

## PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TEMA *TUGASKU SEHARI-HARI* KELAS II SD BERBASIS KECAKAPAN BELAJAR DAN BERINOVASI ABAD 21

P. A. E. Arseni<sup>1</sup>, W. Lasmawan<sup>2</sup>, K. Suarni<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: ([ayu.eka.arseni](mailto:ayu.eka.arseni@undiksha.ac.id), [wayan.lasmawan](mailto:wayan.lasmawan@undiksha.ac.id), [niketut.suarni](mailto:niketut.suarni@undiksha.ac.id))@undiksha.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan RPP tema *Tugasku Sehari-hari* kelas II berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21. Pengembangannya mengadopsi model 4-D dari Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Dissemination*. Tetapi pelaksanaannya dihentikan di tahap *Develop*. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi, lembar keterlaksanaan pembelajaran, angket respon guru dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) RPP valid menurut penilaian 3 ahli dengan skor 0,72; (2) RPP sangat praktis menurut penilaian 4 praktisi dengan skor 4,4; (3) RPP praktis menurut keterlaksanaan pembelajaran yang diamati oleh 2 orang ahli dengan skor 3,54; (4) RPP dinyatakan efektif berdasarkan skor uji t hasil postes siswa dengan t hitung > t tabel dan pengaruhnya dikategori sedang dengan skor 0,83.

**Kata kunci:** RPP, RPP berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21, kecakapan belajar dan berinovasi abad 21.

### Abstract

This study aimed at developing lesson plans which are about daily assignments and based on 21st century learning and innovating skills. This lesson plans were developed for the second grade students. The development used 4D model proposed by Thiagarajan that consists of four phases such as *Define*, *Design*, *Develop*, and *Dissemination*. However, the development was stopped at *Develop* phase. The instruments administered were validation sheet, learning completeness sheet, a teachers' responses questionnaire, and a test. The results showed that (1) the lesson plans were valid according to three experts as shown by 0,72; (2) the lesson plans were efficient according to four practioners as shown by 4,4; (3) the lesson plans were efficient according to two experts as shown by 3,54; (4) the lesson plans were effective according to t-test score in which  $t_{obs} > t_{cv}$  and the effect was categorized as medium as shown by 0,83.

**Keywords :** lesson plans, lesson plans based on 21st century learning and innovating skills, 21st century learning and innovating skills.

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad 21 merupakan variabel yang sangat penting dan menentukan dalam pembangunan sebuah negara. Sudah menjadi rahasia umum bahwa maju tidaknya sebuah negara dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Banyak negara tidak segan untuk menggelontorkan dana yang besar untuk pendidikan. Mereka beranggapan pendidikan adalah investasi yang sangat menjanjikan. Sumber daya manusia yang berkualitas akan tercipta jika pendidikannya berkualitas. Pendidikan yang berkualitas berbanding lurus dengan keberlangsungan kejayaan sebuah negara. Hampir semua negara di dunia meyakini hal tersebut, tidak terkecuali negara kita Indonesia. Hal ini sesuai dengan tujuan yang terkandung dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945 alenia IV yaitu memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Tentunya cerdas dari segala aspek kehidupan bernegara sehingga mencapai kesejahteraan umum. Tujuan tersebut diperkuat oleh UU nomor 20 tahun 2003 pasal 1 yang menyatakan 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.

Trilling dan Fadel (2009: 48) menyatakan untuk dapat menghadapi abad 21, siswa *most in demand* memiliki *Learning and Innovation Skills*. Karena siswa nantinya akan bersaing secara mendunia di pasar global. Persaingan ini bukan hanya dengan manusia, tetapi juga dengan mesin, bahkan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence (AI)*). Pada tahun 2018 AI pertama telah berhasil membuat lukisan yang bernilai Rp 6,5 miliar. Lukisan yang berjudul *Edmond de Belamy* dikerjakan AI yang dikembangkan *Google lan Goodfell* dengan memasukkan 15.000

data potret lukisan klasik (Veronica, Kompas 2018).

Sebagaimana telah dimuat secara eksplisit dalam PP 19/2005 dan UU RI No. 14/2004. Sesuai hal itulah *agen of change* ini memiliki peranan sebagai peng-Create yang haus akan pengetahuan, banyak keinginan dan penuh daya upaya untuk mengantarkan dan menyiapkan siswa yang dididiknya menjadi generasi muda yang kuat dan unggul. Sehingga pengalaman belajar yang mereka alami dapat membentuk mereka menjadi komunikator yang mahir (*proficient communicators*), pencipta (*creators*), pemikir kritis (*critical thinkers*) dan kolaborator (*collaborators*).

Kenyataannya, tagihan abad 21 terhadap pendidikan di Indonesia seperti masih jauh panggang dari api. Memasuki abad ke- 21 dunia pendidikan di Indonesia heboh. Kehebohan tersebut bukan disebabkan oleh kehebatan kualitas pendidikan nasional tetapi, lebih banyak disebabkan kesadaran akan bahaya keterbelakangan pendidikan di Indonesia. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia sering terpublikasi secara gamblang. Hanya dengan mengetik kalimat "rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia" di mesin pencarian *Google*, maka akan muncul sekitar 3.970.000 artikel dengan kurun waktu hanya 0,42 detik (tanggal 22 Mei 2019).

Kualitas pendidikan tercermin dari 3 aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam aspek pengetahuan di panggung internasional Indonesia tidak banyak unjuk gigi. Syukurnya nilai PISA (*Programme for International Student Assessment*) Indonesia pada tahun 2015 mengalami peningkatan meskipun, tidak signifikan. Peringkat negara kita naik 6 tingkat bila dibandingkan posisi tahun 2012. Saat itu peringkat kita ke-2 dari bawah, itupun dari 72 negara yang tergabung dalam *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD). PISA sendiri memiliki tiga kompetensi yang diujikan, yaitu sains, matematika dan membaca. Dalam kompetensi sains, posisi kita meningkat dari 382 poin pada tahun 2012 menjadi 403 poin pada tahun 2015. Dalam kompetensi matematika meningkat dari

375 poin di tahun 2012 menjadi 386 poin di tahun 2015. Kompetensi membaca dari 396 di tahun 2012 menjadi 397 poin di tahun 2015. Uji tiga tahunan ini terakhir sudah terlaksana pada tahun 2018 yang lalu. Hasilnya akan dipublikasikan Desember 2019. Harapan kita semua peringkat Indonesia meningkat.

Aspek keterampilan berbanding lurus dengan pengetahuan. Setiap tahunnya sekitar tiga juta anak putus sekolah, dan mereka tidak memiliki keterampilan hidup (Balitbang Diknas, 1999). UNICEF menyatakan dari 46 juta remaja di Indonesia, hampir seperempat remaja yang berusia 15 hingga 19 tahun tidak bersekolah, tidak memiliki pekerjaan atau tidak mengikuti pelatihan. Pengangguran remaja mencapai lebih kurang 15 persen.

Aspek sikap tidak jauh beda. Sebagian masyarakat menyoroti merosotnya tingkat budi pekerti generasi penerus kita. Mereka menyalahkan hal ini karena menurunnya kualitas pendidikan pada umumnya dan khususnya kualitas guru-gurunya. Hal ini diamini oleh Ketua Ikatan Guru Indonesia (IGI) Muhammad Ramli Rahim (Jawa Pos 26 November 2018), beliau menyatakan,

“Kualitas guru di Indonesia masih di bawah standar. Dalam uji kompetensi guru pada 2015 misalnya, hasilnya masih di bawah standar kompetensi minimal (SKM). Saat itu, rata-rata memiliki nilai 53 atau dua poin di bawah SKM.”

Menyoroti hal tersebut Presiden Jokowi menyatakan (Kompas, 2016) perlu ada perombakan besar-besaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan kita. Perombakan yang dimaksudkan adalah perubahan paradigma pendidikan dari pengajaran ke pembelajaran yang mengacu pada empat pilar pendidikan abad 21 oleh UNESCO. Empat pilar tersebut diantaranya *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, *learning to live together*. Mengacu pada empat pilar tersebut, pendidikan bukan hanya mampu mengarahkan peserta didik pada penguasaan keilmuan (*knowing*) dan implementasinya (*doing*). Tetapi juga mampu membentuk manusia yang berkepribadian normatif (*being*) serta

mampu beradaptasi dan bertoleransi di manapun di lingkungan mereka berpijak atau berada (*living together*). Perubahan ini berlaku juga dalam proses pembelajaran, yang semula berpusat pada guru kini berpusat pada siswa, sehingga mendorong siswa mandiri terlibat secara aktif membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. Terlebih K 13 memberikan ruang bagi guru untuk berimprovisasi terkait dengan peningkatan makna pembelajaran. K 13 sebagai sebuah fermentasi kurikulum-kurikulum yang telah berlaku sebelumnya menagih sesuatu lebih dari seorang guru karena guru diposisikan bukan hanya sebagai pelaksana tetapi pengembang. Untuk itu dipandang penting untuk melakukan inovasi terkait dengan perangkat pembelajaran (RPP).

Penyusunan RPP tentunya serta merta harus memuat semua aspek pendukung. Keterpaduan KI dan KD antar mata pelajaran adalah syarat dalam RPP pembelajaran tematik. Ketermuatan 4C sebagai arwah pembelajaran keterampilan abad-21 juga harus tercermin dalam RPP yang disusun.

Sayangnya, Susianna (2014) menyatakan berdasarkan 350 data kuesioner dari guru pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan dosen di berbagai daerah di Indonesia ditemukan hanya 35 % dapat menjelaskan keterampilan abad 21 dan hanya 17 % yang dapat merancang, mengimplementasikan dan mengakses pembelajaran yang menekankan keterampilan abad 21 dengan benar. Keterampilan abad ke 21 ini sejalan dengan kurikulum 2013.

Hal yang hampir sama terjadi di Denpasar. Saat ini di Denpasar seluruh sekolah termasuk jenjang SD telah menggunakan K 13. Hanya saja untuk SD perangkat pembelajaran berupa RPP yang digunakan adalah hasil kelompok Kerja Guru (KKG). Sehingga memiliki kemungkinan ketimpangan antara RPP yang dibuat dengan sekolah atau guru yang menggunakan. Padahal kelengkapan perangkat pembelajaran atau kemampuan perangkat pembelajaran berfungsi menterjemahkan inti kurikulum.

Merujuk atau bersandar kaji petik di atas, dan diperkuat dengan kondisi riil di

lapangan tampaknya penelitian studi pengembangan penyusunan RPP dapat menjadi awal yang penting dalam mempercepat pemahaman dan keterampilan untuk mengimplementasikan Kurikulum 2013 berbasis Kecakapan belajar dan Berinovasi Abad 21. Penelitian ini difokuskan pada upaya studi pengembangan RPP pada pembelajaran tematik tema Tugasku Sehari-Hari Kelas II berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21.

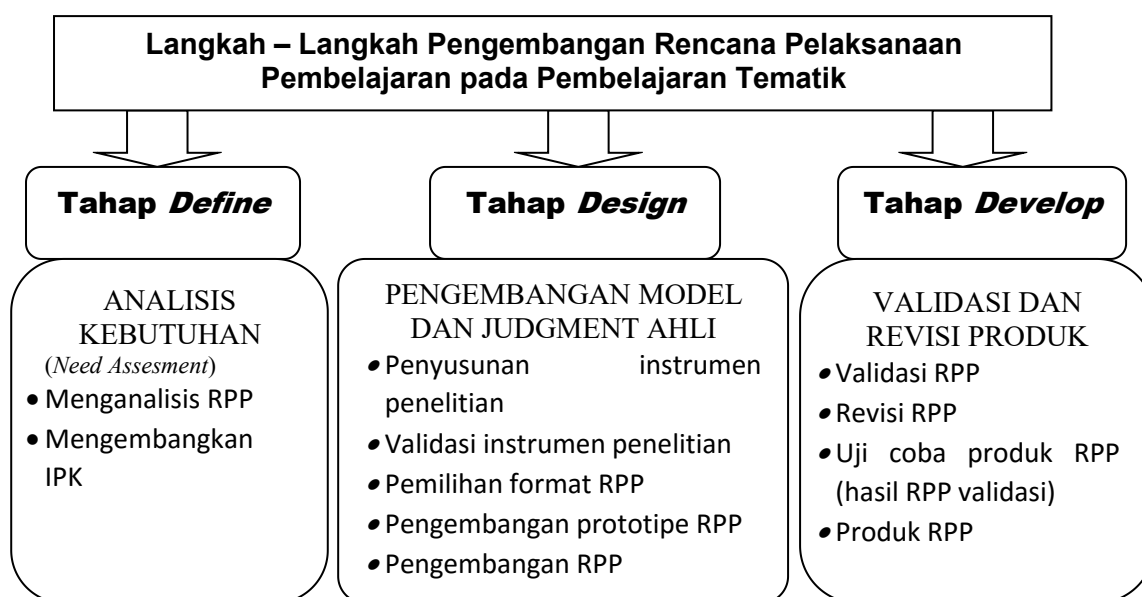
## METODE

Penelitian ini termasuk *Research and Development* (R&D) dengan desain 4-

D Thiagarajan. Tahapan penelitian ini yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Dissemination* (Penyebaran) (Thiagarajan *et al* ,1974:5). Penerapan langkah penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan di lapangan.

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah RPP Tema Tugasku Sehari-hari pada Siswa Kelas II berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21. Subjek penelitian ini terdiri dari validasi, kepraktisan dan keefektifan.

Prosedur pengembangan dan validasi produk dilakukan dengan diagram alur kegiatan seperti Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Rancangan Penelitian Pengembangan

Tahap *define* merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran. Hal yang dilakukan adalah menganalisis RPP guru dan mengembangkan IPK.

Tahap ini dilakukan perancangan prototipe RPP. Hal yang dilakukan adalah penyusunan tes/instrumen, pemilihan format dan desain awal. Instrumen penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Instrumen uji validasi digunakan untuk mengukur validitas RPP. Instrumen

validasi yang dikembangkan adalah lembar validasi RPP. (2) Instrumen uji kepraktisan digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan RPP. Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah lembar keterlaksanaan RPP dan Angket respon Guru terhadap perangkat pembelajaran (3) Instrumen tes hasil belajar digunakan untuk mengukur efektifitas RPP yang dikembangkan.

Tahap *develop* adalah tahap untuk menghasilkan produk yang dilakukan melalui dua tahapan, yaitu. (1) Validasi ahli dilakukan oleh 3 orang ahli menggunakan lembar validasi RPP. Hasil validasi berupa masukan dari ahli

digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan Draf I RPP sehingga menghasilkan Draf II RPP yang lebih baik. RPP Draf II selanjutnya diujicobakan pada 4 sekolah. (2) Uji Coba Produk dilakukan terbatas pada 4 sekolah yang berada di Gugus Pangeran Diponegoro, Denpasar Barat. RPP yang diujicobakan sebanyak 6 RPP (1 Sub Tema). Uji coba terbatas produk RPP bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan RPP yang dikembangkan. Hasil uji coba ini akan digunakan untuk merevisi RPP Tema *Tugakku Sehari-hari* Kelas II SD Berbasis Kecakapan Belajar dan Berinovasi Abad

21 sehingga dihasilkan produk RPP yang lebih efektif dan praktis.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui lembar validasi RPP, lembar kepraktisan, lembar keterlaksanaan, dan tes. Untuk kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis ini digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dalam bentuk skor dari kuesioner yang telah disebar. Teknik analisis data untuk lembar validasi oleh ahli menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dan untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan kategori koefisien reliabilitas seperti pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
$0,80 < \alpha < 1,00$	Sangat valid	Tidak Perlu Direvisi
$0,60 < \alpha < 0,80$	valid	Direvisi Seperlunya
$0,40 < \alpha < 0,60$	Cukup valid	Cukup Banyak Direvisi
$0,20 < \alpha < 0,40$	Kurang valid	Banyak Direvisi
$-1,00 < \alpha < 0,20$	Tidak valid	Direvisi Total

Angket respon guru dan keterlaksanaan RPP dianalisis dengan merata-ratakan skor dari setiap kriteria.

Kemudian mengubah skor rata-rata seluruh aspek menjadi nilai sesuai dengan kriteria pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kepraktisan RPP

Kriteria	Interval Skor	Kategori
$(M_i + 1,5 SD_i) - (M_i + 3 SD_i)$	4,00 – 5,00	Sangat praktis
$(M_i + 0,5 x SD_i) - < (M_i + 1,5 x SD_i)$	3,34 – < 4,00	Praktis
$(M_i - 0,5 x SD_i) - < (M_i + 0,5 x SD_i)$	2,66 – < 3,34	Cukup praktis
$(M_i - 1,5 x SD_i) - < (M_i - 0,5 x SD_i)$	2,00 – < 2,66	Kurang praktis
$(M_i - 3 SD_i) - < (M_i - 1,5 x SD_i)$	0 – 2,00	Sangat kurang praktis

Efektivitas RPP diukur dengan menganalisis hasil belajar siswa. Skor rata-rata kelas akan dibandingkan dengan KBM (ketuntasan belajar minimal) yang ditetapkan untuk kelas II pada sekolah tempat penelitian yaitu sebesar 60. Untuk

menganalisis data digunakan adalah uji t (*t-test*). Untuk mengetahui efektifitas dari perlakuan (*treatment*), dalam hal ini RPP yang dikembangkan, maka digunakan rumus efektifitas size (ES). Kriteria untuk menentukan tingkat efektifitas (Dantes, 2017) dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria Efektifitas Size

$ES \leq 0,20$	Efektifitas rendah
$0,2 < ES \leq 0,8$	Efektifitas sedang
$0,8 < ES$	Efektifitas tinggi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

**Tahap Define (Pendefinisian)** dilakukan dengan beberapa langkah yaitu:

#### 1. Analisis RPP Guru

Peneliti mengambil 1 sampel dari 4 kecamatan yang ada di kota Denpasar. Sampel RPP di analisis muatan keterampilan belajar dan berinovasi abad 21 (4C) pada indikator, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, serta penilaiannya. RPP yang digunakan adalah RPP tema 3. Keempat sampel RPP ternyata sama dan hasil analisisnya menunjukkan bahwa pada IPK belum seluruhnya mencerminkan keterampilan bermuatan 4C. Tujuan pembelajaran telah tercantum dalam buku guru. Langkah pembelajaran dalam RPP yang digunakan guru adalah salinan dari buku guru tanpa pengembangan dan tanpa menggunakan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa

#### 2. Pengembangan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Dari segi level kognitif, seluruh level kognitif IPK yang dikembangkan berada sama atau lebih tinggi dari target kompetensi dasar (KD).

**Tahap Design (Perancangan)** dilakukan dengan beberapa langkah yaitu:

1. Penyusunan Instrumen Penelitian
2. Pemilihan Format (*format selection*)
3. Desain Awal (*initial design*)

**Tahap Develop (Pengembangan)** dilakukan dalam beberapa langkah yaitu:

#### 1. Validasi Ahli

Prototipe RPP yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh 3 ahli dengan menggunakan lembar validasi. Analisis hasil uji validitas RPP Tema *Tugasku Sehari-hari* kelas II Berbasis Kecakapan Belajar dan Berinovasi Abad 21, dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Analisis hasil Uji Validitas RPP

Aspek	Validator			Total skor
	I	II	III	
Identitas RPP	5	5	5	15
Kesesuaian rumusan dan tujuan pembelajaran	15	13	14	42
Kesesuaian rumusan indikator pencapaian dengan <i>Learning and Innovations Skills</i>	17	17	18	52
Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator dan kompetensi dasar yang akan dicapai	30	34	30	94
Ketepatan pemilihan metode pembelajaran	19	17	19	55
Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran	33	32	31	96
penilaian	23	21	22	66
<b>(SDi)<sup>2</sup></b>	76,86	90,43	70,86	<b>(SDt)<sup>2</sup> = 703,71</b>
$\sum(SDi)^2 = 76,86 + 90,43 + 70,86 = 238,14$				
$= 0,72$				

Berdasarkan Tabel 3 tersebut, ditemukan bahwa  $\alpha = 0,72$ . Hasil tersebut menunjukkan validitas RPP yang dikembangkan berada pada kategori Valid dengan revisi seperlunya. Dari hasil validasi tersebut maka RPP dapat di uji cobakan secara terbatas.

#### 2. Kepraktisan RPP

Pada tahap ini draf RPP yang telah di validasi diujicobakan secara

terbatas pada 4 sekolah dasar dengan 118 orang siswa kelas II SD. RPP yang diujicobakan adalah Sub Tema 1 sebanyak 6 RPP. Kepraktisan dapat diketahui dengan angket respon guru (praktisi) yang telah menggunakan RPP yang dikembangkan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon guru terhadap RPP yang telah di pakai. Analisis angket

respon guru dapat dilihat dalam tabel 5 berikut

Tabel 4. Hasil Analisis Angket Respon Guru

No.	Aspek/Indikator	Praktisi/respon				Total skor
		1	2	3	4	
1	Saya senang melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan RPP ini	4	5	5	5	19
2	RPP ini memudahkan saya melaksanakan kegiatan pembelajaran	4	4	4	5	17
3	Langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang ada dalam RPP ini jelas dan mudah dilaksanakan	5	4	5	4	18
4	Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran	4	4	4	4	16
5	Langkah-langkah kegiatan pembelajaran membantu mengembangkan ketrampilan belajar dan berinovasi ( 4 Cs ) peserta didik	5	4	5	4	18
6	Melalui RPP ini saya memiliki pemahaman tentang langkah langkah kegiaian pembelajaran inovatif dalam membelajarkan siswa	5	4	5	4	18
7	Sebaiknya RPP yang disusun oleh guru untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dibuat seperti RPP ini	4	4	4	4	16
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	4	5	4	5	18
9	Bahasa yang digunakan dalam RPP ini komunikatif dan mudah dipahami	5	5	4	4	18
10	Alokasi waktu yang tertulis dalam RPP sesuai dengan pelaksanaan	4	4	5	5	18
TOTAL		44	43	45	44	176
		4,4	4,3	4,5	4,4	17,6

Berdasarkan Tabel 4 tersebut menunjukkan bahwa menurut para praktisi yang telah menggunakan RPP, RPP ini tergolong praktis digunakan. Untuk mendukung data kepraktisan, maka selama uji coba dilakukan monitoring oleh

2 orang pengamat (1 orang kepala sekolah dan 1 orang pengawas) untuk mengukur keterlaksanaan RPP yang digunakan oleh praktisi. Analisis keterlaksanaan RPP dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis Keterlaksanaan RPP

Aspek	Indikator	Pengamat 1	Pengamat 2
Kegiatan pendahuluan		4,5	4,5
Kegiatan Inti	Penguasaan materi dan pengelolaan pembelajaran	4,25	4,3
	Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran	4,3	4,5
	Integrasi Sainifik dan <i>Learning and Innovation Skills</i>	4,7	4,3
	Pemanfaatan media/sumber belajar dalam pembelajaran	4,4	4,5
	Pelaksanaan penilaian	4	4,5
	Penampilan guru dalam pembelajaran	4	4,4
Kegiatan Penutup		4	4,4
<b>Skor</b>		<b>3,5</b>	<b>3,57</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,54</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Praktis</b>	

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan bahwa hasil keterlaksanaan RPP Berbasis

Kecakapan Belajar dan Berinovasi Abad 21 juga tergolong praktis.

### 3. Keefektifan RPP

Uji coba RPP dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan. Pada pertemuan VI, 2 jam pelajaran terakhir (2

X 35 menit) siswa mengerjakan tes hasil belajar untuk mengukur efektifitas RPP. Rekap analisis hasil tes siswa dari 4 sekolah tersebut dapat dilihat pada Tabel 6berikut.

Tabel 6. Analisis Tes Hasil Belajar Kelas II

	SDN 10 Pemecutan		SDN 17 Pemecutan		SDN 11 Pemecutan		SDN 7 Pemecutan	
	x	D <sup>2</sup>	x	D <sup>2</sup>	x	D <sup>2</sup>	x	D <sup>2</sup>
<b>Total</b>	<b>2.467</b>	<b>13.325</b>	<b>2.356</b>	<b>11.752</b>	<b>2.140</b>	<b>8.758</b>	<b>2.013</b>	<b>9.153</b>
<b>Mean</b>	<b>77,09</b>		<b>76</b>		<b>76,43</b>		<b>74,56</b>	
t	4,664		4,501		4,827		4,031	
t tab	2.04		2.04		2.05		2.06	
ES	0,8		0,8		0,9		0.8	

Berdasarkan tabel 6, hasil tes terhadap 118 siswa kelas II sekolah di Gugus Pangeran Diponegoro Denpasar Barat, seluruh sekolah memiliki t hitung > t tabel. Dari 4 sekolah, 3 memiliki tingkat efektifitas sedang dan hanya 1 sekolah memiliki tingkat efektifitas tinggi. Secara keseluruhan, RPP ini terkategori memiliki efektifitas sedang dengan efektifitas size sebesar 0,83. Hal ini membuktikan bahwa RPP Tema *Tugasku Sehari-hari* kelas II berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 yang dikembangkan dalam penelitian ini efektif.

### PEMBAHASAN

Hasil pengembangan RPP menunjukkan bahwa, IPK, tujuan pembelajaran, langkah pembelajaran, serta penilaian yang dilakukan telah sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum 2013 dan dikembangkan dengan memperhatikan standar proses sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016.

RPP yang dikembangkan, proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dan model pembelajaran inovatif yang berpusat kepada siswa. Sintaks pada model pembelajaran yang digunakan mampu melatih keterampilan belajar dan berinovasi pada siswa. Dengan mengalami proses belajar seperti yang telah diuraikan tersebut, diharapkan siswa akan memiliki keterampilan belajar dan berinovasi abad 21.

### PENUTUP

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. RPP tema *Tugasku Sehari-hari* berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 untuk kelas II SD yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki karakteristik diantaranya.
  - a. IPK yang dikembangkan memiliki tingkat kognitif sama atau lebih tinggi dari KD
  - b. Memuat keterampilan belajar dan berinovasi abad 21 (4C).
  - c. Penilaian yang detail dari penilaian pengetahuan, sikap dan keterampilan.
2. Berdasarkan pendapat 3 orang ahli sesuai lembar validasi, tema *Tugasku Sehari-hari* berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 untuk kelas II SD dinyatakan "valid" dengan skor 0,72.
3. Berdasarkan pendapat 4 orang praktisi sesuai angket respon guru, RPP tema *Tugasku Sehari-hari* berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 untuk kelas II SD dinyatakan "sangat praktis" dengan skor 4,4.
4. Berdasarkan pendapat 2 orang pengamat sesuai lembar



- keterlaksanaan, RPP tema *Tugasku Sehari-hari* berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 untuk kelas II SD dinyatakan “praktis” dengan skor 3,57.
5. Berdasarkan hasil tes belajar siswa, RPP tema *Tugasku Sehari-hari* berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 untuk kelas II SD didapatkan nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel dan nilai efektivitas *size* (ES) sebesar 0,83 dengan kategori efektivitas sedang.
- Berdasarkan simpulan yang dikemukakan tersebut, maka peneliti merekomendasikan hal-hal berikut.
1. Pembelajaran yang menggunakan RPP hasil pengembangan dalam penelitian ini dapat terlaksana dengan baik, apabila guru menyesuaikan kebutuhan nyata siswa dengan aktivitas pembelajaran yang terdapat dalam RPP;
  2. Guru perlu menyesuaikan RPP dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan belajarnya agar pembelajaran berlangsung efektif.
  3. Sebaiknya seluruh anggota sekolah mendukung kegiatan penelitian yang dilakukan di sekolahnya. Hal ini dapat memberikan dampak positif khususnya dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran.
  4. Penelitian pengembangan RPP ini hanya terbatas pada tahap *develop* (pengembangan) di lingkup yang terbatas. Untuk selanjutnya dapat dilakukan penelitian lanjutan hingga tahap *disseminate* (penyebarluasan) di lingkup yang lebih luas.
- DAFTAR RUJUKAN**
- BSNP. 2010. *Laporan BSNP2010*. <http://www.bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/2012/04/Laporan-BSNP-2010.pdf>. Diakses 8 April 2019
- Dantes, N. 2017. *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: Rajawali Pers.
- Guilford, J.P. 1956. *Fundamental Statistic in Psychology and Education*. 3rd Ed. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.
- Kuwando, Fabian Januarius. 2016. "Jokowi: Perlu Perombakan Besar-besaran untuk Kualitas Pendidikan".Kompas.com.<https://nasional.kompas.com/read/2016/10/06/11254531/jokowi.perlu.perombakan.besar-besaran.untuk.kualitas.pendidikan> diakses 8 April 2019
- OECD. 2014. *PISA 2012 Results in Focus: What 15year-olds know and what they can do with what they know*. New York: Columbia University
- OECD. 2018. *PISA 2015 Results in Focus*. New York: Columbia University
- Pembukaan Undang-undang Dasar 1945 alenia IV. 1945. Jakarta: Pemerintah NKRI
- Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan dasar dan Menengah. 2015 . Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan dasar dan Menengah. 2015 . Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- PP 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. 2005. Jakarta
- Safutra, Ilham. 2018. Kompetensi Guru di Bawah Standar, IGI: Hasilnya Siswa Masih Tertinggal<https://www.jawapos.com/features/humaniora/26/11/2018/kompetensi-guru-di-bawah-standar-igi-hasilnya-siswa-masih-tertinggal/> diakses 2 Maret 2019
- Susianna, Nancy. 2014. *Implementasi Keterampilan Abad 21 Dalam Kurikulum 2013 di sajikan dalam Proceeding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Sains, dan TIK STKIP Surya 2014*

Thiagarajan, Sivasailam and others. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children : A Sourcebook*. Center for Innovation in Theaching the Handicapped: Bloomington

*TIMSS-Examination Centre, Office of Research and Development, Ministry of National Education.2000..*

Trilling and Fadel. 2009. *21st Century Skills: Learning For Life in Our Times*. Jossey Bass: USA

UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta

UU RI No. 14/2004 tentang guru dan dosen. 2004. Jakarta

Yasinta, Veronika. 2018. "Lukisan Hasil Program Kecerdasan Buatan Terjual Rp 6,5 Miliar". Kompas.com. <https://internasional.kompas.com/read/2018/10/26/12300311/lukisan-hasil-program-kecerdasan-buatan-terjual-rp-65-miliar>. diakses pada tanggal 2 Maret 2019