

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN *COLLABORATIVE LEARNING* BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER KREATIF DAN BERSAHABAT

Mei Wahyuni dan Ali Mustadi
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
email: meiwahyuni89@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran *collaborative learning* berbasis kearifan lokal yang layak untuk meningkatkan karakter kreatif dan bersahabat siswa; dan mengetahui keefektifan perangkat pembelajaran *collaborative learning* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter kreatif dan bersahabat siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan mengacu pendapat Borg & Gall. Desain pengembangan perangkat pembelajaran ini meliputi 10 langkah, yaitu (1) penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan draft produk; (4) uji coba awal; (5) merevisi hasil uji coba terbatas; (6) uji coba lapangan; (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan; (8) uji coba lapangan operasional; dan (9) penyempurnaan produk akhir (10) diseminasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN I Bantul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran ini layak digunakan menurut ahli materi dan ahli pembelajaran dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian diketahui, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap karakter kreatif dan bersahabat antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan perangkat pembelajaran *collaborative learning* berbasis kearifan lokal dan yang tidak menggunakan perangkat pembelajaran hasil pengembangan.

Kata Kunci: *perangkat pembelajaran collaborative learning, kearifan lokal, karakter*

DEVELOPING *COLLABORATIVE LEARNING* KITS BASED ON LOCAL WISDOM TO ENHANCE CREATIVE AND FRIENDLY CHARACTER

Abstract: This study aims to (1) produce a collaborative learning kit based on local wisdom that is feasible to enhance creative and friendly character; and (2) find out the effectiveness of the collaborative learning kit based on local wisdom to enhance creative and friendly character. This study is a research and development referring to the opinion of Borg & Gall. The design of learning kits consists of ten steps, including (1) research and information collection; (2) planning; (3) developing preliminary form of draft product; (4) preliminary field testing; (5) main product revision; (6) main field testing; (7) operational product testing; (8) operational field testing; and (9) final product revision; (10) dissemination. Subjects were fourth grade students Bantul. The results show that the learning kit is effective to enhance creative and friendly character of students according to the material expert and learning expert with excellent ratings category. Based on the result show that there are significant differences in creative and friendly character of students who take the study with collaborative learning kits based on local wisdom with those who do not use learning kits.

Keywords: *collaborative learning kits, local wisdom, characters*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter dapat dijadikan sebagai solusi preventif dari penurunan karakter bangsa. Penurunan karakter bangsa jika tidak segera dicegah maka akan menimbulkan dampak buruk bagi kehidupan mendatang. Dalam Kerangka Acuan Pendi-

dikan Karakter (Balitbang: 2010b) dinyatakan bahwa pendidikan karakter dilakukan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk berkembangnya potensi siswa 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.

Lickona (1991:13-18) mengungkapkan bahwa adasepuluh tanda-tanda zaman yang harus diwaspadai, karena jika tanda-tanda itu sudah ada, berarti sebuah bangsa sedang menuju jurang kehancuran. Tanda-tanda yang dimaksud adalah: (1) meningkatnya kekerasan dikalangan remaja; (2) membudayanya ketidakjujuran; (3) adanya rasa saling curiga dan kebencian diantara sesame; (4) semakin rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan guru; (5) pengaruh *peer group* yang kuat dalam tindak kekerasan; (6) semakin kaburnya pedoman moral baik dan buruk; (7) penggunaan bahasa dan kata-kata yang buruk; (8) penyalahgunaan seksual dan anak-anak menjadi cepat dewasa; (9) rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara; dan (10) meningkatnya perilaku merusak diri, seperti narkoba, alkohol dan seks bebas.

Jika dicermati kesepuluh tanda-tanda yang dikemukakan oleh Lickona di atas nampaknya mulai menggejala di Indonesia. Hal ini menjadi keprihatinan bagi semua kalangan terlebih bagi praktisi pendidikan, mengingat peran penting pendidikan dalam pembentukan dan pengembangan karakter siswa sehingga berbagai upaya peningkatan karakter bangsa harus terus dilaksanakan. Pendidikan karakter dapat dilaksanakan oleh guru dengan mengintegrasikannya dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran yang dilaksanakan oleh seorang guru tentu saja mengharapkan terjadinya perubahan pada diri siswa. Perubahan yang ada tidak hanya pada segi kognitif namun juga segi afektif siswa. Karakter akan lebih mudah diresapi oleh siswa ketika dirancang dalam pembelajaran. Karakter yang senantiasa ditumbuhkan akan menjadi bagian dalam diri seseorang. Lickona

(1991:51) juga menyebutkan bahwa "*Character consist of operative values, values in action*". Pernyataan ini bermakna bahwa karakter terdiri atas nilai-nilai operatif dan nilai-nilai yang terkandung dalam tindakan seseorang sehingga dari sinilah karakter itu terlihat dalam perilaku seseorang.

Pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah dasar terintegrasi dalam pembelajaran. Sekolah Dasar merupakan lembaga formal yang menjadi peletak dasar pendidikan bagi jenjang pendidikan di atasnya. Kurikulum 2013 juga diharapkan dapat membentuk karakter yang kuat bagi siswa. Namun, kenyataan yang terjadi karakter siswa saat ini masih kurang terutama pada karakter kreatif dan bersahabat. Karakter kreatif siswa menurun yang ditandai dengan saat pelaksanaan pembelajaran siswa belum memiliki inisiatif sendiri untuk bertanya, dan ketika membuat karya siswa cenderung meniru temannya. Sesuai dengan Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa (Balitbang, 2010a:9) disebutkan bahwa karakter kreatif bermakna berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Lebih luas lagi Jones & Wyse (2013:1) mengartikan kreatif sebagai berikut. "*Creativity means a person's capacity to produce new original ideas, insights, being of scientific, aesthetics, social, or technological value*". Pernyataan tersebut mengandung makna bahwa kreatif berarti kapasitas seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru yang asli, wawasan, menjadi ilmiah, memilik nilai estetika, nilai sosial, atau nilai teknologi.

Selain karakter kreatif, karakter bersahabat siswa juga semakin menurun. Karakter bersahabat menurun ditandai dengan adanya perilaku *bullying* terhadap siswa yang memiliki latar belakang daerah yang berbeda dengan teman-temannya

sehingga menyebabkan siswa tersebut dikucilkan oleh teman-temannya serta menjadi bahan olok-olok. Dalam kehidupan sehari-hari sering dijumpai sebuah situasi yang kurang nyaman dalam interaksi, sikap mengolok-olok, dan kurang rukun masih sering dijumpai. Sikap seperti ini tidak hanya dijumpai di kalangan orang dewasa namun juga di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penanaman karakter bersahabat menjadi sangat penting sejak dini. Membangun karakter bersahabat tidak serta merta didapatkan jika tidak ada pembiasaan. Di sekolah dapat diupayakan dengan melakukan pembiasaan-pembiasaan dengan berbagai kegiatan yang bermakna. Dalam Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa (Balitbang, 2010a:10) disebutkan karakter bersahabat disebut juga dengan karakter komunikatif. Pengertian karakter bersahabat, yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

Kail and Cavanaugh (2013:266) menyebutkan, "*Friendship is a voluntary relationship between two people involving mutual liking*". Bahwa persahabatan adalah hubungan sukarela antara dua orang yang melibatkan rasa saling menyukai. Masa anak-anak merupakan masa untuk bermain. Anak-anak juga senang membentuk kelompok dan membentuk persahabatan dengan dasar saling menyukai satu dengan lainnya.

Upaya meningkatkan karakter kreatif dan bersahabat dimulai dengan pembiasaan yang dilakukan di sekolah dengan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan perangkat pembelajaran yang dapat mengakomodasi penerapan karakter tersebut dalam pembelajaran. Perangkat pembelajaran

juga menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Penyusunan perangkat pembelajaran memerlukan suatu perencanaan yang matang serta terencana dengan baik. Borich (2007:112) menyatakan, "*Planning is the systematic process of deciding what and how your students should learn.*" Perencanaan adalah proses yang sistematis untuk memutuskan apa dan bagaimana siswa seharusnya belajar. Hal ini dapat dimaknai bahwa perencanaan yang baik akan memudahkan siswa untuk belajar. Karakteristik siswa yang berbeda-beda menjadikan seorang guru hendaknya juga kreatif dalam menyusun perencanaan pembelajaran.

Need analysis dilakukan melalui wawancara, observasi, analisis perangkat pembelajaran yang sudah ada, dan kajian literatur. Berdasarkan *need analysis* diperoleh informasi bahwa siswa kurang mengetahui tentang kearifan lokal di daerah tersebut dikarenakan buku siswa tidak banyak menampilkan kearifan lokal setempat namun berskala nasional serta kurangnya sumber belajar terkait pelaksanaan Kurikulum 2013. Guru juga menyampaikan bahwa guru membutuhkan pelatihan atau semacamnya tentang penyusunan perangkat pembelajaran yang tepat dengan kondisi di sekolah. Karakter kreatif siswa menunjukkan indikator yang rendah. Contohnya saat pelaksanaan pembelajaran siswa belum memiliki inisiatif sendiri untuk bertanya dan ketika membuat karya siswa cenderung meniru temannya.

Karakter bersahabat pada siswa juga terlihat menurun. Contohnya pada saat pelaksanaan observasi ada siswa yang melakukan *bullying* terhadap siswa yang memiliki latar belakang daerah yang berbeda dengan teman-temannya sehingga menyebabkan siswa tersebut dikucilkan oleh teman-temannya serta menjadi bahan olok-

olok. Berdasarkan analisis terhadap perangkat pembelajaran diperoleh informasi bahwa belum ada perangkat pembelajaran yang menggunakan model *collaborative learning* di kelas IV SDN I Bantul. Hal ini dikarenakan guru belum memahami betul model pembelajaran *collaborative learning* yang mengakibatkan guru belum mampu menyusun perangkat pembelajaran menggunakan model *collaborative learning*.

Hasil analisis terhadap perangkat pembelajaran yang sudah ada atau yang digunakan guru menunjukkan bahwa guru belum menggunakan model *collaborative learning*. Kearifan lokal juga belum dimasukkan ke dalam perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dibuat oleh guru hanya sebatas materi yang ada di buku siswa. Dengan kata lain, belum ada pengembangan materi dengan memanfaatkan kearifan lokal yang ada di daerah Yogyakarta.

Rendahnya karakter kreatif dan bersahabat di kalangan siswa sekolah dasar khususnya di Kelas IV SDN I Bantul harus segera diatasi. Dibutuhkan pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal. Model pembelajaran yang cocok untuk menanamkan nilai karakter tersebut adalah *collaborative learning*. Dengan pengintegrasian kearifan lokal dalam *collaborative learning* diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa serta dapat meningkatkan karakter kreatif dan bersahabat siswa.

Prinsip yang mendasari *collaborative learning* adalah kegiatan saling belajar, dan saling berbagi pengetahuan sehingga dari kegiatan pembelajaran dengan model ini tidak ada siswa yang melejit sendiri, dan tidak ada pula siswa yang tertinggal sendiri. Sato (2012:22-29) menyatakan bahwa *collaborative learning* adalah metode yang memberikan kesempatan siswa saling be-

lajar. Dalam pembelajaran ada hubungan timbal balik atau hubungan saling mengajari. *Collaborative learning* merupakan kegiatan belajar melalui kolaborasi antarsiswa. Siswa saling belajar melalui teman sebaya dan berbagi pengetahuan. Hal ini menyebabkan terlahirnya ikatan emosional, spiritual, dan empati di antara siswa.

Collaborative learning tidak mengedepankan sistem kompetisi antarsiswa. Siswa yang memiliki kemampuan lebih membantu siswa yang kurang mampu, begitu pula sebaliknya, siswa yang merasa kurang mampu meminta bantuan kepada siswa yang mampu, sehingga tercipta suasana saling belajar yang merupakan ciri khas *collaborative learning*. Ali Mustadi (2014:26) menyebutkan bahwa *collaborative learning* sebagai model pembelajaran dalam rangka menanamkan karakter sejak usia sekolah dasar sangat tepat karena mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter positif, seperti: (1) menumbuhkan rasa tanggung jawab dan mandiri masing-masing siswa; (2) kerja keras dalam belajar dan rasa ingin tahu yang kuat untuk memecahkan masalah secara bersama-sama; (3) menambah keberanian dan percaya diri siswa dalam berpendapat atau mengungkapkan gagasannya; (4) kreatif dalam membangun dan menambah pengetahuan dan pengalaman; (5) menumbuhkan semangat kerja sama dan rasa kebersamaan antarsiswa; dan (6) menumbuhkan rasa peduli dan toleransi dengan sesamanya.

Ide *collaborative learning* berasal dari teori *Zone of Proximal Development* (ZPD) oleh Vygotsky dengan konsep *learning together*. Vygotsky (1978:86) menyatakan bahwa ZPD merupakan perbedaan tingkat perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial dalam pemecahan masalah yang dilakukan secara mandiri, dengan pemecahan masalah di bawah bim-

bingan orang dewasa atau bekerja sama dengan rekan-rekan yang lebih mampu. Jadi, ZPD ini memang sesuai dengan kondisi siswa sekolah dasar agar menjadi mudah memahami materi pelajaran yang dipelajari dengan bantuan orang dewasa maupun teman sebaya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan perangkat pembelajaran yang dapat dijadikan acuan mengajar bagi guru untuk meningkatkan karakter kreatif dan bersahabat. Perangkat pembelajaran yang dimaksud berupa silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Salah satu subtema yang tepat untuk meningkatkan karakter kreatif dan bersahabat adalah "Sikap Kepahlawanan". Perangkat pembelajaran untuk mengembangkan karakter kreatif dan bersahabat pada subtema ini belum dikembangkan di SDN I Bantul sehingga akan sangat bermanfaat dan dapat digunakan sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Borg & Gall (1983:775) yang terdiri atas 10 langkah, yaitu: (1) penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan, (3) pengembangan draft produk; (4) uji coba awal; (5) merevisi hasil uji coba terbatas; (6) uji coba lapangan; (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan; (8) uji coba lapangan operasional; (9) penyempurnaan produk akhir; dan (10) diseminasi. Uji coba produk terdiri atas tiga tahap yaitu uji coba awal, uji coba lapangan dan uji coba lapangan operasional. Sebelum uji coba, produk perangkat pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli pembelajaran kemudian direvisi.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN I Bantul. Subjek uji coba awal sebanyak 3 siswa dan subjek uji coba lapangan sebanyak 8 siswa dari kelas IVC. Subjek untuk uji coba lapangan operasional pada kelas eksperimen sebanyak 30 siswa yang terdiri atas 10 siswa kelas IVC yang tidak terlibat dalam uji awal dan uji coba lapangan dan 20 siswa kelas IVA. Kelas kontrol sebanyak 27 siswa kelas IVB

Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan teknik wawancara, penilaian produk, angket, dan observasi. Instrumen yang digunakan yaitu skala penilaian produk, pedoman observasi karakter, skala respons guru, dan respons siswa.

Data yang diperoleh terbagi menjadi dua, yaitu data sebelum dan sesudah penelitian. Data sebelum pelaksanaan penelitian dalam bentuk hasil wawancara, observasi, studi pustaka, dan analisis perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai analisis kebutuhan (*need analysis*) pengembangan perangkat pembelajaran. Data tersebut dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif berdasarkan pendapat Miles dan Hubberman (2014: 12) yang meliputi 3 tahap, yaitu: *data condensation* (kondensasi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan/verifikasi). Data setelah penelitian berupa data kuantitatif dianalisis untuk mendapatkan perangkat pembelajaran yang layak dan efektif. Kelayakan produk yang dihasilkan dianalisis dengan rumus di bawah ini (Akbar, 2013:82).

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Kriteria kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan diadaptasi dari pendapat Akbar (2013:155) yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kualitas Perangkat Pembelajaran

NILAI	PREDIKAT
85,01 - 100,00 %	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01 - 85 %	Cukup valid atau saat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01 - 70 %	Kurang valid disarankan tidak digunakan karena perlu revisi banyak
01 - 50 %	Tidak valid atau tidak boleh digunakan

Data setelah penelitian yang dihasilkan dari observasi karakter kreatif bersahabat, respons guru, dan respons siswa selanjutnya dikelompokkan berdasarkan konversi nilai sebagai berikut (Widoyoko, 2009:238).

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Interval skor	Nilai	Kategori
$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	A	Sangat Baik
$X_i + 0,6 \times S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	B	Baik
$X_i - 0,6 \times S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 \times S_{bi}$	C	Cukup Baik
$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 \times S_{bi}$	D	Kurang Baik
$X \leq X_i - 1,8 \times S_{bi}$	E	Tidak Baik

Keterangan:

X : Skor empiris (skor aktual)

X_i : rerata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal)

S_{bi} : simpangan baku ideal = (skor maksimal - skor minimal)

Penilaian dikatakan memenuhi kriteria jika kategori minimal yang dicapai adalah baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN I Bantul, diperoleh informasi bahwa guru masih kesulitan dalam meningkatkan karakter siswa. Pada saat pelaksanaan observasi, siswa belum memiliki inisiatif sendiri untuk bertanya dan ke-

tika membuat karya siswa cenderung meniru temannya. Hal ini menandakan kurangnya karakter kreatif siswa. Siswa kurang membur dalam pergaulan sehari-hari. Hal ini dikarenakan latar belakang siswa ada yang dari sejumlah daerah yang lokasinya jauh dari sekolah, tempat duduk siswa sejak di kelas tiga tidak berpindah dan tidak berganti teman sebangku, siswa cenderung berkelompok, misalnya siswa yang pandai berkumpul dalam satu kelompok dan siswa yang kemampuannya ada di bawahnya berkelompok menjadi satu.

Karakter bersahabat pada siswa juga mengalami penurunan. Contohnya pada saat pelaksanaan observasi terdapat siswa yang memiliki latar belakang daerah yang berbeda dengan teman-temannya sehingga menyebabkan siswa tersebut dikucilkan oleh teman-temannya serta menjadi bahan olok-olok. Siswa juga kurang mengetahui tentang kearifan lokal di daerah tersebut dikarenakan buku siswa tidak banyak menampilkan kearifan lokal setempat namun berskala nasional. Dari hasil observasi juga diperoleh data bahwa belum tersedianya perangkat pembelajaran yang memadai. Perangkat pembelajaran yang ada masih terbatas pada hasil diklat Kurikulum 2013 tanpa pengembangan dari guru. Perangkat pembelajaran yang ada juga belum disesuaikan dengan kondisi siswa.

Pada tahap studi pustaka, peneliti melakukan kajian terhadap teori tentang perangkat pembelajaran, pembelajaran tematik integratif, model *collaborative learning*, serta kearifan lokal. Kegiatan yang dilakukan adalah dengan menganalisis buku-buku dan jurnal. Kajian buku yang dianalisis adalah mengenai perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, RPP, pembelajaran tematik integratif, model *collaborative learning*, kearifan lokal, dan karakteristik siswa kelas IV SD.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan perangkat pembelajaran *collaborative learning* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter siswa, khususnya karakter kreatif dan bersahabat. Peningkatan karakter kreatif dan bersahabat dimulai dengan pembiasaan di sekolah yang dilakukan terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran *collaborative learning* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter kreatif dan bersahabat siswa kelas IV SDN I Bantul.

Data Hasil Validasi Ahli

Data hasil penilaian produk perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli pembelajaran secara lengkap dapat dilihat pada Tabel 3 dan 4.

Berdasarkan Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran silabus menurut ahli materi adalah sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. RPP pembelajaran 1 sampai dengan pembelajar-

an 6 menurut ahli materi juga sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan Tabel 4, perangkat pembelajaran silabus menurut ahli pembelajaran adalah sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. RPP pembelajaran 1 menurut ahli pembelajaran cukup valid atau dapat digunakan dengan revisi kecil. RPP pembelajaran 2 sampai dengan pembelajaran 6 sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.

Analisis Data Hasil Uji Coba Awal

Uji coba awal dilaksanakan di kelas IVC SDN I Bantul dengan jumlah subjek 3 orang. Pemilihan subjek ini dilakukan secara acak dengan memperhatikan perbedaan kemampuan siswa. Hasil yang diperoleh pada uji coba awal berupa data keefektifan perangkat pembelajaran. Pengukuran keefektifan perangkat pembelajaran dilakukan dengan cara pemberian skala respons guru terhadap keterlaksanaan perangkat pembelajaran dan skala respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran, pengisian lembar observasi karakter siswa oleh observer.

Tabel 3. Hasil Penilaian Perangkat Pembelajaran Oleh Ahli Materi

No.	Perangkat Pembelajaran	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Silabus	92,80	Sangat Valid
2.	RPP Pembelajaran 1	95,79	Sangat Valid
3.	RPP Pembelajaran 2	97,37	Sangat Valid
4.	RPP Pembelajaran 3	96,84	Sangat Valid
5.	RPP Pembelajaran 4	96,84	Sangat Valid
6.	RPP Pembelajaran 5	94,74	Sangat Valid
7.	RPP Pembelajaran 6	96,32	Sangat Valid

Tabel 4. Hasil Penilaian Perangkat Pembelajaran Oleh Ahli Pembelajaran

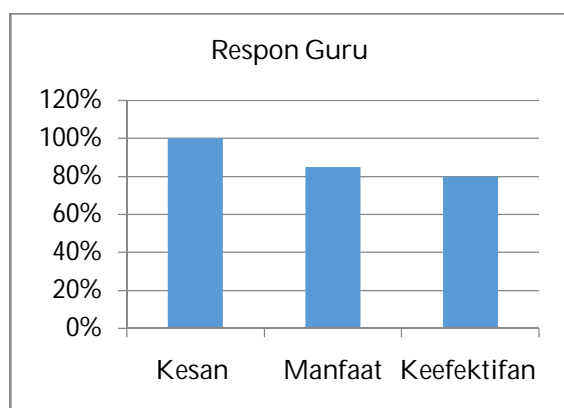
No.	Perangkat Pembelajaran	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Silabus	92	Sangat Valid
2.	RPP Pembelajaran 1	77	Cukup Valid
3.	RPP Pembelajaran 2	86,31	Sangat Valid
4.	RPP Pembelajaran 3	91,05	Sangat Valid
5.	RPP Pembelajaran 4	94,73	Sangat Valid
6.	RPP Pembelajaran 5	96,84	Sangat Valid
7.	RPP Pembelajaran 6	97,89	Sangat Valid

Data Uji Coba Awal

Tabel 5. Data Hasil Penilaian Keefektifan Perangkat Pembelajaran Pada Uji Coba Awal

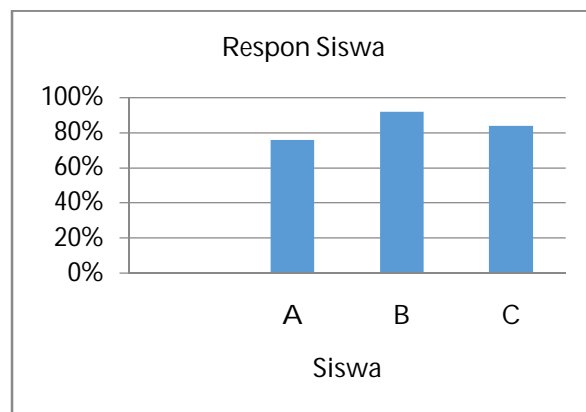
No.	Aspek yang Dinilai	Rerata Skor	Persentase	Kategori Keefektifan
1.	Skala respons guru	29	82,85	Baik
2.	Skala respons siswa	21	84	Sangat Baik
3.	Penilaian karakter kreatif	19,33	77,32	Baik
4.	Penilaian Karakter bersahabat	19,33	77,32	Baik

Data pada Tabel 5 hasil penilaian keefektifan perangkat pembelajaran pada uji coba awal di atas menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran terbukti efektif dalam mengembangkan karakter kreatif dan bersahabat. Hal ini terlihat dari respons guru dengan kategori keefektifan baik, respons siswa dengan kategori keefektifan sangat baik, hasil penilaian karakter kreatif dan bersahabat dengan kategori keefektifan baik. Berikut diagram yang menggambarkan skala respons guru, skala respons siswa, karakter kreatif dan bersahabat siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran *collaborative learning* berbasis kearifan lokal pada uji coba awal.



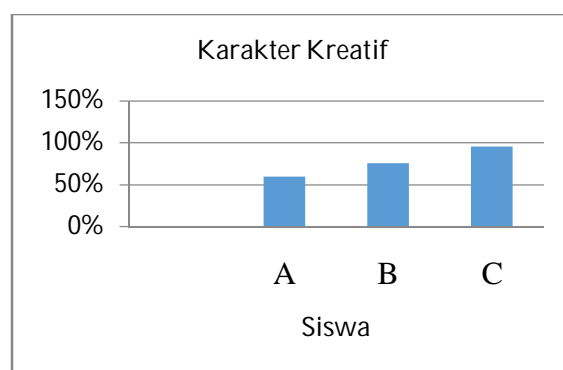
Gambar 1. Diagram Persentase Skala Respons Guru Uji Coba Awal

Berdasarkan diagram pada Gambar 1, dapat dilihat bahwa perangkat ini efektif digunakan menurut guru pada uji coba awal.



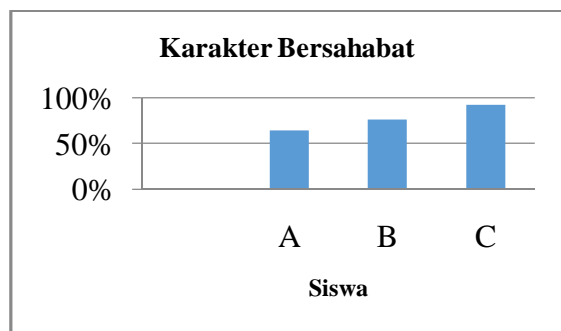
Gambar 2. Diagram Persentase Skala Respons Siswa Uji Coba Awal

Gambar 2 menyebutkan bahwa rata-rata persentase skala respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan sebesar 84%.



Gambar 3. Diagram Persentase Penilaian Karakter Kreatif Uji Coba Awal

Gambar 3 menunjukkan bahwa persentase penilaian karakter kreatif pada uji coba awal dalam kategori baik.



Gambar 4. Diagram Persentase Penilaian Karakter Uji Coba Awal

Gambar 4 juga menunjukkan bahwa persentase penilaian karakter bersahabat dalam kategori baik. Gambar 3 dan 4 di atas menunjukkan bahwa rata-rata persentase penilaian karakter kreatif dan bersahabat dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran terbukti efektif dalam mengembangkan karakter kreatif dan bersahabat.

Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan

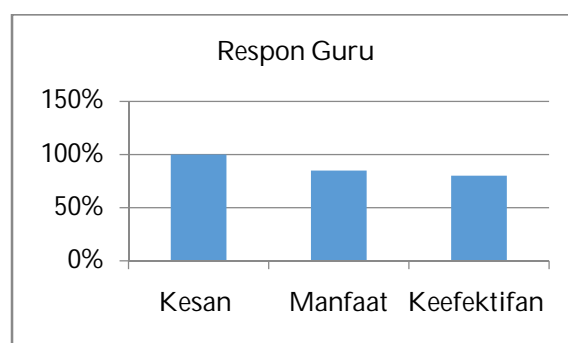
Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas IVC dengan jumlah subjek 8 siswa yang belum menjadi subjek coba pada uji coba awal. Tujuan dilaksanakan uji coba lapangan adalah untuk mengimplementasikan produk hasil revisi dan evaluasi berdasarkan hasil uji coba awal. Adapun hasil penilaian terhadap keefektifan perangkat pembelajaran pada uji coba lapangan dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran terbukti efektif dalam mengembangkan karakter kreatif dan bersahabat. Hal ini terlihat dari respons guru dengan kategori keefektifan baik, respons siswa dengan kategori keefektifan baik, hasil penilaian karakter kreatif dan karakter bersahabat dengan kategori keefektifan baik. Pada diagram di bawah menggambarkan skala respons guru, skala respons siswa, karakter kreatif dan bersahabat siswa yang mengikuti pembelajaran dengan

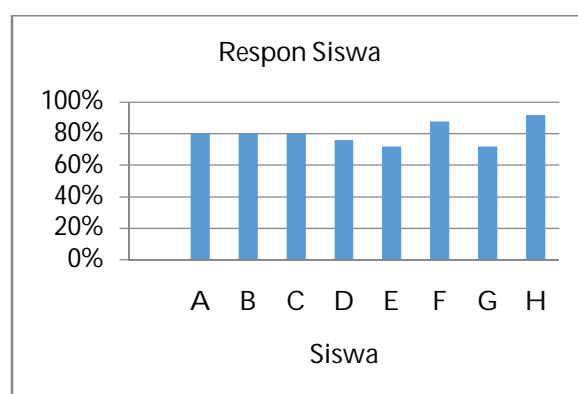
menggunakan perangkat pembelajaran *collaborative learning* berbasis kearifan lokal pada uji coba awal.

Tabel 6. Data Hasil Penilaian Keefektifan Perangkat Pembelajaran Pada Uji Coba Lapangan

No.	Aspek yang Dinilai	Rerata Skor	Persentase	Kategori Keefektifan
1.	Skala Respons Guru	29	82,85	Baik
2.	Skala Respons siswa	20	80	Baik
3.	Penilaian Karakter Kreatif	18,63	74,5	Baik
4.	Penilaian Karakter Bersahabat	20,13	80,05	Baik



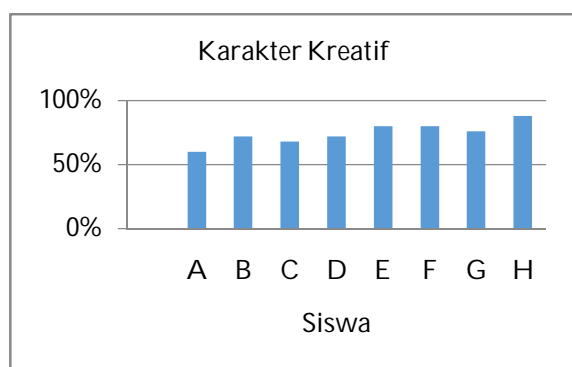
Gambar 5. Diagram Persentase Skala Respons Guru Uji Coba Lapangan



Gambar 6. Diagram Persentase Skala Respons Siswa Uji Coba Lapangan

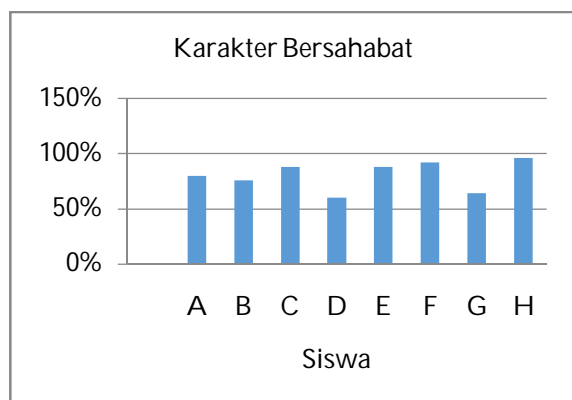
Berdasarkan Gambar 5, dapat dilihat bahwa perangkat ini efektif digunakan menurut guru pada uji coba lapangan.

Berdasarkan Gambar 6, hasil analisis rerata skor aktual respons siswa yang di-konversikan menjadi data skala lima juga menyimpulkan bahwa perangkat pembelajaran berada pada kategori baik yang meng-indikasikan bahwa perangkat pembelajaran memenuhi kriteria keefektifan.



Gambar 7. Diagram Persentase Penilaian Karakter Kreatif Uji Coba Lapangan

Gambar 7 juga menunjukkan bahwa persentase penilaian karakter kreatif dalam kategori baik.



Gambar 8. Diagram Persentase Peilaian Karakter Bersahabat Uji Coba Lapangan

Gambar 8 juga menunjukkan bahwa persentase penilaian karakter bersahabat dalam kategori baik Gambar 7 dan 8 di atas menunjukkan bahwa rata-rata persentase penilaian karakter kreatif bersahabat dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran terbukti efektif da-

lam mengembangkan karakter kreatif dan bersahabat.

Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional dilaksanakan di kelas IVA sebanyak 20 siswa dan kelas IVC sebanyak 10 siswa sebagai kelas eksperimen. Terdapat perbedaan hasil karakter kreatif dan bersahabat siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran *collaborative learning* berbasis kearifan lokal. Data hasil observasi karakter nasionalisme pada uji coba lapangan operasional adalah sebagai berikut. Hasil penilaian terhadap keefektifan perangkat pembelajaran pada uji coba lapangan operasional dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Data Hasil Penilaian Keefektifan Perangkat Pembelajaran Pada Uji Coba Lapangan Operasional

No.	Aspek yang Dinilai	Rerata Skor	Persentase	Kategori Keefektifan
1.	Skala respons guru	32	91,42	Sangat Baik
2.	Skala respons siswa	21	84	Sangat Baik
3.	Penilaian karakter kreatif	20,03	80,12	Baik
4.	Penilaian Karakter bersahabat	20,13	80,52	Baik

Tabel 7 menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran terbukti efektif dalam mengembangkan karakter kreatif dan bersahabat. Hal ini terlihat dari respons guru dengan kategori keefektifan sangat baik, respons siswa dengan kategori keefektifan sangat baik, hasil penilaian karakter kreatif dengan kategori keefektifan baik dan hasil penilaian karakter bersahabat dengan kategori keefektifan baik.

Data Perbedaan Hasil Peningkatan Karakter Sebelum dan Sesudah Eksperimen

Tujuan pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan karakter kreatif dan bersahabat. Pada penelitian ini juga dikaji perbedaan hasil karakter kreatif dan bersahabat siswa sebelum dan setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran *collaborative learning* berbasis kearifan lokal subtema sikap kepahlawanan. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan karakter kreatif dan bersahabat dilakukan uji t berpasangan (*paired sample test*) seperti terlihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Uji Beda Ketercapaian Karakter Kreatif dan Bersahabat

	Karakter Kreatif		Karakter Bersahabat	
	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
Mean	11,87	20,33	12,46	20,53
N	30		30	
p (Kondisi)	0,05		0,05	
P (Perolehan)	0.000		0.000	
Keterangan	Signifikan			

Tabel 8 menunjukkan bahwa data hasil penghitungan uji t berpasangan (*paired sample test*) menunjukkan bahwa perolehan nilai signifikansi karakter kreatif dan bersahabat kurang dari 0,05 ($p : 0,000 < \text{sign. } 0,05$) maka berdasarkan simpulan tersebut ada peningkatan yang signifikan karakter kreatif dan bersahabat siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan perangkat pembelajaran *collaborative learning* berbasis kearifan lokal.

Data Perbedaan Hasil Penilaian Karakter Kreatif dan Bersahabat pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

Pada penelitian ini juga dikaji mengenai perbedaan hasil karakter kreatif dan

bersahabat siswa yang tidak mengikuti (kelas kontrol (KK)) dan siswa yang mengikuti (kelas eksperimen (KE)) pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran *collaborative learning* berbasis kearifan lokal subtema sikap kepahlawanan. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kelas KK dan kelas KE dilakukan uji t independen (*independent sample t-test*) seperti pada Tabel 9.

Tabel 9. Uji Beda Ketercapaian Karakter Kreatif dan Bersahabat pada Kelas Kontrol (KK) dan Kelas Eksperimen (KE)

	Kreatif		Bersahabat	
	KK	KE	KK	KE
N	27	30	27	30
p (Kondisi)	0,05	0,05	0,05	0,05
p (Perolehan)	0.000	0.000	0.000	0.000
Keterangan	Signifikan		Signifikan	

Tabel 9 menunjukkan bahwa hasil penghitungan uji t independen (*independent sample t-test*) menunjukkan bahwa perolehan nilai signifikansi karakter kreatif dan bersahabat kurang dari 0,05 ($p : 0,000 < \text{sign. } 0,05$), maka berdasarkan simpulan tersebut ada perbedaan yang signifikan karakter kreatif dan bersahabat siswa yang tidak mengikuti dan mengikuti pembelajaran dengan perangkat pembelajaran *collaborative learning* berbasis kearifan lokal.

Pembahasan

Perangkat pembelajaran berupa silabus dan RPP yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran Kurikulum 2013 pada tema "Pahlawananku" subtema "Sikap Kepahlawanan" di kelas IV SD menurut ahli materi dan ahli pembelajaran. Perangkat pembelajaran tersebut mempunyai konsep yang jelas, disajikan dengan petunjuk yang jelas, dan materi yang digunakan sesuai

dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Perangkat pembelajaran yang berupa silabus disusun dengan memperhatikan kelengkapan komponen-komponen yang tertuang dalam Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah meliputi identitas sekolah yang terdiri dari nama satuan pendidikan dan kelas, kompetensi inti, kompetensi dasar, tema, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar. Materi pembelajaran menjadi hal penting yang semestinya diperhatikan. Nunan (2002:6) mengungkapkan, *"A syllabus is a statement of content which is used as the basis for planning courses of various kinds, and that the task of the syllabus designer is to select and grade this content."* Silabus merupakan suatu pernyataan atau isi yang digunakan sebagai dasar berbagai jenis program perencanaan, tugas dari perancang silabus adalah memilih isi dari perencanaan yang akan dibuat. Hal ini dapat dimaknai bahwa dalam penyusunan silabus hendaknya telah menentukan metode, langkah-langkah pembelajaran yang tepat disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan suatu rencana yang disusun secara sistematis dan memiliki prosedur serta langkah-langkah kegiatan baik bagi guru maupun bagi siswa. RPP juga hendaknya disusun berdasarkan pada kebutuhan siswa sehingga siswa benar-benar dapat merasakan belajar yang bermakna dan menyenangkan. Shen (2007:249) menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran memungkinkan guru untuk mengeksplorasi berbagai aspek pengetahuan. Dalam mengembangkan rencana pembelajaran, guru memiliki kesempatan untuk berpikir secara mendalam tentang materi pelajaran, materi dalam buku teks, dan ber-

bagai aspek seperti kurikulum sebagai standar atau tolok ukur. Jadi, perencanaan pembelajaran dapat merencanakan apa yang akan siswa pelajari dan bagaimana siswa memahami materi yang sedang dipelajari.

Penyusunan rencana pembelajaran juga harus memperhatikan keberagaman kemampuan siswa, seperti yang diungkapkan oleh John (2006:486) bahwa langkah pertama yang harus diperhatikan sebelum menyusun perencanaan pembelajaran yakni memperhatikan pemilihan topik dari permasalahan yang akan diajarkan, sumber pokok bahasan, usia dan kemampuan jangkauan siswa. Langkah kedua menetapkan tujuan pembelajaran, langkah ketiga menyusun materi yang akan dibahas serta mempertimbangkan metode yang akan digunakan. Langkah keempat adalah merencanakan penilaian. Penilaian digunakan untuk mengetahui keefektifan metode pengajaran terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun dengan memperhatikan komponen-komponen yang tertuang dalam Permendikbud No. 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah, yaitu identitas, memuat KI dan KD, rumusan indikator, materi, media dan sumber belajar, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, adanya LKS untuk membantu kemandirian belajar siswa, penilaian hasil belajar, selain itu juga memperhatikan penggunaan bahasa, serta kesesuaian dengan karakter yang akan ditingkatkan.

Penyusunan perangkat pembelajaran yang baik akan meningkatkan karakter siswa. Sesuai dengan pendapat Setyawan & Mustadi (2015) yang menyebutkan bahwa perangkat pembelajaran terpadu berupa *Subject Spesific Pedagogy (SSP)* Tematik-In-

tegratif dapat membangun karakter siswa kelas I sekolah dasar. Perencanaan perangkat pembelajaran yang disusun juga meningkatkan karakter yang diharapkan. Apriani & Wangid (2015) menyebutkan bahwa perangkat pembelajaran terpadu atau *Subject Spesific Pedagogy* (SSP) berpengaruh positif dan signifikan terhadap penanaman karakter disiplin dan tanggung jawab.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan operasional, perangkat pembelajaran *collaborative learning* berbasis kearifan lokal ini mampu meningkatkan karakter kreatif siswa. Karakter kreatif siswa dapat meningkat karena adanya perancangan kegiatan pembelajaran yang mendukung lingkungan belajar agar siswa dapat lebih kreatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Tan (2007: xx) bahwa salah satu faktor yang mendorong siswa untuk lebih kreatif yaitu lingkungan. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran yang dikembangkan ini mendukung terciptanya lingkungan untuk peningkatan karakter kreatif. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan ini disusun untuk menyediakan lingkungan belajar yang kondusif untuk peningkatan karakter siswa.

Karakter bersahabat siswa juga mengalami peningkatan yang didukung oleh perangkat pembelajaran *collaborative learning* berbasis kearifan lokal ini. Rancangan belajar dengan berkolaborasi memungkinkan siswa untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengetahuan sehingga meningkatkan karakter bersahabat di antara siswa. Hal ini sesuai dalam Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa (Balitbang, 2010a:10) yang menyebutkan bahwa karakter bersahabat, yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Brophy, Alleman, & Knighton (2010:127)

menyebutkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *collaborative learning* membuat para siswa merasa nyaman dalam beraktivitas secara berpasangan atau dalam sebuah kelompok belajar sehingga mereka dapat bekerja secara bersama-sama. Dalam kegiatan pembelajaran seperti ini, siswa diberi kebebasan berkreasi menghasilkan produk, mengidentifikasinya bersama, lalu mempresentasikannya di depan kelas. *Collaborative learning* juga memberi peluang bagi siswa untuk bertukar pikiran atau ide kepada rekannya. Manfaat *collaborative learning* yang lain adalah para siswa merasa diperhatikan, sebab mereka menemukan cara yang berbeda untuk bersosialisasi dan berinteraksi secara akrab dan penuh perhatian. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan karakter bersahabat siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran *collaborative learning* berbasis kearifan lokal subtema Sikap Kepahlawanan yang dikembangkan untuk meningkatkan karakter kreatif dan bersahabat dinilai layak untuk digunakan menurut ahli materi dan ahli pembelajaran dengan nilai sangat valid. Perangkat pembelajaran *collaborative learning* berbasis kearifan lokal subtema Sikap Kepahlawanan terbukti efektif untuk meningkatkan karakter kreatif dan bersahabat siswa kelas IV SDN I Bantul. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji coba lapangan operasional dengan nilai $\text{sig} < 0.05$, yang berarti ada perbedaan yang signifikan terhadap karakter kreatif dan bersahabat antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan perangkat *collaborative learning* berbasis kearifan lokal dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa

menggunakan perangkat pembelajaran hasil pengembangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua Bapak dan Ibu yang telah membantu kelancaran penelitian hingga selesainya tulisan ini. Ucapan terima kasih terurama disampaikan kepada Kaprodi Dikdas PPs Universitas Negeri Yogyakarta yang banyak membantu kelancaran proses kuliah hingga selesai. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ketua Dewan Redaksi *Jurnal Pendidikan Karakter* yang banyak memberikan masukan dan perbaikan hingga tulisan ini layak dimuat pada edisi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Apriani, A. & Wangid, M. 2015. "Pengaruh SSP Tematik-Integratif terhadap Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa Kelas III SD". *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 3, No. 1, hlm. 12-25.
- Balitbang. 2010a. *Bahan Pelatihan Pengembangan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemdiknas.
- Balitbang. 2010b. *Kerangka Acuan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemdiknas.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. 1983. *Educational Research an Introduction*, (4th ed). New York: Pearson Education, Inc.
- Borich, G.D. 2007. *Effective Teaching Methods Research-Based Practice* (6th ed). Upper Saddle River: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Brophy, Alleman, & Knighton. 2010. *A Learning Community in the Primary Classroom*. Francis: Publication Data.
- John, D. Peter. 2006. "Lesson Planning and the Student Teacher: Re-Thinking the Dominant Model". *Journal of Curriculum Studies*. Vol. 38, No. 4, pp. 483-498.
- Jones, R. & Wyse, D. 2013. *Creativity in the Primary Curriculum*. New York: Routledge.
- Kail, R.V & Cavanaugh, J.C. 2013. *Human Development a Life-Sapan View* (6th ed). Canada: Wadsworth Ceangge Learning.
- Lickona, T. 1991. *Educating for Character How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Milles & Huberman. 2014. *Qualitative Data Analysis*. California: Sage Publications.
- Mustadi, Ali. 2014. "Lesson Study Berbasis Collaborative Learning sebagai Model Pemantapan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar". *Proceeding*, 12 Maret 2014. Diakses pada tanggal 26 Maret 2016, dari <http://pps.uny.ac.id/-pps.uny.ac.id/files/ProsidingSEMNASDIKDas.pdf>.
- Nunan, D. 2002. *Syllabus Design*. New York: Oxford University.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sato, M. 2012. *Mereformasi Sekolah: Konsep dan Praktik Komunitas Belajar*. (Terjemahan Fatmawati Djafri). Tokyo: Pelita JICA.
- Setyawan, W. & Mustadi, A. 2015. "Pengembangan SSP Tematik-Integratif untuk Membangun Karakter Disiplin dan Kreatif Siswa Kelas I SD". *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 3, No. 1, hlm. 108-119.
- Shen, Jianping, et al. 2007. "Lesson Planing: A Practice of Professional Responsibility and Development". *Educational Horison*, No. 4, pp. 193-260.
- Tan, Ai-Girl. 2007. *Creativity a Handbook for Teachers*. Singapura: World Scientific Publishing.
- Vygotsky, L.S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard: Harvard University Press.
- Widoyoko, E.P. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.