

VALIDASI PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL DENGAN MEDIA GOOGLE CLASSROOM PADA KELAS XI IPS SMAN 3 TUBAN

Jamilatuzzulfa^{1*}, Henny Sri Astuty²

^{1,2} Pendidikan Ekonomi, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: jamilazulfa031@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Kearifan Lokal Dengan Media Google Classroom Pada Kelas XI IPS SMAN 3 Tuban merupakan sebuah perencanaan pembelajaran yang dirancang khusus untuk mata pelajaran kewirausahaan yang mengandung nilai-nilai budaya yang ada di lingkungan sekitar sekolah menggunakan aplikasi google classroom untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan model 4-D Thiagarajan dan Semmel dengan non tahap penyebaran. Model ini memiliki 4 Tahap dalam penyelesaian masalah yaitu studi pendefinisian, perancangan, pengembangan dan desiminasi. Penelitian ini hanya akan menghasilkan sebuah perangkat pembelajaran yang di uji validasi oleh para ahli, dan belum sampai pada desiminasi. Dari hasil angket penelitian yang didapat dari para ahli materi, ahli desain, ahli bahasa dan ahli IT menyatakan dengan presentase ahli materi dengan interval skala likert 76,7% (layak), ahli desain dengan presentase interval skala likert 78,4% (layak), ahli IT dengan presentase interval skala likert 70% (layak) dan ahli bahasa dengan presentase interval skala likert 78,9% (layak). Penilaian para ahli dapat disimpulkan bahwa RPP siap digunakan dengan kelayakannya.

Kata Kunci: Perangkat pembelajaran, kewirausahaan, kearifan lokal, google classroom

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat mempengaruhi kehidupan dari berbagai bidang, akibatnya muncul persaingan untuk mengambil potensi yang dimiliki terlebih pada sumber daya manusia untuk menjaga eksistensi dari skill yang dimiliki pada pekerjaan yang digeluti [1]. Seperti halnya dalam dunia pendidikan, sekolah dituntut untuk mencetak generasi muda dengan lulusan yang berkompeten dalam bidangnya maupun bidang yang lainnya, bahkan nantinya akan mengantarkan mereka untuk bersaing di dunia kerja. Dalam hal ini perlu adanya kesesuaian tujuan pembelajaran dengan perangkat pembelajaran yang harus diterapkan pada siswa di sekolah. Bagian terpenting dalam proses pembelajaran yaitu bagaimana seorang pendidik dapat memberikan stimulus yang bagus untuk menarik respon kemampuan peserta didik dalam berpikir logis dan berargumentasi secara kritis pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada umumnya pembelajaran saat ini masih seperti pembelajaran terdahulu yang cenderung seorang pendidik hanya mementingkan isi dari perencanaan pembelajaran bukan sesuai dengan kompetensi pembelajaran yang telah

direncanakan. Sebagian besar konsentrasi peserta didik tidak fokus pada keberlangsungan proses pembelajaran, mereka merasa bahwa tidak harus disekolah tetapi di rumah juga bisa belajar kalau hanya memahami isi dari pembelajaran yang akan diajarkan. Tetapi yang diperlukan disini kompetensi yang memudahkan pemahaman peserta didik. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kewirausahaan kelas XI Ibu Luluk Setyorini, S.Sn di SMAN 3 Tuban diperoleh hasil bahwa pembelajaran yang sudah dilakukan kurang maksimal karena kurangnya efektifitas dan efisiensi dari perencanaan pembelajaran yang diberikan, sehingga membuat peserta didik kurang semangat dalam mengikuti pelajaran. Pasalnya peserta didik lebih fokus dengan pembelajaran *outdoor* daripada *indoor*. Mereka lebih senang berbaur dengan alam sekitar untuk mengembangkan seperti bahan mentah yang diolah menjadi nilai ekonomis ataupun seperti wisata alam dengan sejarah yang tersimpan didalamnya membuat mereka semakin giat dalam pembelajaran. Situasi ini berkaitan dengan adanya ilmu teknologi yang semakin berkembang tetapi dari pihak sekolah masih belum bisa menerapkan secara maksimal,

selama ini masih menggunakan media powerpoint dan video untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi yang diampu sehingga membuat kejenuhan para peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi di era pandemi yang kita alami sekarang lebih efektif dan efisien lagi jika pembelajaran dilakukan secara *online* agar peserta didik tidak hanya berdiam diri dirumah tanpa belajar. *Google classroom* merupakan trobosan aplikasi yang banyak digunakan pada era pandemi ini dengan berbagai macam tugas dan juga materi tetap bisa diberikan oleh pendidik kepada peserta didik.

Tujuan dari pengambilan judul ini bahwa masih banyak peserta didik yang berada di kota lebih cenderung nyaman dengan *gadget* yang mereka bawa daripada mendengarkan materi yang disampaikan oleh pendidik. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* bentuk eksperimen memodifikasi dari model 4-D Thiagarajan dan semmel [2] dengan non tahap penyebaran. Prosedur penelitian ini dibagi menjadi empat tahap yaitu studi pendefinisian, perancangan, pengembangan dan desiminasi. Tahap studi pendefinisian dimulai dengan observasi disekolah melihat kondisi peserta didik, kegiatan belajar mengajar dan perangkat pembelajaran yang digunakan. Setelah itu menganalisis K-13 mata pelajaran kewirausahaan yang akan dikembangkan dengan basis kearifan lokal yang ada di sekitar sekolah. Tahap perencanaan merupakan tahap menyusun materi. Materi ini diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan lalu dipadukan dengan kearifan lokal. Tahap pengembangan sebagai uji kelayakan perangkat pembelajaran ini. Perangkat ini di uji oleh pakar ahli pendidikan dan pengembangan lalu divalidasi oleh dosen pembimbing dan siap untuk diujikan. Tahap terakhir desiminasi ini tahap penggunaan produk yang dikembangkan dalam skala besar. Data karakter peserta didik diperoleh dari observasi *pre-test* dan *post-test*.

Dari permasalahan yang ada saya mencoba mengembangkan penelitian yang sudah ada dengan mengangkat judul “Validasi Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dengan Media Google Classroom Pada Kelas XI IPS SMAN 3 Tuban” disini tujuannya pendidik dituntut

untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang mudah difahami serta memberikan inovasi baru terhadap peserta didik dengan perpaduan kearifan lokal yang ada di sekitar lingkungan sekolah yang dikemas dengan pembelajaran melalui media aplikasi google classroom untuk meningkatkan semangat dan kefokusan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Development* untuk penyelesaian penyusunan pengembangan RPP pada pembelajaran kewirausahaan untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Tuban pada tahun ajaran 2019/2020 mulai bulan Mei - Juli. Data yang diambil dari hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli yang diolah dengan analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data deskriptif kuantitatif.

Data yang diperoleh pada penelitian ini dengan menggunakan rangkaian sebagai berikut [3]:

1. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti dalam mengambil data yang akan dimasukkan pada penilaian akhir dari suatu produk yang telah dibuat. Angket berisi beberapa pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti yang diberikan kepada para ahli untuk keberlangsungan validasi. Pertanyaan yang diberikan sesuai dengan para ahli dengan beberapa instrumen yang ingin dicapai oleh peneliti. Angket ini akan diberikan peneliti kepada para ahli yaitu ahli materi yang bertugas memvalidasi kesesuaian materi dan pengembangan RPP dengan teori yang berlaku, ahli bahasa yang bertugas memvalidasi susunan dan rangkaian pengembangan RPP yang baru, ahli desain yang bertugas memvalidasi hasil dari RPP dan ahli IT bertugas memvalidasi dari aplikasi pemanfaatan google classroom.

2. Studi Dokumenter

Studi dokumenter merupakan teknik pengumpulan data dengan menyerahkan bukti secara nyata yang berbentuk dokumen tertulis, gambar dan lain-lain. Dokumen ini akan diisi dengan gambar penilaian validasi RPP yang dilakukan oleh peneliti dengan para ahli.

Teknik penumpulan data dilakukan dengan menggunakan sumber data yang berbentuk angket yang telah disediakan oleh peneliti untuk ahli materi Luluk Setyorini, S.Sn dan Drs. Nuryono, M.Si, ahli bahasa Dr. Mu'minin, M.Pd dan Suantoko, S.Pd., M.Pd, ahli desain Dr. Djoko Apriono, M.Pd dan Ir. Hernik Pujiastutik, M.Pd dan ahli IT Andik Adi Suryanto, S.Kom., M.Kom dan Kresna Oktarianto, ST., MT. Data yang sudah diperoleh nantinya akan diolah peneliti dengan teknik analisis deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran pada era pandemi saat ini menerapkan pembelajaran dirumah aja dengan sistem *daring*. Adanya aplikasi yang memudahkan peserta didik dan pendidik untuk berkomunikasi tanpa harus melakukan tatap muka. Salah satunya dari aplikasi yang banyak digunakan yaitu *google classroom* yang menjadi salah satu tempat berkumpul pendidik dan peserta didik untuk melakukan pembelajaran. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti terhadap responden yaitu 4 ahli yang masing-masing ahli terdiri dari 2 orang responden. Hasil dari pembahasan pengembangan perangkat pembelajaran kewirausahaan berbasis kearifan lokal ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada kelas XI IPS SMAN 3 Tuban dengan beberapa pertimbangan yang diberikan oleh para ahli untuk di revisi dan kemudian diterapkan pada proses pembelajaran dalam sistem *daring*.

Tabel 1 Hasil angket ahli materi

No	Aspek	Validator		Jumlah Skor	%
		1	2		
1	Aspek Kelayakan materi	13	12	25	83,3% (layak)
2	Aspek kelayakan penyajian	14	14	28	70% (layak)
3	Aspek manfaat	16	15	31	77,5% (layak)
4	Aspek evaluasi	20	18	38	76% (layak)

Tabel 2 Hasil angket ahli desain

No	Aspek	Validator		Jumlah Skor	%
		1	2		
1	Aspek karakteristik	18	18	36	72% (layak)
2	Aspek organisasi	10	10	20	100% (layak)
3	Aspek daya tarik	9	12	21	70% (layak)
4	Aspek bentuk dan ukuran huruf	10	11	21	70% (layak)
5	Aspek konsistensi	4	4	8	80% (layak)

Tabel 3 Hasil angket ahli bahasa

No	Aspek	Validator		Jumlah Skor	%
		1	2		
1	Aspek bahasa	20	20	40	80% (layak)
2	Aspek penyajian bahasa	11	12	23	76,7% (layak)
3	Aspek kelayakan bahasa	12	12	24	80% (layak)

Tabel 4 Hasil angket ahli IT

No	Aspek	Validator		Jumlah Skor	%
		1	2		
1	Aspek Aplikasi	10	12	22	73,3% (layak)
2	Aspek Komunikasi	9	11	20	66,7% (layak)

KESIMPULAN

Pengembangan perangkat pembelajarana kewirausahaan pada rpp ini sangat memberikan bantuan untuk terlaksanakannya proses pembelajaran. Dalam hal ini rpp menjadi salah satu kunci dari kesuksesan proses pembelajaran. Dari hasil yang didapat peneliti dengan penilaian para ahli materi, ahli bahasa, ahli desain dan ahli IT menunjukkan kelayakan dari pengembangan rpp yang akan digunakan meskipun sedikit ada revisi dari beberapa komponen tetapi dengan penilaian skor mendapat kriteria layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rita, Endah., Prasetyo & Prima, Filia. 2010. Pengembangan perangkat pembelajaran berorientasi kewirausahaan untuk peningkatan berpikir kreatif minat berwirausaha dan hasil belajar siswa. *Jurnal FPMIPA IKIP PGRI SEMARANG*. Diakses pada tanggal 15 Mei 2020 pukul 06.15
- [2] Mannan, Nur., Sopyan, A & Sunarno. 2015. Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk mengembangkan karakter positif siswa SD. *Jurnal fisika, fakultas MIPA, UNNES*. Vol 2 Nomor 2 diakses pada tanggal 16 Maret 2020 pukul 08.40
- [3] Syaodih, Nana S. 2017. *Metode penelitian pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung