

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT TEMA KONFLIK SOSIAL DI KALANGAN REMAJA DENGAN PENDEKATAN CLIL DAN MODEL BERBASIS PROJEK

Kartika Candra Dewi[✉] dan Ida Zulaeha

SMA Negeri 2 Demak, Jawa Tengah, Indonesia

Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima :
September 2016
Disetujui :
Oktober 2016
Dipublikasikan :
November 2016

Keywords:

pengembangan perangkat pembelajaran; teks anekdot tema konflik sosial di kalangan remaja; pendekatan CLIL; model berbasis proyek

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik, menghasilkan karakteristik, menghasilkan perangkat, mengetahui keefektifan perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot. Langkah penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot tema konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek adalah *reasearch and development* (R & D) yang telah dimodifikasi dari yang dikemukakan Sugiono meliputi ; (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket kebutuhan, lembar uji validasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dikumpulkan dan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot tema konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek dinyatakan efektif.

Abstract

Purpose of this research is to develop interactive teaching material competence of The theme of social conflict among adolescents is a theme that is suitable for middle school students (SMA / SMK). Hopefully, with the theme of social conflict among adolescents with model-based project, learners will be easier to produce anecdotal text using their own language. The method used is the reasearch and development (R & D) proposed by Sugiono, include; (1) Potential and Problems, (2) data collection, (3) Design Products, (4) Design Validation, (5) Revised Design, (6) Trial Products, (7) Revised Product. The data collection is done by observation, interviews, questionnaires requirements, test sheets validation, and documentation. The data obtained were collected and analyzed using qualitative and quantitative descriptive effective highschool.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233
E-mail: kacandra@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Pemenuhan kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia diperlukan perangkat yang relevan agar memperoleh hasil yang optimal. Perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot tema konflik sosial di kalangan remaja dikembangkan memiliki tujuan menghasilkan karakteristik, menghasilkan perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot tema konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek.

Perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran (Zuhdan, 2011). Perangkat adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pencapaian kegiatan yang diinginkan. Wijaya (2011) mengungkapkan bahwa teks anekdot adalah pelanggaran, pelecehan, pelesetan, olok-olok, protes, pemberontakan, penjungkirbalikan, subversi, anarkisme, manipulasi, bahkan kudeta yang brutal, kurang ajar, semena-mena, seenak udel, tetapi diterima dengan baik. Tema konflik sosial di kalangan remaja dikarenakan adanya perbedaan-perbedaan pihak-pihak tertentu. Zulaeha (2016) mengemukakan bahwa konflik sosial terjadi akibat berbagai prasangka dan sebab, seperti prasangka-prasangka ras, suku, agama, keyakinan politik atau ideologi, dan lain sebagainya. Adapun sebab terjadinya konflik adalah ketidakadilan dalam akses pada sumber daya ekonomi dan politik. Ketidakadilan akses pada sumberdaya ekonomi dan politik ini dapat menambah berbagai prasangka yang sudah ada di antara kelompok-kelompok sosial. Perbedaan tersebut dibawa individu peserta didik dalam interaksi pembelajaran. Suparmin (2014) mengemukakan bahwa konflik merupakan suatu proses sosial di mana individu atau kelompok manusia berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan yang disertai ancaman dan kekerasan. Konflik sosial di kalangan remaja sering terjadi di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Kusumaningsih (2013) menerapkan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks merupakan pembelajaran yang ditekankan pada kurikulum 2013. Teks yang dibahas dalam penelitian ini adalah teks laporan hasil observasi, teks eksposisi, teks anekdot, teks prosedur kompleks, dan teks negoisasi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis teks dapat meningkatkan keterampilan berbahasa pada peserta didik.

Pendekatan CLIL pembelajaran tematik-integratif dalam Kurikulum 2013 merupakan perwujudan penerapan dari *Content Language Integrated Learning* (CLIL). Bonnet (2012) mengajukan 4C sebagai penerapan CLIL, yaitu *content, communication, cognition, culture (community/citizenship)* untuk pembelajaran berbasis teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Model pembelajaran dapat dipilih oleh guru sesuai dengan tujuan dalam pendidikan pada dasarnya merupakan pengelolaan dan pengembangan yang dilakukan terhadap komponen-komponennya (Rusman, 2012). Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model yang digunakan berisikan berisikan tentang pentingnya model pembelajaran berbasis proyek untuk menghasilkan suatu produk dengan kerja tim. Pembelajaran model berbasis proyek berkaitan dengan kurikulum, peserta didik, dan sekolah (Barge, 2010). Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, yaitu (1) penentuan pertanyaan mendasar, (2) menyusun pertanyaan produk, (3) menyusun jadwal, (4) monitoring, (5) menguji hasil, (6) evaluasi pengalaman.

METODE PENELITIAN

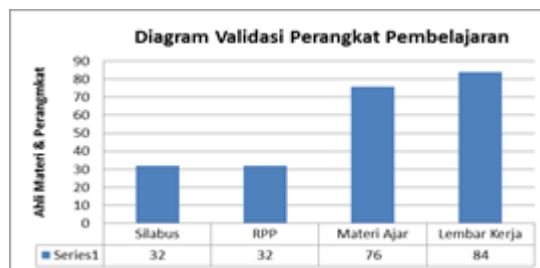
Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* menurut Sugiyono (2010) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan suatu produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut, maka diperlukan

penelitian untuk menguji keefektifan produk dengan modifikasi terdapat tujuh langkah dalam penelitian ini yaitu (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji coba produk diperoleh empat jenis data, yaitu (1) data validasi perangkat pembelajaran, (2) data *pre-test* dan *post-test*, (3) prinsip-prinsip pengembangan perangkat pembelajaran memproduksi teks anekdot tema konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek, (4) keberterimaan perangkat pembelajaran memproduksi teks anekdot tema konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek melalui uji efektifitas. Adapun penilaian hasil belajar guna mengukur aspek keterampilan peserta didik dan tingkat pemahaman konsep terhadap materi pembelajaran diperoleh saat uji coba lapangan. Penilaian keterampilan peserta didik dilakukan oleh observer dan guru pendamping dengan melihat aktivitas peserta didik saat melakukan kegiatan eksperimen, sedangkan tingkat pemahaman konsep peserta didik dinilai dengan mengerjakan LKPD.

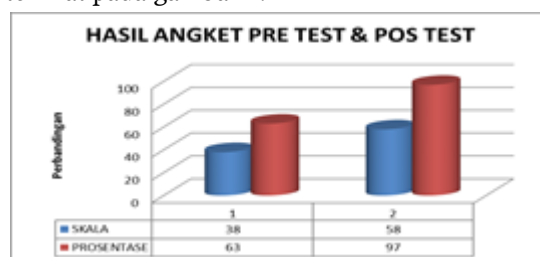
Berdasarkan rekapitulasi validasi perangkat pembelajaran dapatlah kita ketahui hasil untuk penilaian perangkat menurut ahli, sebagai berikut; (1) aspek silabus memiliki nilai rata-rata 31 atau prosentase sebesar 97% yang menunjukkan kriteria sangat layak, (2) aspek RPP memiliki nilai rata-rata 32 atau 100% yang menunjukkan kriteria sangat layak, (3) aspek materi ajar memperoleh nilai rata-rata 76 atau 100% yang menunjukkan kriteria sangat layak, dan (4) aspek lembar memperoleh nilai rata-rata 84 atau 100% yang menunjukkan kriteria sangat layak. (Gambar 1).



Gambar 1. Validasi Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan hasil data *Pos Test* pada bagian *multichoice* untuk ketercapaian hasil belajar dengan materi "Teks Anekdote" yang dilakukan sebelum adanya tindakan berupa pemanfaatan perangkat belajar, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik melaksanakan pembelajaran sebesar 58 dan memiliki rata-rata prosentase sebesar 97%. Dengan demikian dapat dilihat berdasarkan data, yaitu termasuk dalam skala 4 dengan kategori sangat efektif.

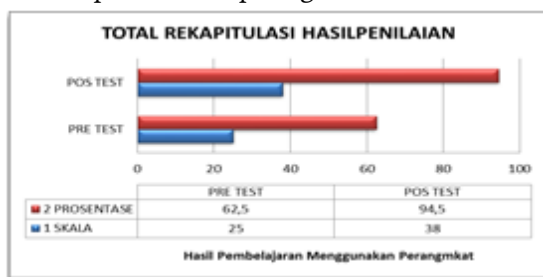
Hal ini menjadi indikator keefektifan pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat pembelajaran karena dapat menambah nilai ketercapaian yang signifikan. Hasil rekapitulasi tes pilihan ganda dengan menggunakan angket dengan penilaian berdasarkan skala likert, yakni pilihan rendah sampai maksimal, mulai nilai 1 sampai pilihan 4 dengan nilai tertinggi seperti terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil Angket *Pre Tes* dan *Pos Tes*

Berdasarkan hasil data dapat diketahui bahwa, pembelajaran menggunakan perangkat yang telah dikembangkan dan layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran memiliki nilai signifikan sebesar 0,113 dari sampel 40 siswa yang tersebar dari 2 sekolah yaitu, SMAN 2 Demak dan SMK NU Banat Kudus. Karena Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H0 diterima. Oleh karena dapat diambil keputusan bahwa dengan tingkat kepercayaan 95%, secara signifikan hasil pengujian perangkat pembelajaran memiliki

nikai efektifitas untuk keberhasilan pembelajaran siswa seperti terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Rekapitulasi Akhir Hasil Pretes dan Postes

SIMPULAN

Kebutuhan pengembangan perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot tema konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek, meliputi; (1) kebutuhan pengembangan silabus, (2) pengembangan RPP, (3) pengembangan materi dan media pembelajaran, dan (4) pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang diintegrasikan ke dalam model pembelajaran berbasis proyek

Perangkat ini sangat dibutuhkan guru dengan prosentase kebutuhan 85%, dan juga sangat dibutuhkan peserta didik dengan prosentase kebutuhan 92%.

Karakteristik perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan meliputi : (1) kompetensi teks anekdot dengan tema konflik sosial di kalangan remaja, (2) menggunakan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek berdasarkan pada pembelajaran membangun konteks, membentuk model teks, membangun teks bersama-sama, dan membangun teks secara mandiri langkah-langkah pembelajaran, melalui tahap; penentuan pertanyaan mendasar, mendesain produk, menyusun jadwal, memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman. (3) perangkat ini disusun berdasarkan Kurikulum 2013.

Perangkat yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa buku panduan yang mengikuti prosedur pengembangan dari Sugiono (2013) yang telah dimodifikasi menjadi tujuh

langkah, meliputi : (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk.

Adapun hasil validasi perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot tema konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek menurut ahli perangkat dan ahli materi layak digunakan. Kedua validator memberikan penilaian masing-masing perangkat, yaitu (1) silabus mendapat skor rata-rata 32,5 kategori layak, (2) RPP mendapat skor rata-rata 32,5 kategori layak, (3) materi dan media pembelajaran medapat skor rata-rata 85,5 kategori sangat layak, dan (4) LKPD mendapat skor rata-rata 84,5 kategori layak. Sementara itu, penerapan perangkat dengan model pembelajaran berbasis proyek mendapat skor rata-rata 24,5 kategori layak.

Hasil uji efektivitas perangkat pembelajaran ini, yaitu (1) sebelum menggunakan perangkat pencapaian kompetensinya 63% untuk pilihan ganda dan 70% untuk esai, (2) setelah menggunakan perangkat pencapaian kompetensinya meningkat menjadi 97% untuk pilihan ganda dan 92% untuk esai. Berdasarkan data tersebut ada peningkatan yang signifikan sebelum menggunakan perangkat dan setelah menggunakan perangkat. Dengan demikian perangkat ini terbukti efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Barge, S. 2010. *Principles of Problem and Project Based Learning* (PBL). Harvard University. <http://www.en.aau.dk/about-aau/aalborg-model-problem-based-learning>
- Bonnet, A. 2012. *Towards an Evidence Base for CLIL. How to Integrate Qualitative and Quantitative as well as Process, Product and Participant Perspectives in CLIL Research*. Vol 1(4) Universitas Hamburg. <http://www.icrj.eu/14/contents.html>
- Kusumaningsih, D. *Indonesian Teks Role as Draft Science in Curriculum 2013 : Assesment in Introduction Text Structure Strategies in an Indonesian Book*. Asian Journal of Social Sciences and Humanities. Vol 2 No 4 November 2013.

- Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Edisi Kedua. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparmin, R. dan Slamet, S. 2014. *Sosiologi Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial*. Surakarta: Mediatama.
- Wijaya, P. 2001. *Sang Teroris Mental dan Pertanggungjawaban Proses Kreatifnya*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Zuhdan, K.P. 2011. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas serta Menerapkan Konsep Ilmiah Peserta Didik SMP*. Tesis Program Pascasarjana UNY.
- Zulaeha, Ida. 2016. *Teori, Model, dan Implementasi Pembelajaran Menulis Kreatif*. Semarang: Unnes Press.