

**ANALISIS KARAKTERISTIK, GAYA BELAJAR, DAN KEMAMPUAN AWAL
PESERTA DIDIK MENERAPKAN DESAIN PEMBELAJARAN AUTHENTIK DAN
REAL WORLD ACTIVITIES DI SEKOLAH DASAR KOTA PADANG**

Oleh Abna Hidayati, Alwen Bentri, Eldarni

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peserta didik usia Sekolah Dasar guna mengembangkan desain pembelajaran authentic dan realworld activities yang merupakan model pembelajaran yang efektif diterapkan dalam pembelajaran blended yakni menggabungkan antara tatap maya dan tatap nyata. Permasalahan di lapangan menunjukkan bahwa 92% siswa bermasalah dan 38% kurang mendapat bimbingan guru dalam pembelajaran online.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian adalah siswa SD di Kota Padang. Sampel diambil 26 siswa SD yakni SD 25 Lubuk Lintah dan SD 06 Teluk Bayur yang mewakili populasi penelitian yakni berdasarkan karakteristik wilayah pinggir pantai dan pusat Kota Padang sebanyak 26 peserta didik. Instrumen pengumpulan data berupa angket dan lembar tes soal. Data diolah dengan manual dan menggunakan aplikasi SmartPLS untuk memperoleh hasil yang akurat. Selanjutnya analisis dipertajam dengan pendekatan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan dari sisi karakteristik siswa berdasarkan umur rata-rata anak berusia 10-11 tahun secara psikologis memiliki kemampuan berfikir kognitif konkret dan cenderung suka belajar dengan menggunakan media dan melakukan aktivitas pembelajaran langsung (authentic dan realworld). Data Kemampuan awal yang diperoleh dari pretest menunjukkan ketuntasan siswa dengan pembelajaran daring konvensional dibawah 50%. Analisis gaya belajar yang dilakukan dengan angket menunjukkan hubungan yang signifikan terkait gaya belajar visual dan kinestetik terhadap pembelajaran authentic yang bermakna bagi peserta didik. Hasil yang diperoleh signifikan yakni t hitung lebih besar dari t table dan alfa lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian disimpulkan berdasarkan analisis karakteristik, kemampuan awal dan gaya belajar perlu dikembangkan desain pembelajaran authentic dan realworld activities untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik usia sekolah dasar di Kota Padang.

Kata Kunci: Analisis, Kakteristik, Kemampuan Awal, Gaya Belajar, Authentic dan Realwold

1. Latar Belakang

Pengembangan desain pembelajaran authentic dan realAnalisis awal dilakukan untuk menjadi dasar dalam mengembangkan desain pembelajaran authentic dan relworld activities yang digunakan dalam pembelajaran online. Pengembangan desain pembelajaran authentic dan realworld activities merupakan satu solusi efektifnya pembelajaran di masa pandemic dan adaptasi new normal. Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia pada Semester Juni-Desember 2021 sudah mulai memberlakukan tatap muka terbatas. Pembelajaran dilakukan 50% tatap maya dan 50% tatap nyata di kelas (Detik. 2021). Pembelajaran daring yang dilaksanakan selama masa pandemic selama ini kurang berlangsung efektif. Hasil survey tentang pembelajaran online yang menyatakan bahwa 92% siswa bermasalah, dan 38%

mengaku kurang mendapat bimbingan guru, sisanya kurang sumber belajar, kurang fasilitas dan kurang didampingi orangtua sehingga tidak memahami pembelajaran (SMRC, 2020). Kondisi ini mengakibatkan hanya 60% siswa yang berhasil menguasai kompetensinya (kompasiana, 2020). Survey UNICEF untuk siswa di Indonesia juga mengungkapkan bahwa sebanyak 66 % siswa dari 40 ribu siswa di Indonesia tidak nyaman belajar online karena minimnya interaksi dengan guru dan mengaku tidak mencapai kompetensi yang diharapkan (SMRC, 2020). (BEKTAS, 2019)(Busadeea & Laosinchaib, 2013). Fenomena di lapangan menunjukkan nilai hasil belajar siswa masih rendah. Salah satunya karena peserta didik kurang terlatih untuk mengembangkan daya nalarnya dalam memecahkan permasalahan dan mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajarai dalam kehidupan nyata sehingga kemampuan berfikir kritis siswa kurang dapat berkembang dengan baik(Gurjar, 2020)(Roman et al., 2020). Di sekolah Dasar pada kurikulum 2013, yakni kurikulum yang diimplementasikan di Indonesia pendekatan pembelajaran menggunakan tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang memadukan materi dari berbagai bidang studi(Azizah et al., 2018)(Sari & Hidayati, 2018). Pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan dengan pertimbangan perkembangan pada anak khususnya usia SD masih bersifat holistik(Hidayati, 2018)(Stefaniak, 2020).

Pembelajaran yang sifatnya holistic tentu menyulitkan peserta didik dibelajarkan dengan mata pelajaran berbasis mata pelajaran yang secara terpisah, untuk itu penting mengintegrasikan semua aktivitas belajar siswa dengan kegiatan yang melibatkan semua indra belajar peserta didik. Untuk mengoptimalkan skill siswa dalam pembelajaran tematik terpadu perlu dilakukan kegiatan langsung pada obyek nyata, karena akan membantu siswa untuk berfikir melalui pengalaman belajarnya. Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang guru sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman bagi peserta didik. Pengalaman belajar yang lebih menunjukkan kaitan dengan unsur-unsur konseptual akan menjadikan proses belajar lebih efektif(Hidayati et al., 2020)(Muji et al., 2019).

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 06 Teluk Bayur diperoleh informasi terhadap pembelajaran tematik di kelas IV sekolah dasar pada tema 4 subtema 1 menunjukkan bahwa guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru saat ini cenderung melakukan aktivitas mengajar tanpa membuat desain rencana pembelajaran terlebih dahulu, walaupun membuat itupun setelah pembelajaran berlangsung sehingga kegiatan pembelajaran yang seharusnya terencana dengan baik menjadi tidak efektif dan berkualitas. Guru tidak mendesain dan merencanakan pembelajaran dengan baik, seperti guru tidak menggunakan media yang menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran. Kebanyakan kegiatan belajar mengajar masih menggunakan model desain pembelajaran konvesional dimana di dalamnya terdapat metode – metode belajar konvensional, yaitu guru berbicara atau menerangkan sementara siswa mendengarkan. Metode konvensional tidak begitu efektif, indikasinya terlihat dari nilai hasil belajar siswa masih rendah, hal ini menyebabkan siswa kurang terlatih untuk mengembangkan daya nalarnya dalam memecahkan permasalahan dan mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajarai dalam kehidupan nyata sehingga kemampuan berfikir kritis siswa kurang dapat berkembang dengan baik.

Pola pembelajaran di Indonesia, khusunya pada kurikulum 2013 menuntut keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan juga menuntut siswa untuk mengolah data yang diberikan

guru, akan tetapi pada prakteknya di lapangan proses pembelajaran yang kurang melibatkan keaktifan siswa. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru atau teacher centre yang 5 mengakibatkan terjadinya bentuk komunikasi satu arah yaitu guru kepada siswa saja, karena itu perlu adanya upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan mendesain terlebih dahulu apa saja kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan di dalam kelas. Kurang kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran dan menyajikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran hanya berupa konsep abstrak dan hafalan serta terkesan membosankan tanpa adanya inovasi. Pembelajaran yang terjadi hanya sebatas penerimaan informasi semata, tanpa adanya penekanan terhadap pengembangan kemampuan untuk menemukan sendiri, menganalisis, dan serta mencari solusi permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

3. Pendekatan Authentic dan Realword Activities di Sekolah Dasar

Pendekatan authentic dan Realworld activities merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan proses pembelajaran dapat didesain dengan konsep pembelajaran nyata di lapangan. Pembelajaran nyata dilakukan dengan aktivitas-aktivitas yang konkret dan real. Tujuan pendekatan pembelajaran authentic bermakna pendekatan pembelajaran yang dilaksanakan dalam situasi yang nyata. Tujuannya agar anak memperoleh kemampuan analitis dan crititikal thingking bagi peserta didik. Pembelajaran authentic mencoba merealisasikan konsep pembelajaran secara nyata dalam aktivitas pembelajaran siswa(Devine et al., 2020). Melalui pembelajaran authentic siswa dapat merasakan langsung makna pembelajaran yang dilakukan dengan mengoptimalkan proses interaksi yang nyata dengan pembelajar (Busaddea & Laosinchaib, 2013). Pembelajaran authentic dan real world yang dimaksud dalam penelitian ini adalah konsep pembelajaran yang mencoba mengintegrasikan konsep-konsep nyata yang berhubungan dengan pembelajaran dalam aktivitas belajar yang nyata(Devine et al., 2020)(Marull & Kumar, 2020). Pembelajaran seperti ini penting didesain agar siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan praktis dalam pembelajaran sehingga dapat menguasai kompetensi pembelajaran secara utuh. Dalam implementasinya desain pembelajaran authentic berupaya untuk mendesain pembelajaran sesuai situasi yang real. Konsepnya dalam penelitian ini guru dan orangtua saling berupaya melaksanakan pembelajaran sesuai dengan panduan dan desain yang sudah dipersiapkan.

4. Kemampuan Awal Peserta Didik

Kemampuan awal (Entry Behavior) merupakan kemampuan yang sudah diperoleh peserta didik sebelum peserta didik memperoleh pengetahuan baru yang sudah direncanakan. Pengetahuan awal ini merupakan pengetahuan atau keterampilan yang sudah dimiliki peserta didik yang telah diperolehnya sebelumnya baik melalui aktivitas pembelajaran maupun pengalaman lain di luar aktivitas pembelajaran di depan kelas. Dalam proses pembelajaran guru berupa memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh kemampuan akhirnya berdasarkan kemampuan awal yang telah diperoleh peserta didik. Kemampuan awal peserta didik dapat diperoleh melalui kegiatan

apperepsi yang dilakukan oleh peserta didik dan dapat juga diperoleh melalui tes pengetahuan awal peserta didik.

5. Gaya Belajar

6. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Data diperoleh melalui lembar observasi dan angket peserta didik. Peneliti dibantu observer berupa guru kelas. Sampel diambil 26 siswa SD yakni SD 25 Lubuk Lintah dan SD 06 Teluk Bayur yang mewakili populasi penelitian yakni berdasarkan karakteristik wilayah pinggir pantai dan pusat Kota Padang sebanyak 26 peserta didik. Instrumen pengumpulan data berupa angket dan lembar tes soal. Data diolah dengan manual dan menggunakan aplikasi SmartPLS untuk memperoleh hasil yang akurat. Selanjutnya analisis dipertajam dengan pendekatan kualitatif.

C. Hasil Pembahasan

Berdasarkan data diperoleh hasil analisis awal yang menunjukkan bahwa pentingnya desain pembelajaran authentic dan relaworld dikembangkan untuk meningkatkan kompetensi anak.

1. Analisis karakteristik peserta didik

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah menunjukkan bahwa peserta didik dapat dianalisis sebagai berikut:

Jenis Kelamin	Usia	Tahap Perkembangan	Gaya Belajar
14 laki-laki dan 12 perempuan	10-11 tahun	Konkret (7-11) Anak-anak yang berada dalam fase ini mulai dapat berfikir secara logis tetapi kemampuan berfikirnya sangat konkret. masalah kurang dibatasi oleh egosentrisme. Pemikiran abstrak tidak mungkin	a. Gaya belajar Visual Gaya belajar secara visual dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan melihat gambar, diagram, peta, poster, grafik, data teks seperti tulisan, dan sebagainya. b. Gaya belajar Kinestetik Gaya belajar untuk memperoleh informasi dengan melakukan gerakan, sentuhan, praktik atau pengalaman belajar secara langsung.

2. Analisis Kemampuan Awal Siswa

Hasil analisis kemampuan awal siswa menunjukkan.

Analisis kemampuan awal, peserta didik sebelum pembelajaran diberikan soal pretest, manfaat dari diadakannya pretest adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan. Dari hasil analisis pretest, peserta didik dari muatan pelajaran bahasa Indonesia yaitu persentase ketuntasan siswa hanya mencapai 45%. Hasil analisis pretest peserta didik dari muatan pelajaran IPA yaitu persentase ketuntasan hanya mencapai 32%, Hasil analisis prestes siswa pada muatan pelajaran SBDP mencapai 50%. Dengan mengetahui kemampuan awal siswa ini, guru akan dapat menentukan cara penyampaian pelajaran yang akan ditempuh nanti. Untuk lebih lengkapnya hasil dari pretest dapat dilihat pada table berikut:

Tabel. Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	Jumlah Siswa	Mata Pelajaran	Rata-Rata Nilai	Presentase	Keterangan
1		Bahasa Indonesia	73	45%	Dibawah ketuntasan
2		IPA	63	32%	Dibawah ketuntasan
3		SBDP	75	50%	Dibawah ketuntasan

3. Analisis Gaya Belajar Peserta Didik

Peneliti mengobservasi penggunaan gaya belajar peserta didik melalui tiga gaya belajar dengan menggunakan item angket yang bersifat tertutup.

Gaya Belajar Visual

Indikator	Ya	Tidak
Saya sering lupa jika hanya mendengarkan perintah tugas dari guru tanpa menulisnya		
Saya lebih suka membaca cerita daripada mendengarkan cerita		
Untuk menghapalkan materi saya lebih mudah dengan membacanya sendiri		
Sebelum UAS, saya membaca sekilas materi secara keseluruhan		
Saya senang belajar dengan mengamati peta konsep		
Saya kesulitan memahami materi pelajaran jika hanya mendengarkan penjelasan dari guru		
Saya senang belajar dengan melihat video pembelajaran yang ditanyangkan oleh guru di depan kelas		

Berdasarkan data di atas dari hasil observasi siswa diperoleh

Gaya Belajar Auditorial	Ya	Tidak
Saya kesulitan membaca materi ketika teman teman ramai di kelas		
Suara keributan mengganggu konsentrasi saya ketika mendengarkan penjelasan guru.		
Saya lebih mudah memahami penjelasan dari guru daripada membaca sendiri		
Saya lebih mudah memahami penjelasan dari guru daripada membaca sendiri		
Saya mengingat dengan baik pembicaraan teman dalam diskusi		
Saya senang berdiskusi dengan teman sebangku dalam mengerjakan tugas kelompok		
Saya senang berdiskusi dengan teman sebangku dalam mengerjakan tugas kelompok		
Saya lebih senang bercerita daripada harus menulis cerita		
Saya harus membaca berulang kali dengan keras untuk menghafalkan materi yang sedang dipelajari		

Berikut disajikan data mengenai gaya belajar audio

Berdasarkan data di atas, maka diperoleh informasi,... Kaitannya dengan pembelajaran authentic dan realworld activities, bahwa siswa dominan memiliki gaya belajar visual dan

Gaya Belajar Kinestetik	Ya	Tidak
Saya lebih suka bermain daripada menonton televisi		
Saya senang berdiskusi dan belajar kelompok bersama teman-teman		
Saya menggunakan jari untuk menemukan kata kata dalam bacaan		
Saya menggunakan jari sebagai petunjuk ketika membaca		
Saya menyentuh pundak teman ketika hendak mengajak berbicara		
Saya merasa bosan jika hanya duduk diam terlalu lama di dalam kelas		
Saya mengetuk-ketukan pulpen ketika mendengarkan penjelasan dari guru		

kinestetik, sehingga perlu dirancang pembelajaran yang sifatnya lebih banyak keterampilan.

Gaya Belajar Kinestetik

Visual	Auditori	Kinestetik
Gaya belajar dengan cara melihat sehingga mata memegang peranan penting. Gaya belajar secara visual dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan melihat gambar, diagram, peta, poster, grafik, data teks seperti tulisan, dan sebagainya	Gaya belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan memanfaatkan indra telinga. Oleh karena itu mereka sangat mengandalkan telinganya untuk mencapai kesuksesan belajar, seperti mendengarkan ceramah, radio, berdialog, berdiskusi dan sebagainya. Gaya Belajar ini menggambarkan preferensi terhadap informasi yang didengar atau diucapkan.	Gaya belajar kinestetik adalah cara belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan melakukan gerakan, sentuhan, praktik atau pengalaman belajar secara langsung. Gaya Belajar ini mengarah pada pengalaman dan latihan (simulasi atau nyata, meskipun pengalaman tersebut melibatkan modalitas lain. Hal ini mencakup demonstrasi, simulasi, video dan film dari pelajaran yang sesuai aslinya, sama halnya dengan studi kasus, latihan dan aplikasi.

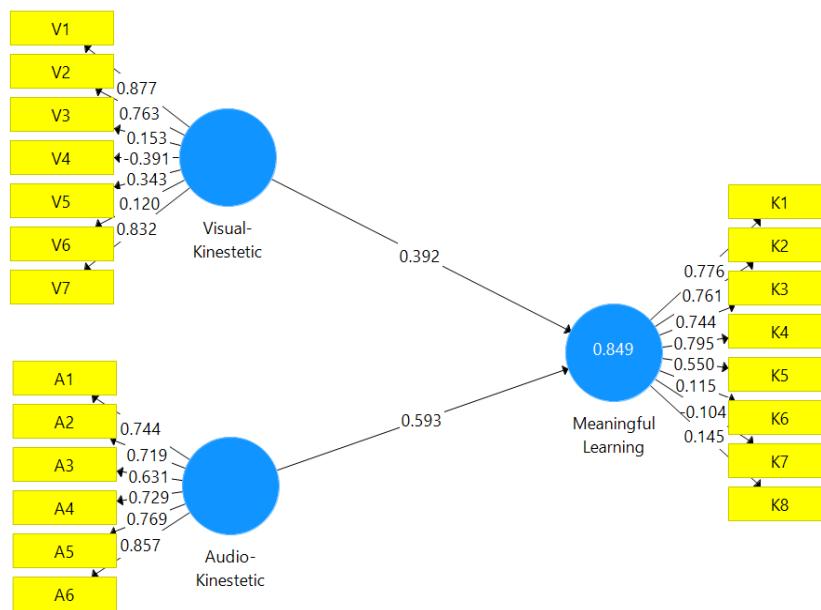
Berdasarkan data di atas, dapat dianalisis mengenai gaya belajar sebagai berikut:

Berdasarkan data diperoleh

Indikator	Audio-Kinestetik	Meaningfull Learning	Visual-Kinesthetic
A1	0,744		
A2	0,719		
A3	0,631		
A4	0,729		
A5	0,769		
A6	0,857		
K1		0,776	
K2		0,761	
K3		0,744	
K4		0,795	
K5		0,550	
K6		0,115	
K7		0,104	
K8		0,145	
V1			0,877
V2			0,763
V3			0,153

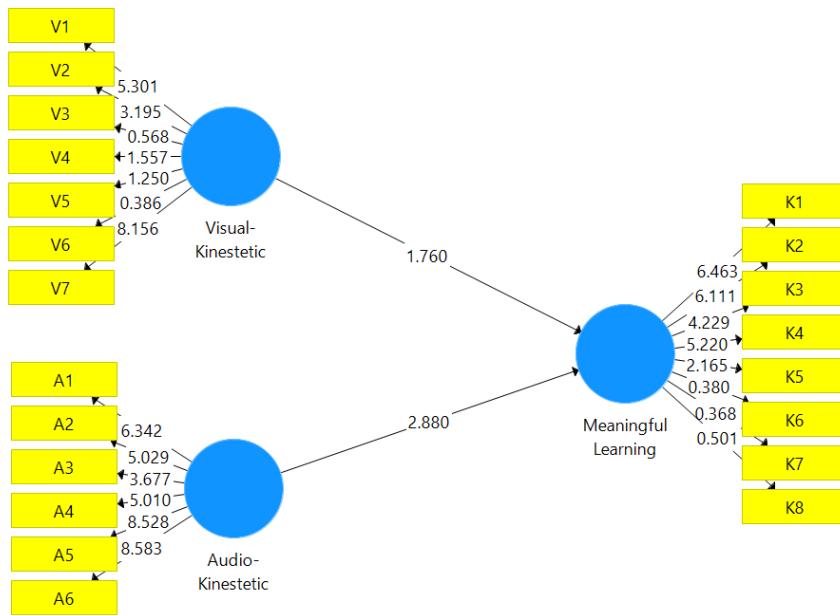
V4			0,391
V5			0,343
V6			0,120
V7			0,832

Data sebagai terlihat pada grafik sebagai berikut:



Reliabilitas

	Cronbach	Rho_A	Composite	Average
Audio-Kinesthetic	0,838	0,846	0,881	0,554
Meaningfull Learning	0,630	0,788	0,730	0,339
Visual Kinestetik	0,293	0,799	0,610	0,336



	Original	Sample	Standart	T-Statistic	P Values
Audio- Kinesthetic	0, 593	0,607	0,206	2,880	0,004
Visual-Kinesthetic	0,392	0,378	0,233	1,760	0,079

7. Penutup
8. Ucapan Terima Kasih
9. Daftar
10. Rujukan

Azizah, M., Sulianto, J., & Cintang, N. (2018). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian PendidikanA & A (Semarang)*, 35(1), 61–70. <https://doi.org/10.15294/jpp.v35i1.13529>

BEKTAS, M. (2019). Examining the Teacher Candidates' Metaphorical Perceptions related to the Notion of Authentic Learning. *International Online Journal of Educational Sciences*, 11(2), 81–99. <https://doi.org/10.15345/ijoes.2019.02.006>

Busadeara, N., & Laosinchaib, P. (2013). Authentic problems in high school probability lesson: Putting research into practice. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 2043–2047. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.162>

Devine, J. L., Bourgault, K. S., & Schwartz, R. N. (2020). Using the Online Capstone Experience to Support Authentic Learning. *TechTrends*, 64(4), 606–615. <https://doi.org/10.1007/s11528-020-00516-1>

- Gurjar, N. (2020). Leveraging Social Networks for Authentic Learning in Distance Learning Teacher Education. *TechTrends*, 64(4), 666–677. <https://doi.org/10.1007/s11528-020-00510-7>
- Hidayati, A. (2018). Analysis of the factors affecting the effectiveness of character-based instructional video implementation to early childhood education in Padang. *Journal of Counseling and Educational Technology*, 1(1), 14–17. <https://doi.org/10.32698/051>
- Hidayati, A., Efendi, R., & Saputra, A. (2020). The quality of digital literation early childhood education teachers based on Unesco standards. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(3), 3514–3517.
- Marull, C., & Kumar, S. (2020). Authentic Language Learning through Telecollaboration in Online Courses. *TechTrends*, 64(4), 628–635. <https://doi.org/10.1007/s11528-020-00488-2>
- Muji, A. P., Bentri, A., Suryana, D., Yaswinda, Yulastri, A., Amir, A., Hidayati, A., & Hidayat, H. (2019). The effectiveness of the implementation of lesson plans based on entrepreneurial values in the kindergarten. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(12), 121–128.
- Roman, T. A., Callison, M., Myers, R. D., & Berry, A. H. (2020). Facilitating Authentic Learning Experiences in Distance Education: Embedding Research-Based Practices into an Online Peer Feedback Tool. *TechTrends*, 64(4), 591–605. <https://doi.org/10.1007/s11528-020-00496-2>
- Sari, D. P., & Hidayati, A. (2018). *Effect OF PJBL Model And Premery Knowledge On Critical Thingkin Skills Of Grade IV Students of Kartika Elementery School 1-11 Kota Padang*. 1(1), 205–210.
- Stefaniak, J. (2020). A Systems View of Supporting the Transfer of Learning through E-Service-Learning Experiences in Real-World Contexts. *TechTrends*, 64(4), 561–569. <https://doi.org/10.1007/s11528-020-00487-3>