

PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TEMA *KEGIATANKU* KELAS I BERBASIS KECAKAPAN BELAJAR DAN BERINOVASI ABAD 21

K.Dwimayanti¹, N.Dantes², K.Suarni³

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

e-mail: ([dwimayanti.dantes.niketut.suarni](mailto:dwimayanti.dantes.niketut.suarni@undiksha.ac.id))@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan produk RPP tema *Kegiatanku* kelas I berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini mengadopsi model 4D Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: *Define, Design, Develop, dan Dissemination*. Penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*, karena keterbatasan waktu peneliti. Data dikumpulkan dengan lembar validasi, lembar keterlaksanaan RPP, angket respon guru, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Produk RPP tema *Kegiatanku* dinyatakan valid menurut penilaian 3 orang ahli; (2) produk RPP tema *Kegiatanku* dinyatakan sangat praktis dengan skor rata-rata 4.58 menurut penilaian praktisi dan keterlaksanaan RPP tema *Sehat itu Penting* dinyatakan sangat praktis digunakan dengan skor rata-rata 4.55 menurut pengamatan 2 orang ahli; (4) Produk RPP tema *Sehat itu Penting* dinyatakan efektif berdasarkan hasil postes siswa dengan t hitung $>$ t tabel, dan memiliki efektifitas tinggi dengan $0.8 <$ ES.

Kata kunci: kecakapan belajar dan berinovasi abad 21

Abstract

This research aims to develop a valid, practical, and effective the *My Activities* theme lesson plan based on 21st Century Learning and Innovation Skills For Fifth Grade Elementary School. This research is a development research using the 4D model which consists of 4 stages, namely: *Define, Design, Develop, and Dissemination*. But developers only use three stages until *Develop*. The data needed in this study is the validity, practicality, and effectiveness of *Healthy is Important* theme lesson plan. Data was collected with validation sheets, response questionnaires, implementation sheets, and learning outcomes assessment tests. The results of the study showed that (1) *My Activities* theme lesson plan is declared valid according to the assessment of three experts; (2) the quality of the *My Activities* theme lesson plan is declared very practical with an average score of 4.58 according to the practitioners' judgment and declared very practical with an average score of 4.55 according to the learning implementation observed by 2 experts; (3) *Healthy is Important* theme lesson plan is declared effective based on the results of the posttest result of student with t test $>$ t table, and has a high effectiveness with $0.8 <$ ES.

Keywords : *21st Century Learning and Innovation Skills*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia. Maju mundurnya sebuah negara juga dipengaruhi oleh pendidikan. Pendidikan yang berkualitas menentukan terciptanya suatu produk atau manusia yang unggul serta dapat berkompetisi pada era globalisasi. Pendidikan memiliki peran signifikan untuk membentuk karakter seseorang yang nantinya akan menjadi manusia yang dapat berinteraksi dan berkomunikasi yang baik pada lingkungannya. Demikian halnya dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 (dalam Salamadian, 2018) yang menjelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah suatu tindakan dilakukan secara sengaja dan terstruktur dalam rangka membentuk suatu suasana dalam proses belajar mengajar berpusat pada keaktifan peserta didik dan bertujuan mengembangkan potensi, spiritual, penguasaan diri, kemandirian, intelektual, memiliki ahlak serta memiliki sikap terampil bagi diri sendiri, lingkungan sosial, bangsa dan negara.”

Jelas tersirat bahwa pendidikan merupakan suatu usaha untuk membentuk manusia yang cerdas dan mempunyai keterampilan. Potensi yang ada pada diri peserta didik akan dikembangkan melalui pendidikan sehingga menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan terampil. Ki Hajar Dewantara (dalam Yanuarti, 2017) menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah suatu hal penting dalam tumbuh kembang anak, memberikan segala hal Pendidikan pada anak agar menjadi warga masyarakat yang dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi tingginya”. Selain dari itu, pendidikan adalah proses membentuk sikap dan tingkah laku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2002 : 263 dalam Rabudin, 2018).

Seiring dengan pendapat di atas, Lasmawan (2014:149) menjelaskan bahwa kegiatan pendidikan harus didasarkan pada pengembangan *life skills* (pendidikan keterampilan). Selain itu,

kurikulum juga merupakan suatu hal yang dialami melalui pendidikan yang bersifat budaya, sosial, kesehatan dan olahraga, serta kesenian yang disiapkan pihak sekolah untuk peserta didik baik di dalam dan di luar sekolah untuk membentuk perilaku peserta didik yang berdasarkan pada tujuan pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan. (Addamardasyi dan Kamil dalam Haryanto, 2017). Berdasarkan dari pengertian yang disampaikan maka pendidikan merupakan suatu system dimana dalam system tersebut memiliki banyak hal yang harus dipahami dan dipersiapkan yang masing-masing saling berkaitan satu sama lain. Setiap bagian dalam sistem pendidikan perlu dikenali agar pendidikan dapat terlaksana secara teratur. Pendidikan yang diharapkan masyarakat tidak hanya membentuk peserta didik yang pintar otak tetapi juga cerdas hati.

Abad 21 menuntut perubahan cara berpikir kita dalam mengembangkan perubahan pendidikan nasional dengan sistem yang baru dan tidak melanjutkan pendidikan warisan dari sistem pendidikan lama yang isinya menghafal fakta tanpa makna. P21 (*Partnership for 21st Century Learning*) mengembangkan *framework* pembelajaran di abad 21 yang menuntut peserta didik untuk memiliki kecakapan hidup. National Education Association (n.d.) telah mengidentifikasi keterampilan abad ke-21 sebagai keterampilan “*The 4Cs*.” “*The 4Cs*” meliputi *Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Communication dan Collaboration*.

Proses pembelajaran dalam RPP dirancang dengan berpusat pada peserta didik. RPP dibuat dengan berpedoman pada silabus kemudian mengaitkan keterpaduan antara KI dan KD, materi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP dikembangkan dengan menggunakan pendekatan dan model pembelajaran tertentu dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

Pada kurikulum 2013 diharapkan dapat diimplementasikan pembelajaran berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 untuk menghadapi era globalisasi. Adapun pembelajaran berbasis kecakapan

belajar dan berinovasi abad 21 mencerminkan empat hal: (1) *Critical Thinking and Problem Solving*, (2) *Creativity and Innovation*, (3) *Communication*, (4) *Collaboration*.

Pemikiran kritis dan pemecahan masalah dianggap oleh banyak orang sebagai dasar baru pembelajaran abad ke-21. Trilling and Fadel (2009) menyatakan bahwa menggunakan pengetahuan yang sedang dipelajari dan menerapkan keterampilan seperti pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas pada pengetahuan konten dapat meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil pembelajaran. Terdapat enam keterampilan berpikir kritis yaitu: *Interpretation, analysis, evaluation, inference, explanation, and self-regulation* (Facione, 2013).

Kreativitas adalah cara-cara berpikir divergen, menghasilkan sesuatu dengan berpikir heuristik dan berpikir lateral yang dapat diajarkan secara eksplisit dalam pembelajaran (Zubaidah, 2017). Kreativitas akan sangat tergantung kepada pemikiran kreatif seseorang, yakni proses seseorang dalam menciptakan gagasan baru. Kreativitas yang menciptakan hasil karya disebut sebagai inovasi. Keterampilan komunikasi dan kolaborasi adalah stimulus untuk menginspirasi kreativitas melalui berbagi, bertukar dan mendapatkan manfaat dari berbagai ide. Dengan demikian, kerja tim telah menjadi satu elemen yang sangat diperlukan dari kerja kreatif (Guo, 2016).

Dalam keterampilan lunak (*soft skills*), keterampilan berkomunikasi menempati urutan pertama dari seluruh *soft skills* yang ada (Patacsil dan Tablatin, 2017). Dari sekian banyak keterampilan yang ada pada diri manusia, keterampilan

berkomunikasi memang menduduki urutan pertama.

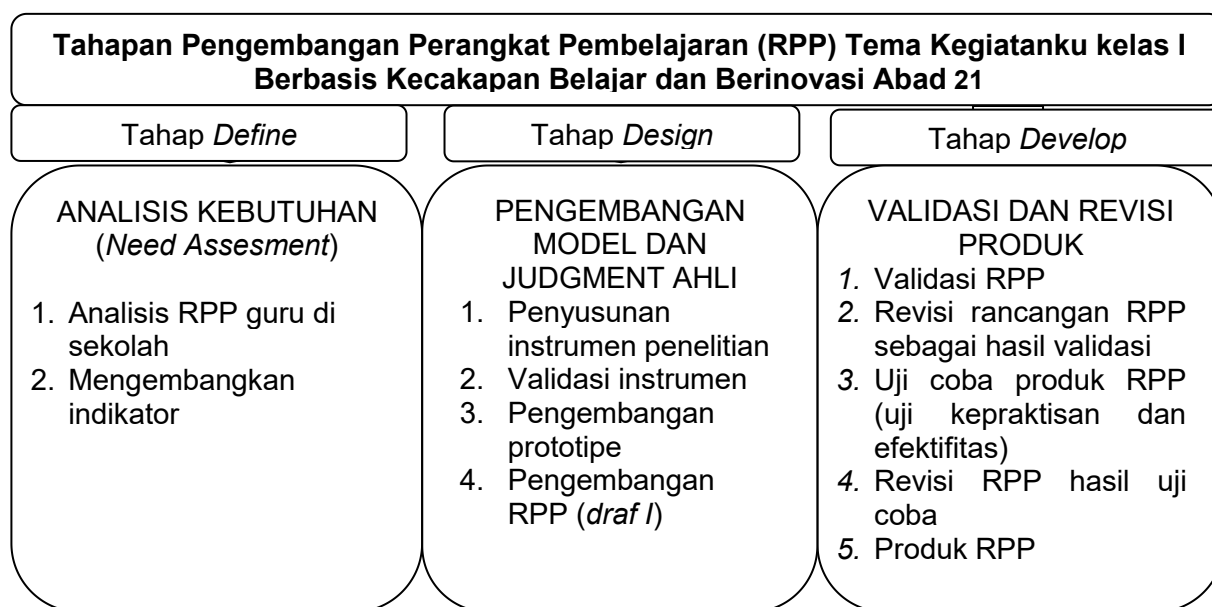
Menurut Greenstein (dalam Rhedana, 2019) Keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan untuk bekerjasama dan saling menghargai dalam kelompok yang beragam, serta melatih kemampuan dalam membuat keputusan untuk mencapai tujuan bersama. Dengan demikian penulis akan menyumbangkan ide pemikirannya dengan melakukan penelitian mengenai "Pengembangan Perangkat Pembelajaran (RPP) dengan Tema Kegiatanku kelas I berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 Pada Siswa Kelas I Gugus Widya Semara Kecamatan Klungkung".

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Research and Development* (R&D). Tahapan penelitian dan pengembangan menurut Thiagarajan *et al* (1974:5) dibagi menjadi empat tahap menjadi 4D (*define, desain, development, dan dissemination*). Penerapan langkah utama dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan di lapangan.

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Tema *Kegiatanku* kelas I. Subjek penelitian ini adalah *expert* dan praktisi. *Ekpert*/ahli yang dilibatkan adalah dosen, pengawas dan kepala sekolah. Praktisi yang akan dilibatkan terdiri dari 5 orang guru kelas I serta siswa kelas I gugus Widya Semara.

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



Gambar 1. Tahapan pengembangan RPP

Tahap *define* merupakan tahap untuk pengumpulan informasi yang berkaitan dengan pengembangan RPP serta mendefenisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam proses pengembangan. Hal yang dilakukan adalah menganalisis RPP guru dan mengembangkan IPK.

Tahap *design* dilakukan perancangan draf RPP. Pada tahap ini dilakukan 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. Tes diujikan setelah siswa memperoleh sejumlah materi sebelumnya dan pengujian dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa atas materi yang telah dibelajarkan (Purwanto,2009)

Tahap *develop* adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah yakni:

(1) Validasi produk 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 5 sekolah. (2) Uji Coba Produk dilakukan terbatas pada 5 sekolah yang berada di Gugus Widya Semara, Kecamatan Klungkung. 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 *Kegiatanku* Kelas I Berbasis Kecakapan Belajar dan Berinovasi Abad 21 sehingga dihasilkan produk RPP yang lebih konsisten, efektif dan efisien.

Data dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui studi pustaka, studi lapangan, observasi, kuisisioner, dan tes. Untuk kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis ini digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dalam bentuk skor dari kuisisioner yang telah disebarakan.

Teknik analisis data untuk lembar validasi oleh ahli menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dan untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan kategori koefisien reliabilitas

(Guilford, 195:45) 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
$(M_i + 1,5 SD_i) < x$ $(69 + 1,5 \times 23,46) < x$	$4,00 < x$	Sangat praktis
$(M_i + 0,5 x SD_i) < x \leq (M_i + 1,5 x SD_i)$ $(69 + 0,5 x 23,46) < x \leq (69 + 1,5 x 23,46)$	$3,34 < x \leq 4,00$	Praktis
$(M_i - 0,5 x SD_i) < x \leq (M_i + 0,5 x SD_i)$ $(69 - 0,5 x 23,46) < x \leq (69 + 0,5 x 23,46)$	$2,66 < x \leq 3,34$	Cukup praktis
$(M_i - 1,5 x SD_i) < x \leq (M_i - 0,5 x SD_i)$ $(69 - 1,5 x 23,46) < x \leq (69 - 0,5 x 23,46)$	$2,00 < x \leq 2,66$	Kurang praktis
$x \leq (M_i - 1,5 x SD_i)$ $x \leq (69 - 1,5 x 23,46)$	$0 < x \leq 2,00$	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 I 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 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

(Dantes,2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Define* (Pendefinisian) dilakukan dengan beberapa langkah yaitu analisis RPP guru dan pengembangan.

Peneliti mengambil 1 sampel dari 3 kecamatan yang ada di kota Semarang-Klungkung. Sampel RPP di analisis muatan keterampilan belajar dan berinovasi abad 21 (4C) pada indikator,

tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, serta penilaiannya.

Hasil analisis RPP menunjukkan bahwa pada indikator pencapaian kompetensi (IPK), belum seluruhnya mencerminkan keterampilan bermuatan 4C.

Secara keseluruhan IPK pada sampel RPP yang dianalisis, hanya

beberapa yang memuat kemampuan *critical thinking & problem solving*, keterampilan berkomunikasi (*communication*), *creativity & innovation*, namun keterampilan berkolaborasi belum tampak pada indikator.

Dalam hal tujuan pembelajaran, seluruh kecamatan di Kabupaten klungkung memiliki tujuan pembelajaran yang sama karena tujuan pembelajaran telah tercantum dalam buku guru. seluruh tujuan pembelajaran telah memuat 4C, namun kegiatan yang melatih keterampilan siswa untuk berkomunikasi dan berkolaborasi belum tampak pada tujuan pembelajaran.

Langkah kegiatan pembelajaran dalam RPP yang digunakan guru, murni hasil menyalin dari buku guru tanpa pengembangan dan tanpa menggunakan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa, semua kegiatan pembelajaran dilakukan secara mandiri sehingga kurang melatih siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok, dan masih banyak kegiatan pembelajaran masih *teacher center*.

Dalam hal penilaian, seluruh penilaian yang dilakukan guru memuat 4C, namun hanya tampak pada keterampilan *Critical Thinking & Problem Solving*.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka langkah selanjutnya adalah

mengembangkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang memiliki level kognitif minimal atau setara dengan kompetensi dasar (KD) serta mengandung muatan keterampilan belajar dan berinovasi abad 21 (4C).

Pencapaian Kompetensi (IPK). Dari segi level kognitif, seluruh level kognitif IPK yang dikembangkan berada sama atau lebih tinggi dari target kompetensi dasar (KD) dan memuat keterampilan 4C. Semua indikator tersebut akan dicapai melalui kegiatan secara mandiri dan berkelompok dalam langkah pembelajaran yang akan dikembangkan dalam RPP ini.

Tahap *Design* (Perancangan) dilakukan dengan beberapa langkah yaitu: (1) Penyusunan tes/ Instrumen Penelitian (*criterion-test construction*), (2) Pemilihan Format (*format selection*), (3) Desain Awal (*initial design*)

Tahap *Develop* (Pengembangan) dilakukan dalam beberapa langkah yaitu: (1) Validasi Ahli / praktisi (*expert appraisal*), dari RPP yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh 3 ahli dengan menggunakan lembar validasi. Analisis hasil uji validitas RPP Tema *Kegiatanku* kelas I Berbasis Kecakapan Belajar dan Berinovasi Abad 21, dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Analisis hasil Uji Validitas RPP

Ahli	Butir Kuesioner							(SDi) ²
	A	B	C	D	E	F	G	
I	5	15	19	31	18	33	23	78,82
II	5	13	18	32	18	32	22	82
III	5	15	19	32	17	21	24	59,14
(SDi) ²								(SDt) ² = 23
$\Sigma(SDi)^2 = 78,82 + 82 + 59,14 = 219,96$								

$$= = 0,75$$

Berdasarkan Tabel 4 tersebut, ditemukan bahwa $\alpha = 0,75$. Hasil tersebut menunjukkan validitas RPP Tema *Kegiatanku* kelas I berbasis kecakapan belajar dan berinovasi Abad 21 yang

dikembangkan berada pada kategori Valid dengan revisi seperlunya. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka RPP Tema *Kegiatanku* kelas I Berbasis Kecakapan belajar dan Berinovasi Abad 21 dapat di

uji cobakan secara terbatas. (2) Kepraktisan RPP, pada tahap ini draf RPP yang telah di validasi diujicobakan secara terbatas pada 5 sekolah dasar. 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 5. Hasil Analisis Angket Respon Guru

No.	Aspek/indikator	Praktisi					Total skor
		1	2	3	4	5	
1	Saya senang melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan RPP ini	5	5	5	5	4	24
2	RPP ini memudahkan saya melaksanakan kegiatan pembelajaran	4	5	5	5	4	23
3	Langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang ada dalam RPP ini jelas dan mudah dilaksanakan	5	4	5	4	4	22
4	Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran	5	4	5	4	5	23
5	Langkah-langkah kegiatan pembelajaran membantu mengembangkan ketrampilan belajar dan berinovasi (4 Cs) peserta didik	5	4	5	5	4	23
6	Melalui RPP ini saya memiliki pemahaman tentang langkah langkah kegiatan pembelajaran inovatif dalam membelajarkan siswa	5	4	5	4	4	22
7	Sebaiknya RPP yang disusun oleh guru untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dibuat seperti RPP ini	5	5	5	4	4	23
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	4	5	4	5	5	23
9	Bahasa yang digunakan dalam RPP ini komunikatif dan mudah dipahami	5	5	4	4	5	23
10	Alokasi waktu yang tertulis dalam RPP sesuai dengan pelaksanaan	4	4	5	5	5	23
TOTAL (x)		47	45	48	45	44	229

Rata-rata	4.7	4.5	4.8	4.5	4.4	22.9
-----------	-----	-----	-----	-----	-----	------

Tabel 5 tersebut menunjukkan bahwa menurut para praktisi yang telah menggunakan RPP *Kegemaranku* Kelas I berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21, RPP ini tergolong sangat 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 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis Keterlaksanaan RPP

Aspek	Indikator	Pengamat 1	Pengamat 2
Kegiatan pendahuluan		4.7	4.7
Kegiatan Inti	Penguasaan materi dan pengelolaan pembelajaran	4.48	4.44
	Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran	4.53	4.4
	Integrasi Saintifik dan <i>Learning and Innovation Skills</i>	4.9	4.8
	Pemanfaatan media/sumber belajar dalam pembelajaran	4.6	4.6
	Pelaksanaan penilaian	4.7	4.2
Kegiatan Penutup		4.6	4.3
	Jumlah	32.51	31.44
	Skor	4.6	4.5
	Rata-rata	4.55	
	Kategori	Sangat Praktis	

Tabel 6 menunjukkan bahwa hasil keterlaksanaan RPP Tema *Kegiatanku* kelas I Berbasis Kecakapan Belajar dan Berinovasi Abad 21 juga tergolong sangat 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 5 sekolah tersebut dapat dilihat pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Analisis Tes Hasil Belajar Kelas I

	SDN 1 Semarapura Tengah		SDN 1 Semarapura Kelod		SDN 2 Semarapura Kelod		SDN 2 Tojan		SDN 3 Semara kelod	
	x	D ²	x	D ²	X	D ²	x	D ²	x	D ²
Total	2420	13500	1175	3725	1470	5300	1555	5575	1640	2352
Mean	80.57		73.43		73.5		74.05		71.30	
t	5.246		3.940		3.615		3.856		4.316	
t tab	2.045		2.132		2.093		2.086		2.074	
ES	0.9		0.9		0.71		0.8		0.9	

Berdasarkan tabel 7, hasil tes terhadap 5 sekolah di Gugus Widya Semara Kecamatan Klungkung, seluruh sekolah memiliki $t_{hitung} > t_{tabel}$. 3 sekolah memiliki tingkat efektivitas tinggi dan hanya 2 sekolah memiliki tingkat efektivitas sedang. Secara keseluruhan, RPP ini terkategori memiliki efektivitas

tinggi. Hal ini membuktikan bahwa RPP *Tema Kegiatanku* kelas I berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 yang dikembangkan dalam penelitian ini efektif.

Hasil pengembangan RPP menunjukkan bahwa, indikator pencapaian kompetensi (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.

Dalam 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. Misalnya sintaks pada model pembelajaran *Discovery Learning*, pada tahap pemberian rangsangan (*Stimulation*) diharapkan menumbuhkan rasa ingin tau siswa. Pada tahap Pernyataan/Identifikasi Masalah, Pengumpulan Data, Pengolahan Data, Pembuktian, hingga pada Menarik simpulan/ generalisasi, siswa dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, serta memecahkan masalah secara berkelompok sehingga belajar untuk berkolaborasi sampai berkomunikasi untuk menyampaikan hasil penyelesaian masalah tersebut. 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 *Kegiatanku* kelas I Berbasis Kecakapan belajar dan Berinovasi Abad 21 yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki karakteristik yang berdeda dari RPP yang saat ini digunakan di sekolah, diantaranya: a) Memuat keterampilan abad 21 (4C). Dengan demikian, diharapkan keterampilan abad ke-21 (4C) siswa dapat dilatihkan. b) Menggunakan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa sehingga dalam langkah pembelajarannya dapat melatih keterampilan belajar dan berinovasi abad 21 (4C). c) Terdapat penilaian yang lengkap dari penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan, disertai dengan kisi-kisi, soal, kunci

jawaban untuk penilaian pengetahuan, serta rubrik untuk penilaian keterampilan. (2) RPP Tema *Kegiatanku* kelas I berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 dinyatakan valid dengan koefisien $\alpha = 0,75$. Hal ini didasarkan pada hasil analisis terhadap lembar validasi yang diisi oleh 3 orang ahli. (3) Berdasarkan hasil analisis angket respon guru, RPP Tema *Kegiatanku* kelas I berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 dinyatakan sangat praktis dengan skor 4.58. (3) Berdasarkan hasil analisis keterlaksanaan yang dinilai oleh 2 orang pengamat, RPP Tema *Kegiatanku* kelas I berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 dinyatakan sangat praktis dengan skor 4.55. (4) RPP Tema *Kegiatanku* kelas I berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 dinyatakan efektif. Hal ini didasarkan pada hasil analisis tes belajar siswa didapatkan nilai t hitung $>$ t tabel dengan nilai efektivitas size (ES) diatas 0.8 dengan kategori efektivitas tinggi.

Berdasarkan simpulan yang dikemukakan tersebut, maka peneliti merekomendasikan hal-hal berikut: (1) Agar penggunaan RPP hasil pengembangan ini lebih efektif, guru perlu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, sarana prasarana, dan lingkungan sekolah. (2) RPP untuk tema-tema yang lain agar menyesuaikan dengan karakteristik RPP hasil pengembangan ini sehingga siswa diharapkan memiliki keterampilan belajar dan berinovasi abad 21 melalui proses belajarnya. (3) Penelitian dan pengembangan ini hanya terbatas pada tahap implementasi di lingkup yang terbatas. Untuk selanjutnya dapat dilakukan penelitian lanjutan hingga lingkup yang lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Dantes, 2017. *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: Rajawali Pers
- Facione, PA. 2015. *Critical Thinking: what it is and Why it Counts*. CA: Measured Reason and The California Academic Press
- Guo, Z. (2016). *The Cultivation of 4C's in China Critical Thinking, Communication, International*

- Conference on Education, Management and Applied Social Science, 1-4.
- Haryanto, 2017. Kurikulum Menurut Para Ahli.
https://www.academia.edu/4598768/Kurikulum_Menurut_Para_Ahli
Diakses Selasa, 21 Mei 2019.
- Kemendikbud. 2017. *Implementasi Pengembangan Kecakapan Abad 21 dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2017
- National Education Association. 2010. Preparing 21st Century Student for a Global Society: educator's Guide to the "Four Cs". (Online). (<http://www.nea.org/assets/docs/A-Guide-to-Four-Cs.pdf>, diakses pada 23 Mei 2019)
- Partnership for 21st Century Learning. (2015). P21 Framework Definition. Retrieved September 15, 2018, from http://www.p21.org/our-work/p21-framework/P21_Framework_Definitions_New_Logo-2015.pdf
- Patacsil, F.F. dan Tablatin, C.L.S., 2017, Exploring the Importance of Soft and Hard Skills as Perceived by IT Internship Students and Industry: A Gap Analysis. JOTSE: Journal of Technology and Science Education Vol 7, No 3, Hal 347-368.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.* 2015. Jakarata: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses.* 2016. Jakarata: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Rabudin, 2018. "Pengertian Pendidikan". <http://www.detikpendidikan.com/2018/06/11-pengertian-pendidikan-menurut-ahli-daftar-pustaka.html>
diakses Selasa, 21 Mei 2019.
- Redhana, Wayan. 2019. "Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia" *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 13, No 1, 2019, halaman 2239 – 2253.
- Salamadian, 2018. Tujuan Pendidikan Nasional Menurut UU. No 20 Tahun 2003 | Pengertian & Fungsinya. <https://salamadian.com/tujuan-pendidikan-nasional/diakses-tanggal-6-Februari-2019>
- Thiagarajan, Sivasailam and others. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children : A Sourcebook*. Center for Innovation in Theaching the Handicapped: Bloomington
- Trilling, B. & Fadel, C. (2009). *21st Century Learning Skills*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons
- Yanuarti. 2017. "Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Relevansinya dengan Kurikulum 13" <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/jurnalPenelitian/article/download/3489/pdf> . Diunduh Senin, 10 Juni 2019 Pukul 08.00 Wita.
- Zubaidah, S. 2017. Pembelajaran Kontekstual Berbasis Pemecahan Masalah untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis. Makalah disampaikan pada Seminar Nasional dengan tema Inovasi Pembelajaran Berbasis pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Biologi di Universitas Muhammadiyah Makasar, Makasar, 6 Mei 2017.