**PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TEMA *SEHAT ITU PENTING* BERBASIS KECAKAPAN BELAJAR DAN BERINOVASI ABAD 21**

**I.A.P.Paramita1, A.A.I.N. Marhaeni2, I.W. Suastra3**

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

e-mail: (ayu.pradnya.paramita, ngr.marhaeni i.w.suastra)@undiksha.ac.id

**Abstrak**

Penelitian ini memilki tujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk RPP tema *Sehat itu Penting* kelas V 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,* namun penelitian hanya sampai pada tahap *Develop,* karena keterbatsan 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 *Sehat itu Penting* dinyatakan valid menurut penilaian 3 orang ahli; (2) produk RPP tema *Sehat itu Penting* dinyatakan sangat praktis dengan skor rata-rata 4,62 menurut penilaian praktisi dan keterlaksanaannya juga dinyatakan sangat praktis dengan skor rata-rata 4,61 menurut pengamatan 2 orang ahli; (4) Produk RPP tema *Sehat itu Penting* dinyatakan efektif berdasarkan hasil postes siswa dengan t hitung > t tabel, dan mimiliki efektifitas tinggi dengan ES = 1,43.

**Kata kunci:** RPP,kecakapan, inovasi, abad 21

**Abstract**

This research aims to develop and produce a valid, practical, and effective the *Healthy is Important* theme lesson plan based on 21st Century Learning and Innovation Skills. This research using the 4D model, namely: *Define, Design*, *Develop,* *and Dissemination*. But only use three stages until *Develop.* The data needed is the validity, practicality, and effectiveness of the lesson plan. Data was collected with validation sheets, response questionnaires, implementation sheets, and assessment tests. The results is (1) the lesson plan is declared valid by three experts; (2) the quality is declared very practical with an average score of 4.62 according to the practitioners' judgment and declared very practical with an average score of 4.61 according to the learning implementation observed by 2 experts; and (3) declared effective based on the posttest result of student with t test > t table, and has a high effectiveness with ES = 1.43.

**Keywords :** lesson plan, innovation skill

1. **Pendahuluan**

Pada abad 21, dunia sedang memasuki gelombang Revolusi Industri 4.0. Revolusi industri 4.0 ditandai dengan lahirnya *artificial intelegent* (kecerdasan buatan) pada ragam bentuk produk yang dapat bekerja layaknya fungsi otak manusia seperti super komputer, robot pintar, dan lain sebagainya (Kumparan.com). Untuk mengahadapi Revolusi Industri 4.0, pengembangan SDM merupakan faktor kunci yang memegang peranan sangat penting. Kualitas sumber daya manusia sangat ditentukan oleh pendidikan yang baik pula.

Pendidikan juga menjadi prioritas bangsa Indonesia dimana pemerintah menggelontorkan dana sebesar 20% dari APBN 2019 untuk anggaran pendidikan yaitu sebesar Rp 492,5 T yang naik sebesar Rp 4,6 T dari RAPBN 2019 (Visual.kemenkeu.go.id). Hal ini tentu tidak berlebihan mengingat begitu pentingnya peran pendidikan untuk mengembangkan serta mengoptimalkan potensi generasi muda kita agar nantinya menjadi generasi yang beriman dan bertakqa, sehat jasmani dan rohani, berakhlak mulia, berilmu, cakap, memiliki kreativitas, kemandirian, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003).

Menurut Binkley (2012), generasi muda saat ini harus memiliki setidaknya empat kemampuan dasar agar mampu menghadapi abad 21. Kemampuan tersebut diantaranya mengetahuai bagaiamana cara berpikir, cara bekerja, menguasai alat yang digunakan untuk bekerja dan keterampilan untuk hidup didunia. Generasi muda harus memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, membiasakan diri untuk berkomunikasi yang baik serta berkolaborasi dengan teman, menguasai alat yang akan digunakannya bekarja dimasa depan yaitu *Information and Communication technology (ICT) and information literacy,* serta bagaimana generasi muda hidup sebagai warga negara dan peka terhadap kehidupan sosial disekitarnya.

Jika generasi muda Indonesia ingin bersaing dalam masyarakat global, maka mereka harus memiliki *Learning and Innovation Skills*. Kemampuan ini menuntut generasi muda untuk dapat berpikir kritis dan mengatasi masalah (*Critical Thinking and Problem Solving)*, mampu berkomunikasi (*Communication*) berkolaborasi (*Collaboration)*, serta memiliki kreativitas dan inovasi (*Creativity and Innovation*) (Trilling and Fadel, 2009) yang kita kenal dengan istilah 4C. Tentunya seluruh kemampuan ini akan dapat dikuasai jika proses pendidikan mampu untuk membelajarkan generasi muda kita untuk menjadi pencipta, komunikator yang cakap, menjadi pemikir kritis, serta kolaborator yang baik (National Education Association,2010).

Namun Namun dari kenyataan yang ada, pendidikan di Indonesia masih berada di peringkat bawah dibandingkan negara lain yang juga masih berkembang seperti halnya kita. Hal ini dapat dilihat dari peringkat Indonesia dalam PISA. Ajang 3 tahunan ini diselenggarakan oleh OECD bertujuan untuk memonitor litersi membaca, kemampuan matematika, dan kemampuan sains bagi siswa berusia 15 tahun, yang pada tahun 2015 fokus domain yang dinilai pada *collaborative problem solving.* Walaupun mengalami peningkatan dari hasil PISA 2012, namun Indonesia masih berada pada 10 peringkat terbawah dan masih berada dibawah Thailand dan Vietman (www.oecd.org). Hasil PISA Indonesia tahun 2018 yang telah dipublikasikan tanggal 3 Desember 2019 nyatanya belum sesuai dengan harapan. Bila skor rerata kemampuan membaca negara-negara OECD berada pada 487, maka Indonesia berada di skor 371, dengan hanya 30% siswa kita yang memenuhi kompetensi kemampuan membaca minimal. Begitu pula dengan rerata skor matematika berada di angka 379 dan sains di skor 396 sangat jauh dibawah rerata skor PISA negara-negara OECD yang berkisar antara 489 (www.oecd.org). Hal ini megisyaratkan sebagian besar generasi muda di Indonesia belum memiliki literasi dasar (membaca, matematika, sains) dan masih dibawah negara-negara peserta lainnya yang sebagian merupakan negara berkembang.

Masih rendahnya kualitas pendidikan Indonesia juga tercermin dari data UNESCO dalam *Global Education Monitoring* *(GEM) Report* 2016. Dari 14 negara berkembang, pendidikan di Indonesia menempati peringkat 10 dan komponen penting dalam kemajuan pendidikan kita yaitu guru berada pada urutan ke-14 dari 14 negara berkembang di dunia (ww.detik.com).

Tidak bisa dipungkiri, keberhasilan Indonesia untuk mengahapi Era Revolusi Industri 4.0 sangat ditentukan pula oleh bagaimana kualitas tenaga pendidik seperti guru sebagai ujung tombak pendidikan. UU No. 14/2005 tentang guru dan dosen menyatakan bahwa guru adalah sebuah agen pembelajaran yang harus bisa menjadi perekayasa pembelajaran, fasilitator dalam membimbing peserta didik , motivator, pemacu, sehingga mampu manjadi inspirasi belajar bagi peserta didik. Dari sini kita sebagai tenaga pendidik/guru diharapkan mampu merancang pembelajaran sehingga peserta didik meguasai keterampilan dan kompetensi untuk bersaing dalam dunia global. Namun hanya 17 % dari 350 guru sekolah dasar, pendidikan menengah, dan dosen di berbagai daerah di Indonesia mampu merancang, megimplementasikan dan mengakses pembelajaran yang menekankan keterampilan abad 21 dengan benar (Susianna,2014).

Hal Hal ini pun terjadi pada guru-guru kita di Denpasar. Sebagian besar RPP yang digunakan di dikembangkan melalui KKG dengan mengadopsi RPP yang tersedia bebas di internet. Ini memungkinkan ketidak sesuaian RPP dengan kondisi dan fasilitas yang ada di sekolah masing-masing. Dari 4 sampel RPP yang penulis ambil secara acak dari empat kecamatan di Denpasar, menunjukkan bahwa RPP yang digunakan belum melatihkan keterampilan Abad 21 (4C).

Berdasarkan jabaran diatas serta kondisi nyata di lapangan maka, dirasa sangat perlu adanya inovasi dalam hal perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang baik pada jenjang pendidikan dasar memiliki pengaruh besar terhadap tujuan pembelajaran dan perbaikan mutu pembelajaran, sehingga pada akhirnya generasi muda Indonesia akan mampu untuk bersaing didunia global dengan penguasaan keterampilan abad 21. Maka penulis merasa sangat perlu melakukan pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 sebagai solusi atas tantangan pendidik di sekolah dasar dalam mengimplementasikan kecakapan abad 21 dalam proses pembelajaran. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan, RPP Tema *Sehat itu Penting* kelas V Berbasis Kecakapan belajar dan Berinovasi Abad 21 yang valid, praktis dan efektif untuk melatihkan keterampilan abad 21 kepada peserta didik.

1. **Metode**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Research and Development* (R&D). langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4-D yaitu *Define* (Pendefinisian)*, Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan)*,* dan *Dissemination* (Penyebaran) (Thiagarajan,1974). Penerapan langkah utama dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan di lapangan.

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Tema *Sehat itu Penting* kelas V berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21. Subjek penelitian ini adalah expert dan praktisi. Ekpert/ahli yang dilibatkan adalah dosen, pengawas dan kepala sekolah. Praktisi yang akan dilibatkan terdiri dari dari 5 orang guru kelas V. serta siswa kelas V untuk mengetahui efektifitas produk RPP.

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

**Tahapan Pengembangan Perangkat Pembelajaran (RPP) Tema *Sehat itu Penting* kelas V Berbasis Kecakapan belajar dan Berinovasi Abad 21**

Tahap *Define*

Tahap *Develop*

Tahap *Design*

ANALISIS KEBUTUHAN

(*Need Assesment*)

1. Analisis RPP guru di sekolah
2. Mengembangkan indikator

VALIDASI DAN REVISI PRODUK

1. Validasi RPP
2. Revisi rancangan RPP sebagai hasil validasi
3. Uji coba produk RPP (uji kepraktisan dan efektifitas)
4. Revisi RPP hasil uji coba
5. Produk RPP

PENGEMBANGAN MODEL DAN JUDGMENT AHLI

1. Penyusunan instrumen penelitian
2. Validasi instrumen
3. Pengembangan prototipe
4. Pengembangan RPP (*draf I*)

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 meteri 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. (2) Uji Coba Produk dilakukan terbatas pada 5 sekolah yang berada di Gugus Dewi Sartika, Denpasar Timur. 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 *Sehat itu Penting* Kelas V Berbasis Kecakapan Belajar dan Berinovasi Abad 21 sehingaa dihasilkan produk RPP yang lebih konsisten, efektif dan efesien.

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

Teknik analisis data untuk lembar validasi oleh ahli menngunakan rumus *Alpha Cronbach*

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 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kepraktisan RPP

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Kriteria** | **Interval Skor** | **Kategori** |
| 1. | (Mi + 1,5 SDi) – (Mi + 3 SDi) | 4,00 – 5,00 | Sangat praktis |
| 2. | (Mi + 0,5 x SDi) - < (Mi + 1,5 x SDi) | 3,34 – < 4,00 | Praktis |
| 3. | (Mi ─ 0,5 x SDi) - < (Mi + 0,5 x SDi) | 2,66 – < 3,34 | Cukup praktis |
| 4. | (Mi ─ 1,5 x SDi) - < (Mi - 0,5 x SDi) | 2,00 – < 2,66 | Kurang praktis |
| 5. | (Mi - 3 SDi) - < (Mi ─ 1,5 x SDi) | 0 – 2,00  | Sangat kurang praktis |

Pengujiam Efektivitas RPP diukur dengan menganalisis hasil belajar siswa. Skor rata-rata kelas akan dibandingkan dengan KBM (ketuntasan belajar minimal) yang ditetapkan untuk kelas V pada sekolah tempat penelitian yaitu sebesar 70. Untuk meganalisis data digunakan adalah uji t (*t-test*). Untuk mengetahui efektifitas dari perlakuan (*treatment*), dalam hal ini RPP yang dikembangkan, maka digunakan efektifitas *size* (ES). Kriteria untuk menentukan tingkat efektifitas dapat dilihat pada Tabel 2 berikut. .

Tabel 2. Kriteria Efektifitas *Size*

|  |  |
| --- | --- |
| ES ≤ 0,20 | Efektifitas rendah |
| 0,2 < ES ≤ 0,8 | Efektifitas sedang |
| 0,8 < ES | Efektifitas tinggi |

(Dantes,2017)

1. **Hasil dan Pembahasan**

**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.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada indikator pencapaian kompetensi (IPK), (1) Kecamatan Denpasar Timur, dari 7 indikator hanya 2 indikator (28,6%) yang memuat 4C; (2) Kecamatan Denpasar Barat, dari 8 indikator, hanya 3 indikator (37,5%) yang memuat 4C; (3) Kecamatan Denpasar selatan, seluruh indikator (100%) memuat 4C; (4) Kecamatan Denpasar Utara, dari 4 indikator, 3 indikator (75%) yang memuat 4C.

Secara keseluruhan IPK pada sampel RPP yang dianalisi, terdapat 29% yang memuat kemampuan *critical thinking & problem solving*, 12,5% memuat keterampilan berkomunikasi (*communication*), 13% dari indikator memuat *creativity & innovation,* namun keterampilan berkolaborasi belum tampak pada indikator. sehingga dapat disimpulkan bahwa kesesuaian IPK tema *Sehat itu Penting* di Kota Denpasar sebesar 54,2%.

Dalam hal tujuan pembelajaran, seluruh kecamatan di Denpasar memiliki tujuan pembelajaran yang sama karena tujuan pembelajaran telah tercantum dalam buku guru. seluruh tujan pembelajaran (100%) telah memuat 4C dengan rincian 75% telah memuat keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking & problem solving),* 25% diantaranya bertujuan untuk melatih siswa memiliki keterampilan berkreasi dan berinovasi (*creativity & innovation)*, 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. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 29 langkah hanya 66% (19 langkah) dari keseluruhan langkah kegiatan pembelajaran pada masing-masing kecamatan bermuatan 4C dengan rincian, 15 kegiatan (52%) kegiatan yang melatih siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah, 2 Kegiatan (7%) yang melatih siswa untuk berkomunikasi, dan 2 kegiatan (7%) melatih siswa untuk berkreasi dan berinovasi. Sayangnya, semua kegiatan pembelajaran dilakukan secara mandiri sehingga kurang melatih siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok. Sedangkan sebanyak 10 kegiatan pembelajaran masih *teacher center.*

Dalam hal penilaian, seluruh penilaian yang dilakukan guru memuat 4C, namun hanya tampak pada keterampilan *Critical Thinking &Problem Solving.* Dalam hal penilaian, hanya kecamatan Denpasar Barat yang mengembangkan penilaian pengetahuan secara khusus mulai dari kisi-kisi soal, soal, dan pedoman penskoran dalam RPP. Sementara 3 kecamatan lainnya melakukan penilaian kinerja menggunakan rubrik penilaian yang terpadu antara pengetahuan dan keterampilan. Contohnya pada penilaian Mencari tau tentang pantun, yang dinilai adalah pada ketepatan informasi tentang pantun (pengetahuan) dan kejelasan penulisan informasi (keterampilan).

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka langkah selanjutnya adalah mengembangkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang memilki level kognitif minimal atau setara dengan kompetensi dasar (KD) serta mengandung muatan keterampilan belajar dan berinovasi abad 21 (4C).

1. 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). Dari 44 IPK yang dikembangkan pada tema *Sehat itu Penting*, terdapat 33 IPK (75%) memuat keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, 11 IPK (25%) memuat keterampilan berkomunikasi, 11 IPK (20%) memuat keterampilan untuk berkreasi dan berinovasi, dan 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
2. Pemilihan Format
3. Desain Awal

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

1. Validasi Ahli / praktisi (*expert appraisal*)

Darf RPP yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh 3 ahli dengan menggunakan lembar validai. Analisis hasil uji validitas RPP Tema *Sehat itu Penting* kelas V Berbasis Kecakapan Belajar dan Berinovasi Abad 21, dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

.

Tabel 3. Analisis Hasil Uji Validitas RPP

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ahli** | Butir Kuesioner | Total Skor |
| A | B | C | D | E | F | G |
| **I** | 4 | 12 | 16 | 32 | 16 | 27 | 20 | 127 |
| **II** | 5 | 12 | 20 | 32 | 18 | 32 | 20 | 139 |
| **III** | 5 | 13 | 17 | 38 | 18 | 33 | 22 | 146 |
| **(SDi)²** | 0,22 | 0,22 | 2,89 | 8,00 | 0,89 | 6,89 | 0,89 | (SDt)2 = 61,56 |
| Σ**(SDi)² =** 0,22 + 0,22 + 2,89 + 8,00 + 0,89 + 6,89 + 0,89 = 20,00 |
|  **= 0,79** |

Berdasarkan Tabel 3 tersebut, ditemukan bahwa α = 0, 79. Hasil tersebut menunjukkan validitas RPP Tema *Sehat itu Penting* kelas V berbasis kecakapan belajar dan berinovasi Abad 21 yang dikembangkan berada pada kategori Valid dengan revisi seperlunya. Menurut Nieveen (1999) suatu produk pembelajaran dikatakan valid apabila pengembangan produk tersebut didasarkan pada pengetahuan terkini (validitas isi) dan semua komponen secara konsisten dikaitkan satu sama lain (konstruk validitas). Sejalan dengan hal tersebut, menurut permendikbud Nomor 22 tahun 2016, salah satu prinsip pengembangan RPP adalah adanya keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. Hal ini berarti, RPP ini telah dikembangkan sesuai dengan pengetahuan terkini dimana keterampilan abad 21 telah terintegrasi dalam komponen-komponen RPP seperti yang telah tercantum dalam permendikbud Nomor 22 tahun 2016. Dengan demikian RPP ini telah dapat digunakan untuk uji coba terbatas lebih lanjut di lapangan.

1. Kepraktisan RPP

Pada tahap ini draf RPP yang telah di validasi diujicobakan secara terbatas pada 5 sekolah dasar dengan 173 orang siswa kelas V. 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 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Angket Respon Guru

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Praktisi 1** | **Praktisi 2** | **Praktisi 3** | **Praktisi 4** | **Praktisi 5**  |
| Keayakan isi | 14 | 14 | 15 | 15 | 12 |
| Kelayakan Penyajian pembelajaran | 22 | 22 | 25 | 25 | 23 |
| Kelayakan Bahasa  | 8 | 10 | 10 | 8 | 8 |
| **Jumlah** | **44** | **46** | **50** | **48** | **43** |
| **Skor** | **4,40** | **4,60** | **5,00** | **4,80** | **4,30** |
| **Rata-rata** | **4,62** |
| **Kategori** | **Sangat Praktis** |

Tabel 4 tersebut nenunjukkan bahwa menurut para praktisi yang telah menggunakan RPP *Sehat itu Penting* Kelas V 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 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis Keterlaksanaan RPP

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Pengamat 1** | **Pengamat 2** |
| Kegiatan pendahuluan | 17 | 18 |
| Kegiatan Inti  | Penguasaan materi dan pengelolaan pembelajaran | 23 | 23 |
| Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran | 14 | 15 |
| Integrasi Saintifik dan *Learning and Innovation Skills* | 22 | 24 |
| Pemanfaatan media/sumber belajar dalam pembelajaran | 18 | 19 |
| Pelaksanaan penilaian | 18 | 19 |
| Penampilan guru dalam pembelajaran | 19 | 19 |
| Kegiatan Penutup | 8.6 | 9 |
| **Jumlah** | **139** | **146** |
| **Skor** | **4,50** | **4,71** |
| **Rata-rata** | **4,61** |
| **Kategori** | **Sangat Praktis** |

Tabel 5 menunjukkan bahwa hasil keterlaksanaan RPP Tema *Sehat itu Penting* kelas V Berbasis Kecakapan Belajar dan Berinovasi Abad 21 juga tergolong sangat praktis. Hal ini berarti bahwa RPP ini memiliki konsistensi antara harapan dan operasional di lapangan, seperti yang dinyatakan oleh Neiveen (1999) bahwa karakteristik suatu produk pendidikan mempunyai kualitas kepraktisan yang tinggi apabila ahli dan guru mempertimbangkan produk tersebut dapat digunakan dan realitanya menunjukkan mudah bagi guru untuk menggunakan produk tersebut.

1. 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 6 berikut.

Tabel 6. Analisis Tes Hasil Belajar Kelas V

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| SDN 3 Kesiman | SDN 7 Kesiman | SDN 10 Kesiman | SDN 12 Kesiman | SDN 17 Kesiman |
|  | x | x² | x | x² | x | x² | x | x² | x | x² |
| **Total** | **2827** | **244385** | **2865** | **244921** | **3162** | **264479** | **2268** | **174981** | **3358** | **299021** |
| **Mean** | **85,7** |  | **84,252** |  | **83,2** |  | **75,6** |  | **88,4** |  |
| t | 10,7 |   | 7,99 |   | 13,8 |   | 2,81 |   | 14,7 |   |
| t tab | 2,44 |   | 2,44 |   | 2,43 |   | 2,45 |   | 2,43 |   |
| ES | 1,82 |   | 1,36 |   | 2,20 |   | 0,51 |   | 2,35 |   |
| T hitung total = 18,82 | T tabel (n 173) = 2,243 | ES keseluruhan= 1,43 |

Berdasarkan Tabel 6, hasil tes terhadap 173 siswa dari 5 sekolah di Gugus Dewi Sartika Denpasar Timur, seluruh sekolah memiliki t hitung> t tabel. 4 sekolah memilki tingkat efektivitas tinggi dan hanya 1 sekolah memiliki tingkat efektivitas sedang. Secara keseluruhan, RPP ini terkategori memliki efektivitas tinggi dengan efektivitas size sebesar 1,43. Hal ini membuktikan bahwa RPP *Tema Sehat itu Penting* kelas V berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 yang dikembangkan dalam penelitian ini efektif. Hal ini didukung pula oleh pendapat Nieveen (1999), yaitu suatu produk pendidikan dikatakan efektif apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan menggunakan produk tersebut.

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. IPK dikembangkan dengan level kognitif setara atau lebih tinggi dari KD. Ini dapat melatihkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, seperti yang dinyatakan oleh Kivunja (2015), bahwa siswa akan mampu melatih keterampilan berpikir kritisnya pada level menganalisis, mengevaluasi dan mencipta pada tingkatan level kognitif taksonomi Bloom.

Dalam RPP yang dikembangkan, proses pembelajaran menggunakan pendekatan santifik dan model pembelajaran inovatif yang berpusat kepada siswa. Sintaks pada model pembelajaran yang *student centered* mampu melatihkan keterampilan belajar dan berinovasi pada siswa. Pada pembelajaran ini siswa dikondisikan dalam suasana belajar yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, kolaborasi, dan komunikasi (Redhana, 2019). 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, diharapakan siswa akan memiliki keterampilan belajar dan berinovasi abad 21.

RPP yang digunakan disekolah saat ini kebanyakan hasil dari *copy paste* dari internet, serta hasil dari kegiatan KKG dimana tidak ada penyesuaian dengan karakteristik sekolah. Terutama pada langkah kegiatan pembelajaran, walaupun telah menggunakan pendekatan saintifik, namun dalam pelaksanaannnya guru masih sering mendominasi pembelajaran, diamana masih adanya kegiatan yang *theacher centered*, sehingga siswa kurang optimal untuk mengembangkan keterampilan 4C-nya. Bila guru tetap menggunakan RPP yang ada disekolah, maka siswa hanya akan mendapatkan pengetahuan berupa hapalan, serta belum bisa mengembangkan ketrampilan berpikir kritis, berkomunikasi, berkreasi dan berkolaborasi yang seharusnya dilatihkan sedini mungkin malalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan dengan baik.

Hal ini didukung pula oleh Martini (2018), dimana dalam melatih kecakapan abad 21, selain sikap, ketrampilan dan pengetahuan, harus juga diimbangi dengan teknologi, dan dituntut peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi (HOTS) yang pada awalnya LOTS. Dan untuk mencapai hal tersebut, pendidik harus kreatif dengan menciptakan suasana kelas menjadi aktif, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga diharapkan menghasilkan suatu hasil pembelajran yang diharapkan.

Keterampilan dibidang media teknologi dan informasi, kemampuan belajar dan berinovasi serta memiliki keterampilan hidup dan berkarir merupakan kemampuan yang harus dimiliki generasi muda untuk menghadapi abad 21 sehingga harus mulai dibelajarkan disekolah agar generasi muda mengasah keterampilan-keerampilan tersebut sedini mungkin. Tentunya seluruh kemampuan ini akan dapat dikuasai jika proses pendidikan mampu untuk membelajarkan generasi muda kita untuk menjadi pencipta, komunikator yang cakap, menjadi pemikir kritis, serta kolaborator yang baik (National Education Association,2010).

Melihat betapa pentingnya 4C untuk dilatihkan kepada siswa melalui proses belajar mangajar, maka sangatlah tidak berlebihan bila hasil penelitian ini yang berupa RPP yang berorientasi keterampilan belajar dan berinovasi abad 21 ini sangat baik digunakan di sekolah. tentunya dengan catatan, guru menggunakan RPP ini dengan tepat dan melakukan penyesuian dengan karakteristik siswa di sekolah masing-masing.

1. **Simpulan dan Saran**

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

1. RPP Tema *Sehat itu Penting* kelas V 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:
2. Seluruh indikator IPK yang dikembangkan memiliki tingkat kognitif sama atau lebih tinggi dari kompetensi dasar (KD)
3. Menggunakan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa sehingga dalam langkah pembelajarannya dapat melatihkan keterampilan belajar dan berinovasi abad 21 (4C*)*.
4. Terdapat penilaian yang lengkap dari penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan, disertai dengan kisi-kisi, soal, kunci jawaban untuk penilaian pengetahua, serta rubrik untuk penilaian keterampilan.
5. RPP Tema *Sehat itu Penting* kelas V berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 dinyatakan valid dengan koefisien α = 0, 79. Hal ini didasarkan pada hasil analisis terhadap lembar validasi yang diisi oleh 3 orang ahli.
6. Berdasarkan hasil analisis angket respon guru, RPP Tema *Sehat itu Penting* kelas V berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 dinyatakan sangat praktis dengan skor 4.62.
7. Berdasarkan hasil analisis keterlaksanaan yang dinilai oleh 2 orang pengamat, RPP Tema *Sehat itu Penting* kelas V berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 dinyatakan sangat praktis dengan skor 4.61.
8. RPP Tema *Sehat itu Penting* kelas V 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 efetivitas *size* (ES) sebesar 1.43 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 oerlu 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 belajranya.

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 Pustaka**

Binkley,M et al. (2012)*. Defining Twenty-First Century Skill.* London: Springer

Dantes, N. 2017. *Desain Eksperimen dan Analisis Data.* Depok: Rajawali Pers

Kivunja, Charles. 2015. “Exploring the Pedagogical Meaning and Implications of the 4Cs “Super Skills” for the 21st Century through Bruner’s 5E Lenses of Knowledge Construction to Improve Pedagogies of the New Learning Paradigm*”. Creative Education, 2015, 6, 224-239*

Martini. E., (2018). “Membangun Karakter Generasi Muda Melalui Model Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad 21”. *Jurnal* *Pancasila dan* *Kewarganegaraan,* *3(2),* pp. 21-27.

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)

Nievven. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality: Design Approches and Tools in Education and Training*. Van den Akker,jan. et. al. Dordrecht, the Neterlands: Kluwer academic Publisher.

*Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan dasar dan Menengah*. 2015 . Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

*Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan dasar dan Menengah*. 2015 . Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

PISA 2015:PISA Results in Focus. <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus.pdf>. (Diakses online pada 20 Agustus 2019)

PISA 2018: Programme for International Student Assessment (PISA) Results from PISA 2018. https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2018-results.htm . (Diakses 11 Desember 2019)

Purwanto, M. Ngalim. 2009. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya

Susianna, Nancy. 2014. *Implementasi Keterampilan Abad 21 dalam Kurikulum 2013*. Proceeding Seminar nasional pendidikan,15 Pebruari 2014, <https://www.researchgate.net/publication/303811735_Implementasi_Keterampilan_Abad_21_Dalam_Kurikulum_2013>. (diakses online pada 18 Agustus 2019)

Trilling, B.& Fadel, C. 2009. *21st Century Learning Skills*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons

*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta

World Economic Forum. 2018. *Insight Report: The Future of Jobs Report 2018*. Switzerland