hasil belajar ini yaitu siswa tidak memahami konsep materi pembelajaran. Selain itu, kurangnya latihan yang diberikan kepada siswa membuat siswa malas mengulang pembelajaran. Dalam mengerjakan tugas, siswa yang tidak memahami materi pembelajaran ini hanya membuat gambar tanpa mengikuti langkah pengerjaan yang baik sehingga siswa tidak terampil dalam mengerjakan desain gambar. Dalam kegiatan pembelajaran masih banyak siswa yang keluar masuk ruangan kelas atau tidak mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa tidak memahami materi pembelajaran dan belum mahir dalam menggunakan alat gambar. Akibat kurang aktifnya siswa dalam proses belajar ini berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Hasil belajar gambar teknik siswa kelas X Teknik Mesin SMK Semen Padang masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa di antaranya disebabkan karena masih belum bervariasinya metode pembelajaran yang dipergunakan guru di dalam kelas. Primawati, Ambiyar, dan Ramadhani (2017) menjelaskan bahwa guru sebaiknya menggunakan model

pembelajaran yang menyebabkan siswa aktif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang berpusat ke siswa (*student centre learning*) adalah model pembelajaran PjBL. Schuetz (2018) mengatakan *PjBL is an instructional approach designed to give students the opportunity to develop knowledge and skills through engaging projects set around challenges and problems they may face in the real world*. Lebih lanjut Goodman dan Stivers (2010) mengatakan bahwa PjBL adalah *a dynamic approach to teaching in which students explore real-world problems and challenges, simultaneously developing 21st Century skills while working in small collaborative groups*. Mengacu pada ketiga pendapat ini dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa PjBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru memberikan kesempatan bagi siswa dalam meningkatkan keterampilan yang sesuai dengan abad 21 dan pengetahuannya.

Model PjBL memiliki keunggulan di antaranya: dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk melakukan pekerjaan/ tugas secara baik, dapat meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah bagi siswa, memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengorganisasikan proyek, dan mengalokasikan waktu untuk menyelesaikan proyek, meningkatkan keterampilan siswa terhadap kompetensi pembelajaran yang

Tabel 1
Nilai Siswa Kelas X TM 1 TP 2017/2018 SMK Semen Padang

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	20-39	3	15 %
2	40-59	5	25 %
3	60-79	7	35 %
4	80-99	5	25 %
	Total	20	

Sumber: Guru Mata Diklat Gambar Sketsa SMK Semen Padang

ingin dicapai, dan melatih siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran (Sani, 2014, p. 177). Penekanan pada pembelajaran PjBL ini adalah aktivitas belajar siswa untuk menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, dan mempresentasikan produk dalam kegiatan pembelajaran.

Langkah-langkah dalam penerapan model PjBL yaitu: menentukan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal pengerjaan, *me-monitoring* kemajuan proyek, penilaian hasil proyek, dan evaluasi pelaksanaan model pembelajaran. Dalam kegiatan penerapan model PjBL, guru memiliki peranan sebagai motivator yang mendorong dan membimbing siswa untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuannya dalam pengerjaan tugas. Selanjutnya, dalam penerapan model PjBL guru berfungsi sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan dan fasilitas belajar yang nyaman bagi siswa.

Beberapa penelitian sudah dilakukan terkait dengan penerapan PjBL. Hasil penelitian menunjukkan PjBL dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Saputra, 2016a) dan kompetensi *Computerised Aided Design (CAD)* siswa SMK (Saputra, 2016b), memiliki efek positif pada keterlibatan siswa, motivasi, dan keyakinan siswa dengan kemampuan mereka sendiri (Condliffe, *et al.*, 2017). Temuan penelitian Muskania dan Wilujeng (2017) menunjukkan perangkat pembelajaran berbasis PjBL memberikan pengaruh signifikan terhadap *scientific literacy* peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, keterampilan siswa melalui penerapan model, dan hasil belajar siswa melalui penerapan model PjBL pada Mata Diklat Gambar Sketsa di Kelas X TM 1.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*action research*). *Action research is done by teachers in their own classrooms with the goal of improving pedagogy and student learning* (Phillips & Carr, 2014). Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari-Agustus 2018. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan jumlah siswa 20 orang. Ada beberapa tahapan dalam penelitian ini, dimulai dengan tahap persiapan, pelaksanaan penelitian, pengolahan data, dan penarikan kesimpulan.

Pada tahap persiapan melakukan koordinasi dengan guru Mata Diklat Gambar Sketsa di SMK Semen Padang. Peneliti menyusun perencanaan penelitian, RPP, instrumen penilaian, dan proses penerapan PjBL untuk Mata Diklat Gambar Sketsa. Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini lembar observasi, lembar tes objektif, dan lembar penilaian proyek siswa (rubrik).

Lembar observasi berfungsi untuk mengamati motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran. Indikator dari motivasi belajar mengacu pada indikator motivasi Keller (2010) yaitu: *Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction* (ARCS). Kategori dari motivasi belajar siswa mengacu pada Tabel 2.

Tabel 2
Kategori Keaktifan siswa

No	Rentang Nilai	Kategori
1	≥90	Sangat tinggi
2	80-89	Tinggi
3	70-79	Cukup tinggi
4	60-69	Rendah
5	<59	Sangat rendah

Sumber: Modifikasi Aqib (2009, p. 41)

Lembar tes objektif berfungsi untuk melihat hasil belajar tentang pemahaman

dan pengetahuan siswa terkait materi Gambar Sketsa yang sudah dipelajari. Selanjutnya lembar penilaian proyek berfungsi untuk melihat peningkatan pencapaian keterampilan menggambar benda, komunikasi, dan kerja kelompok siswa di setiap pertemuan pembelajaran.

Sebelum melakukan penelitian di kelas X TM1 peneliti melakukan uji coba instrumen penelitian pada kelas X TM 2 yang memiliki rata-rata kelas yang hampir sama dengan kelas penelitian. Hasil uji coba instrumen penelitian diperoleh data validitas soal objektif, tingkat kesukaran, dan daya beda soal. Arikunto (2013, p. 75) menyatakan rumus yang digunakan untuk menentukan tingkat validitas butir soal digunakan rumus (1).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{((N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2))}} (1)$$

Keterangan:

- r_{xy} : koefisien korelasi
- X : skor item (soal)
- Y : skor total yang diperoleh

Hasil uji validitas soal pada uji coba instrumen dengan bantuan analisis program anates versi 4.02, terdapat 32 butir soal yang valid dari 40 butir soal. Selanjutnya, butir soal dianalisis tingkat kesukarannya. Latisma (2011, p. 156) untuk tingkat kesukaran soal digunakan rumus (2).

$$Pb = \frac{B - S/a - 1}{B + S} (2)$$

Keterangan:

- Pb : angka indeks kesukaran
- B : jumlah peserta tes menjawab benar
- S : jumlah peserta tes menjawab salah
- a : jumlah alternatif jawaban pada tes

Hasil uji coba instrumen yang dianalisis dengan bantuan anates versi 4.02 terkait dengan indeks kesukaran diperoleh hasil 5

soal dinyatakan sukar, yaitu soal nomor 3, 9, 12, 21, dan 28. Soal yang dinyatakan mudah nomor 10, 15, dan 26. Selebihnya ada 32 butir soal yang dinyatakan memiliki indek kesukaran dalam kategori sedang.

Untuk melihat kemampuan soal dalam membedakan kemampuan siswa antara siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah digunakan daya beda soal. Ambiyar (2012, p. 155) menjelaskan bahwa daya beda butir soal menggunakan rumus (3).

$$D = PHD = PH - PL(3)$$

Keterangan:

- D = Indeks Diskriminasi
- PH = Proporsi kelompok atas
- PL = Proporsi kelompok bawah

Hasil analisis data terhadap daya beda soal untuk uji soal instrumen dapat dideskripsikan dalam kategori jelek, cukup, baik, dan baik sekali. Sesudah pengolahan data ini didapatkan, soal dapat dibagikan kepada siswa dalam penelitian pada akhir siklus satu dan kedua. Pada penyusunan soal di siklus satu dan dua, soal yang digunakan diacak untuk menghindari kebosanan siswa dalam mengerjakan soal yang sama. Daya beda soal uji coba instrumen diperoleh hasil tiga soal dinyatakan dengan daya beda yang jelek, yaitu nomor soal 12, 21, dan 28. Soal dengan daya beda cukup (sedang) sebanyak 5 butir soal yaitu butir soal nomor 3, 9, 10, 15, dan 26. Selebihnya ada 32 butir soal yang dinyatakan dengan daya beda baik dan sangat baik. Butir soal yang memiliki indek kesukaran yang sedang dan daya beda yang baik digunakan sebagai tes untuk mengukur pengetahuan (kompetensi) siswa dalam Mata Diklat Gambar Sketsa.

Penilaian proyek siswa dilakukan dengan mengamati siswa dalam menggunakan alat gambar, menganalisis benda menjadi gambar kerja dalam bentuk gambar

orthogonal, dan kesesuaian ukuran benda kerja dengan gambar yang sudah dirancang. Penilaian proyek siswa meliputi aspek keterampilan: menyiapkan alat praktikum, ketekunan dalam bekerja, pengelolaan waktu kerja, kerja sama, komunikasi, kebersihan pekerjaan praktikum, tanggung jawab, dan hasil (Arikunto, 2013, p. 183). Setiap aspek diberi bobot penilain 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, dan 5 = baik sekali.

Pengukuran ranah psikomotorik siswa dimulai dengan mengukur ranah kognitif siswa misalnya, melihat keterampilan siswa menggunakan alat gambar seiring dengan pengetahuan siswa tentang fungsi dan cara menggunakan alat gambar (Arikunto, 2013, p.182). Penilaian terhadap keterampilan siswa memiliki dua karakter yaitu, penilaian kemampuan siswa mengerjakan produk dan penilaian hasil produk (Sani, 2016, p. 229).

Aspek penilaian pada tugas dan latihan Gambar Sketsa adalah kebersihan lembar kerja, kejelasan garis benda, garis proyeksi benda, ketepatan ukuran gambar benda. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis data akan menggambarkan kemampuan siswa dalam mencapai KKM Mata Diklat Gambar Sketsa yang sudah ditetapkan yaitu 80. Melalui analisis data juga akan terlihat penerapan PjBL dapat meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa atau tidak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus terdapat dua kali pertemuan. Tahapan di setiap siklusnya yaitu perencanaan, tindakan, dan observasi, refleksi, dan tindak lanjut terhadap hasil penelitian yang sudah dilakukan. Kegiatan pertama yang dilakukan pada penelitian adalah menentukan kelas penelitian. Dalam menentukan kelas penelitian dilakukan

pretest di kelas X TM SMK Semen Padang. Berdasarkan hasil *pretest* dan saran dari guru Mata Diklat Gambar Sketsa di SMK Semen Padang, kelas yang digunakan pada penelitian adalah kelas X TM1. Berdasarkan hasil analisis terdapat 40% dari jumlah siswa yang mampu mencapai KKM Gambar Sketsa yaitu 80.

Penelitian pada siklus *pertama* dilakukan dalam dua kali pertemuan. Kegiatan perencanaan siklus satu yaitu mempersiapkan materi pembelajaran, RPP, dan instrumen penilaian. Kegiatan tindakan yaitu menjalankan RPP dan melakukan penilaian sesuai dengan instrumen penilaian yang sudah disusun. Sesudah guru selesai menyampaikan materi pembelajaran, siswa dibagi menjadi lima kelompok dengan anggota empat orang siswa.

Sintak 1 (menyampaikan pertanyaan mendasar), pada kegiatan ini guru menyampaikan pertanyaan misalnya, “Bagaimana bentuk perancangan palu? Apa fungsi dari palu?”. Sintak 2 dan 3 (mendesain perencanaan proyek dan waktu pengerjaan), siswa dibimbing untuk mengelola anggota kelompok, membagi tugas untuk setiap anggota dan merancang waktu pengerjaan tugas jumlah tugas perancangan benda yang akan dikerjakan siswa adalah tiga gambar benda kerja. Sintak 4 (*monitoring*) guru melakukan *monitoring* dan bimbingan terhadap setiap kelompok, melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran dan keterampilan siswa dalam menyelesaikan tugas. Sintak 5 (penilain), dalam kegiatan penilain siswa secara berkelompok mempresentasikan hasil perencanaan benda kerja di depan kelas, siswa menjelaskan fungsi dari benda kerja. Untuk mengukur pengetahuan siswa dilakukan penilaian kognitif dengan lembar tes objektif dan penilaian proyek dengan instrumen penilain proyek yang sudah disusun.

Dalam kegiatan observasi di Siklus 1 didapatkan hal sebagai berikut: guru mata diklat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP, masih terdapat siswa yang tidak membawa perlengkapan gambar dengan lengkap, masih terdapat siswa yang belum menguasai materi pembelajaran, terdapat siswa yang belum mahir menggunakan alat gambar, siswa belum mampu membedakan penggunaan ketebalan garis pada gambar, siswa tidak memperhatikan kebersihan kertas gambar, ketekunan siswa dalam mengerjakan tugas masih rendah, belum mandiri siswa, masih banyak siswa hanya mengandalkan teman kelompoknya dalam mengerjakan tugas, dan kurangnya alokasi waktu dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan refleksi pada siklus pertama, dari aplikasi model PjBL didapatkan pencapaian hasil belajar siswa mencapai 50% dari jumlah siswa mencapai KKM, serta penilaian keterampilan mencapai 55% dari jumlah siswa mencapai KK. Namun, hal ini belum dapat mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan sebelumnya yaitu 60% dari siswa yang mencapai KKM pada Mata Diklat Gambar Sketsa. Kegiatan tindak lanjut bagi siswa agar dapat mencapai KKM yang sudah ditetapkan dilakukan pengayaan dan bimbingan secara individual bagi siswa yang kurang memahami dan tidak terampil dalam menggunakan alat gambar oleh guru Mata Diklat Gambar Sketsa. Di samping bimbingan dan pengayaan, siswa dianjurkan meningkatkan kerja sama dalam mengerjakan tugas proyek dan saling berbagi pengetahuan terkait pembelajaran gambar orthogonal dan piktorial.

Pada siklus *kedua* dilakukan perencanaan tindak lanjut untuk memperbaiki kekurangan pada siklus pertama. Siklus *kedua*, dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Kegiatan awal pada siklus kedua

ini adalah perencanaan. Pada kegiatan perencanaan ini guru mempersiapkan RPP, instrumen penilaian, dan materi pembelajaran. Langkah tindakan, dalam langkah ini kegiatan yang dilakukan adalah pembagian anggota kelompok sesuai dengan kelompok pada siklus pertama, membimbing siswa merancang proyek secara kelompok dan membimbing siswa, *me-monitoring* kegiatan belajar. Sesuai dengan hasil diskusi dan mempertimbangkan kendala yang dihadapi pada siklus pertama yaitu alokasi waktu pengerjaan tugas yang tidak cukup bagi siswa dalam mengerjakan perancangan benda, jumlah tugas pada siklus kedua menjadi dua gambar kerja

Hasil observasi pada kegiatan belajar didapatkan peningkatan pencapaian siswa yaitu: siswa sudah mulai terampil dalam menganalisis benda kerja ke dalam bentuk gambar benda, adanya kerja sama yang positif antara siswa dalam kelompok, hasil gambar siswa sudah terlihat rapi, dan siswa sudah mulai mahir dalam menggunakan alat gambar. Kegiatan refleksi pada siklus kedua ini didapatkan hasil belajar siswa mencapai 80% dari jumlah siswa mencapai KKM, dan pencapaian keterampilan siswa 75% dari jumlah siswa mencapai KKM Gambar Sketsa. Jika diukur dengan indikator keberhasilan yang sudah dirancang hasil ini sudah mencapai indikator keberhasilan siklus kedua yaitu 70% dari jumlah siswa mencapai KKM. Kegiatan tindak lanjut bagi siswa yang belum mencapai KKM yang sudah ditetapkan dilakukan pengayaan dan bimbingan secara individual bagi siswa yang kurang memahami dan tidak terampil dalam menggunakan alat gambar oleh guru Mata Diklat Gambar Sketsa.

Hasil pengolahan data untuk motivasi belajar siswa dengan penerapan model PjBL pada Mata Diklat Gambar Sketsa dicantumkan pada Tabel 3. Siklus 1 pada Tabel 3 menunjukkan skor rata-rata

Tabel 3
Ketercapaian Indikator Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Pernyataan	Siklus 1		Siklus 2	
			Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Perhatian	Hasrat dan keinginan berhasil Lingkungan belajar yang kondusif	72,6	Cukup	88,7	Tinggi
			65,5	Rendah	82,4	Tinggi
2	Relevansi	Relevansi pembelajaran dengan kebutuhan Pembelajaran yang konstektual	78,9	Cukup	89,3	Tinggi
3	Konfiden	Kemampuan yang dimiliki dalam mengerjakan tugas Tutorial belajar dari guru	75,8	Cukup	87,9	Tinggi
			72,6	Cukup	86,9	Tinggi
4	Kepuasan	Diskusi dan saling berbagi pengetahuan antarteman Penghargaan dalam belajar	62,7	Rendah	78,2	Cukup
			63,8	Rendah	86,1	Tinggi
Skor rata-rata motivasi belajar siswa			77,6	Cukup	88,2	Tinggi
			71,2	Cukup	85,9	Tinggi

indikator perhatian sebesar 69,05 dengan kategori rendah; relevansi sebesar 77,35 dengan kategori cukup tinggi; konfiden sebesar 67,65 dengan kategori rendah; dan kepuasan sebesar 70,7 dengan kategori cukup tinggi. Sementara itu, skor rata-rata motivasi belajar siswa secara keseluruhan sebesar 71,24 dengan kategori cukup tinggi. Pada siklus 2, skor rata-rata motivasi belajar siswa untuk indikator perhatian sebesar 85,5 dengan kategori tinggi; indikator relevansi sebesar 88,6 dengan kategori tinggi; konfiden sebesar 82,55 dengan kategori tinggi; dan kepuasan sebesar 87,15 dengan kategori tinggi karena memiliki skor >80. Begitu pula dengan skor rata-rata motivasi belajar

siswa secara keseluruhan sebesar 85,34 dengan kategori tinggi. Meskipun tutorial belajar dari guru memiliki skor 78,25 dengan kategori cukup.

Hasil pengolahan data untuk penilaian psikomotorik (keterampilan) siswa yaitu dalam bentuk pengisian instrumen penilaian proyek. Sesudah penerapan model PjBL dan dilakukan penilaian keterampilan pada siswa pada Mata Diklat Gambar Sketsa didapatkan data seperti tercantum pada Tabel 4.

Siklus 1 pada Tabel 4 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas ada 11 dan siswa yang belum tuntas ada 9 karena jumlah semua siswa ada 20 dengan nilai rata-rata keterampilan sebesar 78,67.

Tabel 4
Nilai Keterampilan Siswa pada Penelitian

	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah Siswa yang Tuntas	11	16
Rata-rata Kelas	78,67	83,65
Persentase Ketuntasan	55%	80%

Nilai keterampilan tertinggi 88 dan yang terendah 53; simpangan baku 9,96; dan varians 99,25. Sesudah dilakukan refleksi pada siklus 1 dalam menerapkan model pembelajaran PjBL, maka pada siklus 2 diperoleh nilai keterampilan siswa yang tuntas ada 16 dan belum tuntas 4 siswa. Nilai rata-rata keterampilan siswa 83,65; dengan skor tertinggi 93; dan terendah 73; simpangan baku 6,91 dan varians 47,734.

Hasil belajar siswa pada Mata Diklat Gambar Sketsa dengan penerapan model PjBL diukur dengan melakukan penilaian yang berkaitan dengan aspek kognitif (pengetahuan) menggunakan tes objektif pilihan ganda sehingga didapatkan hasil seperti tercantum pada Tabel 5.

Siklus 1 pada Tabel 5, jumlah siswa yang tuntas ada 10 dan siswa yang belum tuntas ada 10 karena jumlah semua siswa ada 20 dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 75,95. Nilai hasil belajar tertinggi 87 dan yang terendah 53; simpangan baku 8,73; dan varians 76,16. Sesudah dilakukan refleksi pada siklus 1 dalam menerapkan model PjBL, maka pada siklus 2 diperoleh nilai hasil belajar siswa yang tuntas ada 16 dan belum tuntas 4 siswa. Nilai rata-rata keterampilan siswa 85,45; dengan skor tertinggi 93; dan terendah 70; simpangan baku 6,81 dan varians 46,26.

Keterampilan siswa dapat ditingkatkan dengan penerapan model PjBL, keterampilan menggunakan alat gambar pada siswa meningkat di setiap pertemuan. Hal ini karena adanya latihan dari siswa

sehingga terbiasa dalam menggunakan alat gambar. Terlihat peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi Orthogonal karena adanya kegiatan diskusi dan presentasi di depan kelas yang dilakukan oleh siswa sehingga kekurangan pada gambar kerja dapat dilihat dan dipelajari secara bersama.

Temuan penelitian menunjukkan terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada Mata Diklat Gambar Sketsa dengan penerapan model pembelajaran *based learning*. Dalam kegiatan belajar diperlukan adanya motivasi. Adanya motivasi dapat memacu semangat siswa dalam belajar sehingga akan memperoleh keberhasilan. Sebaliknya siswa yang termotivasi dalam belajar akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Motivasi berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa sehingga diperlukan perhatian dan upaya dari guru untuk mendorong semangat belajar siswa (Handayani, 2017)

Motivasi belajar siswa pada siklus 1 dalam kategori cukup tinggi. Walaupun begitu ada dua indikator dari motivasi yang memiliki skor dengan kategori rendah, yaitu perhatian dan konfiden. Perhatian dan keinginan berhasil bagi siswa dalam pembelajaran Gambar Sketsa belum tinggi. Dengan menerapkan model PjBL, guru sudah menjelaskan tentang konsep materi, memberikan latihan dalam membuat gambar sketsa dan penggunaan alat gambar agar mahir, mengulang pembelajaran yang sulit untuk diselesaikan

Tabel 5
Nilai Hasil Belajar Siswa

	Prates	Siklus 1	Siklus 2
Jumah Siswa yang Tuntas	8	10	16
Rata-rata Kelas	70,60	75,95	85,45
Persentase Ketuntasan	40%	50%	80%

oleh siswa sehingga menyebabkan siswa lebih aktif dalam belajar dan motivasi belajar siswa menjadi tinggi pada siklus 2. Meskipun tutorial belajar dari guru memiliki skor 78,25 dalam kategori cukup tinggi; akan tetapi siswa sudah menunjukkan motivasi belajar yang tinggi. Di samping itu, peran guru memang sebagai fasilitator dan tutorial untuk model pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Rochayati dan Wardani (2018) menjelaskan peran guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yaitu: sebagai fasilitator, supervisor, motivator, dan evaluator.

Motivasi bisa berasal dari dalam diri siswa (internal). Keinginan sukses dalam belajar yang berasal dari dalam diri siswa, siswa lebih memiliki motivasi yang tinggi. Siswa dengan motivasi tinggi berusaha mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru kepadanya. Siswa akan berusaha belajar semaksimal mungkin untuk diri sendiri maupun bersaing dengan teman yang lain. Bila siswa kurang memahami konsep materi pembelajaran dan tugas yang diberikan guru, maka siswa bertanya kepada guru dan berdiskusi dengan teman sebayanya. Guru dapat juga memberikan motivasi kepada siswanya sebagai faktor internal. Guru dapat memberikan bimbingan, latihan, dan menjelaskan kepada siswanya agar kemampuan (kompetensi) dapat meningkat. Guru dapat menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga pembelajaran lebih menarik dan motivasi belajar lebih meningkat. Terbukti dengan penerapan model PjBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Siswa memiliki pemahaman dan kemampuan tentang dirinya sendiri. Di sekolah atau di dalam kelas ada kemungkinan kemampuan yang dimiliki oleh siswa sulit terlihat oleh guru. Karakteristik dan kemampuan siswa perlu diketahui oleh

guru, karena akan mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Interaksi siswa dengan guru, teman sebaya, dan orang dewasa lain, akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Siswa sudah memiliki gambaran tentang dirinya, sewaktu datang ke sekolah. Walaupun begitu, adanya guru akan mempengaruhi dan membentuk gambaran tentang diri siswa. Guru dengan profesionalisme yang tinggi akan berusaha mengembangkan segala kompetensinya guna memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan (Syamsuriyanti & Sukirno, 2018). Kehadiran guru bertujuan untuk membantu siswa dalam mencapai gambaran dirinya kearah yang positif, sekaligus dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus 1 sebesar 71,24 dan meningkat menjadi 85,34 pada siklus 2.

Hasil penelitian juga menunjukkan terdapat peningkatan keterampilan siswa dalam Mata Diklat Gambar Sketsa dengan penerapan model pembelajaran *based learning*. Belajar merupakan suatu usaha dari seseorang untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan. Kunandar (2013, p. 62) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif ataupun psikomotorik yang dikuasai peserta didik sesudah mengikuti proses belajar mengajar. Evaluasi pembelajaran diperlukan untuk mengetahui pencapaian belajar. Perubahan pengetahuan siswa dapat diukur dengan melakukan evaluasi berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Perubahan keterampilan siswa dapat diukur dengan melakukan penilaian dan pengamatan yang dapat dideskripsikan dalam kalimat terampil dan tidak terampil.

Keterampilan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang melalui

usaha yang sistematis sehingga dapat menggunakan ide dan kreativitas dalam melakukan suatu pekerjaan. Untuk melatih tingkat keterampilan siswa, dapat dilakukan penilaian keterampilan siswa melalui kerja praktik, pembuatan karya, dan penilaian lainnya. Kamdi (2010) menyebutkan bahwa aspek keterampilan yang dapat dikembangkan melalui kerja proyek adalah kemampuan menggunakan alat dasar, bekerja dalam tim, kemampuan memanfaatkan berbagai informasi sehingga tugas proyek dapat memberikan latihan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan. Keunggulan dari model *PjBL* dapat meningkatkan keterampilan siswa terhadap kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai dan melatih siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, di samping beberapa keunggulan lainnya (Sani, 2014)

Aplikasi model *PjBL* dapat meningkatkan keterampilan dan hasil belajar gambar sketsa siswa SMK Semen Padang. Ini berarti penerapan model *PjBL* memiliki keuntungan bagi siswa dalam pembelajaran gambar sketsa. Penerapan *PjBL* dapat meningkatkan keterampilan siswa terhadap kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai, di samping beberapa keuntungan lainnya (Sani, 2014; Griva, Semoglou, & Geladari, 2010). *PjBL* menunjukkan efek positif terhadap hasil belajar siswa (Chu, Tse, & Chow, 2011)

Penerapan model *PjBL* pada siklus 1 masih terlihat kecanggungan siswa dalam mengerjakan tugas. Terlihat siswa masih bingung untuk mengerjakan perancangan gambar benda. Sesudah diberikan penjelasan dengan bantuan benda kerja yang sudah ada dan bimbingan, siswa kebingungan siswa mulai berkurang dalam menyelesaikan tugas proyeknya. Pada siklus 1 ini siswa belum dapat mencapai ketuntasan 60% sesuai dengan perencanaan.

Sesudah melakukan refleksi pada siklus 1, pada siklus 2 ini terlihat perbaikan dalam

cara belajar siswa. Siswa sudah mengerjakan tugas proyeknya sesuai dengan yang ditetapkan. Kesalahan yang terjadi pada lembar tugas pada pertemuan sebelumnya sudah diperbaiki dan dilengkapi. Pada siklus 2 ini siswa sudah mencapai indikator keberhasilan 70%. Keterampilan siswa dapat ditingkatkan dengan mengaplikasikan penerapan model *PjBL*. Keterampilan menggunakan alat gambar siswa semakin baik pada setiap pertemuannya. Hal ini terlihat pada hasil gambar siswa, kejelasan menggunakan garis, ukuran, huruf, dan angka. Kemampuan menyampaikan pendapat siswa semakin baik. Siswa sudah menggunakan bahasa yang mudah dimengerti untuk menyampaikan maksud perancangan gambar yang sudah dirancang. Nilai rata-rata kelas keterampilan siswa pada siklus 1 sebesar 78,67 dan meningkat sebesar 83,50 pada siklus 2.

Siswa dapat bekerja sama dalam hal yang positif melalui penerapan model pembelajaran *PjBL*. Siswa dapat berbagi pengetahuan, tanpa berbuat curang atau mencontek kepada teman, siswa dapat berdiskusi dan saling memberi masukan terkait materi pembelajaran gambar sketsa sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman terkait pembelajaran yang sudah diberikan. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang meningkat dalam setiap siklus penelitian. Nilai rata-rata kelas keterampilan siswa pada siklus 1 sebesar 78,67 dan meningkat sebesar 83,50 pada siklus 2. Dari hasil penerapan *PjBL* tersebut dapat menjadi kebiasaan pendidik dalam menerapkan berbagai model pembelajaran dan pengalaman belajar. Seperti yang diungkapkan Syahri, Syahril, dan Yuliana (2015) menyatakan pendidik harus menciptakan peluang berbagai pengalaman belajar yang dapat dilalui siswa untuk membantu tercapainya pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.

Penelitian yang sudah dilakukan ini mendukung temuan penelitian lain bahwa *PjBL has been shown to be more effective than traditional methods* (Finkelstein, Hanson, Huang, Hirschman, & Huang, 2010; Parker *et al.*, 2011; Jensen, 2015). Bell (2010) menjelaskan bahwa *Project-based learning is an innovative approach to learning that teaches a multitude of strategies critical for success in the twenty-first century*. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan penelitian yang menyatakan *in project-based learning, students gain important knowledge, skills, and dispositions by investigating open-ended questions to "make meaning" that they transmit in purposeful ways* (Krauss & Boss, 2013, p. 5)

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan diperoleh kesimpulan: *pertama*, adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan model PjBL. Motivasi belajar siswa pada siklus 1 memperoleh skor rata-rata 71,24 dengan kategori cukup tinggi dan skor rata-rata 85,34 pada siklus 2 dengan kategori tinggi. *Kedua*, adanya peningkatan keterampilan pada siswa dengan penerapan model PjBL. Peningkatan keterampilan ini terlihat pada siklus 1 sebanyak 55% dari jumlah siswa atau 11 dari 20 orang siswa mencapai KKM 80 Mata Diklat Gambar Sketsa, meningkat pada siklus 2 menjadi 75% atau 15 dari 20 orang siswa mencapai KKM. *Ketiga*, terjadinya peningkatan hasil belajar pada siswa dengan penerapan model PjBL. Peningkatan hasil belajar ini terlihat pada siklus 1 sebanyak 50% dari jumlah siswa atau 10 dari 20 orang siswa mencapai KKM 80 Mata Diklat Gambar Sketsa, meningkat pada siklus 2 menjadi 80% atau 16 dari 20 orang siswa mencapai KKM.

Sesudah melakukan penelitian penerapan model PjBL di SMK Semen

Padang memberikan saran sebagai berikut. *pertama*, model PjBL merupakan salah satu model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar, keterampilan, dan hasil belajar siswa pada mata diklat produktif di pendidikan vokasi, misalnya pada Mata Diklat Gambar Sketsa. *Kedua*, model PjBL ini dapat menjadi acuan bagi peneliti berikutnya untuk meneliti pada variabel kerja sama siswa (*collaborative*), komunikatif antarsiswa (*communicative*), kemampuan siswa dalam memecahkan masalah (*problem solving*), kreativitas, dan lainnya serta pada mata diklat yang berbeda dalam pendidikan kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambiyar, (2012). *Pengukuran dan tes dalam pendidikan*. Padang: UNP Press.
- Aqib, Z. (2009). *Penelitian tindakan kelas untuk guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st Century: Skills for the future. *The Clearing House*, 83, 39-43. Diunduh dari <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED578933.pdf>
- Chu, S. K. W., Tse, S. K., & Chow, K. (2011). Using collaborative teaching and inquiry project-based learning to help primary school students develop information literacy and information skills. *Library & Information Science Research*, 33(2), 132-143.
- Condliffe, B., Quint, J., Visher, M. G., Bangser, M. R., Drohojowska, S., Saco, L., & Nelson, E. (2017). *Project-based learning a literature review. Working paper*. New York: MDRC.
- Finkelstein, N., Hanson, T., Huang, C-W., Hirschman, B., & Huang, M. (2010).

- Effects of problem based economics on high school economics instruction.* California. Institute of Education Sciences
- Giesecke, F. E., Mitchell, A., Spencer, H., Hill, I., Dygdon, J., & Novak, J. (2016). *Technical drawing with engineering graphics.* New York: Prentice Hall.
- Goodman, B., & Stivers, J. (2010). Project-based learning. *Educational psychology, 2010*, 1-8. Diunduh dari http://www.fsmilitary.org/pdf/Project_Based_Learning.pdf.
- Griva, E., Semoglou, K., & Geladari, A. (2010). Early foreign language learning: Implementation of a project in a game-based context. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 2*(2), 3700-3705.
- Handayani, R. D. (2017). Analisis motivasi intrinsik dan ekstrinsik mahasiswa calon guru fisika. *Jurnal Kependidikan, 1*(2), 320-333.
- Jensen, K. J. (2015). A meta-analysis of the effects of problem- and project-based learning on academic achievement in grades 6-12 populations. *Education Dissertations, 7*. Diunduh dari https://digitalcommons.spu.edu/soe_etd/7/.
- Kamdi. (2010). Implementasi PjBL di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7*(1), 98-110.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach.* New York, NY: Springer. doi:10.1007/978-1-4419-1250-3
- Krauss, J., & Boss, S. (2013). *Thinking through project-based learning.* London: SAGE Publications Ltd.
- Kunandar. (2013). *Penilaian autentik (Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan Kurikulum 2013).* Jakarta: Rajawali Pers.
- Latisma, D. (2011). *Evaluasi pendidikan.* Padang: UNP Press.
- Madsen, D. A., & Madsen, D. P. (2012). *Engineering drawing & design.* Australia: Delmar, Cengage Learning.
- Muskania, R. T., & Wilujeng, I. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran project-based learning untuk membekali foundational knowledge dan meningkatkan scientific literacy. *Cakrawala Pendidikan, 36*(1), 34-43.
- Parker, W. C., Mosborg, S., Bransford, J., Vye, N., Wilkerson, J., & Abbott, R. (2011). Rethinking advanced high school coursework: Tackling the depth/breadth tension in the AP US government and politics course. *Journal of Curriculum Studies, 43*(4), 533-559.
- Phillips, D. K., & Carr, K. (2014). *Becoming a teacher through action research. Process, context, and self-study.* New York: Routledge.
- Primawati, Ambiyar, & Ramadhani, D. (2017). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan metode talking stick. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi, 17*(1), 73-80. <https://doi.org/10.24036/invotek/vol17-iss1/23>.
- Rathnam, K. (2018). *A first course in engineering drawing.* Singapore: Springer Nature Singapore Pte Ltd.
- Rochayati, U., & Wardani, R. (2018). Model pembelajaran karakter kerja di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Kependidikan, 2*(1), 116-127.
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran saintefik untuk implementasi kurikulum 2013.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Sani, R. A. (2016). *Penilaian autentik.* Jakarta: Bumi Aksara.

- Saputra, R. D. (2016a). *Penerapan metode pembelajaran PjBL (PBL) untuk meningkatkan prestasi belajar kompetensi Computerised Aided Design (CAD) dengan software inventor siswa kelas XI Teknik Pemesinan di SMK Negeri 2 Klaten* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Saputra, Y. E. (2016b). *Penerapan metode pembelajaran project-based learning (PjBL) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar perekayasaan sistem kontrol siswa kelas XII EI 3 SMK N 3 Wonogiri* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Schuetz, R. (2018). *Project-based learning: Benefits, examples, and resources*. Diunduh dari <https://www.schoology.com/blog/project-based-learning-pbl-benefits-examples-and-resources>.
- Syahri, B., Syahril, & Yuliana. (2015, Oktober). *Strategi pembelajaran problem solving di SMKN 10 Padang*. Makalah dipresentasikan pada 3rd International Conference on Technical and Vocation Education and Training (TVET). Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, Bukittinggi.
- Syamsuriyanti, & Sukirno. (2018). Faktor determinan profesionalisme guru. *Jurnal Kependidikan*, 2(1), 56-67.
- Wena, M. (2014). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Satuan tinjauan konseptual operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

KESIAPAN KERJA SISWA PROGRAM AKUNTANSI PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Beny Dwi Saputra¹ dan Sukirno²

¹Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

²Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

email: beny.dwi2016@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh secara individual dan simultan prestasi belajar akuntansi komputer, kompetensi pedagogik guru, lingkungan sekolah, dan praktik kerja industri terhadap kesiapan kerja siswa Program Keahlian Akuntansi SMK di Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian asosiatif kausal dengan sasaran siswa kelas XII Program Keahlian Akuntansi SMK Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun Pelajaran 2018/2019. Sampel sebanyak 207 siswa dipilih dari lima sekolah mewakili lima wilayah di Yogyakarta dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Data dianalisis dengan metode analisis regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar akuntansi komputer, kompetensi pedagogik guru, lingkungan sekolah, dan praktik kerja industri berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja siswa dengan sumbangan efektif sebesar 47,9%. Banyak faktor yang mempengaruhi kesiapan kerja seorang siswa. Kesiapan kerja dapat dipengaruhi dan dibentuk oleh pengalaman. Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi kesiapan kerja yaitu lingkungan sekolah, kompetensi pedagogik guru yang mengajar, dan keberhasilan mereka dalam praktik kerja industri.

Kata kunci: *kesiapan kerja, prestasi belajar, kompetensi pedagogik, praktik kerja industri*

WORK READINESS OF ACCOUNTING PROGRAM STUDENTS AT VOCATIONAL HIGH SCHOOL

Abstract

This study was aimed at determining the influence of individual and simultaneous computer accounting learning achievement, teacher pedagogical competence, school environment and industrial work practices on work readiness of the students of vocational accounting expertise program in Yogyakarta. This study was a causal associative research, with the students of class XII in the Accounting Skills Program of Vocational School in Special Region of Yogyakarta in the academic year 2018/2019 as the research subject. The sample of 207 students were selected from five schools representing five regions in Yogyakarta using purposive sampling technique. Questionnaires and documentation were used as the data collection techniques. The data were then analyzed using the multiple regression analysis method. The results show that computer accounting learning achievement, teacher pedagogical competence, school environment and industrial work practices had a positive and significant effect on student work readiness with an effective contribution of 47.9%. Many factors affect a person's work readiness. Work readiness can be influenced and shaped by the experience. Whereas environmental factors that can affect work readiness are the school environment, the pedagogical competence of the teachers, and their success in industrial work practices.

Keywords: *work readiness, academic achievement, pedagogical competence, industrial work practice*

PENDAHULUAN

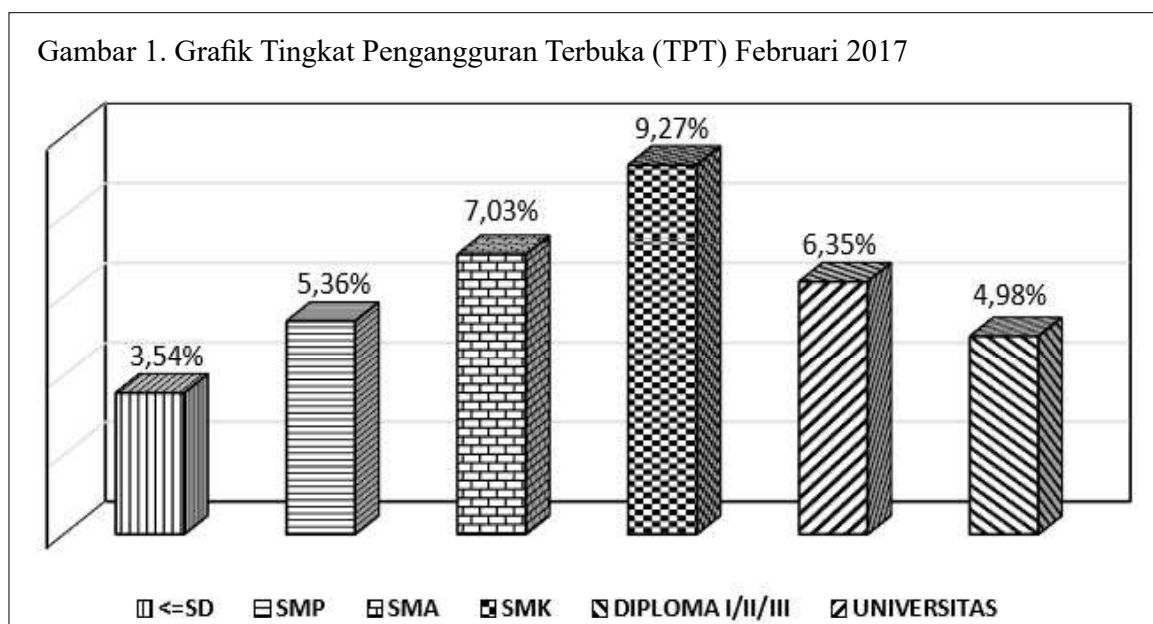
Globalisasi secara umum dan dibentuknya Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) pada akhir tahun 2015 tentu saja menjadi tantangan tersendiri bagi Indonesia, khususnya pada aspek sumber daya manusia dan lapangan pekerjaan. Jumlah penduduk yang banyak tetapi kurang diimbangi dengan kualitas merupakan beban bagi pembangunan nasional. Indonesia termasuk dalam kategori tersebut. Hal ini dilihat dari peringkat daya saing Indonesia di dunia berdasarkan *Growth Competitiveness Index* berada pada urutan 41 dari 138 negara, jauh tertinggal dari negara-negera di Asia Tenggara lainnya seperti Singapura yang ada di peringkat 2, Malaysia yang ada di peringkat 25 dan Thailand di peringkat 34 (Schwab, 2018). Indonesia perlu meningkatkan kualitas sumber daya manusia supaya dapat bersaing dengan negara lain, salah satunya dengan cara mengembangkan dan meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan di sekolah.

Sekolah merupakan tempat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Slameto

(2013, p. 64) menyatakan bahwa faktor lingkungan sekolah yang mempengaruhi belajar meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Oleh karena itu, sekolah menjadi suatu lingkungan yang khas sebagai lingkungan pendidikan, yaitu tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dengan segala sarana dan prasarana serta kondisi lingkungan yang mendukung berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Dilihat dari tingkatan sekolah, Sekolah Menengah Atas (SMA) dipersiapkan untuk melanjutkan sekolah ke perguruan tinggi, sedangkan SMK lebih diorientasikan kepada lulusan yang siap bekerja. Tetapi hingga saat ini tujuan tersebut belum tercapai. Berdasarkan pendataan yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (2016) diketahui bahwa Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Indonesia berdasarkan jenjang pendidikan dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Grafik Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Februari 2017



Gambar 1 menunjukkan bahwa untuk TPT untuk tingkat pendidikan SMK merupakan yang tertinggi diantara tingkat pendidikan lainnya, yaitu sebesar 9,27%. Sedangkan TPT untuk tingkat pendidikan SD ke bawah merupakan yang terendah, yaitu sebesar 3,54%. Data ini menunjukkan bahwa masih banyak lulusan SMK yang tidak terserap dalam dunia kerja. Pembelajaran di SMK baik di sekolah maupun dalam dunia kerja yang bertujuan mengarahkan dan membentuk siswa agar siap kerja belum terlaksana dengan baik.

Yogyakarta sebagai kota pendidikan juga masih menghadapi masalah dalam hal pengangguran. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta menyatakan pada tahun 2015 angka pencari kerja yang belum ditempatkan sebanyak 41.843 orang yang tersebar di 7 tingkat pendidikan dengan perincian SD sebanyak 145 orang, SMP sebanyak 853 orang, SMA sebanyak 3.440 orang, SMK sebanyak 7.046 orang, Diploma I-III sebanyak 7.530 orang dan Sarjana/ Diploma IV sebanyak 21.811 orang dan S2/ S3 sebanyak 1.018 orang. Angka tersebut menunjukkan tidak seimbang kebutuhan tenaga kerja dengan jumlah pencari kerja itu sendiri.

Hampf dan Woessmann (2017) menyebutkan bahwa individu yang menyelesaikan program pendidikan kejuruan pada awalnya memiliki kesempatan kerja yang lebih baik daripada individu yang menyelesaikan program pendidikan umum. Inovasi dalam pendidikan di SMK telah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kesempatan kerja menjadi lebih baik lagi. Hal ini ditandai dengan jumlah SMK yang tumbuh pesat dimulai pada tahun 2010 dari sebesar 9.164 sekolah menjadi 11.708 sekolah pada tahun 2013 atau tumbuh sebesar 27,6%. Jumlah SMK terbanyak adalah di Jawa Barat (2.125)

diikuti dengan Jawa Timur (1.654), Jawa Tengah (1.427), Sumatera Utara (901), dan DKI Jakarta (595). Sementara Provinsi dengan jumlah SMK terendah adalah Provinsi Papua Barat dengan 44 sekolah (Hadam, Rahayu, & Ariyadi, 2017, p. 9).

Kesiapan kerja bagi siswa SMK sangat penting. Hal ini dikarenakan dalam waktu yang tidak lama, sebagian atau semua siswa akan menghadapi satu jenjang hidup yang lebih tinggi yaitu bekerja. Terdapat enam tujuan dari kesiapan (Slameto, 2010, p. 115), yaitu sebagai persiapan dalam mengambil keputusan, sarana mengembangkan rasa percaya diri, sarana menemukan makna diri, sarana ketenangan bagi diri untuk mengenal kesempatan baik, sarana mendapatkan ide atas yang seharusnya dikerjakan saat ini dan hubungannya dengan yang dapat dikerjakan seterusnya, dan sarana menolong yang harus disediakan pada setiap level baru dalam hidup. Hal ini sejalan dengan pendapat Jollands, Jolly, dan Molyneaux (2012) yang menyatakan bahwa kesiapan kerja adalah konsep yang bertujuan untuk menilai seberapa siap transisi dari lulusan ke dunia kerja. Ini dapat didefinisikan sebagai sebuah pelajaran yang memungkinkan lulusan untuk menerapkan pengetahuan teknis mereka yang dipelajari di sekolah untuk mengidentifikasi masalah dan penyelesaian masalah ketika berada dalam suatu pekerjaan. Dengan demikian, kesiapan kerja diperlukan untuk mencapai keberhasilan dalam suatu pekerjaan. Siswa SMK perlu memiliki kesiapan kerja untuk memasuki dunia kerja, baik itu kesiapan dari segi fisik, kesiapan mental, serta kesiapan dari proses pembelajaran di sekolah baik secara kognitif dan sebagainya. Ketika proses belajar dapat berjalan dengan baik, maka dapat dikatakan bahwa hal tersebut dapat memberikan dampak yang positif bagi perkembangan pencapaian tujuan.

Slameto (2010, p. 113) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kesiapan mencakup tiga aspek, yaitu kondisi fisik, mental dan emosional; kebutuhan-kebutuhan (motif dan tujuan); dan keterampilan (pengetahuan dan pengertian lain yang telah dipelajari). Untuk mengasah keterampilan akuntansi siswa, sekolah mengacu pada Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK/MA Kejuruan memperkenalkan Mata Pelajaran Akuntansi Komputer sebagai kelompok kompetensi kejuruan.

Akuntansi komputer merupakan salah satu materi praktik akuntansi sebagai penyeimbang perkembangan teknologi saat ini yang diperkenalkan ketika siswa kelas XI. Hal ini sejalan dengan pernyataan *Accounting Education Change Commission* (Suryani, 2013) bahwa lulusan akuntansi harus mampu menempatkan, memperoleh, melaporkan, dan menggunakan informasi dari media elektronik. Marriot (Boulianne, 2014) juga berpendapat bahwa simulasi komputer dapat memberikan pengalaman kepada siswa sesuai dengan lingkungan kerja yang sebenarnya.

Pengukuran ketercapaian keberhasilan siswa dalam penguasaan program akuntansi komputer dari Praktik dan teori dapat dilihat prestasi belajar siswa. Bagi siswa kejuruan khususnya kompetensi keahlian akuntansi, prestasi belajar Mata Pelajaran Akuntansi Komputer yang tinggi menunjukkan bahwa siswa tersebut sudah menguasai materi akuntansi komputer dan dapat digunakan sebagai bekal pengetahuan untuk siap bekerja. Gaya belajar melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung merupakan salah satu gaya belajar yang dimiliki siswa yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa (Bire, Geradus, & Bire, 2014). Prestasi belajar Mata Pelajaran Akuntansi Komputer siswa dapat dilihat dari bukti konkritnya

yaitu berupa nilai Ulangan Akhir Semester (UAS).

Faktor guru sebagai subjek pelaksana pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pendidikan itu sendiri, selain prestasi belajar. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen disebutkan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Kompetensi utama yang harus dimiliki guru agar pembelajaran yang dilakukan efektif dan dinamis adalah kompetensi pedagogik (Asmani, 2009, p. 59). Sejalan dengan itu, Lestari dan Purwanti (2018) menyatakan bahwa kompetensi pedagogik merupakan salah satu kompetensi yang dapat menunjang seorang guru untuk mampu melaksanakan tugas keprofesionalannya dengan optimal sehingga membantu meningkatkan minat dan memotivasi siswa dalam pembelajaran agar mereka memperoleh keterampilan yang akan berguna untuk kesuksesan mereka di tempat kerja. Suci dan Mata (2011) berpendapat bahwa penekanan dalam pemahaman kompetensi pedagogis yaitu dapat membantu siswa menguraikan kemampuan untuk memecahkan masalah dan tugas yang terjadi dalam situasi kegiatan di dunia kerja dengan menerapkan pengetahuan, pengalaman dan pengalaman hidup, nilai dan bakat dengan cara yang kreatif sehingga memperoleh hasil yang tepat dan efektif.

Suasana kondusif di sekolah juga diperlukan dalam menghasilkan pembelajaran yang efektif. Sekolah adalah suatu tempat yang di dalamnya terjadi hubungan saling ketergantungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan sekolah dapat membentuk kepribadian siswa melalui pembelajaran dan peraturan-peraturan yang ada disekolah, lingkungan sekolah juga memberikan pengajaran yang

belum didapatkan dari lingkungan keluarga. Pendidikan yang berwawasan lingkungan berupaya menerapkan prinsip-prinsip dan metodologi ke arah pembentukan kecakapan hidup (*lifeskill*) pada peserta didik melalui kurikulum terintegrasi yang dikembangkan di sekolah (Suyitno, Kamal, Sunoto, & Suherjanto, 2016). Pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan lebih bersifat kontekstual dan lebih bermanfaat bagi kehidupan siswa di masyarakat.

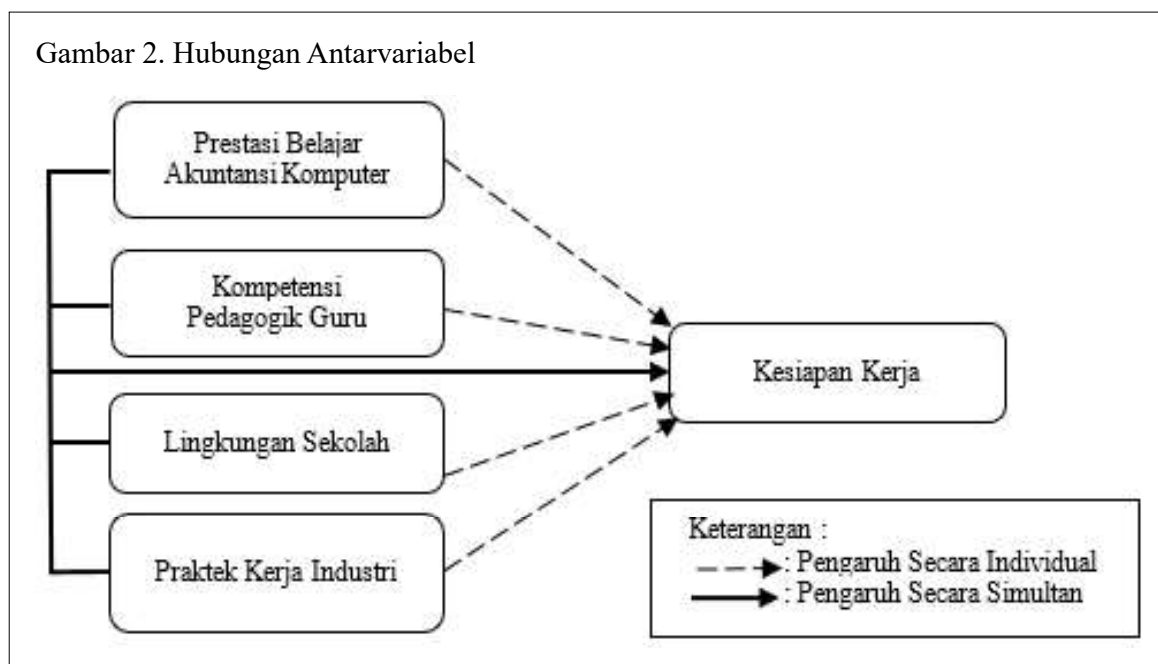
Pada proses pembelajaran di SMK, peserta didik mengikuti program Praktik Kerja Industri yang merupakan bagian kurikulum SMK. Praktik kerja industri akan menggambarkan keterlibatan siswa dalam suatu pekerjaan yang nyata sesuai dengan bidang keahliannya, selain itu siswa akan memperoleh pengalaman untuk memperluas pengetahuannya tentang dunia kerja. Oluwale, Jegede, dan Olamide (2013) menyatakan bahwa pendidikan kejuruan adalah kegiatan terorganisir yang dirancang untuk menghasilkan pembelajaran sebagai persiapan untuk pekerjaan di bidang

perdagangan atau pekerjaan yang sesuai di bidang keahliannya, tidak teoritis dan terfokus pada pencapaian kemampuan dalam keterampilan. Gambar 2 menyajikan hubungan antarvariabel dalam penelitian ini.

Berdasarkan Gambar 2, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh secara individual dan simultan prestasi belajar akuntansi komputer, kompetensi pedagogik guru, lingkungan sekolah dan Praktik kerja industri terhadap kesiapan kerja siswa Program Keahlian Akuntansi SMK di Daerah Istimewa Yogyakarta.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian asosiatif kausal dengan sasaran siswa kelas XII Program Keahlian Akuntansi SMK Daerah Istimewa Yogyakarta tahun pelajaran 2018/2019. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 429 siswa terdiri atas lima sekolah yang dipilih secara *random* mewakili lima wilayah di Daerah Istimewa Yogyakarta dan kemudian ditentukan jum-



lah sampel siswa yang berada di masing-masing SMK secara *proportionate random sampling* dengan rincian yang disajikan pada Tabel 1.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan datang langsung ke sekolah dan memberikan kuesioner kepada siswa. Data kemudian dianalisis dengan metode analisis regresi berganda. Seluruh variabel penelitian diukur dengan menggunakan skala *likert* 1-4 poin mulai dari tidak setuju/tidak pernah (skala 1) sampai dengan sangat setuju/selalu (skala 5). Instrumen penelitian divalidasi oleh para ahli dan diujicobakan untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif dilakukan dengan mendeskripsikan data yang telah diperoleh berdasarkan nilai maksimum, minimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi. Uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi dilakukan sebelum analisis inferensial dengan regresi berganda dikerjakan. Analisis regresi berganda dilakukan untuk menguji pengaruh prestasi belajar siswa, kompetensi pedagogik guru, lingkungan sekolah dan praktik kerja industri secara bersama-sama (simultan) terhadap kesiapan kerja siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan data sebanyak 207 orang siswa kelas XII Program Keahlian Akuntansi SMK Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun Pelajaran 2018/2019. Karakteristik responden yang diperoleh terdiri atas jenis kelamin, pekerjaan orang tua, pendidikan terakhir orang tua, dan keputusan setelah lulus disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 menunjukkan bahwa responden penelitian didominasi oleh siswa perempuan yaitu sebanyak 186 orang (89,9%) sedangkan siswa laki-laki merupakan populasi terkecil hanya sebanyak 21 orang (10,1%). Berdasarkan pekerjaan orang tua siswa, terbanyak adalah sebagai buruh yaitu sebanyak 165 orang (79,7%) kemudian diikuti dengan pekerjaan orang tua siswa sebagai wiraswasta sebanyak 37 orang (17,9%) dan yang paling sedikit pekerjaan orang tua siswa sebagai PNS hanya sebanyak 5 orang (2,4%). Berdasarkan pendidikan terakhir orang tua siswa, terbanyak pada jenjang SD yaitu sebanyak 68 orang (32,9%) kemudian diikuti pada jenjang SMA sebanyak 67 orang (32,4%) dan yang paling kecil terdapat pada jenjang SMK yang hanya 6 orang (2,9%). Berdasarkan keputusan setelah lulus, sebanyak 40 siswa (19,3%) berkeinginan untuk bekerja setelah lulus nantinya sedangkan 167 siswa

Tabel 1
Sampel Penelitian

Sekolah	Populasi	Sampel
SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta	60 siswa	29 siswa
SMK Negeri 1 Bantul	128 siswa	62 siswa
SMK Yapemda Sleman	52 siswa	25 siswa
SMK Negeri 1 Wonosari	125 siswa	60 siswa
SMK Negeri 1 Pengasih	64 siswa	31 siswa
Jumlah	429 siswa	207 siswa

Tabel 2
Karakteristik Responden

Karakteristik	F	%
Jenis Kelamin:		
1. Laki-laki	21	10,1
2. Perempuan	186	89,9
Pekerjaan Orang Tua:		
1. Buruh	165	79,7
2. Wiraswasta	37	17,9
3. PNS	5	2,4
Pendidikan Terakhir Orang Tua:		
1. SD	68	32,9
2. SMP	54	26,1
3. SMA	67	32,4
4. SMK	6	2,9
5. Sarjana	12	5,8
Keputusan Setelah Lulus:		
1. Melanjutkan Studi	167	80,7
2. Bekerja	40	19,3

(80,7%) menyatakan keinginannya untuk melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi lagi.

Variabel penelitian dideskripsikan pada Tabel 3. Tabel 3 menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa sebanyak 191 siswa (92,3%) berada pada kategori tuntas dan sisanya sebanyak 16 siswa (7,7%) berada dalam kategori belum tuntas. Untuk kompetensi pedagogik guru, siswa memberikan penilaian terhadap kompetensi pedagogik guru dalam kategori sedang sebanyak 124 siswa (59,9%), kategori rendah sebanyak 83 siswa (40,1%). Artinya, mayoritas menurut siswa, kompetensi pedagogik guru dalam kategori sedang. Untuk lingkungan sekolah, siswa yang memberikan penilaian terhadap lingkungan sekolah dalam kategori sedang sebanyak 178 siswa (86%) dan kategori rendah sebanyak 29 siswa (14%). Artinya, mayoritas menurut

siswa, lingkungan sekolah dalam kategori sedang. Untuk praktik kerja industri, diketahui nilai praktik kerja industri siswa pada kategori tuntas sebanyak 116 siswa (56,1%) dan kategori yang belum tuntas sebanyak 91 siswa (43,9%). Kesiapan kerja siswa masuk dalam kategori sedang sebanyak 205 siswa (99%) dan kategori rendah sebanyak 2 siswa (1%). Artinya, mayoritas kesiapan kerja siswa dalam kategori sedang.

Sebelum analisis regresi berganda dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik, yaitu uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi. Hasil uji asumsi klasik tersebut dapat dilihat pada Tabel 4. Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,147 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Pada uji

Tabel 3
Deskriptif Variabel Penelitian

Kategori	Interval Skor	F	%
Prestasi Belajar Siswa			
Tuntas	≥ 78	191	92,3
Belum Tuntas	< 78	16	7,7
Kompetensi Pedagogik Guru			
Tinggi	$X \geq 79,00$	0	0
Sedang	$64,89 \leq X < 79,00$	124	59,9
Rendah	$X < 64,89$	83	40,1
Lingkungan Sekolah			
Tinggi	$X \geq 80,27$	0	0
Sedang	$65,08 \leq X < 80,27$	178	86
Rendah	$X < 65,08$	29	14
Praktik Kerja Industri			
Tuntas	≥ 78	116	56,1
Belum Tuntas	< 78	91	43,9
Kesiapan Kerja Siswa			
Tinggi	$X \geq 79,46$	0	0
Sedang	$65,43 \leq X < 79,46$	205	99
Rendah	$X < 65,43$	2	1

Tabel 4
Uji Asumsi Klasik

Variabel	Uji				
	Normalitas <i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	Multikolinearitas <i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>	Heteroskedastisitas <i>(Sig)</i>	Autokorelasi <i>Durbin Watson</i>
Prestasi Belajar	0,147	0,905	1,106	0,081	1,803
Kompetensi Pedagogik		0,917	1,090	0,753	
Lingkungan Sekolah		0,906	1,103	0,126	
Praktik Kerja Industri		0,980	1,020	0,911	

multikolinearitas, diketahui bahwa nilai *tolerance* yang diperoleh tiap variabel independent lebih kecil dari 0,1 dan nilai *VIF* lebih kecil dari 10, yang berarti tiap variabel independent dalam penelitian ini tidak terjadi multikolinearitas. Pada uji heteroskedastisitas, terlihat bahwa

nilai signifikansi dari semua variabel independen lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi pada penelitian ini tidak terjadi heteroskedastisitas. Pada uji autokorelasi, menunjukkan nilai *Durbin Watson* sebesar 1,803. Selanjutnya, dilakukan pengambilan

keputusan dengan ketentuan $du < d < 4-du$ ($1,183 < 1,803 < 4-2,817$). Hasil pengambilan keputusan menunjukkan bahwa tidak terdapat autokorelasi positif maupun negatif antar variabel sehingga model regresi layak digunakan. Hasil analisis regresi linear berganda dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 5. Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda tersebut diperoleh persamaan regresi sebagai berikut.

$$Y = 14,670 + 0,315 \text{ Prestasi Belajar} + 0,302 \text{ Kompetensi Pedagogik} + 0,734 \text{ Lingkungan Sekolah} + 0,154 \text{ Praktik Kerja Industri}$$

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} untuk prestasi belajar sebesar 6,429 ($p=0,000$) menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja. Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian Widayatmoko (2014) yang mengatakan bahwa prestasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi. Penelitian Valid dan Taman (2012) juga menemukan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan prestasi belajar terhadap kesiapan kerja siswa.

Nilai t_{hitung} untuk kompetensi pedagogik guru sebesar 2,892 ($p=0,004$). Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi pedagogik guru berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja. Temuan penelitian ini juga didukung oleh pendapat Trilling dan Fadel (2009) yang menyatakan bahwa dalam mengajar siswa, guru perlu meningkatkan kompetensi pedagogik, menggunakan teknologi yang kuat yang tersedia saat ini untuk mendidik anak-anak dan membantu mereka menjadi pemikir kritis dan pemecah masalah sehingga mereka memperoleh keterampilan yang akan menjadi mesin untuk kesuksesan mereka di tempat kerja, perdagangan, pekerjaan, dan profesi abad ke-21 sehingga memenuhi tujuan moral pendidikan.

Nilai t_{hitung} untuk lingkungan sekolah sebesar 8,301 ($p=0,000$). Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan sekolah berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja. Sekolah harus meningkatkan kesadaran karir dan rencana belajar individual untuk setiap siswa (Evans, Davis, & Wheeler, 2017, p. 89). Rencana belajar individual dapat meningkatkan keberhasilan pilihan kursus, membantu memaksimalkan pengalaman di sekolah.

Tabel 5
Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Model	Beta	t	Sig
(Constant)	14,670	1,617	0,107
Prestasi Belajar	0,315	6,429	0,000
Kompetensi Pedagogik	0,302	2,892	0,004
Lingkungan Sekolah	0,734	8,301	0,000
Praktik Kerja Industri	0,154	2,484	0,014
F Hitung = 48,372			
Signifikansi = 0,000			
Adjusted R ² = 0,479			

dan mengembangkan keterampilan terapan yang dibutuhkan untuk sukses di tempat kerja. Hasil penelitian ini didukung juga dengan penelitian Alfian (2014) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara lingkungan sekolah terhadap kesiapan kerja siswa.

Nilai t_{hitung} untuk praktik kerja industri sebesar 2,484 ($p=0,014$). Hal ini menunjukkan bahwa praktik kerja industri berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian Triwahyuni dan Setiyani (2016) yaitu ada pengaruh positif praktik kerja industri terhadap kesiapan kerja siswa SMK. Sejalan dengan pendapat (Chen & Shen, 2012) yang menyatakan bahwa perencanaan program magang dan keterlibatan industri memiliki pengaruh paling besar terhadap keinginan siswa untuk tetap di industri setelah lulus.

Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa prestasi belajar siswa, kompetensi pedagogik guru, lingkungan sekolah, dan praktik kerja industri secara simultan berpengaruh terhadap kesiapan kerja ($F_{hitung}=48,372$; $p=0,000$). Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,479. Hal ini berarti besar pengaruh prestasi belajar siswa, kompetensi pedagogik guru, lingkungan sekolah, dan praktik kerja industri terhadap kesiapan kerja sebesar 47,9%. Sedangkan sisanya sebesar 52,1% dipengaruhi oleh variabel

lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Temuan penelitian ini diperkuat dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Conley (2013, p. 96) yang menyatakan bahwa keahlian yang diperlukan untuk kesiapan karier/kerja mencakup strategi kognitif seperti komunikasi, struktur pengetahuan, keterampilan, teknik pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menyadari cara mereka belajar dan mampu mengambil manfaat dari yang mereka pelajari.

Tabel 6 menyajikan sumbangan relatif dan sumbangan efektif variabel prestasi belajar, kompetensi pedagogik, lingkungan sekolah, dan praktik kerja industri. Tabel 6 menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa memiliki sumbangan relatif sebesar 34,4% dan sumbangan efektif sebesar 16,8%. Variabel kompetensi pedagogik guru memiliki sumbangan relatif sebesar 10,2% dan sumbangan efektif sebesar 5,1%. Variabel lingkungan sekolah memiliki sumbangan relatif sebesar 50,6% dan sumbangan efektif sebesar 24,7% serta variabel praktik kerja industri memiliki sumbangan relatif sebesar 4,8% dan sumbangan efektif sebesar 2,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keempat variabel bebas memberi pengaruh terhadap variabel terikat sebesar 47,9% dan sebesar 52,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Tabel 6
Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif

Variabel	Sumbangan Relatif (%)	Sumbangan Efektif (%)
Prestasi Belajar	34,4	16,8
Kompetensi Pedagogik	10,2	5,1
Lingkungan Sekolah	50,6	24,7
Praktik Kerja Industri	4,8	2,3
Jumlah	100	47,9

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa, kompetensi pedagogik guru, lingkungan sekolah, dan Praktik kerja industri berpengaruh baik secara simultan dan parsial terhadap kesiapan kerja. Besarnya sumbangan efektif prestasi belajar siswa, kompetensi pedagogik guru, lingkungan sekolah, dan praktik kerja industri secara simultan terhadap kesiapan kerja siswa adalah 47,9%. Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi kesiapan kerja seseorang siswa. Kesiapan kerja dapat dipengaruhi dan dibentuk oleh pengalaman. Pengalaman tersebut dapat diperoleh melalui pendidikan dan lingkungan sekitarnya. Secara implisit kesiapan kerja ini dapat diusahakan melalui diri siswa itu sendiri yang terwujud dalam prestasi belajarnya. Sedangkan faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi kesiapan kerja yaitu lingkungan sekolah, kompetensi pedagogik guru yang mengajar dan keberhasilan mereka dalam praktik kerja industri.

Saran yang dapat diberikan bagi siswa hendaknya berdiskusi dengan teman sekelasnya untuk mencari solusi atas hambatan dalam pemahaman materi pelajaran akuntansi komputer atau bertanya langsung kepada Bapak/Ibu guru mengenai Materi Pelajaran Akuntansi Komputer yang belum dipahami serta mengerjakan soal-soal latihan yang terdapat pada buku paket untuk mengukur seberapa besar tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan guru tersebut supaya dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi komputer siswa yang akan berdampak pada peningkatan kesiapan kerja siswa. Untuk guru sebaiknya harus aktif dalam mencari berbagai informasi yang relevan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik yang dimiliki, selain itu guru

perlu membangkitkan kesadarannya atas tanggung jawabnya sebagai guru untuk berpartisipasi di berbagai pelatihan, forum maupun pendidikan demi meningkatkan pengetahuan dan wawasan yang sesuai dengan tuntutan jaman. Sementara bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti faktor-faktor lain yang juga mempengaruhi kesiapan kerja siswa, sehingga dapat diketahui kontribusi yang diberikan untuk kesiapan kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfan, M. Z. (2014). Pengaruh bimbingan karir dan lingkungan sekolah melalui motivasi kerja terhadap kesiapan kerja siswa kelas XII Kompetensi Keahlian Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang. *Economic Education Analysis Journal*, 3(1), 114-123.
- Asmani, J. M. (2009). *7 kompetensi guru menyenangkan dan profesional*. Yogyakarta: Power Books.
- Badan Pusat Statistik Provinsi D.I. Yogyakarta. (2015). *Angka pencari kerja yang belum ditempatkan tahun 2015*. Dunduh dari <http://yogyakarta.bps.go.id/> pada tanggal 4 April 2018.
- Badan Pusat Statistik. (2016). *Tingkat pengangguran*. Diunduh dari <http://www.bps.go.id/> pada tanggal 15 Mei 2017.
- Bire, A. L., Geradus, U., & Bire, J. (2014). Pengaruh gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Kependidikan*, 44(2), 168-174.
- Boulianne, E. (2014). Impact of accounting software utilization on students knowledge acquisition: An important change in accounting education. *Jurnal of Accounting and Organizational Change*, 10(1), 22-48.
- Chen, T., & Shen, C. (2012). Leisure, sport & tourism education today's

- intern, tomorrow's practitioner? - The influence of internship programmes on students' career development in the hospitality industry. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 11(1), 29-40. doi.org/10.1016/j.jhlste.2012.02.008.
- Conley, D. T. (2013). *Getting ready for college, careers, and the common core: What every educator needs to know*. Malden, MA: John Wiley & Sons
- Evans, S. G., Davis, J., & Wheeler, M. (2017). *An analysis of school-to-work readiness* (Doctoral dissertation). Saint Louis University, Saint Louis.
- Hadam, S. Rahayu, N., & Ariyadi, A, N. *Strategi implementasi revitalisasi SMK (10 langkah revitalisasi SMK)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hampf, F., & Woessmann, L. (2017). Vocational vs. general education and employment over the life cycle: New evidence from PIAAC. *CESifo Economic Studies*, 63(3), 255-269.
- Jollands, M., Jolly, L., & Molyneaux, T. (2012). Project-based learning as a contributing factor to graduates' work readiness, *European Journal of Engineering Education*, 37(2), 143-154.
- Lestari, Y. A., & Purwanti, M. (2018). Hubungan kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian pada guru sekolah nonformal X. *Jurnal Kependidikan*, 2(1), 197-208.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (2013). *Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK-MAK*. Jakarta: Kemdikbud..
- Oluwale, B. A., Jegede, O. O., & Olamide, O. O. (2013). Technical and vocational skills depletion in Nigeria and the need for policy intervention. *International Journal of Vocational and Technical Education*, 5(6), 100-109.
- Presiden Republik Indonesia. (2005). *Undang-undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Schwab, K. (2018, December). The global competitiveness report 2018. Dalam *World Economic Forum* (pp. 9-14). Geneva.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suciu, A. I., & Mata, L. (2011). Pedagogical competences—the key to efficient education. *International Online Journal of Educational Sciences*, 3(2), 411-423.
- Suryani, I. (2013). Pengaruh penggunaan informasi akuntansi manajemen dan desentralisasi terhadap kinerja manajerial (Survei pada Dealer Mobil Kota Jambi). *e-Jurnal Binar Akuntansi*, 2(1).
- Suyitno, I., Kamal, M., Sunoto, & Suherjanto, I. (2016). Teknik pembelajaran observasi lingkungan berbasis kearifan lokal. *Jurnal Kependidikan*, 46(1). 14-28.
- Trilling, B. & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Triwahyuni, H., & Setiyani, R. (2016). Pengaruh prakerin, prestasi akademik mata diklat produktif akuntansi, dan pemanfaatan bank mini terhadap kesiapan kerja siswa SMK Kompetensi Keahlian Akuntansi. *Economic*

- Education Analysis Journal*, 5(1), 58-71
- Widyatmoko, Y. (2014). *Pengaruh keaktifan mahasiswa dalam organisasi dan prestasi belajar terhadap kesiapan kerja mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Valid, Y. M., & Taman, A. (2013). Pengaruh pengalaman praktik industri dan prestasi belajar terhadap kesiapan kerja siswa kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2(1), 161-183.

PENGEMBANGAN BUKU AJAR KETERAMPILAN MENYIMAK BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*

Lira Hayu Afdetis Mana¹, Titiek Fujita Yusandra¹, Atmazaki², dan Syahrul Ramadhan²

¹Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Sumatera Barat

²Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

email: liramana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan buku ajar keterampilan menyimak berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang valid, praktis, dan efektif pada Mata Kuliah Pengajaran Keterampilan Menyimak. Prosedur pengembangan produk penelitian ini berdasarkan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluation*) dan dibatasi sampai pada tahap ketiga. Kegiatan analisis melalui dua tahap yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan. Validasi buku ajar dilakukan oleh ahli mata kuliah menyimak, ahli bahasa, dan ahli kegrafikaan. Kepraktisan buku ajar dilihat melalui pengisian angket kepada pengguna buku ajar yaitu dosen dan mahasiswa. Kefektifan buku ajar dilihat dari hasil aktivitas dan hasil belajar mahasiswa. Produk diujicobakan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia di STKIP PGRI Sumbar dan Universitas Negeri Padang. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan mahasiswa dinyatakan bahwa mahasiswa memerlukan sumber belajar yang dapat menunjang keterampilan menyimak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku ajar keterampilan menyimak berbasis pendekatan CTL sudah memenuhi kriteria valid baik dari segi isi maupun konstruk, praktis dari segi kemudahan dan kesesuaian waktu serta efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa.

Kata kunci: *buku ajar, keterampilan menyimak, CTL*

DEVELOPMENT OF TEACHING SKILLS BASED ON CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING

Abstract

This study was aimed at producing a valid, practical, and effective Contextual Teaching and Learning (CTL)-based Listening Skills textbook for the Listening Skills Teaching course. The procedure of developing this research product is based on the ADDIE model (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluation*) and limited to the third stage. Analysis activities through two stages, namely problem analysis and needs analysis. Validation of textbooks is conducted by listening subject experts, linguists and graphic experts. Practicality of textbooks is seen through filling out questionnaires to textbook users, namely lecturers and students. The effectiveness of textbooks is seen from the results of student activities and learning outcomes. The product was tested on students of the Indonesian Language Study Program at STKIP PGRI West Sumatra and Padang State University. Based on the analysis of student needs it is stated that students need learning resources that can support listening skills. The results showed that the listening skill textbook based on the CTL approach had fulfilled valid criteria both in terms of content and construct, practically in terms of ease and suitability of time and was effective in increasing student activity and learning outcomes.

Keywords: *textbooks, listening skills, CTL*

PENDAHULUAN

Salah satu mata kuliah penting yang mengalami beberapa permasalahan adalah Mata Kuliah Pengajaran Keterampilan Menyimak. Menyimak sebagai salah satu kegiatan berbahasa merupakan keterampilan yang cukup mendasar dalam aktivitas komunikasi, selain keterampilan berbahasa lain. Atmazaki (2007, p. vii) menjelaskan bahwa setiap orang sudah diberi modal berupa kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Akan tetapi, keempat keterampilan itu perlu dikembangkan. Keterampilan menyimak adalah aktivitas yang hampir sama dengan mendengarkan. Kedua kata itu memiliki perbedaan pengertian. Rixon (Nursaid, 2001, p. 29) menyatakan bahwa mendengarkan adalah kegiatan yang bersifat ekstensif, bukan dikaitkan dengan tujuan untuk memahami ujaran, dan secara umum tidak terdapat kesulitan dalam melaksanakannya. Achsin (Nursaid & Munaf, 2010, p. 40) mengatakan bahwa menyimak dapat dipandang sebagai kegiatan mental yang lebih aktif dari pada kegiatan mendengarkan. Mendengarkan merupakan proses aktif yang terjadi secara kompleks karena adanya rangsangan gelombang suara. Mendengar secara efektif sangat diperlukan dalam pembelajaran (Salirawati, 2008).

Achsin (Nursaid, 2001, p. 33) mengemukakan bahwa menyimak merupakan aktivitas mental yang melibatkan serangkaian proses. Proses tersebut mulai dari mengidentifikasi bunyi-bunyi atau *sound identification*, menyusun pemahaman dan penafsiran atau *constructing process*, proses penggunaan hasil pemahaman dan penafsiran atau *utilization process*, sampai proses penyimpanan atau *storage*. Menyimak sebagai salah satu keterampilan berbahasa, diperlukan dalam pembelajaran bahasa karena menyimak tidak secara langsung dapat dimiliki oleh mahasiswa,

namun memerlukan suatu proses dan perlu banyak latihan agar hasil simakan dapat menjadi lebih baik. Walaupun setiap manusia normal dilengkapi dengan potensi menyimak, namun belum tentu setiap orang menjadi penyimak yang baik.

Secara umum kegiatan menyimak menjadi hal yang penting, apabila ada pihak yang tidak dapat menyimak dengan baik, proses komunikasi tidak dapat berjalan lancar. Suatu komunikasi dikatakan berhasil apabila pesan yang disampaikan pembicara dapat dipahami oleh pendengarnya. Banyak dijumpai orang dapat mendengar dengan sempurna, tetapi tidak dapat memahami yang didengarnya. Oleh sebab itu, keterampilan menyimak harus dikuasai setiap orang, karena penting dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan (Rosdawita, 2013) dapat dilihat bahwa *Contextual Teaching and Learning (CTL)* cocok digunakan untuk pembelajaran menyimak. Mahasiswa diberikan bahan simakan, kemudian mereka menjawab instrumen penelitian yang diberikan. Mahasiswa semakin terbantu dalam memahami konsep pembelajaran menyimak dan mempraktikkan pembelajaran keterampilan menyimak dengan menerapkan komponen-komponen CTL.

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran menyimak diperoleh kesimpulan bahwa mahasiswa belum memahami materi yang terdapat dalam bahan ajar menyimak karena materi bahan ajar tidak terstruktur serta tidak tercantum secara jelas tujuan instruksional yang akan dicapai. Seharusnya, bahan ajar dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar, mengantisipasi kesulitan belajar mahasiswa untuk mempelajari bahan tersebut, memberikan latihan yang banyak bagi mahasiswa, menyediakan rangkuman, dan secara umum berorientasi pada mahasiswa secara individual. Bahan

ajar merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan bahan ajar yang tepat seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempelajari cara menetapkan bahan ajar sehingga dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Wardhani, 2015).

Ketercapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sangat ditentukan oleh beberapa faktor seperti pengajar, mahasiswa, pendekatan pembelajaran, buku ajar, dan faktor pendukung lainnya. Jika salah satu faktor tersebut tidak terlaksana, pembelajaran tidak akan berhasil dan berjalan dengan lancar. Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami yang dipelajarinya, tidak hanya mengetahui saja. Konsep-konsep materi kuliah diharapkan dapat diintegrasikan dalam konteks kehidupan nyata dengan harapan mahasiswa dapat memahami yang dipelajarinya dengan lebih baik dan mudah melalui pembelajaran kontekstual (Hartoyo, 2009).

Pendekatan CTL merupakan salah satu pendekatan yang diduga dapat mengatasi permasalahan pembelajaran menyimak mahasiswa. Dengan pendekatan CTL, terjalin suasana belajar yang mengutamakan kerja sama, saling menunjang, menyenangkan, tidak membosankan, pembelajaran terintegrasi, menggunakan berbagai sumber, siswa aktif, *sharing* dengan teman, siswa kritis, dan guru kreatif (Hadiyanta, 2012). Mangesa (2014) menyebutkan bahwa pendekatan CTL dapat menyatukan pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya. Peserta didik terbiasa menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya sendiri dan menemukan gagasan baru yang cemerlang, bahkan dapat mengkonstruksikan pengetahuan yang ada

dibenaknya melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar mengajar bersama teman sebaya.

Pada pembelajaran CTL, peserta didik menggunakan kemampuan berpikir kritis, terlibat langsung, dan ikut bertanggung jawab atas terjadinya proses pembelajaran yang efektif. Johnson (2010, p. 2) menyatakan bahwa CTL merupakan sebuah proses pembelajaran yang dapat menolong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang dipelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks keadaan pribadi, sosial, dan budaya mereka. Berdasarkan hasil penelitian Nurseto (2006), metode CTL dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam diskusi, kualitas pemaparan hasil diskusi, cara mahasiswa menyampaikan ulasan deskripsi secara lisan, serta kemampuan mahasiswa mengkonstruksi konsep. Sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh Rusman (2011, p. 171) ciri khas CTL ditandai oleh tujuh komponen, yaitu konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian yang otentik. Buku ajar berbasis pendekatan CTL pada Mata Kuliah Pengajaran Keterampilan Menyimak diharapkan dapat mengembangkan keterampilan menyimak mahasiswa. Dengan demikian, untuk mengoptimalkan kemampuan menyimak mahasiswa perlu dikembangkan buku ajar pengajaran keterampilan menyimak berbasis pendekatan CTL.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Pribadi, 2009, p. 129). Pemilihan model ini didasari atas

pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar (Tegeh & Kirna, 2013). Tahap penelitian dilakukan sampai pada tahap pengembangan karena sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian. Sama halnya yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Four-D* dilakukan sampai pada tahap pengembangan (Alfianika & Marni, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku ajar pembelajaran menyimak berbasis CTL untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Sumatera Barat yang valid, praktis, dan efektif. Rancangan penelitian selengkapnya dapat diuraikan pada prosedur berikut.

Tahap analisis (*analyze*) merupakan tahap yang bertujuan untuk melihat kondisi di lapangan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Proses yang dilakukan adalah menganalisis bahan ajar yang digunakan, analisis karakteristik mahasiswa, dan wawancara dengan teman sejawat. Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran menyimak berbasis pendekatan CTL. Proses perancangan berupa penyusunan materi yang disajikan dengan KI dan KD yang telah ditetapkan, penyusunan kerangka perangkat pembelajaran menyimak, menyusun kerangka, dan mempersiapkan komponen-komponen. Tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap ini, dilakukan pembuatan dan validasi buku ajar menyimak berbasis pendekatan CTL. Suatu produk dapat digunakan sesuai dengan tujuannya memerlukan uji validitas. Sugiyono (2006, p. 414)

menjelaskan bahwa validitas produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatan produk yang dihasilkan.

Tahap pengembangan merupakan tahap akhir pada penelitian tahap 1 ini yang bertujuan untuk menghasilkan buku ajar yang telah dinilai kelayakannya oleh para ahli. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas dalam penelitian ini adalah lembar validasi. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui buku ajar berbasis pendekatan CTL valid atau tidak. Skala penilaian pada lembar validasi menggunakan skala Likert seperti yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1
Skala Likert Lembar Validasi

Simbol	Keterangan	Bobot
SS	Sangat setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

Sumber: Sugiyono (2006, p. 135)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian meliputi telaah bahan ajar oleh validator (ahli buku ajar dan ahli materi) yang diukur menggunakan skala likert. Adapun teknis analisis data dalam penelitian ini adalah telaah buku ajar yang dilakukan oleh para ahli/validator dengan langkah-langkah memberikan skor untuk setiap item jawaban, sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Menjumlahkan skor total tiap validator untuk semua indikator dan pemberian nilai validitas. Hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan

menggunakan kriteria yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2
Kategori Validitas Perangkat Penilaian

Nilai (%)	Kategori
$80 < V \leq 100$	Sangat valid
$60 < V \leq 80$	Valid
$40 < V \leq 60$	Cukup valid
$20 < V \leq 40$	Kurang valid
$V \leq 20$	Tidak valid

Sumber: Dimodifikasi dari Riduwan (2011, p. 89)

Pada tahap Implementasi dilakukan uji kepraktisan terhadap buku ajar pembelajaran menyimak. Produk dikatakan mempunyai nilai kepraktisan yang tinggi dan mudah digunakan.

Tahap terakhir adalah evaluasi. Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap keefektifan produk yang dibuat. Efektivitas buku ajar menyimak dapat dilihat dari aktivitas dan hasil belajar mahasiswa. Data mengenai aktivitas mahasiswa didapatkan dari lembar observasi aktivitas yang diisi oleh observer ketika proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar didapatkan dari hasil tes yang diberikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa buku ajar keterampilan menyimak berbasis CTL telah valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak. Analisis data dapat dijelaskan melalui tiga tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*).

Pelaksanaan pengembangan buku ajar menyimak berbasis CTL diawali dengan tahap *analisis*. Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah melihat kondisi awal tentang

pembelajaran pengajaran keterampilan menyimak. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan mendasar yang diperlukan untuk menyiapkan bahan ajar.

Langkah analisis melalui dua tahap yaitu tahap analisis masalah dan analisis kebutuhan. Proses analisis masalah dilakukan berdasarkan hasil pengamatan langsung dan analisis hasil wawancara. Hasil analisis masalah yang didapatkan pada perkuliahan pengajaran keterampilan menyimak Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Sumatera Barat Tahun Ajaran Semester Ganjil 2015/2016.

Proses pembelajaran berdasarkan pengamatan langsung. Mata kuliah ini diisi dengan kegiatan praktikum dan teoretis sehingga pembelajarannya tidak hanya sekedar teoretis tetapi juga melakukan kegiatan praktikum di laboratorium menyimak. Pada kegiatan teoretis bahan ajar yang digunakan hanya mengandalkan *power point* yang disiapkan oleh dosen, pemberian tugas yang dilakukan juga masih sebatas tugas pembuatan makalah sehingga tidak banyak mengembangkan kompetensi mahasiswa sebagai calon tenaga pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu Mata Kuliah Menyimak diperoleh fakta bahwa pelaksanaan pembelajaran menyimak belum terlaksana secara efektif. Hal tersebut dikarenakan dosen pengampu belum menemukan strategi pembelajaran atau pendekatan pembelajaran yang tepat untuk mempraktikkan pembelajaran menyimak. Masih banyak ditemui mahasiswa yang belum dapat menyimak pembelajaran dengan baik. Mahasiswa belum memahami materi yang terdapat dalam bahan ajar menyimak dan keseluruhan materi menyimak tergolong sulit karena mahasiswa belum memahami konsep pengajaran menyimak dengan baik. Hal itu disebabkan karena berbagai faktor,

di antaranya materi yang terdapat di dalam buku ajar kurang lengkap sehingga penguasaan terhadap materi pelajaran kurang sepenuhnya berhasil sesuai dengan harapan dan tuntutan kurikulum.

Dilihat dari pelaksanaan kuliah, bentuk perkuliahan belum dapat membuat mahasiswa aktif dan mandiri, buku teks yang menjadi panduan bagi mahasiswa tidak dipakai oleh mahasiswa sebagaimana mestinya, soal yang ada pada buku teks sudah variatif tetapi mahasiswa kurang mampu menelaah dan mencari penyelesaian dari soal tersebut berdasarkan materi yang telah dipelajari. Mahasiswa tidak mampu memahami dan mempersentasikan kembali laporan bacaan yang telah mereka kerjakan sehingga pembelajaran menyimak tidak berlangsung dengan lancaran hasilnya tidak maksimal. Dengan kondisi demikian, alternatif solusi yang ditawarkan adalah buku ajar keterampilan menyimak berbasis pendekatan CTL yang memungkinkan mahasiswa untuk melaksanakan proses menyimak secara mandiri.

Selanjutnya, hasil analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh mahasiswa untuk meningkatkan prestasi belajar. Hal ini dapat dilakukan apabila program pembelajaran dianggap sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang sedang dihadapi. Tuntutan Kurikulum Pendidikan Nasional 2009 Strata Satu Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia adalah untuk memberikan dasar-dasar agar mahasiswa mampu menyimak dengan baik. Untuk itu, penyusunan kurikulum dititikberatkan kepada pokok bahasan yang berhubungan dengan keterampilan yang langsung dapat diterapkan. Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak di Prodi Pendidikan Bahasa dan

Sastra Indonesia adalah kurikulum berbasis KKNI. Lingkup kajian materi pada mata kuliah Keterampilan Menyimak adalah mahasiswa memahami teori menyimak dan terampil menyimak. Topik bahasannya meliputi hakikat menyimak, gangguan proses menyimak, merancang latihan menyimak dalam tataran kebahasaan, pengembangan metode, dan materi pembelajaran keterampilan menyimak di sekolah. Topik-topik tersebut di antaranya yang akan disajikan dalam buku ajar yang dikembangkan.

Berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa didapatkan secara garis besar kebutuhan mendasar mahasiswa adalah buku ajar yang menarik dan efektif. Selama ini, mahasiswa belajar hanya dari buku teks dan bahan ajar yang kurang membuat mahasiswa berminat belajar. Dengan demikian, buku ajar menyimak berbasis pendekatan CTL dirancang agar dalam proses pembelajaran mahasiswa turut aktif dan berpartisipasi untuk menciptakan suasana yang kondusif. Materi pembelajaran menyimak dapat dikuasai oleh mahasiswa dan kompetensi yang diharapkan dalam perkuliahan ini dapat tercapai. Sebagaimana yang telah tercantum dalam Rencana Program dan Kegiatan Pembelajaran Semester (RPKPS) keterampilan menyimak yaitu kompetensi umum dan kompetensi khusus bahwa setelah menempuh mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu menguasai materi-materi yang disajikan dan mempraktikkannya (kompetensi *hardskill*) serta setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa memiliki daya juang, daya tarik, mandiri, dan kreativitas (kompetensi *softskill*).

Untuk mengetahui lebih jelas kebutuhan mahasiswa terhadap buku ajar, disebarkan angket kebutuhan mahasiswa terhadap buku ajar. Tabel 3 menyajikan hasil angket kebutuhan mahasiswa tersebut.

Tabel 3
Persentase Hasil Angket Kebutuhan Mahasiswa

No	Pertanyaan	Jawaban Mahasiswa	Persentase
1	Selama ini, dari manakah sumber belajar pengajaran keterampilan menyimak Anda dapatkan?	Buku teks	77%
2	Setujukah Anda jika ada sumber belajar (buku ajar) khusus pengajaran keterampilan menyimak yang dapat dijadikan panduan?	Setuju	100%
3	Menurut Anda, bagaimana cara memaparkan materi pengajaran keterampilan menyimak?	Singkat dan padat	97%
4	Setujukah Anda jika dalam penyajian buku ajar digunakan metode pembelajaran?	Setuju	100%
5	Materi apa sajakah yang cocok dipaparkan dalam buku ajar?	Semua materi yang sesuai dengan silabus	90%
6	Contoh soal yang seperti apa yang sesuai dalam pembelajaran pengajaran keterampilan menyimak?	runtut dan mudah dipahami	70%
7	Menurut Anda, jenis evaluasi bagaimanakah yang cocok digunakan dalam buku ajar pengajaran keterampilan menyimak?	Uraian	60%
8	Apakah harapan Anda terhadap bahan ajar pengajaran keterampilan menyimak yang dikemas dalam bentuk buku?	Harapannya agar bahan ajar dapat dipergunakan dan terlihat lebih simpel	80%
9	Apakah perlu dijelaskan mengenai pengertian pengajaran keterampilan menyimak dan teori dasar menyimak?	Perlu	97%

Berdasarkan hasil analisis terhadap angket kebutuhan mahasiswa terhadap buku ajar keterampilan menyimak diperoleh kesimpulan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Sumatera Barat 100% setuju jika dalam penyajian buku ajar digunakan metode pembelajaran. Mahasiswa 97% setuju bahwa perlu dijelaskan mengenai pengertian pengajaran keterampilan menyimak dalam buku ajar karena materi dasar yang harus

dikuasai mahasiswa. Mahasiswa 97% setuju cara memaparkan materi pengajaran keterampilan menyimak secara singkat dan padat.

Berdasarkan hasil analisis buku teks yang ada selama ini tidak digunakan secara maksimal oleh mahasiswa dan hanya menggunakan catatan yang diberikan oleh dosen tanpa membuka dan mempelajari dari buku teks tersebut. Selain buku teks, pada Mata Kuliah Pengajaran Menyimak belum ada buku ajar yang mampu membuat

mahasiswa berpartisipasi secara aktif sehingga dapat memahami materi yang telah dipelajari.

Sebelum buku ajar dirancang, dilihat karakteristik mahasiswa yang mengikuti perkuliahan menyimak adalah mahasiswa tahun pertama. Perkuliahan ini berada pada semester satu dengan usia rata-rata 18-19 tahun. Kondisi demikian dapat disimpulkan bahwa pada usia tersebut sebagian besar mahasiswa lebih suka dengan pembelajaran yang bersifat aktif daripada pasif. Jika mahasiswa hanya menerima penjelasan teori dari dosen, hal tersebut akan menimbulkan rasa bosan, tidak serius, dan tidak mampu memahami teori yang diberikan. Mahasiswa mudah beradaptasi dengan lingkungan, bila ada hal baru dalam kelas, misalnya teknik, strategi, metode, dan pendekatan pembelajaran, mahasiswa cenderung antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian Ulya, Irawati, dan Maulana (2016) menunjukkan bahwa dengan menerapkan pendekatan kontekstual siswa menjadi termotivasi untuk belajar lebih baik karena kegiatan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual akan lebih variatif dan menantang siswa untuk mampu berpikir tingkat tinggi. Selain itu, sesuai dengan harapan Kurikulum 2004, yaitu menerapkan berbagai strategi dan model pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan bermakna. Pendekatan dan strategi pembelajaran hendaknya mengikuti pedagogi secara umum, yaitu pembelajaran diawali dari yang mudah ke yang sulit, dari materi konkrit ke yang abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks, dengan menggunakan berbagai sumber belajar.

Belajar akan lebih bermakna bagi siswa apabila mereka aktif dengan berbagai cara untuk mengkonstruksi atau membangun sendiri pengetahuannya (Hutagaol, 2013). Hal tersebut mendukung

diterapkannya pembelajaran dengan buku ajar berbasis pendekatan CTL. Mahasiswa lebih antusias belajar secara mandiri dan bersaing dengan temannya. Hal itu terlihat ketika pembelajaran berlangsung, mahasiswa antusias dengan tugas mandiri yang dikerjakan dalam kelas. Namun demikian, mahasiswa juga dapat bekerja sama dengan baik ketika ada penugasan kelompok. Hal tersebut memudahkan mahasiswa dalam memahami materi-materi pada pembelajaran menyimak. Kondisi karakteristik mahasiswa seperti yang telah diuraikan di atas, mendukung keberterimaan terhadap buku ajar menyimak berbasis pendekatan CTL yang dikembangkan.

Tahap selanjutnya adalah desain. Desain merupakan langkah kedua dari model pengembangan ADDIE. Hasil dari kegiatan pada tahap perancangan (*design*) adalah sebagai berikut. *Pertama*, hasil pemilihan pendekatan. Pemilihan pendekatan pembelajaran untuk mahasiswa tidak hanya didasarkan pada materi yang disampaikan tetapi juga mempertimbangkan kebutuhan mahasiswa. Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia adalah mahasiswa yang berada dalam masa perkembangan yang tidak semua senang membaca. Menumbuhkan minat baca mahasiswa diperlukan buku ajar yang berbeda dari buku yang biasa digunakan. Dengan demikian, dipilih buku ajar berbasis CTL yang mengaitkan dengan kehidupan mahasiswa secara langsung. Setiap bidang studi yang diajarkan mempunyai prinsip pembelajaran yang berbeda. Perencanaan pembelajaran meliputi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pokok, media pembelajaran, sumber pembelajaran, model dan strategi pembelajaran serta kegiatan pembelajaran. *Kedua*, hasil rancangan awal. Perancangan awal yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menyusun silabus, RPKPS, dan

buku ajar berbasis *contextual teaching and learning*.

Setelah tahap analisis selesai, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap ini bertujuan untuk merancang dan menyiapkan kegiatan pembelajaran serta menyusun format buku ajar. Hasil dari tahap perancangan adalah buku ajar menyimak berbasis pendekatan CTL. Rincian tahap perancangan yang dilakukan meliputi rancangan materi, rancangan pendekatan berbasis CTL, dan rancangan format.

Langkah pertama yang dilakukan untuk merancang buku ajar adalah menentukan materi pokok yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah dirumuskan. Materi pokok tersebut bertujuan membantu mahasiswa dalam menyelesaikan indikator pembelajaran dan menambah wawasan mahasiswa. Adapun materi yang disajikan dalam buku ajar yang dikembangkan antara lain hakikat menyimak, proses kognisi dan faktor yang mempengaruhi menyimak, klasifikasi menyimak, landasan kurikuler dan teoretis pembelajaran keterampilan menyimak, perancangan, pengevaluasian, pengembangan media pembelajaran keterampilan menyimak, serta penelitian bidang pembelajaran keterampilan menyimak.

Dalam pengembangan buku ajar ini, selain materi juga dirancang bentuk latihan mandiri dan soal uji kompetensi sebagai salah satu syarat ketuntasan belajar mahasiswa. Latihan mandiri diberikan pada mahasiswa dalam bentuk penugasan. Mahasiswa ditugasi merumuskan dua judul penelitian, rumusan masalah, dan garis-garis besar proposal penelitian tentang pembelajaran keterampilan menyimak. Soal uji kompetensi disajikan dalam tiap pelajaran dalam bentuk pilihan ganda. Selain itu, mahasiswa juga diberikan bentuk latihan menyimak berupa memindai angka-

angka dan tabel, menyimak komprehensif, menyimak grafik dan denah, serta menyimak wawancara, apresiasi puisi, dan menyimak berita.

Buku ajar yang dikembangkan disusun berdasarkan pendekatan CTL. Penyusunan ini didasarkan pada langkah-langkah pembelajaran berbasis CTL yang tampak pada penyampaian materi yang terdapat di dalamnya. Artinya, buku ajar ini ini dirancang tidak hanya memuat ringkasan materi dan evaluasi, tetapi juga membuat cara mahasiswa mengkonstruksi pengetahuannya karena materi yang lengkap dan disusun secara gradasi. Penyusunan buku ajar dengan langkah-langkah ini diharapkan dapat membawa mahasiswa ke dalam pembelajaran berbasis CTL. Ciri khas CTL ditandai oleh tujuh komponen utama yaitu konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian yang otentik.

Buku ajar berbasis pendekatan CTL ini disusun berdasarkan format buku ajar dengan mempertimbangkan keefisienan dan keefektifan proses pembelajaran yang selanjutnya dituangkan dalam beberapa bagian, yang meliputi halaman sampul, halaman pendukung (kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar pustaka, dan tentang penulis), dan halaman isi. Pada halaman isi, buku ajar berisi standar kompetensi yang akan dicapai (SK), kompetensi dasar (KD), tujuan pembelajaran, pendekatan yang digunakan, materi, latihan, rangkuman, tes/evaluasi, kunci jawaban, dan daftar pustaka.

Penggunaan buku ajar akan memudahkan dosen dalam perkuliahan dengan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dan pengalaman mereka sendiri dengan terlibat aktif dalam proses perkuliahan. Materi kegiatan belajar tersebut dibuat sesuai dengan Satuan Acara Perkuliahan (SAP)

untuk masing-masing pertemuan. Buku ajar didesain secara lengkap dan menarik diharapkan dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar.

Setelah melaksanakan tahap pen-
definisan dan perancangan, selanjutnya dilakukan tahap pengembangan (*develop*). Kegiatan dalam tahap pengembangan meliputi validasi buku ajar. Validasi buku ajar bertujuan untuk menilai kelayakan buku ajar sebelum diujicobakan. Pengembangan materi pembelajaran menyimak dikatakan layak untuk diujicobakan apabila telah dinilai. Adapun aspek-aspek yang dinilai pada buku ajar berbasis CTL ini adalah aspek kelayakan isi (materi), aspek bahasa, aspek penyajian, dan aspek kegrafikaan.

Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli didapatkan penilaian berkaitan dengan aspek kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikaan. Bahan ajar dapat dikatakan berkualitas jika memenuhi empat unsur kelayakan tersebut. Kelayakan isi merupakan penilaian terhadap isi materi pembelajaran yang disajikan dan harus memenuhi tiga indikator yaitu adanya kesesuaian uraian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, keakuratan materi, dan materi pendukung pembelajaran. Penilaian kelayakan bahasa merupakan penilaian terhadap bahasa pada bentuk penyajian dari bahan ajar. Penilaian kelayakan kegrafikan merupakan

penilaian terhadap tampilan secara grafika dan tampilan bahan ajar. Hasil validasi ahli dan praktisi secara umum dapat dilihat pada Tabel 4.

Berdasarkan hasil validasi pada aspek kelayakan isi yaitu mempunyai rata-rata 78,29 (valid) dapat dikatakan bahwa buku ajar Menyimak telah mempunyai kesesuaian isi dengan kompetensi yang akan dicapai. Ini dapat dikatakan bahwa buku ajar menyimak dapat digunakan untuk membantu siswa mencapai kompetensi pembelajaran.

Hasil validasi pada aspek penyajian mempunyai rata-rata 77,00 (valid). Ini berarti buku ajar menyimak telah mempunyai komponen-komponen yang lengkap dan telah disajikan berdasarkan komponen-komponen CTL (konstruktivisme, inkuiri, pemodelan, dan bertanya). Hasil validasi pada aspek kebahasaan dan kegrafikaan yaitu rata-rata 81,25 dan 85,41. Keduanya termasuk pada kriteria sangat valid. Rata-rata keseluruhan 80,48 (sangat valid). Ini berarti bahwa buku ajar menyimak telah menunjukkan keterbacaan yang baik dan sesuai kaidah bahasa Indonesia. Buku ajar Menyimak mempunyai kualitas ukuran/format dan desain yang baik.

Tahapan berikutnya adalah uji coba produk. Tahap ini merupakan tahap penilaian mahasiswa terhadap buku ajar yang dikembangkan. Tahapan ini dilakukan

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli dan Praktisi secara Umum

No	Aspek yang diamati	Rata-rata Presentase	Kategori
1	Aspek kelayakan isi	78,29	Valid
2	Aspek kelayakan bahasa	81,25	sangat valid
3	Aspek kelayakan penyajian	77,00	Valid
5	Aspek kegrafikan	85,41	sangat valid
	Nilai secara umum	80,48	sangat valid

pada penelitian tahun kedua. Adapun hasil penelitian pada tahun pertama, telah sampai pada validasi instrumen penelitian berupa angket, dan dapat disimpulkan bahwa instrumen sudah valid. Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan uji kepraktisan terhadap buku ajar pembelajaran Menyimak berupa uji coba terbatas pada mahasiswa yang telah mengambil Mata Kuliah Pengajaran Keterampilan Menyimak pada pertengahan bulan September 2016. Pelaksanakan perkuliahan dengan menggunakan buku ajar diamati efektivitas, yakni dengan mengamati aktivitas, menyebarkan angket motivasi, dan melihat hasil belajar yang diperoleh mahasiswa. Selanjutnya tahap evaluasi, yaitu uji efektivitas perangkat pembelajaran yang dibuat. Berdasarkan hasil analisis data pengamatan aktivitas mahasiswa selama perkuliahan menunjukkan bahwa perkuliahan dengan menggunakan buku ajar menyimak telah mendorong meningkatnya aktivitas belajar mahasiswa.

Tabel 5 memperlihatkan bahwa rata-rata penilaian responden terhadap buku ajar adalah 94,12. Ini berarti bahwa buku ajar sudah praktis (dapat digunakan). Meskipun demikian, hasil wawancara dengan seluruh responden menyebutkan bahwa masih diperlukan beberapa perbaikan. Saran-saran responden adalah memberikan petunjuk penggunaan buku

ajar pengajaran keterampilan menyimak berbasis CTL.

Aktivitas mahasiswa yang diamati pada penelitian ini. *Visual activities*, yaitu mahasiswa membaca buku ajar menyimak. *Oral activities*, yaitu mahasiswa bertanya (pada dosen atau mahasiswa lain). *Listening activities*, yaitu mahasiswa mendengar penjelasan dari dosen. *Writing activities*, yaitu mahasiswa mengisi bagian yang masih kosong atau latihan pada buku ajar menyimak. *Mental activities*, yaitu mahasiswa menanggapi, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan menyimpulkan pembelajaran. *Emotional activities*, yaitu mahasiswa bersemangat dan bersikap berani.

Hasil belajar mahasiswa yang diperoleh melalui tes awal dan tes akhir menunjukkan bahwa rata-rata 72,7 (efektif). Hal ini memperlihatkan bahwa dengan menggunakan buku ajar berbasis CTL efektif digunakan dalam pembelajaran Keterampilan Menyimak mahasiswa karena mahasiswa menjadi termotivasi dan aktif dalam belajar.

Setelah hasil analisis uji coba efektif selanjutnya perangkat pembelajaran disebarkan (digunakan) pada kuliah Pengajaran Keterampilan Menyimak. Diseminasi dilaksanakan setelah buku ajar pengajaran keterampilan menyimak dinyatakan sudah valid, efektif, dan praktis. Mencetak dalam bentuk buku ajar yang mempunyai ISBN

Tabel 5
Hasil Penilaian Responden Kepraktisan Buku Ajar

Responden	Aspek A (Kemudahan Penggunaan)	Aspek B (Kesesuaian dengan Waktu)
1	93,65	92,86
2	90	100
Rata-rata	91,82	96,43
Rerata	94,12 (sangat praktis)	

dan disebarluaskan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Sumbar dan mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Padang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut. *Pertama*, buku ajar menyimak berbasis CTL yang dikembangkan sudah valid baik dari segi isi maupun konstruk. *Kedua*, buku ajar menyimak berbasis CTL yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria praktis baik dari segi keterlaksanaan, kemudahan, dan waktu yang diperlukan. Hal ini dapat dilihat dari prediksi uji kepraktisan oleh para ahli dan data empiris, yaitu data angket uji kepraktisan menurut mahasiswa. *Ketiga*, buku ajar menyimak berbasis CTL yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria efektif baik menurut para ahli dan hasil belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianika, N., & Marni, S. (2019). Pengembangan lembar kegiatan siswa berbasis komik pada materi menulis poster dan slogan. *Jurnal Kependidikan*, 3(1), 43-52. Diunduh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/13163/pdf>.
- Atmazaki. (2007). *Kiat-kiat mengarang dan menyunting*. Padang: UNP Press.
- Hadiyanta, N. (2012). Penerapan model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar PKn. *Jurnal Kependidikan*, 43(1), 32-38.
- Hartoyo. (2009). Penerapan model pembelajaran kontekstual berbasis kompetensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 39(1), 95-108.
- Hutagaol, K. (2013). Pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa sekolah menengah pertama. *Infinity*, 2(1), 85-99.
- Johnson, E. B. (2010). *Contextual teaching & learning: Menjadikan kegiatan belajar-mengajar menyenangkan dan bermakna*. Bandung: Kaifa.
- Mangesa, R. T. (2014). Implementasi pendekatan kontekstual dalam pembelajaran praktik instalasi listrik. *Jurnal Kependidikan*, 46(1), 110-120.
- Nursaid, & Munaf, Y. (2010). *Handout perkuliahan Mata Kuliah Pengajaran Keterampilan Menyimak*. Padang: FBSS UNP.
- Nursaid. (2001). *Pengajaran keterampilan menyimak*. Padang: Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBSS UNP.
- Nurseto, T. (2006). Kontekstual teaching and learning sebagai model pembelajaran dasar-dasar ekonomi. *Jurnal Kependidikan*, 36(2), 185-204.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model desain sistem pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Riduwan. (2011). *Rumus dan data dalam aplikasi statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rosdawita. (2013). Pembelajaran menyimak berbasis pendekatan kontekstual. *Jurnal Pena*, 3(2), 2089-3973.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran, mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Salirawati, D. (2008). Pengaruh kemampuan mendengarkan dan mencatat terhadap prestasi belajar kimia. *Jurnal Kependidikan*, 38(1), 45-56.
- Sugiyono. (2006). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode

- penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal IKA*, 11(1),12-26.
- Ulya, I. F., Irawati, R., & Maulana, M. (2016). Peningkatan kemampuan koneksi matematis dan motivasi belajar siswa menggunakan pendekatan kontekstual. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 121-130.
- Wardhani, R. (2015). Penggunaan media kartu bergambar dalam pengembangan materi ajar buku Hanyu Tingli Jiaocheng untuk mata kuliah menyimak I dan II bahasa Mandarin. *Jurnal Lensa*, 5(1), 41-49.

KURIKULUM PENDIDIKAN BAHASA DALAM PERSPEKTIF INOVASI PEMBELAJARAN

Maman Suryaman, Tadkiroatun Musfiroh, dan Widyastuti Purbani

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

email: maman_suryaman@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kurikulum bahasa dalam perspektif inovasi pembelajaran ditinjau dari Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti). Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan metode analisis isi. Sumber data berupa naskah Kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dan Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Instrumen berupa *human instrument* dilengkapi dengan lembar analisis untuk menelaah dokumen. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dibantu kuantitatif. Kredibilitas penelitian dicapai melalui reliabilitas interater. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, profil lulusan belum dirumuskan berdasarkan realitas profesi yang ada di lapangan sehingga belum secara optimal dapat memberikan pemahaman tentang pengalaman belajar yang dirumuskan melalui capaian pembelajaran. *Kedua*, kompetensi belum dielaborasi secara lengkap dan relevan ke dalam capaian pembelajaran, profil lulusan, dan model pembelajaran. *Ketiga*, rumusan kompetensi sikap sudah menjadi bagian dari penyemaian dan pembentukan konsepsi dan perilaku individu tentang kesadaran identitas kebangsaan dan kenegaraan. Namun, kompetensi penguasaan pengetahuan, keterampilan khusus, dan keterampilan umum belum lengkap dan relevan dengan pembelajaran inovatif.

Kata kunci: *kurikulum, pendidikan bahasa, pembelajaran inovatif*

LANGUAGE EDUCATION CURRICULUM IN LEARNING INNOVATION PERSPECTIVE

Abstract

This study was aimed at describing the language education curriculum in the perspective of learning innovation at the Faculty of Languages and Arts, Yogyakarta State University in reference of Indonesian Qualification Framework (IQF) and National Higher Education Standards (NHES). The research design used descriptive qualitative and content analysis method. The data were obtained from the curriculum texts of English Language Education and French Language Education Study Programs. Human instrument equipped with an analysis sheet was used to review the data. The data then analyzed using the descriptive analysis method. The credibility of this study was achieved through an inter-rater reliability. The results show that: *first*, the profile of graduates has not been formulated based on the reality of the field profession so that it has not been able to optimally provide an understanding of learning experiences formulated through learning outcomes. *Second*, the competencies have not been elaborated completely and relevant into learning outcomes, graduate profiles, and learning models. *Third*, the formulation of attitude competencies has become part of the seeding and formation of individual conceptions and behaviors about national and state identity awareness, but the competence in mastering knowledge, special skills, and general skills is not yet complete and relevant to innovative learning.

Keywords: *curriculum, language education, innovative learning*

PENDAHULUAN

Salah satu komponen akreditasi yang dinilai oleh Badan Akreditasi Nasional (BAN-PT) adalah kurikulum. Kurikulum terdapat pada standar kelima (Amir, 2010). Melalui diskusi terpumpun (FGD) dengan para ketua program studi berakreditasi B pada 17 Maret 2017 lalu, diketahui bahwa kurikulum menjadi sorotan pada semua program studi di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta (selanjutnya disingkat dengan Prodi di FBS UNY). Pada tahun 2017 ada lima Prodi FBS UNY yang masih terakreditasi B. Kelima prodi bersepakat membenahi standar 5 dengan fokus evaluasi implementasi kurikulum. Berdasarkan diskusi antara bidang akademik dengan para kaprodi, dijangkit beberapa permasalahan terkait kurikulum, yakni masalah rumusan kompetensi utama, kompetensi pendukung, dan kompetensi lainnya; relevansi dengan tuntutan dan kebutuhan *stakeholder*; struktur dan isi kurikulum (penataan, kedalaman, keluasan, sebaran untuk *transferable skills*); derajat integrasi materi pembelajaran (intra-antardisiplin); misi pembelajaran; dan optimalisasi sarana interaksi (PDPT UNY, 2017).

Akreditasi dan kurikulum merupakan dua hal yang tidak terpisahkan. Berdasarkan Peraturan BAN-PT Nomor 4 Tahun 2017, kurikulum merupakan bagian dari dimensi mutu *input* (BAN-PT, 2017, p. 5). Alasan ini menjadi sangat berarti jika dikaitkan dengan masa berlaku kurikulum, evaluasi kurikulum secara berkala dan terencana merupakan tuntutan untuk melaksanakan koreksi terhadap peran perguruan tinggi yang bersangkutan pada dharma pendidikan, dan rekomendasi dari hasil *tracer study* menganjurkan perlunya evaluasi kurikulum yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan selalu berorientasi ke masa depan. Berdasarkan

kondisi ini, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kurikulum bahasa dalam perspektif inovasi pembelajaran dari sisi relevansi antara kompetensi Sikap (S), Penguasaan Pengetahuan (PP), Keterampilan Khusus (KKh), keterampilan Umum (KU) dengan Capaian Pembelajaran (CP), Model Pembelajaran (MP), dan Profil Lulusan (PL) di FBS UNY ditinjau dari KKNI dan SN-Dikti.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sumber data berupa naskah kurikulum program studi di FBS UNY, yakni naskah kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa Inggris (PBI dan Prodi Pendidikan Bahasa Prancis (PBP). Naskah kurikulum yang dimaksud adalah Kurikulum Program Studi Tahun 2014 FBS UNY. Instrumen berupa peneliti sebagai instrumen (*human instrument*) dilengkapi dengan lembar analisis untuk menelaah dokumen. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode baca dengan teknik pencermatan dokumen dan catat dengan teknik merekam secara tertulis dari hasil membaca terkait dengan profil lulusan, capaian pembelajaran, kompetensi, dan model pembelajaran. Kredibilitas penelitian dicapai melalui reliabilitas interater. Untuk menyederhanakan data, data hasil analisis kualitatif ditampilkan dalam data kuantitatif. Hal ini dimaksudkan agar data yang diperoleh memiliki kejelasan dan penafsirannya tidak menyimpang dari objektivitas data. Penyajian data menggunakan model tabulasi verbal. Supaya dapat singkat dan sederhana, data-data verbal ditampilkan dalam bentuk angka berupa frekuensi munculnya suatu rumusan capaian pembelajaran pada suatu profil lulusan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berisi deskripsi hasil evaluasi yang berisi paparan mengenai Profil Lulusan (PL), Capaian Pembelajaran (CP): Kompetensi (K) Sikap (S), Penguasaan Pengetahuan (PP), Keterampilan Khusus (KKh), dan Keterampilan Umum (KU), dan Model Pembelajaran (MP) serta relevansi PL dengan CP dan MP pada kurikulum program studi PBI di FBS UNY.

Tabel 1 menunjukkan bahwa data dapat dimaknai sebagai berikut. *Pertama*, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris atau Prodi PBI merumuskan PL ke dalam delapan jenis. Dari delapan jenis tersebut yang memiliki relevansi dengan realitas profesi di dunia kerja hanya ada empat, yakni PL Pendidik, Peneliti, Penulis, dan Penerjemah (BPS, 2002), sedangkan PL yang lain lebih tepat jika dikategorikan atau disetarakan dengan nama mata kuliah. Di sisi lain, PL yang sangat dekat dengan keilmuan program studi, seperti ahli bahasa dan ahli interpretasi bahasa tidak terumuskan

sebagai PL di prodi. *Kedua*, capaian pembelajaran (CP) yang mencakup CP-S, CP-PP, CP-KKh, dan CP-KU berdasarkan jumlahnya dirinci sebagai berikut. Jumlah rumusan CP-S 11 untuk delapan PL (setiap PL memiliki rumusan CP-S sama), CP-PP ada 18 rumusan, CP-KKh ada 17, dan CP-KU ada 7. Sebaran jumlah CP pada setiap PL bervariasi. Proporsi CP S dengan PL yang relevan tergolong baik karena semua CP-S harus dimiliki oleh PL. Hal senada juga terkait dengan proporsi CP PP, CP KKh, dan CP KU yang relevan dengan PL tergolong baik. Namun, salah satu PL yang tidak relevan memiliki CP yang lebih banyak daripada PL utama, yakni mencapai enam untuk semua CP selain SPS. Hal lain adalah CP-KU hanya muncul untuk PL Pendidik. *Ketiga*, MP yang dirumuskan di dalam kurikulum hanya berisi informasi pembelajaran berpusat pada mahasiswa dengan bentuk perkuliahan berupa tatap muka, penugasan terstruktur, dan mandiri, tetapi tidak ada satu pun rumusan model

Tabel 1

Relevansi PL, K, CP dengan MP pada Kurikulum Prodi PBI

PROFIL LULUSAN	Kompetensi				MP	Ket.
	CP-S	CP-PP	CP-KKh	CP-KU		
Pendidik	11	4	2	7	TR	R
Peneliti	11	2	2	0	TR	R
Penulis buku ajar	11	1	1	0	TR	R
Pengembang perangkat penilaian	11	1	1	0	TR	TR
Pengembang program pembelajaran	11	6	6	0	TR	TR
Pengembang program pembelajaran untuk anak-anak	11	1	1	0	TR	TR
Penerjemah	11	2	1	0	TR	R
Penyedia layanan Bahasa Inggris (bisnis)	11	1	1	0	TR	TR
Jumlah CP	11	18	17	7	TR	TR

Keterangan: Prodi=Program Studi, PBI=Pendidikan Bahasa Inggris, PL=Profil Lulusan, K=Kompetensi, CP=Capaian Pembelajaran, MP=Model Pembelajaran, S=Sikap, PP=Penguasaan Pengetahuan, KKh=Keterampilan Khusus, KU=Keterampilan Umum, R=Relevan, TR=Tidak Relevan

pembelajaran di dalam Permenristedikti Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti Nomor 44 Tahun 2015) yang dikembangkan di dalam kurikulum. Berdasarkan SN-Dikti Nomor 44 Tahun 2015 model pembelajaran dalam kurikulum konseptual meliputi bentuk (kuliah, responsi/tutorial, seminar, dan praktikum) dan metode perkuliahan (berbasis masalah, berbasis proyek, penelitian, dan pengabdian).

Hasil penelitian berisi deskripsi hasil evaluasi yang berisi paparan mengenai Profil Lulusan (PL), Capaian Pembelajaran (CP): Kompetensi (K) Sikap (S), Penguasaan Pengetahuan (PP), Keterampilan Khusus (KKh), dan Keterampilan Umum (KU), dan Model Pembelajaran (MP) serta relevansi PL dengan CP dan MP pada kurikulum program studi PBP di FBS UNY.

Tabel 2 menunjukkan bahwa data dapat dimaknai sebagai berikut. *Pertama*, Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis atau Prodi PBP merumuskan PL ke dalam tiga jenis. Semua PL relevan dengan realitas profesi di dunia kerja. *Kedua*, proporsi CP S dengan PL yang relevan tergolong baik karena semua CP S harus dimiliki oleh PL. Namun, tidak semua PL memiliki CP. Misalnya, PL penerjemah dan pemandu wisata untuk CP PP, CP KKh, dan CP KU. *Ketiga*, MP yang dirumuskan di

dalam kurikulum hanya berisi informasi bentuk perkuliahan berupa tatap muka dan praktikum, tetapi tidak ada satu pun rumusan model pembelajaran di dalam SN-Dikti Nomor 44 Tahun 2015 yang dikembangkan di dalam kurikulum. Berdasarkan SN-Dikti Nomor 44 Tahun 2015 model pembelajaran dalam kurikulum konseptual meliputi bentuk (kuliah, responsi/tutorial, seminar, dan praktikum) dan metode perkuliahan (berbasis masalah, berbasis proyek, penelitian, dan pengabdian).

Berdasarkan temuan problematika dalam kurikulum yang meliputi penentuan PL yang masih belum disesuaikan dengan dunia kerja; CP untuk PP, KKh, dan KU yang belum proporsional; bahkan belum semua PL memiliki CP; model pembelajaran yang belum sesuai dengan standar nasional pendidikan, serta PL yang belum relevan dengan CP. Kasus pada Prodi PBI, misalnya, pada KU, yang relevan hanya dengan PL sebagai pendidik. PL terkait dengan penulis buku ajar, pengembang perangkat penilaian, pengembang program pembelajaran bahasa Inggris, pengembang program pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak, penerjemah, peneliti, dan penyedia layanan bahasa Inggris (bisnis) tidak ada di dalam rumusan CP. Kompetensi KU dan CP seharusnya dirumuskan oleh prodi atau asosiasi. Sementara itu, di dalam

Tabel 2
Relevansi PL, K, CP dengan MP pada Kurikulum Prodi PBP

PROFIL LULUSAN	Kompetensi				MP	Ket.
	CP S	CP PP	CP KKh	CP KU		
Pendidik	11	6	5	6	TR	R
Penerjemah	11	0	1	0	TR	R
Pemandu Wisata	11	0	1	0	TR	R

Ket.: Prodi=Program Studi, PBP=Pendidikan Bahasa Prancis, PL=Profil Lulusan, K=Kompetensi, CP=Capaian Pembelajaran, MP=Model Pembelajaran, S=Sikap, PP=Penguasaan Pengetahuan, KKh=Keterampilan Khusus, KU=Keterampilan Umum, R=Relevan, TR=Tidak Relevan

kurikulum PBP semua CP keterampilan umum hanya relevan dengan PL sebagai pendidik. Padahal, PL meliputi pemandu dan penerjemah. Artinya, pada tahapan KU yang paling mendasar, rumusan kurikulum masih lemah. Terkait dengan model pembelajaran, rumusan MP pada prodi PBP baru berupa aktivitas per sks dilaksanakan melalui tatap muka dan praktikum. Tidak ada informasi yang mencukupi terkait dengan model pembelajaran seperti yang dirumuskan di dalam SN-Dikti Nomor 44 Tahun 2015.

Berdasarkan analisis terhadap kurikulum di Prodi FBS UNY, yakni Prodi PBI dan Prodi PBP ditemukan bahwa kelengkapan rumusan penguasaan pengetahuan, keterampilan khusus, dan keterampilan umum masih belum memadai (kecuali untuk kompetensi sikap); relevansi antara kompetensi sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan khusus, dan keterampilan umum dengan capaian pembelajaran dan profil lulusan masih belum memadai; serta pembelajaran belum dielaborasi berdasarkan model-model inovatif.

Persoalan tersebut mengandung dua perspektif. Perspektif pertama masalah kemampuan merumuskan profil lulusan dan capaian pembelajaran. Rumusan profil lulusan tidak bisa dilepaskan dari dunia kerja. Secara umum profil lulusan program studi pendidikan bahasa adalah sebagai pendidik atau guru. Profil ini menjadi tumpuan pada kedua program studi yang diteliti. Namun, munculnya turunan profil lulusan yang cukup banyak, misalnya mencapai 8 PL untuk PBI dan 3 untuk PBP, belum didasarkan kajian dengan dunia kerja (BPS, 2002). PBI membuat 8 PL yang meliputi pendidik dengan 4 CP, peneliti 2 CP, penulis buku ajar dengan 1 CP, pengembang perangkat penilaian dengan 1 CP, pengembang

program pembelajaran dengan 6 CP, pengembang program pembelajaran untuk anak dengan 1 CP, penerjemah 1 CP, dan penyedia layanan bahasa (bisnis) dengan 1 CP. Penamaan PL belum dipertimbangkan dari segi realitas dunia kerja yang diakui publik. Publik mengakui profesi pendidik, penulis, dan penerjemah, tetapi tidak ada profesi pengembang program pembelajaran (bahkan tampak dipaksakan dengan adanya PL pengembang program pembelajaran untuk anak-anak). Begitupun dengan pengembang perangkat penilaian dan penyedia layanan bahasa yang dijadikan PL prodi PBI lebih tepat dijadikan sebagai CP daripada PL.

Jika dibandingkan dengan Prodi PBP, ada perbedaan yang muncul. Pada Prodi PBP, PL mencakup pendidik dengan 6 CP, pemandu wisata dengan 0 CP, dan penerjemah dengan 0 CP. Artinya, PL pada Prodi PBP dibuat lebih sederhana dengan mempertimbangkan nama profesi yang ada dalam dunia kerja (Badan Pusat Statistik, 2002). Persoalan yang muncul adalah tidak adanya CP pada PL pemandu wisata dan penerjemah. Jika CP tidak ada pada kedua PL tersebut, tentulah kompetensi lulusan tidak menggambarkan kapasitas yang memadai untuk menjadi penerjemah dan pemandu wisata. Padahal, Tubiyono (2013) menyatakan bahwa tuntutan capaian pembelajaran menjadi catatan penting dalam pasar kerja. Hasil risetnya menunjukkan bahwa peluang kesempatan kerja yang besar mempersyaratkan lulusan dengan kualitas tinggi, baik di level nasional maupun multinasional dengan menetapkan standar kualifikasi bahasa yang baik dengan karakter tanggung jawab, memiliki ide-ide kreatif dan inovatif.

Perspektif kedua yang menarik untuk dibahas adalah model pembelajaran yang dirumuskan kedua prodi tersebut. Berdasarkan SN-Dikti Nomor 44 Tahun 2015,

model pembelajaran dalam kurikulum konseptual meliputi bentuk (kuliah, responsi/tutorial, seminar, dan praktikum) dan metode perkuliahan (berbasis masalah, berbasis proyek, penelitian, dan pengabdian). Di dalam kurikulum yang disusun hanya berupa informasi terkait pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa serta aktivitas per sks, yakni tatap muka, tugas mandiri, tugas terstruktur, sifat perkuliahan. Namun, elaborasi atas pembelajaran inovatif yang dirumuskan di dalam SN-Dikti belum dilakukan sehingga kurikulum hanya berisi daftar mata kuliah, belum dilengkapi komponen lainnya sebagai dasar implementasi.

Di dalam kurikulum, selain visi-misi, profil lulusan, capaian pembelajaran, dan daftar mata kuliah juga harus ditampilkan model dan evaluasi pembelajaran. Model pembelajaran inovatif menjadi semacam ikon di abad ke-21 atau di Era Revolusi Industri 4.0. Kemampuan pengajar dan mahasiswa untuk berpikir kritis, inovatif, komunikatif, dan kolaboratif menjadi bagian yang utama untuk mencapai proses yang optimal. Luaran dari belajar bukan hanya pembelajar memiliki kompetensi, tetapi yang utama adalah kapabilitas. Kapabilitas akan melampaui kompetensi. Kompetensi hanya menjadi bagian dari kapabilitas.

Dalam beberapa kajian dijelaskan bahwa pendidikan memiliki peran strategis dalam menyiapkan generasi masa depan. Haryono, Subkhan, dan Widhanarto (2017) menjelaskan bahwa salah satu tugas pendidikan adalah menciptakan kompetensi pada diri pembelajar agar memiliki karakter kuat, terampil, kreatif, inovatif, *technopreunership*, dan peka lingkungan. Tugas ini dapat diejawantahkan melalui kurikulum yang memadai.

Wahyudin (2015) menyatakan bahwa terdapat tiga hal penting yang harus

menjadi asumsi dalam menata kurikulum program studi pendidikan. *Pertama*, karier guru profesional sepatutnya dipahami sebagai sebuah proses berkesinambungan, berlangsung lama, dan perlu pembinaan yang berkelanjutan. *Kedua*, pembaharuan pendidikan guru profesional harus bertolak dari upaya penciptaan koherensi dalam kurikulum pendidikannya, baik secara struktural maupun konseptual agar dapat diperoleh program pendidikan guru yang lebih mantap. *Ketiga*, manajemen kurikulum memberi pengaruh signifikan kepada aliran dan mata rantai pembelajaran dan budaya akademik bagi program pendidikan guru yang berkualitas dan bermartabat. Oliva (2016, p. 7) memastikan bahwa kurikulum perlu dipersepsi sebagai alat rekonstruksi pengetahuan secara sistematis.

Prodi-prodi pendidikan bahasa yang diteliti di FBS UNY berkategori prodi yang menyelenggarakan pendidikan akademik dalam bidang pendidikan bahasa. Proses pendidikan akademik berorientasi pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan mengajar melalui tiga hal utama, yakni transfer pengalaman mengajar dalam *setting* otentik; pemaduan teori dan praktik belajar cara mengajar (*learning to teach*) dalam konteks latihan praktik (*practice in practice*); dan berlangsung secara kolaboratif di dalam komunitas profesional. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran di dalam kurikulum harus mampu mewartakan harapan-harapan tersebut.

Dalam perspektif pengembangan pembelajaran, kurikulum yang inovatif menjadi media transformasi para pembelajar dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah berdasarkan metode ilmiah dan berpikir reflektif, seperti dikemukakan Oliva (2016, p. 35) bahwa kurikulum merupakan cara terpenting dalam memfasilitasi pembelajar untuk memecahkan masalah secara reflektif, ilmiah, dan juga

sebagai cara belajar yang terprogram. Hal ini sejalan dengan dua pandangan tentang kurikulum, yakni kurikulum yang berpijak pada konteks dan kurikulum yang berpijak pada strategi (Wahyudin, 2016). Dalam perspektif konteks, pembelajaran dipandang sebagai pewarisan budaya bagi generasi muda untuk menghadapi kehidupan di masa yang akan datang, sedangkan sebagai strategi, pembelajaran dipandang sebagai proses. Kedua sudut pandang ini relevan dengan penciptaan kurikulum yang berorientasi ke masa depan.

Ada hal menarik untuk dijadikan bahan refleksi terkait dengan pembelajaran berbasis kurikulum yang berorientasi pada masa depan, yakni menautkan proses pembelajaran dengan lima pilar UNESCO (2009) yang meliputi *learning to know, learning to do, learning to be, learning to live together, and learning to transform one self and society*. Kurikulum dengan tatanan yang memadai memungkinkan pembelajar mampu mengonstruksi pengetahuan, memanfaatkan pengetahuan untuk kehidupan, baik untuk dirinya maupun lingkungan masyarakat. Debono (2015) menjelaskan bahwa setiap individu memiliki kemampuan mengelola dirinya menuju kemajuan yang tumbuh-kembang secara adaptif (*self-organizing system*). Artinya, rumusan dalam kurikulum harus mampu memfasilitasi pembelajar untuk mengaktualisasikan dirinya di tengah-tengah masyarakat. Kurikulum harus mampu memfasilitasi terjadinya proses pembelajaran yang menginspirasi, menumbuhkan dan memperkuat rasa keingintahuan (*curiosity*) mahasiswa terhadap sesuatu (Maksum, 2015, p. 2). Rasa keingintahuan yang kuat akan menumbuhkan budaya belajar, keberanian bertanya, dan keinginan mencipta. Visi yang demikian yang menyebabkan Singapura, Korea, dan China, yaitu *how to instill a*

culture of enquiry and critical thinking into their education systems (Leslie, 2014) menjadi negara maju dengan sistem pendidikan yang unggul, termasuk di dalamnya kurikulum.

Sayangnya rumusan-rumusan dalam dua kurikulum prodi yang diteliti masih belum berorientasi pada capaian pembelajaran, melainkan masih berbasis pada *content based curriculum*. Kondisi ini tentunya menjadi kendala bagi penciptaan para pembelajar yang terdidik, mampu menggunakan akal sehat, mampu berpikir kritis dan inovatif, mampu menjadi pencari solusi atas masalah, mampu mengambil keputusan secara tepat. Yang terjadi adalah sikap yang selalu tergantung kepada orang lain. Sebagai contoh, di era pandemi korona kesiapan belajar mahasiswa dengan daring jarak jauh teramat sulit untuk dijalankan secara optimal. Berbagai kendala dihadapi mahasiswa, seperti soal kuota dan jaringan internet. Namun, secara umum persoalan yang mengemuka adalah masalah kesiapan belajar mandiri yang belum tercipta dengan baik.

Kebijakan pemerintah dengan lahirnya Perpres Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi mengindikasikan bahwa pendidikan tinggi harus mampu melahirkan manusia Indonesia yang cakap, berkarakter, dan berdaya saing. Kurikulum menjadi salah satu komponen yang dapat membawa misi pencapaian harapan (*visi*) tersebut untuk menghadapi tantangan ke depan atau sebagai peta jalan menuju harapan, yakni manusia Indonesia yang hendak kita wujudkan (Maksum, 2015, p. 4). Perlu disadari bahwa tantangan generasi berubah dari waktu ke waktu, dan oleh karena itu pula, kurikulum tentu perlu menyesuaikan dengan kebutuhan zamannya. Lebih lanjut,

Maksum (2015, p. 5) menjelaskan bahwa masalah yang saat ini dihadapi adalah persoalan “pergulatan” antara kurikulum sebagai dokumen dan kurikulum *in action*. Acapkali kurikulum sebagai dokumen telah tersusun dengan begitu baik, namun pelaksanaannya “jauh panggang dari api”. Dalam konteks ini, peran pengelola kurikulum, dalam hal ini ketua program studi dan peran pelaksana kurikulum, yakni dosen serta mahasiswa, menjadi sangat urgen. Ada korelasi yang sangat kuat antara kepemimpinan akademik dan kualitas dosen terhadap keberhasilan pelaksanaan kurikulum. Artinya, semakin tinggi komitmen kepemimpinan akademik dan dosen dalam melaksanakan kurikulum, semakin tinggi pula peluang keberhasilan capaian-capaian kurikulum.

Dalam konteks penelitian ini, problematika yang ditemukan bahkan masih di tahap kurikulum sebagai dokumen. Temuan pada penelitian ini mengindikasikan bahwa masih belum adanya kesesuaian antara PL dengan CP dan MP sebagai bagian dari titik lemah kurikulum yang perlu segera ditata ulang. Problematika ini tentunya akan berdampak negatif terhadap kompetensi lulusan. Oleh karena itu, problematika penataan kurikulum dari segi kompetensi, capaian pembelajaran, profil lulusan, dan model pembelajaran harus segera dipecahkan. Di samping itu, problematika lain yang muncul adalah terkait dengan ketercapaian visi-misi-tujuan program studi dan pengelola program studi. Dengan temuan tersebut, optimalisasi pencapaian visi-misi-tujuan program studi dan pengelola program studi tidak dapat dilakukan secara efektif. Temuan ini juga menjadi tantangan bagi lembaga untuk melakukan terobosan baru agar rumusan kurikulum tidak menjadi ego sektoral lembaga, melainkan harus divalidasi melalui kesepakatan bersama antara

kalangan perguruan tinggi, masyarakat profesi, dan pengguna lulusan.

Terdapat implikasi yang kuat bagi peningkatan mutu pembelajaran jika kurikulum dapat dirancang secara optimal. Kondisi demikian berelasi dengan konsepsi-konsepsi perkembangan IPTEKS. Seperti dipahami bersama bahwa universitas tidak steril dari tuntutan dan perkembangan zaman. Kemampuan menyikapi tantangan dan kecenderungan zaman menjadi standar bagi sebuah universitas untuk tetap kompetitif. Tantangan dan kecenderungan memaksa dan mengharuskan universitas untuk menerapkan logika korporasi dengan mengedepankan prinsip-prinsip efisiensi pembiayaan, perhitungan resiko, dan kemampuan prediktif (Baedowi, 2010). Untuk itulah, diperlukan pengerahan segenap potensi sumber daya universitas untuk melakukan inovasi.

Inovasi merupakan bagian dari validasi dan perluasan keilmuan yang bermanfaat. Salah satu aspek yang penting untuk diinovasi adalah kurikulum. Hal ini didasari oleh asumsi bahwa kurikulum merupakan salah satu komponen utama yang strategis di dalam sistem pendidikan. Asumsi ini memberikan dasar bahwa kurikulum tidak hanya berisi tujuan yang harus dicapai, melainkan juga memberikan pemahaman tentang pengalaman belajar bagi mahasiswa. Artinya, dalam perspektif pembelajaran kurikulum menjadi dasar yang kuat untuk menggerakkan komponen-komponen pembelajaran secara terintegrasi dan bermakna.

Di dalam konteks berbangsa dan bernegara kurikulum merupakan perangkat pembelajaran yang amat strategis untuk menyemaikan dan membentuk konsepsi dan perilaku individu tentang kesadaran identitas. Suwignyo (2007, p. 39) menyatakan bahwa kesadaran identitas menunjuk pada kemampuan serta proses

memahami perubahan jati diri terkait cara berpikir, kemandirian, dan orientasi pribadi (aspek internal-psikologis) serta posisi, peran, dan tanggung jawab sosial individu (aspek eksternal-sosiologis). Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan dalam makna budaya dan praktik ditempatkan pada suatu transformasi, seperti bidang kehidupan manusia yang mencakup transformasi politik, ekonomi, dan religiusitas. Di samping itu, perubahan juga mencakup bidang pertanian, keuangan, kesehatan, fesyen, arsitektur, tata rumah, hukum, properti, dan subjektivitas yang harus dimengerti melalui kepedulian dan keterlibatan individu secara aktif untuk menyelesaikan masalah (Merry, 2003, p. 460).

Konsepsi tersebut sejalan dengan Pembukaan UUD 1945, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa, melindungi segenap bangsa dan tumpah darah Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, serta ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan perdamaian abadi dan keadilan sosial. Dengan kata lain, relevansi kurikulum dengan kesadaran identitas tercermin melalui pemaknaan yang mendalam bahwa pendidikan yang mencerdaskan adalah pendidikan dengan kurikulum yang mengarah pada pembangunan Indonesia menjadi negara bangsa yang maju, modern, bermoral, berdisiplin, beretos kerja tinggi, menguasai kemampuan teknis dan profesional, memiliki sikap rasional dan kemampuan intelektual, demokratis, bertanggung jawab, serta makmur dan sejahtera.

Di dalam perspektif pembelajaran, kurikulum bahasa merupakan seperangkat rencana yang berisi tujuan, isi, dan bahan pelajaran berbahasa dan bersastra serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Sesuai dengan konteks berbangsa dan bernegara, kurikulum dalam perspektif ini haruslah menjadi bagian dari penyemaian dan pembentukan konsepsi dan perilaku individu tentang kesadaran identitas kebangsaan dan kenegaraan. Dengan demikian, kurikulum bukan hanya menjadi hiasan selama pertemuan di ruang-ruang kelas antara dosen dengan mahasiswa, melainkan bagian terpenting di dalam mengubah karakteristik manusia Indonesia yang maju, modern, bermoral, berdisiplin, beretos kerja tinggi, menguasai kemampuan teknis dan profesional, memiliki sikap rasional dan kemampuan intelektual, demokratis, bertanggung jawab, serta makmur dan sejahtera.

Dalam era kekinian, tentulah produk kurikulum sudah harus mengalami perubahan seiring dengan lahirnya Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti). Di dalam perubahan kurikulum berbasis KKNI dan SN-Dikti terdapat dua hal esensial, yakni profil lulusan serta capaian belajar (*learning outcomes*) atau sering disebut dengan standar kompetensi lulusan dan kualifikasi capaian.

Kedua dasar tersebut dijadikan landasan di dalam melakukan perubahan kurikulum pendidikan tinggi di Indonesia. Namun, persoalan yang muncul adalah tingkat pemahaman para penyusun kurikulum belum sepenuhnya memadai. Masih adanya ketidakselarasan antara satu komponen dengan komponen lain, seperti pemahaman di dalam merumuskan PL dan dielaborasi ke dalam CP serta MP yang belum selaras menunjukkan pemahaman yang kurang tadi. Akibatnya, belum semua gambaran PL relevan dengan dunia kerja. Hal senada juga terjadi di dalam merumuskan CP. Tidak semua PL memiliki CP. Akibatnya,

pembelajaran di level implementasi juga tidak akan selaras.

Diskusi berikutnya adalah terkait dengan orientasi capaian yang baru sampai di level kompetensi. Dalam perkembangan baru, kompetensi merupakan capaian yang masih berorientasi ke masa kini. Kamdi (2016, p. 15) menjelaskan bahwa terdapat tiga orientasi pendidikan tinggi, yakni *training model*, *professional development model*, dan *capability development model*. Model pertama dan kedua sangat populer dalam pendidikan ala industrial yang “mengeksplorasi” sumber daya manusia untuk tujuan reproduksi ekonomi melalui pendidikan. Teori efisiensi sosial yang menggambarkan bahwa kurikulum pendidikan didesain berbasis kompetensi dengan rujukan utama kebutuhan job pada area okupasi atau profesi tertentu. Tugas pendidikan adalah menjadikan proses secara efisien karena fiksasi cakupan kompetensi dalam kurikulum amat jelas, definitif, dan rigid. Sebaliknya, model ketiga tidak menggunakan job atau profesi tertentu sebagai rujukan utama pendidikan, melainkan menggunakan kekuatan potensial individu sebagai rujukan utama pendidikan. Orientasi pendidikan dengan model ketiga adalah pengembangan kapabilitas yang melampaui kompetensi. Mencermati dasar perubahan kurikulum pendidikan tinggi yang demikian mencerminkan bahwa praksis pendidikan tinggi di Indonesia masih menggunakan model pertama dan kedua, yakni berbasis kompetensi, dan dominasi model training untuk menyiapkan mahasiswa sebagai calon pekerja. Namun, model kapabilitas masih belum menjadi visi di masa depan.

Model ketiga ini telah mendekonstruksi popularitas dua model pertama. Kebutuhan belajar berubah dari memenuhi *blueprint* profesi manusia yang diturunkan dari definisi peran sosial atau profesi

tertentu bergeser ke aras pengembangan kapabilitas peserta didik untuk menciptakan profesi yang berpusat pada keunggulan personalnya (Kamdi, 2016, pp. 15-16). Di samping itu, dunia profesi mengalami dinamika kehidupan yang tidak mudah lagi diprediksi yang mengakibatkan makin kaburnya definisi peran sosial. Kompetensi merupakan unsur penting dari kapabilitas. Namun, orang yang kapabel adalah mereka yang dapat berbuat secara efektif dalam konteks yang tidak diketahui atau masalah baru. Untuk bisa menjadi kapabel, orang membutuhkan pengalaman belajar yang berbeda dengan belajar kompetensi. Kemampuan belajar bagaimana cara belajar, nilai dan kepercayaan diri, misalnya, tidak dapat dicapai hanya dengan menggunakan pendekatan perilaku sederhana. Berbagai pendekatan perilaku menjadi sangat penting untuk dikembangkan di dalam perspektif pembelajaran inovatif.

Dalam perspektif pembelajaran inovatif, kurikulum harus sesuai dengan prinsip proses perkuliahan (kesesuaian proses dengan karakteristik mata kuliah, keberagaman metode yang mengakomodasi perbedaan individu mahasiswa, penataan tingkat kesulitan, mengatur interaksi dan partisipasi mahasiswa, menekankan berbagai variasi belajar, dan mendorong kemampuan baru) serta dapat lebih meng-aktifkan interaksi kelas (Sukmadinata, 2007, pp. 152-153). Untuk mencapai perspektif tersebut, model pembelajaran dalam kurikulum haruslah memiliki berbagai alternatif pembelajaran, bentuk pembelajaran (kuliah, responsi/tutorial, seminar, dan praktikum) dan metode perkuliahan (berbasis masalah, berbasis proyek, penelitian, dan pengabdian). Hal ini sejalan dengan hakikat kurikulum bahwa kurikulum merupakan komponen utama pendidikan dan sebagai pedoman pembelajaran. Jika antarsubkomponen kurikulum disusun secara baik, proses

pembelajaran akan selalu merujuk kepada kurikulum yang baik. Hal-hal inilah yang menjadikan perubahan kurikulum memiliki esensi bahwa kurikulum yang berorientasi ke masa depan haruslah menjadikan pembelajaran bahasa yang bermakna bagi lahirnya insan-insan berkualitas.

SIMPULAN

Simpulan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, profil lulusan belum dirumuskan berdasarkan realitas profesi yang ada di lapangan sehingga belum secara optimal dapat memberikan pemahaman tentang pengalaman belajar yang dirumuskan melalui capaian pembelajaran. *Kedua*, kompetensi belum dielaborasi secara lengkap dan relevan ke dalam capaian pembelajaran, profil lulusan, dan model pembelajaran sehingga kurikulum belum dijadikan perangkat pembelajaran strategis untuk menyemaikan dan membentuk konsepsi dan perilaku individu tentang keilmuan program studi. *Ketiga*, rumusan kompetensi sikap sudah menjadi bagian dari penyemaian dan pembentukan konsepsi dan perilaku individu tentang kesadaran identitas kebangsaan dan kenegaraan. Namun, kompetensi penguasaan pengetahuan, keterampilan khusus, dan keterampilan umum belum sepenuhnya lengkap dan relevan dengan pembentukan kesadaran keilmuan bidang bahasa dan sastra yang berorientasi ke masa depan. Rekomendasinya yang dapat diajukan adalah revisi kurikulum secara terstruktur menjadi bagian penting bagi peningkatan mutu lulusan program studi pendidikan bahasa dengan mendasarkan pada isu-isu terbaru dalam perkembangan IPTEKS.

DAFTAR PUSTAKA

Amir, M. F. (2010, Januari). *Membangun kesiapan sistem penjaminan mutu eksternal (SPME) bagi perguruan tinggi di Indonesia*. Makalah dipresen-

tasikan pada Lokakarya persiapan SPME. UM, Sumatera Utara.

- Baedowi, A. (2010). Tantangan dan tren pendidikan tinggi dalam nasionalnya pendidikan kita. Jakarta: Kemdiknas
- BAN-PT. (2007). *Akreditasi institusi PT: buku V pedoman penilaian portofolio akreditasi institusi perguruan tinggi*. Jakarta: Depdiknas.
- BPS [Badan Pusat Statistik]. (2002). *KBJI 2002: Klasifikasi jenis pekerjaan Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Debono, E. (2015). *Serious creativity: How to be creative under pressure and turn ideas into action*. London: Vermilion.
- Haryono, Subkhan, E., & Widhanarto, G. P. (2017). 21st Century competencies and its implications on educational practices. *Advances in Social Science, Educational and Humanities Research*, 118, 606-610.
- Kamdi, W. (2016). Inovasi pendidikan tinggi. *Orasi Ilmiah dalam rangka Dies Natalis UNM ke-62*. UNM, Malang.
- Leslie, I. (2014). *Curious: The desire to know and why your future depends on it*. London: Quercus.
- Maksum, A. (2015, April). *Kurikulum dan pembelajaran di perguruan tinggi: menuju pendidikan yang memberdayakan*. Makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran. STKIP PGRI, Jombang
- Merry, S.E. (2003), Hegemony and culture in historical anthropology: A review essay on Jean and John L Commaroff's of revelation and revolution. *The American Historical Review*, 108(2), 460-470. <https://doi.org/10.1086/ahr/108.2.460>.
- Oliva, P. F. (2016). *Developing curriculum* (8th ed.). New York: Harper Collins Publishers.

- PDPT UNY. (2017). *Akreditasi program studi*. Diunduh dari <http://pdpt.uny.ac.id/>.
- Presiden Republik Indonesia. (2012). *Perpres Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)*. Jakarta.
- Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. (2015). *Permenristedikti Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kemristekdikti.
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Pengembangan kurikulum: Teori dan praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suwignyo. (2007). Kurikulum dan politik kebijakan pendidikan. Dalam Forum Mangunwijaya, *Kurikulum yang mencerdaskan: Visi 2030 dan pendidikan alternatif*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Tubiyono. (2013). Peta bahasa expose poster pusat pembinaan karier dan kewirausahaan sebagai penyempurnaan kurikulum perguruan tinggi. *Sirok Bastra*, 1(1), 59-70. Diunduh dari <http://sirokbastra.kemdikbud.go.id/index.php/sirokbastra/article/view/6/5>.
- UNESCO. (2009). *Education for sustainable development*. France: Division for the coordination of United Nations priorities in education.
- Wahyudin, D. (2016). Manajemen kurikulum dalam pendidikan profesi guru: Studi kasus di Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Kependidikan*, 46(2), 259-270.

PENGEMBANGAN BUKU REFERENSI MENULIS FAKTUAL BERBASIS MULTILITERASI

Ary Kristiyani

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

email: arykristiani@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran menulis faktual, menghasilkan buku referensi menulis faktual berbasis multiliterasi dan mendeskripsikan pendapat pakar terhadap produk tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, studi lapangan, wawancara, dan angket. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data kualitatif seperti data wawancara dan analisis dokumen. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data angket. Prosedur pengembangan mengikuti langkah desain produk, tahap uji materi dan merevisi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menulis faktual menggunakan sumber referensi di internet, Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia, dan Buku Sekolah Elektronik. Buku referensi menulis faktual berbasis multiliterasi disusun secara runtut dan detail untuk membantu pembaca memahami, menggunakan, dan mengaplikasikan dalam praktik menulis faktual. Buku referensi menulis faktual berbasis multiliterasi dalam kategori layak digunakan dengan revisi, yaitu perbaikan pada penerapan multiliterasi.

Kata kunci: *menulis faktual, multiliterasi, buku referensi*

DEVELOPING MULTILITERACIES BASED WRITING FACTUAL REFERENCE BOOK

Abstract

This study was aimed at describing the factual writing of the students before using multiliteracies based factual reference book, generating multiliteracies based factual reference book, and describing the expert judgements of the reference book. This study used Research and Development (R&D) method. The data were collected through literature studies, field studies, interviews, and questionnaires. The data analysis methods used were qualitative and quantitative analysis. The qualitative analysis was used to describe the data from the interview and the documentation. The quantitative analysis was used to analyze the questionnaire data. The stages of this study were product design, expert judgement, and revision. The result of the study shows that before the use of multiliteracies based reference book, the learning materials are limited to the reference sources on the internet, General Guidelines for Indonesian Spelling, Indonesian Dictionary, and Electronic School Textbooks. Multiliteracies based writing factual reference book is arranged in coherence and detail to help readers in understanding, using, and applying the factual writing texts. The expert judgements on the product show that the product is categorized into feasible with revision. Some improvements are needed in the multiliteracies application.

Keywords: *factual writing, multiliteracies, reference book*

PENDAHULUAN

Tahun 2013 telah dikeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 73 Tahun 2013 tentang Pedoman Kerangka Kualifikasi Nasional (KKNI). Peraturan ini mengamanatkan penjenjangan kualifikasi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan capaian pembelajaran dari jalur pendidikan nonformal, pendidikan formal, dan/atau pengalaman kerja ke dalam jenis dan jenjang pendidikan tinggi. Peraturan ini juga mengamanatkan adanya profil lulusan dan capaian pembelajaran agar arah dari pembelajaran pada setiap prodi lebih jelas dan terukur (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, pp. i-ii).

Kurikulum Berbasis KKNI pada Mata Kuliah Menulis Faktual bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa dalam hal penguasaan teori dan praktik menulis faktual. Garis besar materi meliputi: teori dan praktik beberapa jenis penulisan faktual, pengajaran menulis faktual, evaluasi menulis faktual, dan penelitian dalam penulisan faktual. Perkuliahan dilakukan dengan pendekatan genre dan pendekatan proses, sedangkan penilaian terutama dilakukan terhadap pemberian tugas-tugas yang terkumpul dalam portofolio, tes tengah semester, dan tes akhir semester. Terdapat tujuh teks dalam menulis faktual, yaitu menulis teks deskripsi, narasi, eksplanasi, eksposisi, *recount*, prosedur, dan berita. Proses pembelajaran yang dilakukan selama ini menggunakan pendekatan proses dan genre, namun hasilnya belum maksimal.

Materi yang disampaikan dosen di kelas, bukan satu-satunya sumber informasi pengetahuan yang diperoleh mahasiswa. Mahasiswa dapat memperoleh materi kuliah yang tersebar pada berbagai referensi di perpustakaan, internet, atau perpustakaan digital (Syamsi, Setiawan, dan Suryaman, 2017). Selaras dengan pendapat tersebut

bahwa buku referensi menulis faktual selama ini mengambil dari berbagai sumber, baik cetak maupun elektronik. Dari berbagai referensi tersebut, dosen membuat ringkasan dalam bentuk *slide*. Pentingnya buku ajar atau buku referensi adalah menyiapkan mahasiswa yang terampil dalam bidang yang ditekuninya, baik secara praktis maupun teoretis. Sejalan dengan dengan pendapat Moedjiarto (1998) bahwa peningkatan buku ajar berbanding lurus dengan peningkatan mutu perkuliahan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Prihandoko, Slamet, dan Winarno (2017) bahwa materi dapat dikembangkan melalui bahan ajar dan menjadi solusi paling relevan mengingat keberagaman kompetensi, kreativitas, dan pola mengajar pendidik. Pemahaman tentang buku teks atau referensi menjadi indikator keberhasilan dalam pembelajaran. Pemahaman terhadap buku teks dapat dilakukan dengan cara membaca (Haryadi, 2003). Membaca yang dimaksud bukan melisankan bahan bacaan tetapi membaca pada tingkatan pemahaman. Bahan bacaan yang memudahkan pemahaman mahasiswa diperlukan untuk pencapaian kompetensi lulusan. Dengan demikian, perlu inovasi baru tentang buku referensi yang dikembangkan sehingga pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dan pembelajaran lebih bervariasi.

Berfokus pada permasalahan tersebut, perlu dikembangkan buku referensi menulis faktual berbasis multiliterasi sehingga dapat ditemukan pola pembelajaran yang tepat dan tercapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Dengan demikian, buku referensi menulis faktual berbasis multiliterasi mampu memotivasi dan membantu mahasiswa belajar secara mandiri dan mengembangkan kemampuan menulis teks faktual berdasarkan buku referensi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran

menulis faktual, buku referensi menulis faktual berbasis multiliterasi, dan pendapat pakar dan praktisi terhadap produk tersebut.

Bahan ajar terdiri atas pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar disusun untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran (Leksono, Syachruroji, & Marianingsih, 2015). Suryaman (2012, pp. 1-2) mengemukakan bahwa terdapat dua klasifikasi buku pendidikan, yakni buku teks pelajaran dan buku nonteks pelajaran. Buku teks pelajaran adalah buku acuan wajib untuk digunakan di sekolah yang memuat materi pembelajaran dalam rangka peningkatan keimanan dan ketakwaan, budi pekerti dan kepribadian, kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kepekaan dan kemampuan estetis, potensi fisik, dan kesehatan yang disusun berdasarkan standar nasional pendidikan. Lebih lanjut dikatakan, buku nonteks pelajaran meliputi buku pengayaan, buku panduan pendidik, dan buku referensi. Buku pengayaan adalah buku-buku yang dapat memperkaya peserta didik dalam bidang pengetahuan, keterampilan, dan kepribadian. Jenis buku pengayaan meliputi buku pengetahuan, buku keterampilan, dan buku kepribadian. Buku panduan pendidik adalah buku yang memuat prinsip, prosedur, diskripsi materi pokok, dan model pembelajaran untuk digunakan oleh para pendidik. Jenis-jenisnya meliputi buku pendidikan dan pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, serta penelitian pendidikan.

Buku referensi adalah buku yang isi dan penyajiannya dapat digunakan untuk memperoleh informasi tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya secara dalam dan luas. Buku referensi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring (2016) bermakna buku rujukan.

Jenis-jenisnya meliputi ensiklopedi, kamus, atlas, aturan/perundang-undangan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Suryaman (2012, p. 32) menyatakan seorang penulis buku referensi (kamus, ensiklopedia, peta) harus memerhatikan perkembangan ilmu yang mutakhir, sah, dan akurat dalam bidang kartografi; perkamusa; atau ensiklopedia. Penulis seharusnya menggunakan data-data, konsep, atau teori yang mutakhir, tidak terdapat kesalahan konsep yang fatal, akurat dalam mendeskripsikan bahasan. Selain itu, materi atau isi buku referensi harus lengkap komprehensif, dan konsisten sesuai dengan karakteristik bidang atau ruang lingkup buku referensi. Kekomplitan materi meliputi masuknya pembahasan keseluruhan lema (*entry*) yang penting dan relevan. Kekomprehensifan materi isi bermakna pembahasan yang menyeluruh untuk setiap lema. Konsistensi dalam pembahasan artinya bahwa keseluruhan pembahasan berada dalam jalur bidang ilmunya.

Menulis faktual berdasarkan KBBI Daring (2016) adalah menulis berdasarkan fakta. Menulis faktual merupakan sebuah proses komunikasi atau pemberian ide, gagasan, dan pikiran dengan bahasa yang dapat dipahami oleh orang lain dalam bentuk atau wujud bahasa tulis yang berdasarkan fakta-fakta. Menulis faktual pada hakikatnya menulis berbasis pendekatan proses dan menulis berbasis pendekatan genre. Selaras dengan hal itu, Pardiyono (2007, p. 2) menjelaskan genre untuk teks tertulis harus memiliki tujuan yang jelas; semua informasi, pesan, dan ide disajikan secara efektif dalam bentuk teks tertentu seperti deskripsi, *recount*, naratif, eksposisi, prosedur, anekdot, berita, dan diskusi.

Ragam menulis faktual di antaranya deskripsi, narasi, *recount*, eksposisi, eksplanasi, prosedur, dan berita. Genre teks

dibedakan berdasarkan tujuan, yaitu naratif memiliki tujuan menghibur dan memberikan pelajaran tentang suatu kejadian. Genre *recount* bertujuan memberikan informasi tentang kegiatan menarik di masa lalu. Genre deskripsi memiliki tujuan memberikan gambaran tentang sesuatu hal. Genre prosedur bertujuan memberikan instruksi membuat sesuatu atau melakukan suatu pekerjaan secara runtut dan efektif. Genre eksplanasi memberikan informasi tentang proses pembentukan suatu hal. Genre eksposisi bertujuan menyampaikan argumen atau opini tentang suatu hal. Adapun genre berita mempunyai tujuan memberikan informasi tentang peristiwa atau kejadian di masyarakat (Pardiyono, 2007, p. 18).

Berbasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis faktual adalah perkuliahan yang menghasilkan ragam teks yang memaparkan fakta dengan menggunakan pendekatan proses dan pendekatan genre. Pendekatan proses tampak pada kegiatan menulis, mulai dari pramenulis, menulis, dan pascamenulis sedangkan pendekatan genre didasarkan pada jenis teks.

Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS) adalah studi literasi yang dirancang untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami bermacam ragam bacaan. Perkembangan pengetahuan, pengertian dan pemahaman literasi terus dikembangkan dan diaplikasikan pada berbagai bidang, di antaranya literasi di bidang informasi lebih dikenal dengan literasi informasi, literasi media, literasi sains, literasi matematis, dan literasi statistis (melek statistik) (Takaria & Talakua, 2018). Demikian perkembangan pengetahuan hingga melahirkan konsep multiliterasi.

Multiliterasi merupakan paradigma baru dalam pembelajaran literasi yang lahir berdasarkan konsep multimodal

dalam pendidikan (Sari, Suryaman, & Lestyarini, 2011, p. 1). Lebih lanjut dikatakan, masyarakat multikultur dengan akses mobilitas yang tanpa batas dan ditunjang oleh teknologi memberikan beragam implikasi pada berkembangnya pengelolaan pembelajaran multiliterasi. Model pembelajaran multiliterasi adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis siswa, pemahaman konseptual siswa, berpikir kreatif siswa, serta kolaboratif dan komunikatif antarsiswa (Azizah, Abidin, & Yunansah, 2015). Lebih lanjut dikatakan, model pembelajaran multiliterasi dapat digunakan karena mampu mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan-kemampuan siswa dalam menghadapi pendidikan pada abad XXI. Selain itu, model pembelajaran ini dapat membiasakan siswa untuk menulis suatu karangan yang memiliki nilai ilmu pengetahuan.

Sejalan dengan hal tersebut, Abidin (2014) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis multiliterasi sangat bermanfaat dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang berbasis inkuiri, kritis, dan sekaligus dapat mengembangkan penggunaan kemampuan multiliterasi siswa. Lestyarini (2011, p. 1) mengatakan bahwa konsep multimodal dalam pendidikan mengacu pada banyaknya jenis bahan yang dapat digunakan dalam pembelajaran literasi berimplikasi pada munculnya konsep multiliterasi. Lebih lanjut dikatakan, ada empat aspek dalam kajian multiliterasi yaitu *situated practice, overt instruction, critical framing of cultural and social context, transformed practice* yang tercermin dalam *conventional reading and writing, digital literacy, visual literacy, dan critical literacy* dalam praktik multiliterasi di kelas.

Pemahaman tentang konsep multiliterasi dari paparan di atas dapat disimpulkan

bahwa multiliterasi menjadi tuntutan pembelajaran di era global. Penguasaan baca dan tulis dari berbagai sumber mendukung insan yang literat. Dengan demikian, perlu dikembangkan buku referensi menulis faktual yang mampu mengakomodasi tuntutan pembelajar yang literat. Buku referensi ini sebagai alternatif rujukan untuk pemahaman menulis faktual berbasis multiliterasi.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan (*Research and Development/R&D*). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada Gambar 1.

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan yang paling sederhana, yakni mengidentifikasi potensi masalah, mengumpulkan data, desain produk yang dikembangkan berupa buku referensi menulis faktual berbasis multiliterasi, validasi produk oleh ahli, dan revisi produk. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, studi lapangan, wawancara, dan kuesioner.

Analisis data dengan cara analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data kualitatif seperti data wawancara dan data dokumen. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data angket.

Studi pendahuluan dilakukan untuk mengetahui berbagai data yang dibutuhkan terkait dengan buku referensi yang selama ini digunakan pada Mata Kuliah Menulis Faktual. Studi pendahuluan dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan studi pustaka, studi lapangan, dan kajian kurikulum. Studi pustaka yang dilakukan untuk mendeskripsikan data-data yang terkait buku referensi menulis faktual yang telah digunakan saat ini.

Studi lapangan juga dilakukan untuk data autentik penggunaan buku referensi menulis faktual. Selain kedua studi tersebut, perlu dilakukan kajian kurikulum sebagai acuan pengembangan bahan ajar. Kurikulum KKNi Perguruan Tinggi menjadi pedoman untuk merancang desain buku referensi menulis faktual berbasis multiliterasi. Pengembangan awal produk meliputi analisis tujuan dan analisis kemampuan. Analisis tujuan

Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian *Research and Development (R&D)*



Keterangan: Sumber Sugiyono (2011, p. 298)

dilakukan untuk merumuskan tujuan yang dicapai dalam penelitian pengembangan. Tujuan yang dicapai adalah terwujudnya buku referensi menulis faktual berbasis multiliterasi. Adapun alur penelitian dipaparkan dalam Tabel 1. Tahapan ini memberikan gambaran pengembangan buku referensi menulis faktual berbasis multiliterasi sehingga menghasilkan produk yang lengkap dan praktis digunakan oleh mahasiswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Capaian pembelajaran Menulis Faktual yang dikembangkan meliputi. *Pertama*, sikap. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. *Kedua*, pengetahuan. Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan kesastraan untuk pengembangan kemampuan berkomunikasi lisan dan tulisan dalam berbagai keperluan yang mencakup teori dan praktik beberapa jenis penulisan faktual, pengajaran menulis faktual, evaluasi menulis faktual, dan penelitian dalam penulisan faktual. *Ketiga*, keterampilan. Mampu mengaplikasikan konsep teoretik kebahasaan dan kesastraan untuk pengembangan kemampuan berkomunikasi lisan dan tulisan dalam berbagai keperluan khususnya dalam praktik menulis faktual.

Distribusi Mata Kuliah Menulis Faktual diberikan kepada mahasiswa pada tingkat atau semester 3 dengan kode

PBS6330. Mata Kuliah Menulis diberikan setelah pemerolehan keterampilan yang lain, seperti menyimak, berbicara, dan membaca. Menulis Faktual memiliki beban 3 SKS (Sistem Kredit Semester) yang dirinci 2 SKS teori dan 1 SKS praktik. Kurikulum KKNI mengacu pada munculnya profil lulusan. Profil lulusan Program Studi Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia adalah sarjana yang ahli dalam bidang ilmu bahasa dan sastra Indonesia serta pendidikan bahasa dan sastra Indonesia yang ditransformasikan kepada orang lain, baik lisan maupun tulisan, baik afektif, psikomotorik, maupun pengetahuan sehingga mampu menciptakan masyarakat berliterasi tinggi.

Selain analisis terhadap kurikulum, gambaran awal pembelajaran menulis faktual diperoleh dari data wawancara kepada mahasiswa. Instrumen wawancara disusun untuk menggali pembelajaran menulis faktual, bahan ajar yang digunakan dalam menulis faktual, ketersediaan bahan dan kemudahan menggunakan bahan ajar menulis faktual, pemahaman tentang ragam menulis faktual, membedakan, dan evaluasi pembelajaran menulis faktual, serta paparan pendapat mahasiswa tentang bahan ajar menulis faktual yang menarik dan mudah dipahami. Wawancara dilakukan pada mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta Semester Gasal yang sedang

Tabel 1

Tahapan Penelitian Pengembangan Buku Referensi Menulis Faktual Berbasis Multiliterasi

Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3	Tahap 4
Studi Pendahuluan	Merancang produk	Validasi desain	Revisi
1. Studi pustaka	Desain produk berupa	1. Uji kelayakan	Memperbaiki
2. Studi lapangan	buku referensi	materi oleh ahli	produk
3. Kajian kurikulum		2. Uji pengguna terbatas	

menempuh Mata Kuliah Menulis Faktual.

Data wawancara tentang “bagaimana pembelajaran menulis faktual di kelas saudara?” Berikut jawaban mahasiswa tentang pembelajaran menulis faktual yakni pembelajaran berlangsung baik, pemaparan materi jelas, dan terdapat penambahan wawasan tentang penulisan yang benar yaitu penggunaan kalimat yang efektif, penerapan ejaan yang tepat, dan pengembangan paragraf yang runtut dan padu. Pembelajaran menulis faktual tidak hanya diberikan secara teori tetapi mahasiswa juga praktik menulis dan melakukan evaluasi pembelajaran menulis faktual. Pembelajaran sesuai dengan Rencana Perkuliahan Semester (RPS). Pembelajaran dilakukan secara efektif dengan memberikan contoh-contoh sehingga memudahkan mahasiswa memahami materi menulis faktual.

Adapun data tentang buku referensi yang sudah digunakan oleh mahasiswa dalam menulis faktual dapat dilihat dari jawaban mahasiswa bahwa buku yang digunakan masih terbatas pada Buku Sekolah Elektronik (BSE), Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), sumber bacaan dari internet, Kamus Besar Bahasa Indonesia. Selain itu, mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami buku referensi yang tersedia. Kesulitan terkait bahasa yang digunakan dalam buku referensi kurang sederhana dan penggunaan kalimat yang tidak efektif sehingga memungkinkan kesulitan memahami materi. Kendala lain yang dihadapi mahasiswa dalam memahami buku referensi menulis faktual yang telah tersedia adalah sistematika yang berbeda antara sumber referensi yang satu dengan yang lain.

Mahasiswa telah memahami materi dalam menulis faktual yaitu tentang ragam teks faktual, definisi teks, struktur teks, dan melakukan evaluasi pembelajaran menulis faktual. Materi diperoleh dari perkuliahan

Menulis Faktual yang diberikan oleh dosen melalui *slide* (ringkasan dari berbagai sumber bacaan). Mahasiswa juga diberikan latihan mengevaluasi masing-masing teks menulis faktual yang disusun berdasarkan indikator yang relevan yaitu struktur teks, penggunaan ejaan yang benar, diksi yang bervariasi, pengembangan paragraf yang runtut dan padu, serta penggunaan struktur kalimat yang efektif.

Menurut mahasiswa buku referensi menulis faktual yang menarik dan mudah dipahami adalah buku yang menyediakan contoh teks beserta penjelasan bagian-bagian struktur teks. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana disertai ilustrasi dan contoh teks berdasarkan objek yang ada di sekitar penulis serta tips menulis berbagai teks menulis faktual yang benar. Mahasiswa juga berpendapat bahwa penggunaan media, baik visual dan audiovisual menjadi daya tarik dalam memahami ragam teks faktual dan penyajian materi secara runtut.

Selain itu, mereka berharap ada buku referensi menulis faktual yang memuat penilaian setiap teks ragam faktual dan penelitian dalam penulisan faktual. Berdasarkan hasil wawancara kepada mahasiswa dijadikan tolak ukur peneliti untuk mengembangkan buku referensi yang menarik, mudah dipahami, dapat dipelajari secara mandiri, mampu mempraktikkan kegiatan menulis ragam faktual, mampu mengevaluasi setiap ragam teks faktual, dan memilih ragam teks faktual sebagai objek penelitian.

Berdasarkan studi pendahuluan, disusun buku referensi menulis faktual berbasis multiliterasi. Buku ini bertujuan membantu mahasiswa untuk belajar mandiri, praktis, mudah dipahami, dan menerapkan keterampilan menulis ragam faktual. Buku referensi menulis faktual berbasis multiliterasi terdiri atas delapan bab. Pada bab *pertama*, membahas ragam

genre faktual, mengapa menulis penting? Menumbuhkan kegemaran menulis, dan menulis faktual. *Kedua*, memaparkan teks deskripsi, definisi teks deskripsi, jenis teks deskripsi, struktur teks deskripsi, menganalisis teks deskripsi, latihan, ragam objek teks deskripsi, contoh teks deskripsi berdasarkan ragamnya, ciri kebahasaan teks deskripsi, latihan, skenario pembelajaran teks deskripsi, rubrik penilaian teks deskripsi, dan latihan. Selanjutnya, bab *ketiga* membahas teks narasi. Buku ini menguraikan definisi teks narasi, struktur teks narasi, ragam teks narasi, ciri kebahasaan teks narasi, contoh teks narasi, media teks narasi, dan skenario pembelajaran teks narasi.

Pada bab *empat*, buku tersebut membahas teks eksplanasi. *Kelima*, memaparkan teks eksposisi. *Keenam*, membahas teks *recount*. *Ketujuh*, membahas teks prosedur. *Terakhir*, paparan teks berita. Buku referensi tersebut disusun secara runtut dan detail untuk membantu pembaca memahami, menggunakan, dan mengaplikasikan dalam praktik menulis ragam faktual. Untuk mengukur kelayakan buku referensi ini, dilakukan uji materi oleh ahli. Hal ini diperlukan untuk mengetahui buku referensi tersebut layak digunakan sebagai buku referensi dalam menulis faktual. Berikut dipaparkan deskripsi pendapat ahli terkait dengan buku referensi menulis faktual berbasis multiliterasi.

Instrumen kelayakan terbagi dalam empat kriteria penilaian, yaitu: sangat baik, baik, kurang, dan sangat kurang. Selain itu, instrumen kelayakan buku terbagi menjadi tiga aspek, yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penilaian bahasa. Ketiga aspek diuraikan menjadi beberapa indikator. *Pertama*, aspek kelayakan isi dengan indikator *pertama*, kesesuaian materi dengan indikator yang diturunkan dalam butir penilaian (kelengkapan materi,

keluasan materi, kedalaman materi). Penilaian ahli materi terkait indikator tersebut adalah berkriteria baik. Indikator *kedua*, Keakuratan materi yang diuraikan dalam butir penilaian (keakuratan konsep dan definisi, keakuratan fakta dan contoh, keakuratan soal, keakuratan gambar dan tabel, dan keakuratan sumber pustaka). Poin kedua mendapat penilaian dengan kriteria baik.

Indikator *ketiga*, pendukung materi pembelajaran yang diuraikan dalam butir penilaian (penalaran, keterkaitan, komunikasi, kemenarikan materi, mendorong untuk mencari informasi lebih jauh). Semua butir mendapat penilaian dengan kriteria baik. Indikator *keempat*, kemutakhiran materi yang diuraikan dalam butir (kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu, gambar dan ilustrasi aktual, menggunakan contoh kontekstual, kemutakhiran pustaka). Kesemua poin di indikator mendapat penilaian dengan kategori baik.

Kedua, aspek kelayakan penyajian terdapat empat indikator penilaian, yaitu: teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan penyajian. Secara berurutan keempat indikator diuraikan dalam butir penilaian sebagai berikut: konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan pembelajaran, keruntutan penyajian, contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar, soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar, rangkuman, keterlibatan mahasiswa, bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian penutup. Pada aspek kelayakan penyajian materi mendapatkan penilaian dengan kategori baik.

Aspek penilaian bahasa terdapat tujuh indikator, yaitu: lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, keruntutan dan kepaduan alur pikir, dan penggunaan istilah. Ketujuh indikator diturunkan dalam butir penilaian yaitu: ketepatan struktur kalimat,

keefektifan kalimat, kebakuan istilah, keterbacaan, ketepatan penggunaan kaidah bahasa, kemampuan memotivasi pesan atau informasi, kemampuan mendorong berpikir kritis, kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik, kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik, keruntutan dan keterpaduan antarkegiatan belajar, keruntutan dan keterpaduan antarparagraf, dan konsistensi penggunaan istilah. Keseluruhan butir penilaian dalam kategori baik. Tabel 2 menyajikan ringkasan empat aspek kelayakan buku referensi Menulis Faktual berbasis multiliterasi.

Tabel 2
Kelayakan Buku Referensi Menulis Faktual Berbasis Multiliterasi

Aspek Penilaian Kelayakan	Kriteria Penilaian
Isi	Baik
Pemyajian	Baik
Bahasa	Baik
Pendekatan dalam referensi	Baik

Meskipun penilaian kelayakan oleh ahli dengan kategori baik, buku referensi Menulis Faktual berbasis multiliterasi masih memerlukan revisi pada beberapa bagian. Hal ini terbukti dalam penilaian ahli terhadap buku referensi Menulis Faktual berbasis multiliterasi adalah buku tersebut layak digunakan di lapangan dengan revisi, diperkuat dengan multiliterasi, dan mempertajam tentang penelitian dalam penulisan faktual. Perbaikan perlu dilakukan untuk penyempurnaan buku referensi berbasis multiliterasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa *pertama*, mahasiswa menggunakan buku referensi pada Mata Kuliah Menulis Faktual

berupa buku yang terbatas pada sumber referensi di internet, PUEBI, KBBI, dan BSE. Mahasiswa juga mengalami kesulitan dalam memahami buku yang tersedia. Buku referensi yang menarik dan mudah dipahami adalah yang menggunakan bahasa sederhana disertai ilustrasi dan contoh teks berdasarkan objek yang ada di sekitar penulis serta tips menulis ragam faktual yang benar. *Kedua*, buku referensi menulis faktual berbasis multiliterasi disusun secara runtut dan detail untuk membantu pembaca memahami, menggunakan, dan mengaplikasikan dalam praktik menulis ragam faktual. *Ketiga*, deskripsi pendapat ahli terhadap produk yaitu buku referensi menulis faktual berbasis multiliterasi dalam kategori layak digunakan dengan revisi, yaitu perbaikan pada penerapan multiliterasi dalam buku dan mempertajam penelitian dalam penulisan faktual.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Azizah, I. N., Abidin, Y., & Yunansah, H. (2015). Penggunaan model multiliterasi untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan eksposisi. *Jurnal PGSD Kampus Cibiru*, 3(2).
- Haryadi. (2003). Hubungan intensitas mendengarkan ceramah, pemahaman buku teks dan partisipasi berorganisasi dengan retorika. *Jurnal Kependidikan*, 33(2), 161-180.
- KBBI [Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring]. (2016). Diunduh dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>.
- Leksono, S. M., Syachuroji, A., & Marianingsih, P. (2015). Pengembangan bahan ajar biologi konservasi berbasis etnopedagogi. *Jurnal Kependidikan*, 45(2), 168-183.
- Lestyarini, B. (2011, Januari). *Asesmen*

- otentik dan relevansinya di era multi-literasi*. Makalah dipresentasikan dalam Seminar Nasional HEPI. Lampung. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 73 Tahun 2013 tentang Pedoman Kerangka Kualifikasi Nasional (KKNI)*. Jakarta: Kemdikbud.
- Moedjiarto. (1998). Telaah dan revisi buku ajar karya dosen. *Jurnal Kependidikan*, 28(2), 265-280.
- Pardiyono. (2007). *Pasti bisa! Teaching genre-based writing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Prihandoko, Slamet, St. Y., & Winarno (2017). Pendekatan cognitive moral sebagai kerangka pengembangan bahan ajar PPKN di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 1(2), 200-213.
- Sari, E. S., Suryaman, M., & Lestyarini, B. (2011). *Model multiliterasi dalam perkuliahan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Laporan penelitian tidak diterbitkan). Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaman, M. (2012, Mei). *Penulisan buku teks pelajaran*. Makalah disajikan pada Workshop Penulisan Buku Teks Pelajaran. Universitas Dokter Soetomo, Surabaya.
- Syamsi, K., Setiawan, T., & Suryaman, M. (2017). Evaluasi diri strategi belajar mahasiswa program studi magister pendidikan bahasa Indonesia. *Jurnal Kependidikan*, 1(2), 348-359.
- Takaria, J., & Talakua, M. (2018). Kemampuan literasi statistik calon guru ditinjau dari kemampuan awal matematika. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 395-408.
- Universitas Negeri Yogyakarta. (2015). *Kurikulum 2014 berbasis KKNI*. Yogya-