

## PENGEMBANGAN RPP BERBASIS KECAKAPAN BELAJAR DAN BERINOVASI ABAD KE-21 UNTUK KELAS III SEKOLAH DASAR

E.Hidayani<sup>1</sup>, A.A.I.N Marhaeni<sup>2</sup>, I.M.Gunamantha<sup>3</sup>

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

e-mail: {[elif.hidayani](mailto:elif.hidayani@pasca.undiksha.ac.id), [agung.marhaeni](mailto:agung.marhaeni@pasca.undiksha.ac.id), [made.gunamantha](mailto:made.gunamantha@pasca.undiksha.ac.id)}@pasca.undiksha.ac.id

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas RPP tema *Benda di Sekitarku* pada pembelajaran tematik berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 untuk siswa kelas III Sekolah Dasar Kecamatan Kuta Kabupaten Badung. Penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D), namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*. Data dikumpulkan menggunakan instrumen validasi, instrumen keterlaksanaan RPP, angket respon guru, dan test hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) RPP tema Benda di Sekitarku dinyatakan "sangat valid" menggunakan hasil *Alpha cronbach* sebesar 0,85, (2) Kepraktisan RPP diperoleh dari hasil analisis rata-rata skor APSP sebesar 4,5 dan rata-rata skor respon guru terhadap produk RPP sebesar 4,4. (3) Efektivitas diperoleh dari analisis hasil belajar siswa menggunakan uji t-test menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 5,83 dengan nilai signifikansi sebesar 1,96 artinya t-hitung > t-tabel, sehingga keputusan yang dapat diambil adalah  $H_0$  diterima dengan tingkat efektifitas sedang (ES=0,51).

**Kata kunci:** Pengembangan RPP, Kecakapan Belajar dan Berinovasi Abad ke- 21 (4C)

### Abstract

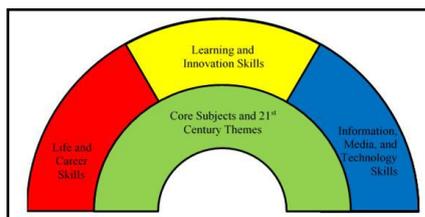
The purpose of this study is to know the validity, practicality, and effectiveness of RPP with the theme of objects around me in thematic learning based on learning skills and innovation in 21st century for elementary school students in grade III in Kuta district Badung regency. This research is a *Research and Development* (R&D), but developer only use three stages until *Develop*. Data was collected using instrument validation, instrument implementation of lesson plans, teacher response questionnaires, and test students learning outcomes. The results of research showed that (1) RPP theme of Objects around me declared "very valid" using *Alpha cronbach* results was 0.85, (2) The practicality of RPP is obtained from the analysis of the average APSP score of 4.5 and while the average score of teachers' responses to RPP products is 4.4. (3) Effectiveness is obtained from the analysis of student learning outcomes using t-test shows that  $t_{obs}$  value is 5,83 with the significance value of 1,96 means that  $t_{obs} > t_{a.v}$  so the decision that  $H_0$  can be taken is accepted with a moderate level of effectiveness (ES=0,51).

**Keywords :** RPP Development, 21st Century Learning and Innovating Skills (4C)

## PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 telah mewarnai dunia pendidikan, sehingga pendidikan yang hanya berorientasi pada pengembangan intelektual otak kiri tidak dapat dipertahankan lagi. Oleh karena itu perlu adanya revisi dalam dunia pendidikan untuk mengantisipasi kebutuhan karakteristik peserta didik sesuai zaman now yaitu perkembangan dan kebutuhan abad ke-21. Hal itu tentunya bertujuan agar pendidikan dapat mencetak generasi milenial yang berkualitas dan mampu bersaing dalam era globalisasi. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, proses pendidikan harus lebih berorientasi pada pengembangan kreativitas otak kanan melalui kurikulum yang realistis, dinamis, dan fleksibel (Mulyasa,2019)

P21 (*Partnership for 21<sup>st</sup> Century Learning*) mengembangkan framework pembelajaran di abad 21 yang mengharapakan peserta didik memiliki ilmu pengetahuan, keterampilan, dan ilmu teknologi, media dan informasi serta inovasi. Keterampilan abad 21 adalah (1) life and career skills, (2) learning and innovation skills, dan (3) Information media and technology skills. Ketiga keterampilan tersebut dirangkum dalam sebuah skema yang disebut dengan 21st century knowledge-skillsrainbow seperti pada gambar berikut.



Gambar 1. Pelangi Keterampilan Pengetahuan Abad 21

Sumber: (Trilling and Fadel, 2009:47)

The Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skill (Trilling dan Fadel, 2009) menyatakan bahwa *“To succeed in the 21st century, all students will need to perform to high students and acquire mastery of rigorous core subject material. All students also will the complex challenges of our age”*. Pada abad ke-21 siswa harus memiliki standar performasi yang tinggi serta penguasaan

materi pembelajaran secara mendalam, sehingga mampu menghadapi tantangan zaman yang kompleks. Sehingga untuk dapat menyongsong tantangan pada abad 21 seseorang harus mempunyai keterampilan 4C (*Critical thinking and problem solving, communicating, collaboration, creativity and innovation*).

Dilihat dari persaingan global perkembangan abad 21 generasi muda Indonesia harus memiliki Learning and Innovation Skills yaitu: kemampuan menjadi pencipta, komunikator yang cakap, menjadi pemikir kritis, serta kolaborator yang baik (NEA,2010). Namun dari kenyataan yang ada, hasil pendidikan di Indonesia dalam PISA (2018) yang telah dipublikasikan tanggal 3 Desember 2019, negara Indonesia kenyatannya belum sesuai harapan karena hasil tersebut sebagai berikut; (1) Skor rerata kemampuan membaca negara Indonesia berada di skor 371, dengan hanya 30% siswa kita yang memenuhi kompetensi kemampuan membaca minimal. (2) Skor rerata matematika berkisar di angka 379, dan (3) Skor rerata sains berkisar 396 yang sangat jauh dibawah rerata skor PISA.

Berdasarkan kenyataan diatas, hampir sama dengan kenyataan di Kabupaten Badung bahwasanya Sekolah jenjang SD, SMP, SMA telah menggunakan Kurikulum 2013, namun khususnya untuk jenjang SD perangkat pembelajaran yang digunakan adalah hasil Kelompok Kerja Guru (KKG) se gugus, sehingga sudah dipastikan perangkat pembelajaran satu gugus sama.

Menurut Jason Mc.Grath and John Fischetti (2018), *“The design of compulsory schools in the western world is a construction of the industrial revolution in need to be redesigned, transformed or revolutionized significantly for the 21st century. The two main aspects that are debated as part of this discussion relate to the role of the teacher and student and the type of assessment”*. Dalam rangka menghadapi tantangan pada abad 21 ini, pendidikan di sekolah haruslah merancang, mempersiapkan, dan melaksanakan secara signifikan untuk abad ke-21. Aspek utama yang perlu dipersiapkan adalah peran guru sebagai

pendidik, peserta didik/siswa, serta jenis penilaian yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Robinson and Aronica (2015), "*Compiled an analogy of theater by Peter Brook to describe the essence of school as a relationship between a student and a teacher, highlighting the role of students and teachers as the core of education*". Oleh karena itu, guru profesional tidak cukup mengajar peserta didik di dalam/luar kelas saja, namun guru profesional dituntut mampu mengembangkan profesionalitas secara terus menerus dan sistematis sebagaimana tertuang dalam kompetensi professional.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis RPP tema *Benda di Sekitarku* tahun pelajaran 2019/2020 semester 1, bahwasanya RPP guru di Kabupaten Badung diketahui masih terdapat kelemahan sebagai berikut; (1) Pada umumnya RPP belum banyak perubahan dan perkembangan kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 yang mencerminkan 4C; (2) Langkah-langkah pembelajaran belum sistematis memenuhi kriteria pendekatan saintifik; (3) Tahapan-tahapan model pembelajaran belum tercantum dalam RPP; (4) Dimensi pengetahuan KD belum spesifik; (5) Penilaian tahapan/sintaks belum dilengkapi rubrik dan pedoman penilaian yang memuat kisi-kisi soal, soal latihan/penugasan, kunci jawaban.

Dari fakta-fakta yang ada, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah belum maksimal, sehingga salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada bisa dilakukan melalui pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) supaya pembelajaran lebih terarah sesuai tuntutan abad ke-21.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah validitas RPP *Tema Benda di Sekitarku*? (2) Bagaimanakah kepraktisan RPP *Tema Benda di Sekitarku*? (3) Bagaimanakah efektivitas RPP *Tema Benda di Sekitarku* pada pembelajaran tematik berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad dalam meningkatkan hasil

belajar siswa?

Tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui validitas RPP, kepraktisan RPP, dan efektivitas RPP *Tema Benda di Sekitarku* pada pembelajaran tematik berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2019/2020 di SD/MI Kecamatan Kuta. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD/MI Kecamatan Kuta Kabupaten Badung tahun ajaran 2019/2020. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) produk pendidikan Borg & Gall (2009) dengan mengadopsi model Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan RPP tema *Benda di Sekitarku* berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21.

Adapun tahapan *Research and Development* (R&D) 4-D adalah sebagai berikut.

### 1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan menganalisis kebutuhan yang diperlukan sebagai dasar menyusun draf RPP tema *Benda di Sekitarku*. Kegiatan yang dilakukan pada studi literatur antara lain:

#### a. Analisis RPP Guru

RPP guru kelas III yang sudah ada dianalisis berdasarkan dengan kesesuaian keterampilan 4C (*critical thinking & problem solving, communication, creativity and innovation, and collaboration*) pada indikator, tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, dan penilaiannya.

RPP yang sudah dianalisis dapat diambil kesimpulan bahwa (1) kesesuaian IPK tema 3 *Benda di Sekitarku* sebesar 71,5%, (2) tujuan pembelajaran yang tercantum pada RPP 100% sesuai

kompetensi 4C, (3) langkah-langkah pembelajaran RPP hanya 66% yang sesuai kompetensi 4C, (4) seluruh penilaian yang dilakukan guru 100% memuat *Critical Thinking & Problem Solving*.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa RPP yang digunakan guru di Kabupaten Badung belum sepenuhnya berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21. RPP guru cenderung sama pada IPK, tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, serta penilaian, karena mereka hanya menyalin dari buku guru yang disediakan pemerintah tanpa ada pengembangan atau penyesuaian dengan keadaan sekolah. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) juga masih terdapat dimensi kognitifnya yang berada di bawah KD, sehingga RPP guru di setiap kecamatan Kabupaten Badung perlu adanya pengembangan supaya RPP sesuai karakteristik peserta didik pada lingkup sekolah, RPP lebih *inovatif* dan RPP lebih bermakna bagi peserta didik.

## **b. Mengembangkan Indikator**

### **Pencapaian Kompetensi (IPK)**

Setelah RPP guru SD/MI di Kabupaten Badung Tema 3 Benda di Sekitarku dianalisis, maka diharapkan pengembangan IPK memperhatikan hal-hal berikut: (1) menentukan proses berpikir yang akan dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi minimal yang ada pada KD, (2) rumusan IPK menggunakan kata kerja operasional (KKO) yang bisa diukur, (3) dirumuskan dalam kalimat yang simpel, jelas dan mudah dipahami, tidak menggunakan kata yang bermakna ganda dan hanya mengandung satu tindakan, (4) IPK yang dikembangkan minimal memiliki level kognitif sama dengan KD, dan (5) diupayakan memuat keterampilan belajar dan berinovasi abad 21 4C.

## **2. Tahap Design**

Pada tahapan ini dilakukan dengan beberapa langkah yaitu:

### **a. Penyusunan Instrumen Penelitian**

Lembar validasi pengembangan RPP diberikan kepada dosen ahli, pengawas, dan kepala sekolah. Melalui instrumen ini diharapkan dapat diketahui nilai kevalidan RPP.

Lembar validasi pengembangan RPP ini disusun dengan lima alternatif jawaban dan dikembangkan dengan mengacu pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016. Mengingat RPP yang dikembangkan berorientasi keterampilan belajar dan berinovasi abad 21, maka pengembangan lembar validasi juga berpedoman pada kriteria keterampilan belajar dan berinovasi abad 21 (4C).

Lembar APPP (Alat Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran) diberikan kepada pengawas dan 5 kepala sekolah untuk menilai keterlaksanaan 5 praktisi (guru). Melalui instrumen ini diharapkan dapat diketahui nilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan pengembangan RPP berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21.

Lembar penilaian respon guru terhadap RPP ini diberikan pada 5 guru. Melalui instrumen ini diharapkan dapat diketahui nilai kepraktisan dari RPP dikembangkan dengan kompetensi 4C Learning and Innovations Skills.

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar tema 3 "Benda di Sekitarku" setelah menggunakan RPP yang dikembangkan. Tes ini digunakan untuk mengukur ketercapaian kompetensi dasar yang dibelajarkan. Tes ini dibuat dalam bentuk isian sebanyak 20 butir. KD yang diujikan sesuai dengan yang dibelajarkan dalam penelitian ini, yaitu KD pada Subtema 3 "Perubahan Wujud Benda". Dan kisi-kisi hasil belajar siswa dalam pelajaran Tematik tema 3 Benda di Sekitarku Kelas III SD disusun dengan berpedoman pada kurikulum 2013.

### **b. Validasi Instrument/ Judgest**

Suatu Instrumen dikatakan valid jika instrument yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Sehingga dengan instrumen yang valid akan menghasilkan data yang valid pula. Validitas Pengembangan RPP Berbasis Kecakapan Belajar dan Berinovasi abad

21 melibatkan 2 ahli yaitu 2 dosen ahli. Melalui instrumen ini diharapkan dapat diketahui nilai kevalidan RPP, validasi pengembangan RPP ini terdiri dari 32 item.

### c. Pengembangan Prototipe

RPP yang dikembangkan pada penelitian ini mengacu pada format RPP dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016, dengan pengembangan pada indikator pencapaian kompetensi, kegiatan pembelajaran, serta evaluasi untuk mengakomodasi keterampilan 4C.

### d. Pengembangan RPP

RPP tema 3 *Benda di Sekitarku* kelas III SD/MI sesuai dengan pengembangan prototipe RPP yang berbasis 4C divalidasi oleh tiga orang ahli (validator), selanjutnya diperoleh koreksi, kritik, dan saran yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan revisi RPP. Rekapitulasi hasil analisis pengembangan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) disajikan pada Tabel 01 berikut.

Tabel 01. Hasil Analisis Pengembangan IPK Tema Benda di Sekitarku

Pelajaran	Jumlah IPK	Kecakapan Belajar & Berinovasi Abad 21 (4C)				Kompetensi 4C
		CT	CM	CR	CL	
PPKn	6		5	1		100%
Bahasa Indonesia	7	2	3	2		100%
Matematika	8	8				100%
SBDP	18	6	3	7	2	100%
Jumlah	39	16	11	10	2	
Rata-rata		41%	28%	26%	5%	

Berdasarkan Tabel 01 menunjukkan seluruh level kognitif dari 39 IPK yang dikembangkan pada tema *Benda di Sekitarku* adalah sebagai berikut:

(1) Pada pelajaran PPKn dengan jumlah 6 indikator, memuat 5 IPK pada ketrampilan *Communacation* dan 1 *Critivity and Inovation skill*, (2) pada pelajaran Bahasa Indonesian dengan jumlah 7 indikator, memuat 2 IPK pada keterampilan *Crithikil thinking*, 3 IPK pada ketrampilan *Communacation*, 2 IPK pada keterampilan *Critivity and Inovation skill*, (3) pada pelajaran Matematika dengan jumlah 8 indikator, memuat 8 IPK pada ketrampilan *Crithikil thinking*, (4) pada pelajaran SBDP dengan jumlah 18 indikator, memuat 6 IPK memuat keterampilan *Crithikil thinking*, 3 IPK memuat keterampilan *Communacation*, 7 IPK memuat ketrampilan *Critivity and Inovation skill*, dan 2 IPK memuat ketrampilan *Collaboration*. Maka dapat diambil kesimpulan hasil analisis pengembangan IPK 41% memuat keterampilan *Crithikil thinking*, 28% memuat keterampilan *Communacation*, 26% memuat *Critivity and Inovation skill*, dan 5% memuat *Collaboration*. Sehingga hasil

pengembangan RPP tema *Benda di Sekitarku* kelas III SD keseluruhan memuat keterampilan 4C.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Validasi Ahli (*expert appraisal*)

Draf RPP yang dihasilkan pada tahap ini selanjutnya divalidasi oleh 3 ahli, yaitu Prof. Dr. Nyoman Dantes (Dosen ahli), Dra. Komang Sariyani, M.Pd (Pengawas), dan Ni Komang Wardhani, S.Si, M.Pd (Kepala Sekolah). Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan kategori koefisien reliabilitas seperti pada tabel 02 berikut.

Tabel 02 Konversi Tingkat Pencapaian Validitas dengan Skala 5

Tingkat pencapaian	Kualifikasi
$0,80 < \alpha \leq 1,00$	Sangat valid
$0,60 < \alpha \leq 0,80$	Valid
$0,40 < \alpha \leq 0,60$	Cukup valid
$0,20 < \alpha \leq 0,40$	Kurang valid
$-1,00 < \alpha \leq 0,20$	Tidak valid

Untuk mengetahui hasil uji validitas RPP dihitung menggunakan rumus *Alpha*

*Cronbach* dapat dilihat pada tabel 03 berikut ini.

Tabel 03. Analisis Uji Validitas RPP dengan *Alpha Cronbach*

AHLI	Aspek Penilaian Validitas RPP							TOTAL	TOTAL <sup>2</sup>
	A	B	C	D	E	F	G		
I	5	11	19	36	18	28	22	139	19321
II	4	10	17	30	17	24	24	126	15876
III	5	12	20	37	19	28	24	145	21025
<b>TOTAL</b>	14	33	56	103	54	80	70	410	56222
<b>SDi<sup>2</sup></b>	0,22	0,67	1,56	9,56	0,67	3,56	0,89	17,11	
<b>SDt<sup>2</sup></b>	62,9								
<b>α</b>	0,85								
<b>KET</b>	<b>Sangat Valid</b>								

Berdasarkan Tabel 03 hasil uji validasi RPP oleh 3 orang ahli (*expert*) diatas, diperoleh hasil *Alpha Cronbach* sebesar 0,85. Maka dapat disimpulkan RPP yang dikembangkan telah kualifikasi sangat valid. Hal tersebut seperti yang dikemukakan Nieveen (1999: 127), komponen valid harus berlandaskan patokan pengetahuan (*content validity*) dan semua komponen harus secara konsisten dihubungkan satu sama lain (*construct validity*).

## 2. Kepraktisan RPP

Kepraktisan perangkat diukur berdasarkan data dari Alat Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran (APPP) di kelas III tema 3 *Benda di Sekitarku* dan angket respon guru terhadap produk RPP tema 3 Benda di Sekitarku.

Untuk melihat kepraktisan perangkat pembelajaran, maka perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan telah memiliki kepraktisan apabila rata-rata skor minimal mencapai katagori Praktis atau berada pada interval  $3,4 < x \leq 4,2$

### a. Hasil Keterlaksanaan APPP

Dalam lembar APPP penilaian dilakukan dengan sekala 5 penilaian. Adapun hasil untuk kepraktisan perangkat pembelajaran dapat dilihat pada tabel 04. berikut.

Tabel 04. Hasil Analisis Keterlaksanaan RPP

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Observer 1</b>	<b>Observer 2</b>
<b>1</b>	Kegiatan Pendahuluan	23,3	22,5
<b>2</b>	Kegiatan Inti	21,9	23,4
<b>3</b>	Kegiatan Penutup	20	22
<b>Jumlah</b>		65,2	67,9
<b>Skor</b>		2,10	2.19
<b>Rata-rata (%)</b>			4,3
<b>Kategori</b>			Sangat Praktis

Dari hasil analisis Tabel 03, diperoleh rata-rata skor APPP yang dikembangkan adalah 4,3. Berdasarkan kriteria kepraktisan, dapat dikatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan tergolong "Sangat praktis" digunakan oleh guru karena rata-rata skornya berada pada interval  $4,2 < 4,3$

#### b. Hasil Respon Guru Terhadap Produk RPP

Dalam lembar respon guru penilaian dilakukan dgn 5 skl pnln. Adapun hasil kepraktisan respon guru, yaitu seperti terlihat pada tabel di bawah ini. Hasil analisis keterlaksanaan RPP dapat dilihat pada tabel 05 berikut ini.

Tabel 05. Hasil Analisis Angket Respon Guru

No	Aspek	Praktisi 1	Praktisi 2	Praktisi 3	Praktisi 4	Praktisi 5
1.	Kelayakan isi	14	14	11	15	12
2.	Kelayakan penyajian pembelajaran	25	25	22	20	20
3.	Kelayakan Bahasa	10	9	8	8	8
Jumlah		49	48	41	43	40
Skor		5,00	4,90	4,60	4,20	4,30
Rata-rata (%)		4,4				
Kategori		Sangat Praktis				

Dari hasil analisis Tabel 05, diperoleh rata-rata skor angket respon guru terhadap produk RPP yang dikembangkan adalah 4,4. Berdasarkan kriteria kepraktisan, dapat dikatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan tergolong "Sangat praktis" digunakan guru karena rata-rata skornya berada pada interval  $4,2 < 4,4$

#### 3. Efektivitas RPP

Analisis efektivitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat

dilihat dari uji tes hasil belajar siswa tema *Benda di Sekitarku* dengan menggunakan uji t- test.

Uji coba RPP dilaksanakan sebanyak 5-6 kali pertemuan. Pada pertemuan VI, 2 jam pelajaran terakhir (2 x 35 menit) siswa mengerjakan tes hasil belajar yang terdiri dari soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Tes yang diberikan untuk mengukur efektivitas RPP. Hasil tes siswa dari 5 sekolah tersebut dapat dilihat pada Tabel 06 berikut ini.

Tabel 06. Analisis Tes Hasil Belajar Siswa Kelas III Kecamatan Kuta

	SD No.1 Kuta	SD No.1 Tuban	SD No.4 Tuban	MI. Al-Azhar Tuban	SD No.6 Tuban
	X	X	X	X	X
<b>Total</b>	2350	2010	2380	2320	2080
<b>Mean</b>	86,0	76,6	78,8	82,3	80,5
<b>t-hit</b>	8,12	2,18	8,75	6,94	3,84
<b>t-tab</b>	2,06	2,05	2,06	2,05	2,06
<b>ES</b>	1,59	0,42	1,71	1,36	0,75
			0,51		
<b>Dalam %</b>	90	77	92	89	80
<b>Klasifikasi</b>	SB	B	SB	SB	B

Berdasarkan Tabel 06. pelaksanaan APKG tentang RPP tema *Benda di Sekitarku* kelas III pada SD No.1 Kuta nilai t hitung sebesar 8,12. Pada SD No.1 Tuban nilai t hitung sebesar 2,18. Pada SD No.4 Tuban nilai t hitung sebesar 8,75. Pada MI. Al- Azhar Tuban nilai t hitung sebesar 6,94. Dan pada SD No.6 Tuban nilai t hitung sebesar 3,84.

Pelaksanaan APKG tentang RPP kelas III pada SD No.1 Kuta menyatakan bahwa RPP yang dibuat oleh guru terkatagori sangat baik dengan nilai persentil 90%, SD No.1 Tuban menyatakan bahwa RPP yang dibuat oleh guru terkatagori baik dengan nilai persentil 77%, SD No.4 Tuban menyatakan bahwa RPP yang dibuat oleh guru terkatagori sangat baik dengan nilai persentil 92%, MI. Al- Azhar Tuban menyatakan bahwa RPP yang dibuat oleh guru terkatagori sangat baik dengan nilai persentil 89%, dan SD No.6 Tuban menyatakan bahwa RPP yang dibuat oleh guru terkatagori baik dengan nilai persentil 80%.

Kesimpulan uji t-test hasil belajar siswa menggunakan RPP tema *Benda di Sekitarku* dengan sampel 130 siswa t-hitung sebesar 5,83 dan t-tab 1,96. Nilai signifikansi (1,04) kurang dari nilai signifikansi yang ditetapkan 0,05. Sehingga keputusan yang dapat diambil t-hitung > t-tabel adalah diterima. Berarti terdapat pengaruh penggunaan RPP tema *Benda di Sekitarku* kelas III Berbasis Kecakapan Belajar dan Berinovasi Abad 21 ini terhadap hasil belajar siswa SD/MI Kecamatan Kuta dengan tingkat efektifitas sedang (ES=0,51)

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Akmal Rijal (2019), menyatakan bahwa pembelajaran matematika dengan RPP berbasis model *learning cycle 7E* sebesar 92% memiliki kriteria yang valid dalam hal isi dan konstruksi. Dan hasil analisis respon peserta didik (*One to one evaluation*) sebesar 93% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil analisis angket respon peserta didik (small group) sebesar 96% dengan kategori sangat praktis karena baik dari segi keterlaksanaan, kemudahan dan waktu yang dibutuhkan. Selanjutnya berdasarkan

hasil pengamatan aktivitas peserta didik sebesar 80% telah dinyatakan efektif dari segi aktifitas dan hasil belajar, ini berarti perangkat pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dan dapat disimpulkan bahwa RPP matematika berbasis model *learning cycle 7E* yang dikembangkan di kelas V SD dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan dengan prosedur pengembangan model 4D diperoleh kualitas produk RPP Tema *Benda di Sekitarku* Berbasis Kecakapan Belajar dan Berinovasi Abad 21 di kelas III. Sesuai permasalahan yang diteliti guna menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Validitas RPP yang valid dan baik, berdasarkan Analisis data deskriptif kuantitatif, Alat Penilaian Rencana Pembelajaran (APRP) digunakan untuk memaparkan kelayakan dan kepraktisan dari produk. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach, maka dapat disimpulkan validitas RPP diperoleh bahwa hasil sebesar 0,85. Dari kriteria yang telah ditetapkan, butir-butir lembar validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Berbasis Kecakapan Belajar Dan Berinovasi Abad 21 yang telah divalidasi oleh tiga orang ahli memiliki kualifikasi sangat valid.

Kepraktisan RPP dalam uji skup terbatas diukur berdasarkan data dari Alat Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran (APPP) di kelas III tema 3 *Benda di Sekitarku* dan angket respon guru terhadap produk RPP. Dari hasil analisis, diperoleh rata-rata skor APPP yang dikembangkan adalah 4,5. Berdasarkan kriteria kepraktisan, dapat dikatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan tergolong sangat praktis karena rata-rata skornya berada pada interval  $4,2 < 4,5$ . Sedangkan hasil analisis, diperoleh rata-rata skor angket respon guru terhadap produk RPP yang dikembangkan adalah 4,4. Berdasarkan kriteria kepraktisan, dapat dikatakan

bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan tergolong sangat praktis karena rata-rata skornya berada pada interval  $4,2 < 4,4$

Efektivitas RPP dalam uji t-test terhadap hasil belajar siswa sebanyak 130 siswa dengan menggunakan RPP Tema 3 Benda di Sekitarku Berbasis Kecakapan Belajar dan Berinovasi Abad 21 memperoleh skor 86% menyatakan bahwa RPP terkatagori sangat baik. t-hit sebesar 5,83 dan t-tab 1,96. Nilai signifikansi (1,04) kurang dari nilai signifikansi yang ditetapkan 0,05. Sehingga keputusan yang dapat diambil t-hit > t-tab, sehingga keputusan yang dapat diambil adalah diterima. Berarti terdapat pengaruh penggunaan RPP Tema Benda di Sekitarku kelas III Berbasis Kecakapan Belajar dan Berinovasi Abad 21 ini terhadap hasil belajar siswa SD/MI Kecamatan Kuta dengan tingkat efektifitas sedang (ES=0,51)

Uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh implementasi RPP Tema Benda Di Sekitarku Berbasis Kecakapan Belajar Dan Berinovasi Abad 21 terhadap hasil belajar siswa kelas III SD/MI Kecamatan Kuta Kabupaten Badung. Berkenaan simpulan tersebut, maka beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut. (1) Bagi Siswa RPP dapat digunakan sebagai kegiatan pembelajaran yang mandiri dalam menumbuh kembangkan pemahamannya mengenai kompetensi 4C, sehingga dapat memotivasi aktivitas peserta didik dalam rangka mencapai kompetensi belajar yang diharapkan, (2) Bagi Guru RPP idapat dijadikan salah satu sumber tambahan yang dapat diberikan kepada peserta didik sebagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dan (3) Peneliti Lain dapat mengembangkan RPP berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 pada kegiatan pembelajaran dalam mengatasi permasalahan yg dihdapi oleh gru di Sekolah Dasar pada tahun-tahun yang akan datang.

## DAFTAR RUJUKAN

- AACTE & the Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills. (2010), 21 Century Knowledge and Skill in Educator Preparation.  
[http://www.p21.org/stronge/documents/aact\\_p21whitepeper2010.pdf](http://www.p21.org/stronge/documents/aact_p21whitepeper2010.pdf)
- BSNP, 2010. Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI. [Online]. diakses pada tanggal 11 April 2019 Pukul 21.50 WITA
- Dantes, 2012 *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Andi Offset
- \_\_\_\_\_, 2014 *Landasan Pendidikan*, Singaraja: Graha Ilmu
- \_\_\_\_\_, 2017 *Desain Eksperimen Dan Analisis Data*, Singaraja: Undiksha Press
- Jason McGrath and John Fischetti, 2018. "What if compulsory school is a 21st century invention? Weak signal from a systematic review of the literature", diterima 7 Februari 2019
- Mulyasa, 2019 Implementasi Kurikulum 2013 Revisi, Jakarta: Bumi Aksara
- National Education Association, 2010. Preparing 21st Century Student for a Global Society: educator's Guide to the "Four Cs". (Online), diakses pada 23 Mei 2019
- Nieveen, N. (1999). "Prototype to reach product quality. Dlm. van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt.)". Design approaches and tools in educational and training. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher
- Pengembangan Profesi Pendidik, TIM 2014 Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014. Jakarta: Kemendikbud.
- Permendikbud. 2016. tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan

- menengah: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Robinson and Aronica (2015) dikutip oleh Jason McGrath and John Fischetti (2018) "*What if compulsory school is a 21st century invention? Weak signal from a systematic review of the literature*"
- Samuel Ampona, Amoak Benjamin Kwesi, Ampadu Ernest, 2018. "Lin's creative pedagogy *framework as a strategy for fostering creative learning in Ghanaian schools*", diterima 27 September 2018.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_, 2013. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- 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). "21<sup>st</sup> Century Skills Learning For Life In Our Times" Josse Bass, Sanfransisco CA
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Van den Akker J, 1999. *Principles and Method of Development Research*. London. Dlm. van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt.). *Design approaches and tools in educational and training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.