

MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PROFESI GURU PPG

(Untuk Menghasilkan Guru Professional Yang
Berkarakter)

Dr. H. Darmawang, M.Kes,
Prof. Dr. rer. nat. H. Muharram, M.Si,
Prof. Dr. Ir. H. Gufran Darma Dirawan, M.EMD,
Ahmad Zaki, S.Si., M.Si



Badan Penerbit UNM

**MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PROFESI
GURU PPG** (Untuk Menghasilkan Guru Profesional
yang Berakarakter)

Hak Cipta @ 2022 oleh H. Darmawang, dkk

Hak cipta dilindungi undang-undang
Cetakan pertama Mei 2022

Diterbitkan oleh **Badan Penerbit UNM**
Gedung Perpustakaan Lt. 1 Kampus UNM Gunungsari
Jl. Raya Pendidikan 90222
Tlp./Fax. (0411) 865677 / (0411) 861377
Email: badanpenerbit@unm.ac.id &
badanpenerbitunm@gmail.com
Website: badanpenerbit.unm.ac.id
Layouter & Desain Cover: Muhammad Rafli Pradana, S.Ds.
(Badan Penerbit UNM)

ANGGOTA IKAPI No. 011/SSL/2010
ANGGOTA APPTI No. 006.063.1.10.2018

***Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk
apapun tanpa izin tertulis dari penerbit***

iv, 108 hlm; 23 cm

ISBN 978-623-387-067-2

PRAKATA

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan seru sekalian alam. Tiada sekutu bagi-Nya dan kepunyaan-Nyalah apa yang ada di langit, di bumi, dan yang ada di antara keduanya. Tidak akan terjadi suatu peristiwa kecuali atas Izin-Nya. Salam dan salawat atas junjungan Nabiullah Almustafa Muhammad SAW, keluarga dan dzurriahnya, para sahabat dan pengikutnya yang tetap istiqomah hingga hari kiamat.

Syukur Alhamdulillah, penulisan buku ini dapat diselesaikan dengan tepat pada waktu sesuai jadwal yang telah direncanakan. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya tim peneliti haturkan kepada semua pihak atas segala bantuan sehingga tim penyusun dapat menyelesaikan buku ini.

Adapun tujuan penulisan buku ini adalah unuk memperoleh gambaran hasil pengembangan model pembelajaran pendidikan profesi guru regular untuk menghasilkan guru professional yang berkarakter. Selain itu melalui buku ini diharapkan pula untuk dapat mengetahui deskriptif hasil belajar mahasiswa yang diberikan pembelajaran hasil pengembangan model pembelajaran pendidikan profesi guru pada kelas eksperimen dan mengetahui deskriptif hasil belajar mahasiswa pendidikan profesi guru yang diberikan pembelajaran langsung pada kelas control. Penulis juga bertujuan agar melalui buku ini dapat mengetahui keefektifan hasil pengembangan model pembelajaran pendidikan profesi guru dalam pembelajaran pendidikan profesi guru di LPTK serta mengetahui pendapat mahasiswa peserta pendidikan profesi

guru terhadap hasil pengembangan model pembelajaran pendidikan profesi guru.

Adapun manfaat yang diharapkan penulis melalui buku ini yakni dapat dijadikan bahan studi lanjutan yang relevan dan sebagai bahan kajian kearah pengembangan. Buku ini juga dapat dijadikan bahan bacaan untuk menambah wawasan mengenai pembelajaran diperguruan tinggi. Lebih lanjut penulis berharap agar bagi pemerintah buku ini dapat dijadikan sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran diperguruan tinggi dan bagi pembaca ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan bacaan dan menjadi perbandingan bagi pembaca yang sedang melakukan penelitian. Dan terkhusus bagi tim penulis, buku ini dapat dijadikan bahan untuk melakukan penulisan karya ilmiah lebih lanjut yang relevan.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada tim peneliti dibalas oleh Allah SWT dengan amal jariah, dan semoga laporan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang maksimal kepada segenap pembacanya.

Makassar, 2022

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

PRAKATA	i
DAFTAR ISI	iii
BAB I MODEL PEMBELAJARAN PPG DAN MASALAHNYA	1
BAB II MODEL-MODEL PEMBELAJARAN	5
A. Definisi dan Unsur-unsur Model Pembelajaran	5
B. Pembelajaran Pendidikan Profesi Guru (PPG)	16
C. Model Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>)	26
D. Model Penelitian Pengembangan	34
BAB III Hasil Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Profesi Guru yang Berkarakter	43
BAB IV Implementasi Model Pembelajaran Pendidikan Profesi Guru yang Berkarakter	61
BAB V Pengembangan Model Pembelajaran PPG yang Berkarakter	95
BAB VI Efektifitas Model Pembelajaran PPG yang Berkarakter	99
BAB VII Respon/Tanggapan Mahasiswa Peserta PPG terhadap Pengembangan Model Pembelajaran PPG yang Berkarakter	101

BAB VIII KESIMPULAN	103
DAFTAR PUSTAKA	105

BAB I

MODEL PEMBELAJARAN PPG DAN MASALAHNYA

Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat (3) yang telah diamandemen, menyatakan bahwa Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang. Untuk mewujudkan amanat tersebut, Pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan, antara lain Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, UU Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dan Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008 tentang Guru.

Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan wilayah yang sangat luas dan heterogen baik secara geografis maupun sosiokultural, memiliki berbagai permasalahan pendidikan, terutama pada daerah yang tergolong terdepan, terluar, dan tertinggal. Permasalahan pendidikan antara lain masalah kekurangan jumlah guru (*shortage*), distribusi guru tidak seimbang (*unbalanced distribution*), kualifikasi guru di bawah standar (*under qualification*), kompetensi guru yang masih rendah (*low competencies*), serta ketidaksesuaian antara kualifikasi pendidikan dan bidang yang diampu (*mismatched*). Permasalahan lainnya adalah angka putus sekolah yang masih relatif tinggi, angka partisipasi sekolah yang rendah, sarana prasarana yang belum memadai, dan infrastruktur untuk kemudahan akses pendidikan yang terbatas.

Sebagai bagian dari Negara Kesatuan Republik Indonesia, perlu dikelola secara khusus dan sungguh-sungguh, terutama dalam mengatasi permasalahan-permasalahan pendidikan tersebut agar dapat maju bersama dan sejajar dengan daerah lain. Oleh karena itu, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi menaruh perhatian khusus terhadap pendidikan, mengingat daerah ini memiliki peran strategis dalam memperkuat ketahanan nasional dan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Program Pendidikan Profesi Guru (PPG), program-program tersebut merupakan sebagian jawaban untuk mengatasi berbagai permasalahan pendidikan Menurut UU No 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Profesi merupakan pendidikan tinggi setelah program Sarjana yang mempersiapkan peserta memiliki pekerjaan dengan persyaratan keahlian khusus. Dengan demikian, program PPG adalah program pendidikan yang diselenggarakan bagi lulusan S-1 Kependidikan dan S-1/D-IV Non-Kependidikan yang memiliki bakat dan minat menjadi guru agar mereka dapat menjadi guru profesional setelah mereka memenuhi syarat-syarat tertentu sesuai dengan standar nasional pendidikan dan memperoleh sertifikat pendidik.

Tujuan program PPG, seperti yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 87 Tahun 2013 (sebagai pengganti Permendiknas No 8 Tahun 2009) adalah menghasilkan calon guru yang memiliki kompetensi dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran, menindaklanjuti hasil penilaian, melakukan pembimbingan, dan pelatihan peserta didik serta melakukan penelitian, dan mampu mengembangkan profesionalisme secara berkelanjutan.

Model pembelajaran PPG yang digunakan masih belum mampu menghasilkan guru profesional sesuai dengan yang diharapkan. Masih perlu penambahan pengetahuan dan pengembangan model yang lebih baik. Oleh karena itu sesuai dengan analisis kebutuhan mengenai standar kompetensi lulusan PPG, dibutuhkan adanya pengembangan model pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka ide penelitian yang dikaji yaitu Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Profesi Guru (PPG) untuk Menghasilkan Guru Profesional yang Berkarakter.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada beberapa paragraf di atas, maka didapati uraian masalah seperti bagaimana hasil pengembangan model pembelajaran pendidikan profesi guru regular untuk menghasilkan guru profesional yang berkarakter , kemudian bagaimana gambaran deskriptif hasil belajar mahasiswa yang diberikan pembelajaran hasil pengembangan model pembelajaran pendidikan profesi guru pada kelas eksperimen, dan bagaimana gambaran deskriptif hasil belajar mahasiswa pendidikan profesi guru yang diberikan pembelajaran langsung pada kelas control ?

Tak hanya itu berdasarkan observasi awal juga didapati berbarapa pertanyaan seperti apakah hasil pengembangan model pembelajaran pendidikan profesi guru efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan profesi guru di LPTK dan bagaimana pendapat mahasiswa peserta pendidikan profesi guru terhadap hasil pengembangan model pembelajaran pendidikan profesi guru?

BAB II

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN

A. DEFINISI DAN UNSUR-UNSUR MODEL PEMBELAJARAN

Pengertian model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No.103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pasal 2.

Secara umumnya, model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Definisi singkat lainnya yaitu suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran bisa juga diartikan sebagai seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran sendiri memiliki makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau sekedar prosedur pembelajaran.

Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang sangat kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya. Beberapa contoh model-model pembelajaran diantaranya adalah ceramah, diskusi, demonstrasi, studi kasus, bermain peran (role play) dan lain

sebagainya yang bisa diterapkan. semuanya memiliki kelemahan dan kelebihan masing masing.

Model pembelajaran yang baik dan tepat adalah model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran bahan kajian atau pokok bahasan atau sub pokok bahasan tertentu dengan menggunakan waktu dan dana yang tak begitu banyak serta mendapatkan siswa mendapatkan hasil yang maksimal.

Menurut Dahlan, Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pengajaran dan memberi petunjuk pada pengajar di kelas dalam setting pengajaran atau setting lainnya. Tiap model mengajar yang dipilih haruslah mengungkapkan berbagai realitas yang sesuai dengan situasi kelas dan macam pandangan hidup, yang dihasilkan dari kerjasama guru dan murid.

Menurut Amin Suyitno, Mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan guru agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien.

Menurut Syafaruddin, Irwan Nasution, model pembelajaran adalah deskripsi dari lingkungan pembelajaran yang bergerak dari perencanaan kurikulum, mata pelajaran, bagian-bagian dari pelajaran untuk merancang materi pelajaran, buku latihan kerja, program, dan bantuan kompetensi untuk program pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah bantuan alat-alat yang mempermudah siswa dalam belajar. Jadi, keberadaan model pembelajaran berfungsi membantu siswa memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir dan pengertian yang diekspresikan mereka.

Menurut Supriyono, sebuah model pembelajaran adalah sebuah rencana atau pola yang mengorganisasi pembelajaran dalam kelas dan menunjukkan cara penggunaan materi pembelajaran.

Menurut Joyce dalam Trianto, Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran.

Menurut Syaiful Sagala, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Menurut Joyce, *"Each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives"* yang maksudnya bahwa setiap model mengarahkan kita dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran

Menurut Slavin, model pembelajaran adalah suatu acuan kepada suatu pendekatan pembelajaran termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaanya.

Menurut Trianto, model pembelajaran merupakan pendekatan yang luas dan menyeluruh serta dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya), dan sifat lingkungan belajarnya.

Sebagai tenaga pengajar (dosen dan guru) harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Karena itu dalam memilih model pembelajaran, tenaga pendidik harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan

pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajara dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa.

Tenaga pengajar diharapkan memiliki motivasi dan semangat pembaharuan dalam proses pembelajaran yang dijalaninya. Menurut Sardiman A. M. (2004: 165), guru yang kompeten adalah guru yang mampu mengelola program belajar-mengajar. Mengelola di sini memiliki arti yang luas yang menyangkut bagaimana seorang guru mampu menguasai keterampilan dasar mengajar, seperti membuka dan menutup pelajaran, menjelaskan, bervariasi media, bertanya, memberi penguatan, dan sebagainya, juga bagaimana guru menerapkan strategi, teori belajar dan pembelajaran, dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif.

Bell (1981) menyatakan, "a teaching/learning model is a generalized instructional process wich may be used for many different in a variety of subjects".

Berdasarkan kutipan tersebut dapat dikatakan bahwa suatu model pembelajaran secara umum dapat diterapkan pada berbagai disiplin/mata kuliah. Hal ini tidak berarti bahwa suatu model pembelajaran cocok untuk setiap topik dalam suatu mata kuliah. Joyce, Weil dan Showers (1992: 43) mengemukakan pengertian model pembelajaran sebagai berikut.

"A model of teaching is a plan or pattern that we can use to design face-to-face teaching in class rooms or tutorial setting and to shape instructional materials-including books, films, tapes, computer-mediated program, and curricula (long term courses of study). Each model guides us as we design instructional to help students achieve various objectives."

Selanjutnya Joyce, Weil dan Calhoun (2009: 6, 24) mengemukakan definisi ini dalam bahasa yang lebih elegan sebagai berikut:

Models of teaching are really models of learning. Model of teaching is a description of a learning environment, including our behavior as teachers when that model is used. These models have many uses, ranging from planning lesson and curriculums to designing instructional materials, including multimedia programs.

Menurut pengertian tersebut, model pembelajaran merupakan petunjuk bagi guru atau dosen dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran.

Model pembelajaran menurut Eggen & Kauchak (1988), sebagai suatu strategi perspektif pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Arends (1997), suatu model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan dan juga mengacu pada lingkungan pembelajaran dan manajemen kelas.

Model pembelajaran yang dikemukakan Arends (1997) memiliki empat ciri, yakni 1) rasional teoretis yang bersifat logis yang bersumber dari pengembangannya, 2) dasar pemikiran tentang tugas pembelajaran yang hendak dicapai dan bagaimana siswa belajar untuk mencapai tujuan tersebut, 3) aktivitas mengajar dosen yang diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif, dan 4) lingkungan belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

Shambaugh (1999: 126), Rather (2006, 26) dan Joyce, Weil, & Calhoun (2009: 89-101) mendeskripsikan model pembelajaran atas empat unsur utama sebagai berikut:

1. Orientasi model berupa sasaran dan asumsi
2. Komponen Model Pembelajaran
 - a. Syntax (struktur model)
 - b. Sistem sosial
 - c. Prinsip reaksi
 - d. Sistem Pendukung
3. Aplikasi Model
4. Efek instruksional dan Nurturant dari Model

Selanjutnya Rather (2006, 26-27) menjelaskan masing-masing unsur sebagai berikut:

Orientasi Model

Aspek-aspek yang merupakan orientasi pada model adalah (a) Sasaran model; (b) Asumsi Teoritis dari Model, dan (c) Prinsip dan konsep utama lainnya dari model.

Komponen Model

Model pembelajaran memiliki empat komponen, masing-masing sebagai berikut:

(a). Sintaks

Sintaks atau struktur model berarti detail deskripsi dari model dalam aksi. Setiap model memiliki beberapa fase dan aktivitas yang diatur kedalam sederatan ketetapan. Dengan mengetahui syntax dari suatu model pembelajaran, maka pekerjaan pendidik menjadi mudah. Pendidik akan mengetahui bagaimana memulai dan memproses lebih lanjut untuk mencapai tujuannya.

(b). Prinsip Reaksi

Setiap model memiliki prinsip reaksi yang menjadi perhatian pendidik. Pendidik akan mengetahui bagaimana harus bereaksi pada respons/aktivitas peserta didik. Sebagai contoh, selama proses pembelajaran, pendidik memberi pertanyaan pada peserta didik untuk memperoleh responsnya. Bagaimana guru akan bereaksi pada respons siswa? Bagaimana dia menerima respons yang benar dan bagaimana menolak respons yang salah dengan tidak putus asa.

Keseluruhan proses pembelajaran memiliki empat tahap utama, yaitu *objectives*, *entry behavior of the learners*, *the instructional process*, dan *assessment of the outcomes*. Keempat tahap ini masing-masing saling terkait dan saling bergantung. Dalam pelaksanaan tahapan ini pendidik berhubungan dengan peserta didik, yang menerima atau menolak respons peserta didik.

Pendidik juga harus melihat bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model, peserta didik harus secara aktif dilibatkan. Untuk itu, pendidik haruslah sangat hati-hati. Hanya melalui pemahaman yang baik antara guru dan yang diajar, maka keterlibatan aktif dari peserta didik dengan cara yang bermanfaat adalah mungkin terjadi. Disamping itu, ikut terlibat dalam proses pembelajaran juga merupakan nilai yang baik sekaligus kepedulian bagi pendidik.

(c). Sistem Sosial

Model pembelajaran juga terkait dengan hubungan antara pendidik dan yang di ajar. Peran interaktif antara keduanya sangat penting. Perbedaan peran interaktif mendorong munculnya beberapa jenis keterkaitan dan pertalian sosial yang pada akhirnya menumbuhkan dan menciptakan efisiensi sosial.

Dalam beberapa model, guru mendominasi keseluruhan proses pembelajaran yang berpusat padanya. Secara langsung atau tidak langsung pendidik mencoba mempengaruhi peserta didik. Dalam beberapa model lain, peserta didik yang memegang posisi kunci. Tetapi dalam beberapa keadaan, pertalian hubungan yang baik adalah mengembirakan.

(d). Sistem Pendukung

Setiap model pembelajaran memiliki sistem pendukung yang berkontribusi kearah kesuksesan model tersebut. Sistem pendukung lingkungan kelas yang pantas atau tepat untuk model. Fungsi-fungsi model dengan cara itu bergerak pada suasana tersesbut yang akan mendukung model lebih lanjut dan membuat berfungsi lebih baik. Jadi sistem pendukung setiap model membangun kesuksesannya.

Aplikasi Model

Dalam setiap model pembelajaran, aplikasi merupakan unsur pemting. Ketidak hadiran unsur pokok ini, model pembelajaran bisa saja tidak memberikan efektivitas. Unsur ini menggambarkan aspek aplikasi dari model dimana peserta didik dapat menerapkan pelajarannya dalam situasi yang lain. Unsur aplikasi dari model menyediakan informasi tentang

penggunaan model dalam kelas. Kadang-kadang informasi ini merupakan ilustrasi dari berbagai area mata pelajaran, suatu panduan untuk mengadaptasi tingkatan umur atau untuk merancang kurikulum, atau saran-saran untuk mengkombinasikan model tersebut dengan model pembelajaran lainnya.

Efek Instruksional dan Nurturan

Efek instruksional adalah efek langsung dari lingkungan pembelajaran dalam model, sedangkan efek nurturant adalah efek taklangsung dari lingkungan pembelajaran dalam model. Dalam Linda S. Behar-Horenstein (2003) dijelaskan bahwa setiap model pembelajaran mempromosikan efek instruksional dan nurturant. Efek instruksional merujuk pada perubahan dalam basis kecakapan (*skill*) atau basis pengetahuan. Efek nurturant merujuk pada perkembangan non instruksional seperti perubahan kebiasaan, persepsi tentang diri sendiri, dan sebagainya, juga termasuk perkembangan sosial atau emosional. Semua model dicirikan oleh fase-fase instruksi, struktur kelas, dukungan instruksional, dan peraturan guru dan peraturan siswa. Setiap model, merupakan *Tipe* praktek instruksional (tergambarkan bagaimana instruktur mendemonstrasikan pembelajaran sesuai yang diharapkan). Merupakan *Derajat* dimana lingkungan pembelajaran adalah instruktur-atau berpusat pada siswa juga terspesifikasi. Merupakan *Cara* dimana bukuteks dan perangkat pembelajaran lainnya yang digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan peserta didik juga tergambarkan. Berbagai peraturan yang instruktur asumsikan, yaitu *authoritarian*, *facilitator*, atau *coach* juga terspesifikasikan. *Tanggungjawab* bahwa peserta didik diharapkan untuk berdemonstrasi ketika pembelajaran juga tergambarkan.

Walaupun model menyediakan suatu cetak biru, struktur, dan arah pembelajaran, mereka bukan substitusi untuk instructor yang kurang memerlukan pengetahuan subject matter, kreativitas, dan kecakapan interpersonal. Tidak ada model yang efektif untuk setiap peserta didik. Instructor perlu model-model. Menggunakan berbagai model yang luas mengangkat kemampuan peserta-didik untuk menuju pada jenis-jenis pembelajaran yang berbeda. Model merupakan instruksional yang kuat untuk pembelajaran yang secara virtual menysihkan perbedaan gender, ras/etnik, dan status sosial ekonomi antar peserta didik. Walaupun instructor tidak dapat mengontrol pembelajaran, model pembelajaran menyediakan struktur yang dapat mengubah kemungkinan bahwa peserta didik akan belajar sesuatu. (Joyce & Weil, 1996). Joyce dan Calhoun (1996) mengklasifikasi kedalam model-model ini kedalam empat keluarga *information processing, social, personal, and behavioral systems approaches*.

Keluarga pemrosesan informasi dari model (*The information processing family of models*) digunakan untuk mengangkat kemampuan mahasiswa memahami informasi baru ketika pembelajaran. Model-model ini membantu mahasiswa memperoleh and mengorganisasikan informasi, mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah, memperelajari konsep-konsep baru, dan mengkonstruksi pengetahuan.

Keluarga sosial dari model (*The social family of models*) digunakan untuk kengkapitalisasi sinerhi interaksi kelompok untuk membangun komunitas pembelajaran ketika menggunakan strategi inkuiri kelompok dan strategi pemecahan masalah. Mahasiswa belajar bagaimana berpartisipasi dalam proses demokrasi, mengkonstruksi pengetahuan, dan bagaimana menggunakan kesadaran

personalnya serta nilai sosialnya pada isu yang dialamatkan. Model-model social direkomendasikan ketika pembelajaran pada mahasiswa menggunakan saintifik, social, atau pengetahuan relevan lainnya dalam pengambilan keputusan tentang situasi yang memiliki implikasi personal, social atau politik.

Keluarga personal dari model (*The personal family of models*) digunakan untuk membentuk pengalaman pembelajaran yang bertujuan untuk mengangkat kapasitas mahasiswa pada aktualisasi diri, kesadaran diri, dan otonomi. Model-model ini cocok untuk aktivitas pembelajaran dimana mahasiswa ditanya untuk merefleksikan berdasarkan sasarannya sendiri.

Keluarga perilaku dari model (*The behavioral family of models*) digunakan untuk membantu mahasiswa mengembangkan penguasaan tambahan dari pengetahuan baru. Model-model perilaku lebih praktis ketika tugas-tugas awal mahasiswa harus menambahkan pengetahuan baru dan sasaran pembelajaran dikuasai (Joyce, Weil, & Calhoun, 2000). Mahasiswa juga didukung untuk mengadaptasi perilakunya dalam membuat perubahan yang akan membawa ke outcome yang diinginkan.

Secara eksplisit menggunakan model pembelajaran dapat mengakselerasi pembelajaran peserta didik, mendorong untuk meningkatkan pencapaian akademik dan meningkatkan kapasitas dan fasilitas dalam pembelajaran, (Joyce & Calhoun, 1996; Joyce, Weil, & Calhoun, 2000). Ketika peserta didik mendaftar strategi-strategi pembelajaran yang digunakan, mereka dapat menyempurnakan tipe-tipe belajar yang efektif. Menggunakan susunan model pembelajaran menolong untuk menjamin bahwa peserta didik menerima pengalaman

pembelajaran yang mempromosikan pembelajaran melalui berbagai domain perasaan dan proses. Menggunakan berbagai model pembelajaran yang lebih dengan style peserta didik dan menguatkan peserta didik untuk mengembangkan kecakapan dalam stylenya sendiri (McCarthy, 1990; 2000). Perencanaan pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran menolong instructor untuk memutuskan strategi apa yang mereka akan gunakan untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa, bagaimana menolong peserta didik melihat relevansi apa yang dipelajarinya, dan bagaimana mempromosikan transfer materi belajar yang baru.

B. PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG)

Capaian Pembelajaran Program PPG

Capaian pembelajaran program PPG dijabarkan dari empat kompetensi guru dan mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) level 7. Capaian pembelajaran Program PPG dirumuskan sebagai berikut:

- (a). Kompetensi Pedagogik:
 - a. Merencanakan pembelajaran.
 - b. Melaksanakan pembelajaran.
 - c. Menilai dan mengevaluasi pembelajaran.
- (b). Kompetensi Kepribadian: berperilaku sesuai dengan norma agama, norma hukum, norma sosial, etika, dan nilai budaya.
- (c). Kompetensi Sosial: memiliki kemampuan berkomunikasi, berinteraksi, dan beradaptasi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orangtua/wali dan masyarakat sekitar.
- (d). Kompetensi Profesional:
 - a. Menguasai materi pelajaran secara luas dan mendalam.

- b. Menguasai dan menemukan konsep, pendekatan, teknik, dan metode ilmu pengetahuan, teknologi, atau seni yang relevan.

Struktur Kurikulum Program PPG

Struktur kurikulum PPG berisi *workshop* pengembangan perangkat pembelajaran bidang studi yang mendidik (*subject-specific pedagogy/ SSP*) disertai dengan implementasi pembelajaran dalam bentuk *peer teaching*, dan dilanjutkan dengan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Proporsi antara *Workshop* SSP dan PPL adalah 60 : 40 dari beban belajar PPG

Beban Belajar

Selanjutnya, dalam mengembangkan kurikulum Program PPG sekurang-kurangnya perlu mengacu pada hal-hal berikut.

- a. Kompetensi yang berimplikasi kepada perancangan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran dengan mengacu pada perangkat kompetensi yang dicapai.
- b. Pengembangan yang lebih menitikberatkan pada peningkatan keterampilan yang kontekstual dengan profesi guru, didukung oleh kegiatan praktik, praktikum, dan *workshop* tanpa mengabaikan aspek-aspek teoritis yang relevan.
- c. Pentingnya keterlibatan pihak-pihak pemangku kepentingan (*stakeholders*), antara lain asosiasi profesi program studi dan pengguna lulusan dalam keseluruhan proses pengembangan kurikulum.

Sistem Pembelajaran

Prinsip-prinsip pembelajaran yang perlu mendapat perhatian khusus dalam program PPG, antara lain sebagai berikut.

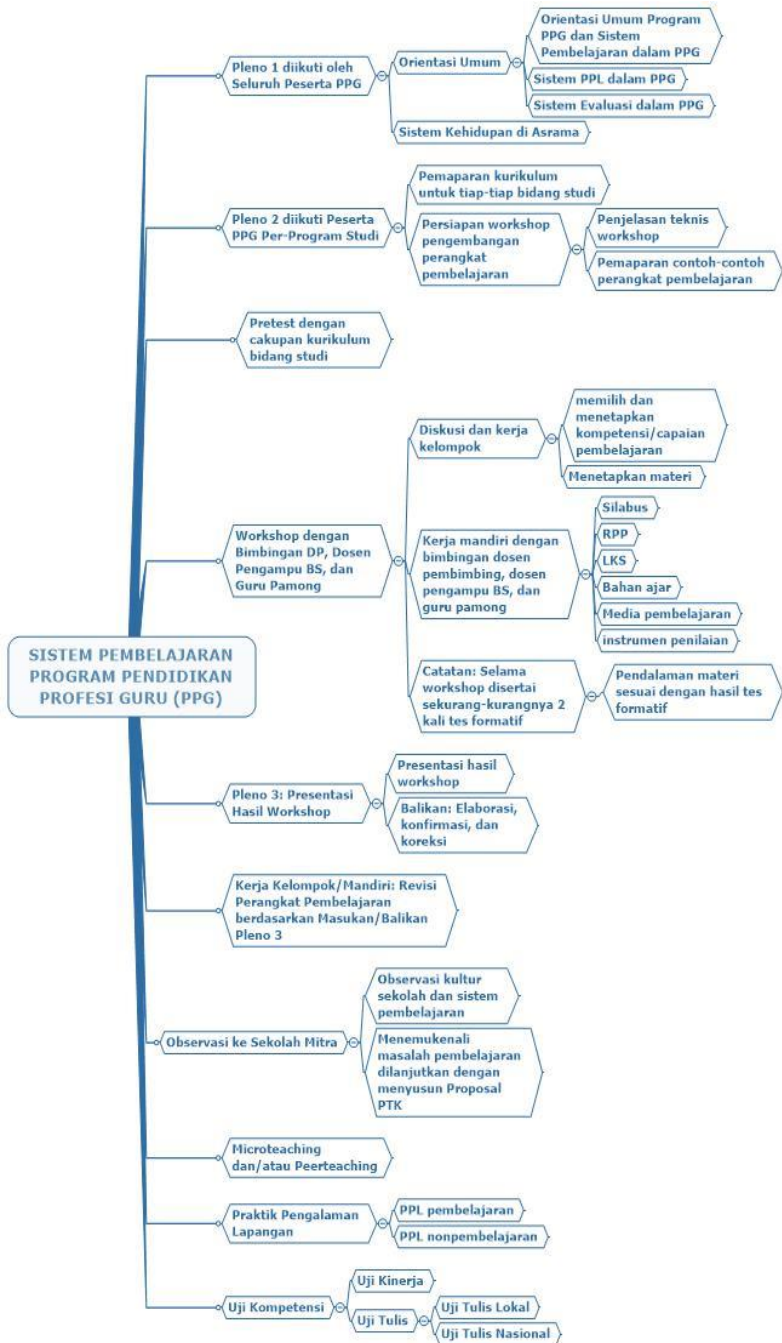
- (1). Belajar dengan berbuat
Prinsip *learning by doing* tidak hanya diperlukan dalam pembentukan keterampilan, melainkan juga pada pembentukan pengetahuan dan sikap. Dengan prinsip ini, pengetahuan dan sikap terbentuk melalui pengalaman dalam menyelesaikan kegiatan-kegiatan yang ditugaskan termasuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi di lapangan. Prinsip ini berimplikasi bahwa pembelajaran tidak lagi “mengajarkan mata kuliah” melainkan menggunakan strategi *workshop* atau lokakarya untuk mengembangkan perangkat pembelajaran seperti mengembangkan silabus, RPP, rancangan bahan ajar, media pembelajaran, perangkat evaluasi, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) serta pendukung pembelajaran yang diperlukan.
- (2). Keaktifan peserta didik
Proses pembelajaran diarahkan pada upaya mengaktifkan peserta didik bukan dalam arti fisik melainkan dalam keseluruhan perilaku belajar. Keaktifan ini dapat diwujudkan antara lain melalui pemberian kesempatan menyatakan gagasan, mencari informasi dari berbagai sumber dan melaksanakan tugas-tugas yang merupakan aplikasi dari konsep-konsep yang telah dipelajari.

- (3). Berfikir Tingkat Tinggi (*Higher order thinking skills*)
Penerapan sistem pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berfikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) yang meliputi berfikir kritis, kreatif, logis, reflektif, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan baik pada saat workshop maupun pada saat PPL.
- (4). Dampak pengiring
Di samping diarahkan pada pencapaian dampak instruksional (*instructional effects*), proses pembelajaran diharapkan mengakomodasi upaya pencapaian dampak pengiring (*nurturant effects*). Upaya ini akan membantu pengembangan sikap dan kepribadian peserta didik sebagai guru di samping penguasaan materi perkuliahan.
- (5). Mekanisme balikan
Penggunaan mekanisme balikan dengan menerapkan tahapan eksplorasi, elaborasi, konfirmasi, dan koreksi terutama pada saat presentasi hasil *workshop*, *peer teaching*, dan *realteaching*.
- (6). Pemanfaatan Teknologi Informasi
Pemanfaatan teknologi informasi perlu dikembangkan selama kegiatan PPG baik untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan maupun sebagai media pembelajaran.
- (7). Pembelajaran Kontekstual
Pendampingan dalam pemilihan materi atau objek dalam workshop pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*.

- (8). Penggunaan multistrategi dan aneka sumber belajar
Kegiatan pembelajaran dalam PPG dilakukan dengan menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang inovatif dan menggunakan beraneka sumber belajar. Kegiatan pembelajaran yang demikian diharapkan menjadi model bagi para peserta PPG yang akan diterapkan selama PPL.
- (9). Berorientasi pada TPACK
Selama workshop pengembangan perangkat pembelajaran dosen perlu memastikan mahasiswa menerapkan TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) yaitu integrasi teknologi informasi, pedagogi, dan *content knowledge* dalam proses pembelajaran. Ketika memilih dan menetapkan strategi/pendekatan/model dan media pembelajaran, mahasiswa harus memperhatikan karakteristik peserta didik, materi, dan tujuan pembelajaran. Dosen juga perlu memastikan mahasiswa untuk memanfaatkan IT untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dosen perlu memberikan contoh bagaimana mengakomodasi TPACK dalam pembelajaran.

Tahapan *Workshop*

Workshop mengembangkan perangkat pembelajaran yang mendidik atau *subject-specific pedagogy* (SSP) adalah suatu kegiatan dalam PPG yang berbentuk lokakarya. Kegiatan ini bertujuan menyiapkan peserta agar mampu mengembangkan perangkat pembelajaran yang mendidik, sehingga peserta dinyatakan siap melaksanakan tugas Praktik Pengalaman Lapangan. Berikut tahapan-tahapan pelaksanaan workshop SSP.



Pleno 1

- i. Pleno 1 diikuti oleh seluruh peserta yang dibuka dan diarahkan oleh Pimpinan LPTK, dihadiri oleh pengelola PPG di tingkat LPTK, koordinator program studi dan pengelola asrama.
- ii. Pleno 1 bertujuan membekali peserta tentang: (a) hakikat, tujuan, dan ruang lingkup Program PPG, (b) sistem pembelajaran, (c) sistem PPL, (d) sistem evaluasi, dan (e) sistem kehidupan di asrama

Pleno 2

- (1). Pemaparan kurikulum PPG per Prodi
- (2). Tahapan ini dilakukan oleh koordinator PPG program studi, dihadiri dosen pengampu dan guru pamong. Kegiatan ini dimaksudkan memperoleh kejelasan dan kesepakatan mengenai kurikulum PPG dan implementasinya dalam PPG.
- (3). Persiapan workshop pengembangan perangkat pembelajaran
Tahapan ini berisi penjelasan teknis mengenai tujuan dan target capaian workshop, dilakukan oleh dosen pengampu.
- (4). Pemaparan contoh-contoh perangkat pembelajaran
Tahapan ini berisi pemaparan contoh-contoh perangkat pembelajaran oleh dosen pengampu dan guru pamong. Maksud dari pemaparan ini adalah menunjukkan adanya variasi perangkat pembelajaran baik dari aspek format, istilah, maupun substansi. Dengan kegiatan tersebut, peserta diharapkan dapat bertambah wawasan dan pemahamannya sehingga dapat mengembangkan sendiri perangkat

pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa, materi, tujuan pembelajaran, dan lingkungan.

Pretes

Pretes dimaksudkan untuk memperoleh informasi awal tentang penguasaan kompetensi pedagogik dan profesional. Cakupan materi pretes meliputi semua materi pedagogik dan bidang studi (*content*). Pretes dilaksanakan secara nasional, serentak, dan *online* di awal pelaksanaan program. Hasil pretes disampaikan kepada koordinator PPG prodi untuk dianalisis guna merencanakan kegiatan pementapan materi sesuai dengan kebutuhan.

Workshop

- i. Diskusi dan kerja kelompok
Dalam kegiatan ini peserta difasilitasi untuk menganalisis kurikulum sekolah. Dosen Pengampu (DP) dan GP memimpin diskusi untuk menelaah kurikulum, memilih dan menetapkan kompetensi/capaian pembelajaran, sistem pembelajaran dan penilaian sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan peserta didik. Dengan demikian mahasiswa dapat menemukan dan menetapkan tema serta materi pembelajaran.
- ii. Kerja mandiri
Dibawah bimbingan DP dan GP peserta menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, RPP, LKS/LKPD, bahan ajar, media pembelajaran, dan instrumen penilaian.
- iii. Waktu untuk diskusi kelompok dan pendalaman materi disesuaikan dengan kebutuhan.

Pleno 3

Pada tahap ini peserta difasilitasi untuk mempresentasikan hasil workshop guna memperoleh balikan dari DP, GP, dan sejawat. Balikan berupa elaborasi, konfirmasi, dan koreksi atas perangkat pembelajaran yang disusun.

Kerja kelompok/mandiri

Jika dari pleno 3 dinyatakan RPP dan kelengkapannya terdapat kekurangan atau kesalahan, maka peserta diberikan kesempatan untuk merevisi sampai dengan mendapatkan persetujuan dari DP dan GP.

Observasi ke sekolah mitra

Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberi kesempatan mahasiswa mengamati kultur sekolah dan proses pembelajaran. Selain itu, observasi dimaksudkan menemukan masalah pembelajaran yang selanjutnya digunakan untuk menyusun proposal PTK bersama GP. Observasi dilakukan sekurang-kurangnya satu minggu.

Peer teaching

Setelah RPP disetujui DP dan GP, maka dipraktikkan dalam *peer teaching*. *Peer teaching* merupakan simulasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan terhadap sejawat dengan cakupan materi dan alokasi waktu tertentu. Tujuan *peer teaching* adalah untuk memberikan kesempatan mahasiswa melakukan latihan membelajarkan siswa, latihan mengelola siswa, latihan mengelola waktu, latihan menilai, latihan menindaklanjuti hasil penilaian, dan keterampilan mengajar lainnya.

Peer teaching dibimbing oleh dua DP (satu dosen fokus kepada pembimbingan pedagogik, satu dosen fokus kepada pembimbingan materi bidang studi) dan satu GP. Peer

teaching diarahkan untuk mengembangkan empat kompetensi guru, sehingga Instrumen penilaian diarahkan untuk mengukur penguasaan mahasiswa terhadap empat kompetensi tersebut. Setiap mahasiswa diberi alokasi waktu sekurang-kurangnya 1 JP untuk tampil, dan sekurang-kurangnya 15 menit untuk refleksi dan pemberian umpan balik.

Tes Formatif

Tes formatif *dilaksanakan* sekurang-kurangnya dua kali selama workshop. Tes formatif dimaksudkan mengukur penguasaan materi ajar (*content*) bidang studi dan pedagogi yang dikembangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Tes formatif ditindaklanjuti dengan pendalaman atau pengayaan apabila hasil tes tersebut menunjukkan adanya defisit kompetensi. Soal tes formatif berbentuk uraian berbasis masalah dan jumlah soal disesuaikan dengan durasi waktu 2 JP (100 menit). Tes formatif diselenggarakan oleh prodi PPG.

Workshop dirancang menyiapkan perangkat pembelajaran semua KD yang ada pada mata pelajaran di SMP/MTs dan SMA/MA/SMK atau semua tema untuk guru kelas SD atau PAUD. Setiap kelompok/individu mengembangkan perangkat pembelajaran dengan KD/tema yang berbeda. Hasil kerja kelompok/individu dipresentasikan untuk memperoleh *feedback* dari kelompok/individu lain dan DPL/GP. Dengan demikian perangkat pembelajaran hasil workshop tersebut menjadi milik bersama.

C. MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG (*DIRECT INSTRUCTION*)

Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep dan/atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif, dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) transformasi dan ketrampilan secara langsung; (2) pembelajaran berorientasi pada tujuan tertentu; (3) materi pembelajaran yang telah terstruktur; (4) lingkungan belajar yang telah terstruktur; dan (5) distruktur oleh guru. Guru berperan sebagai penyampai informasi, dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai, misalnya film, *tape recorder*, gambar, peragaan, dan sebagainya. Informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan prosedural (yaitu pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu) atau pengetahuan deklaratif, (yaitu pengetahuan tentang sesuatu dapat berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi). Kritik terhadap penggunaan model ini antara lain bahwa model ini tidak dapat digunakan setiap waktu dan tidak untuk semua tujuan pembelajaran dan semua siswa.

Tahapan atau sintaks model pembelajaran langsung menurut Bruce dan Weil (1996), sebagai berikut:

- **Orientasi.** Sebelum menyajikan dan menjelaskan materi baru, akan sangat menolong siswa jika guru memberikan kerangka pelajaran dan orientasi terhadap materi yang akan disampaikan. Bentuk-bentuk orientasi dapat berupa: (1) kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa; (2) mendiskusikan atau menginformasikan tujuan pelajaran; (3) memberikan penjelasan/arahan mengenai kegiatan yang

akan dilakukan; (4) menginformasikan materi/konsep yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran; dan (5) menginformasikan kerangka pelajaran.

- **Presentasi.** Pada fase ini guru dapat menyajikan materi pelajaran baik berupa konsep-konsep maupun keterampilan. Penyajian materi dapat berupa: (1) penyajian materi dalam langkah-langkah kecil sehingga materi dapat dikuasai siswa dalam waktu relatif pendek; (2) pemberian contoh-contoh konsep; (3) pemodelan atau peragaan keterampilan dengan cara demonstrasi atau penjelasan langkah-langkah kerja terhadap tugas; dan (4) menjelaskan ulang hal-hal yang sulit.
- **Latihan terstruktur.** Pada fase ini guru memandu siswa untuk melakukan latihan-latihan. Peran guru yang penting dalam fase ini adalah memberikan umpan balik terhadap respon siswa dan memberikan penguatan terhadap respon siswa yang benar dan mengoreksi respon siswa yang salah.
- **Latihan terbimbing.** Pada fase ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih konsep atau keterampilan. Latihan terbimbing ini baik juga digunakan oleh guru untuk mengases/menilai kemampuan siswa untuk melakukan tugasnya. Pada fase ini peran guru adalah memonitor dan memberikan bimbingan jika diperlukan.
- **Latihan mandiri.** Pada fase ini siswa melakukan kegiatan latihan secara mandiri, fase ini dapat dilalui siswa jika telah menguasai tahap-tahap pengerjaan tugas 85-90% dalam fase bimbingan latihan.

Di lain pihak, Slavin (2003) mengemukakan tujuh langkah dalam sintaks pembelajaran langsung, yaitu sebagai berikut.

- **Menginformasikan tujuan pembelajaran dan orientasi pelajaran kepada siswa.** Dalam tahap ini guru menginformasikan hal-hal yang harus dipelajari dan kinerja siswa yang diharapkan.
- **Mereview pengetahuan dan keterampilan prasyarat.** Dalam tahap ini guru mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai siswa.
- **Menyampaikan materi pelajaran.** Dalam fase ini, guru menyampaikan materi, menyajikan informasi, memberikan contoh-contoh, mendemonstrasikan konsep dan sebagainya.
- **Melaksanakan bimbingan.** Bimbingan dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menilai tingkat pemahaman siswa dan mengoreksi kesalahan konsep.
- **Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih.** Dalam tahap ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilannya atau menggunakan informasi baru secara individu atau kelompok.
- **Menilai kinerja siswa dan memberikan umpan balik.** Guru memberikan reviu terhadap hal-hal yang telah dilakukan siswa, memberikan umpan balik terhadap respon siswa yang benar dan mengulang keterampilan jika diperlukan.
- **Memberikan latihan mandiri.** Dalam tahap ini, guru dapat memberikan tugas-tugas mandiri kepada siswa untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang telah mereka pelajari.

Beberapa situasi yang memungkinkan model pembelajaran langsung cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran:

- Ketika guru ingin mengenalkan suatu bidang pembelajaran yang baru dan memberikan garis besar pelajaran dengan mendefinisikan konsep-konsep kunci dan menunjukkan keterkaitan di antara konsep-konsep tersebut.
- Ketika guru ingin mengajari siswa suatu keterampilan atau prosedur yang memiliki struktur yang jelas dan pasti.
- Ketika guru ingin memastikan bahwa siswa telah menguasai keterampilan-keterampilan dasar yang diperlukan dalam kegiatan-kegiatan yang berpusat pada siswa, misalnya penyelesaian masalah (*problem solving*).
- Ketika guru ingin menunjukkan sikap dan pendekatan-pendekatan intelektual (misalnya menunjukkan bahwa suatu argumen harus didukung oleh bukti-bukti, atau bahwa suatu penjelajahan ide tidak selalu berujung pada jawaban yang logis)
- Ketika subjek pembelajaran yang akan diajarkan cocok untuk dipresentasikan dengan pola penjelasan, pemodelan, pertanyaan, dan penerapan.
- Ketika guru ingin menumbuhkan ketertarikan siswa akan suatu topik.
- Ketika guru harus menunjukkan teknik atau prosedur-prosedur tertentu sebelum siswa melakukan suatu kegiatan praktik.
- Ketika guru ingin menyampaikan kerangka parameter-parameter untuk memandu siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran kelompok atau independen.
- Ketika para siswa menghadapi kesulitan yang sama yang dapat diatasi dengan penjelasan yang sangat terstruktur.

- Ketika lingkungan mengajar tidak sesuai dengan strategi yang berpusat pada siswa atau ketika guru tidak memiliki waktu untuk melakukan pendekatan yang berpusat pada siswa.

Kelebihan model pembelajaran langsung:

- Dengan model pembelajaran langsung, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
- Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.
- Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
- Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur.
- Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah.
- Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat yang dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa.
- Memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran (melalui presentasi yang antusias) yang dapat merangsang ketertarikan dan antusiasme siswa.
- Ceramah merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka

membaca atau yang tidak memiliki keterampilan dalam menyusun dan menafsirkan informasi.

- Secara umum, ceramah adalah cara yang paling memungkinkan untuk menciptakan lingkungan yang tidak mengancam dan bebas stres bagi siswa. Para siswa yang pemalu, tidak percaya diri, dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup tidak merasa dipaksa dan berpartisipasi dan dipermalukan.
- Model pembelajaran langsung dapat digunakan untuk membangun model pembelajaran dalam bidang studi tertentu. Guru dapat menunjukkan bagaimana suatu permasalahan dapat didekati, bagaimana informasi dianalisis, dan bagaimana suatu pengetahuan dihasilkan.
- Pengajaran yang eksplisit membekali siswa dengan cara-cara disipliner dalam memandang dunia (dan) dengan menggunakan perspektif-perspektif alternatif yang menyadarkan siswa akan keterbatasan perspektif yang inheren dalam pemikiran sehari-hari.
- Model pembelajaran langsung yang menekankan kegiatan mendengar (misalnya ceramah) dan mengamati (misalnya demonstrasi) dapat membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini.
- Ceramah dapat bermanfaat untuk menyampaikan pengetahuan yang tidak tersedia secara langsung bagi siswa, termasuk contoh-contoh yang relevan dan hasil-hasil penelitian terkini.
- Model pembelajaran langsung (terutama demonstrasi) dapat memberi siswa tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan yang terdapat di antara teori (yang seharusnya terjadi) dan observasi (kenyataan yang mereka lihat).

- Demonstrasi memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada hasil-hasil dari suatu tugas dan bukan teknik-teknik dalam menghasilkannya. Hal ini penting terutama jika siswa tidak memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas tersebut.
- Siswa yang tidak dapat mengarahkan diri sendiri dapat tetap berprestasi apabila model pembelajaran langsung digunakan secara efektif.
- Model pembelajaran langsung bergantung pada kemampuan refleksi guru sehingga guru dapat terus menerus mengevaluasi dan memperbaikinya.

Keterbatasan Model Pembelajaran Langsung:

- Model pembelajaran langsung bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, dan mencatat. Karena tidak semua siswa memiliki keterampilan dalam hal-hal tersebut, guru masih harus mengajarkannya kepada siswa.
- Dalam model pembelajaran langsung, sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa.
- Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka.
- Karena guru memainkan peran pusat dalam model ini, kesuksesan strategi pembelajaran ini bergantung pada image guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias, dan terstruktur, siswa dapat menjadi

bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran mereka akan terhambat.

- Terdapat beberapa bukti penelitian bahwa tingkat struktur dan kendali guru yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, yang menjadi karakteristik model pembelajaran langsung, dapat berdampak negatif terhadap kemampuan penyelesaian masalah, kemandirian, dan keingintahuan siswa.
- Model pembelajaran langsung sangat bergantung pada gaya komunikasi guru. Komunikator yang buruk cenderung menghasilkan pembelajaran yang buruk pula dan model pembelajaran langsung membatasi kesempatan guru untuk menampilkan banyak perilaku komunikasi positif.
- Jika materi yang disampaikan bersifat kompleks, rinci, atau abstrak, model pembelajaran langsung mungkin tidak dapat memberi siswa kesempatan yang cukup untuk memproses dan memahami informasi yang disampaikan.
- Model pembelajaran langsung memberi siswa cara pandang guru mengenai bagaimana materi disusun dan disintesis, yang tidak selalu dapat dipahami atau dikuasai oleh siswa. Siswa memiliki sedikit kesempatan untuk mendebat cara pandang ini.
- Jika model pembelajaran langsung tidak banyak melibatkan siswa, siswa akan kehilangan perhatian setelah 10-15 menit dan hanya akan mengingat sedikit isi materi yang disampaikan.
- Jika terlalu sering digunakan, model pembelajaran langsung akan membuat siswa percaya bahwa guru akan memberitahu mereka semua yang perlu mereka ketahui.

Hal ini akan menghilangkan rasa tanggung jawab mengenai pembelajaran mereka sendiri.

- Karena model pembelajaran langsung melibatkan banyak komunikasi satu arah, guru sulit untuk mendapatkan umpan balik mengenai pemahaman siswa. Hal ini dapat membuat siswa tidak paham atau salah paham.
- Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan siswa. Sayangnya, banyak siswa bukanlah pengamat yang baik sehingga dapat melewatkan hal-hal yang dimaksudkan oleh guru.

D. MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN

Model pengembangan perangkat *Four-D Model* disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Tahap I: *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *define* ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

Analisis Ujung Depan (*front-end analysis*)

Menurut Thiagarajan, dkk (1974), analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan ajar. Dengan analisis ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar, yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan bahan ajar yang dikembangkan.

Analisis Siswa (*learner analysis*)

Menurut Thiagarajan, dkk (1974), analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik itu meliputi latar belakang kemampuan akademik (pengetahuan), perkembangan kognitif, serta keterampilan-keterampilan individu atau sosial yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format dan bahasa yang dipilih. Analisis siswa dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik siswa, antara lain: (1) tingkat kemampuan atau perkembangan intelektualnya, (2) keterampilan-keterampilan individu atau sosial yang sudah dimiliki dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Analisis konsep (*concept analysis*)

Analisis konsep menurut Thiagarajan, dkk (1974) dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menyusunnya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan yang tidak relevan. Analisis membantu mengidentifikasi kemungkinan

contoh dan bukan contoh untuk digambarkan dalam mengantar proses pengembangan.

Analisis konsep sangat diperlukan guna mengidentifikasi pengetahuan-pengetahuan deklaratif atau prosedural pada materi PPG yang akan dikembangkan. Analisis konsep merupakan satu langkah penting untuk memenuhi prinsip kecukupan dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi.

Mendukung analisis konsep ini, analisis-*analisis* yang perlu dilakukan adalah (1) analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar, (2) analisis sumber belajar, yakni mengumpulkan dan mengidentifikasi sumber-sumber mana yang mendukung penyusunan bahan ajar.

Analisis Tugas (*task analysis*)

Analisis tugas menurut Thiagarajan, dkk (1974) bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang akan dikaji oleh peneliti dan menganalisisnya kedalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Analisis ini memastikan ulasan yang menyeluruh tentang tugas dalam materi pembelajaran.

Perumusan Tujuan Pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran menurut Thiagarajan, dkk (1974) berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian. Kumpulan objek tersebut menjadi dasar untuk menyusun tes dan merancang perangkat pembelajaran yang kemudian di

integrasikan ke dalam materi perangkat pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti.

Tahap II: *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) penyusunan standar tes (*criterion-test construction*), (2) pemilihan media (*media selection*) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, (3) pemilihan format (*format selection*), yakni mengkaji format-format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan dikembangkan, (4) membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a). Penyusunan tes acuan patokan (*constructing criterion-referenced test*)
Menurut Thiagarajan, dkk (1974), penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap pendefinisian (*define*) dengan tahap perancangan (*design*). Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa, kemudian selanjutnya disusun kisi-kisi tes hasil belajar. Tes yang dikembangkan disesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif. Penskoran hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat kunci dan pedoman penskoran setiap butir soal.
- b). Pemilihan media (*media selection*)
Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Lebih dari itu, media dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut

yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu siswa dalam pencapaian kompetensi dasar. Artinya, pemilihan media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada pembelajaran di kelas.

- c). Pemilihan format (*format selection*)
Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran PPG realistik.
- d). Rancangan awal (*initial design*)
Menurut Thiagarajan, dkk (1974: 7) "*initial design is the presenting of the essential instruction through appropriate media and in a suitable sequence.*" Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilaksanakan. Hal ini juga meliputi berbagai aktivitas pembelajaran yang terstruktur seperti membaca teks, wawancara, dan praktek kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktek mengajar.

Tahap III: *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba pengembangan (*developmental testing*).

Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar ahli/praktisi dan data hasil ujicoba. Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1. Validasi ahli/praktisi (*expert appraisal*)
Menurut Thiagarajan, dkk (1974: 8), "*expert appraisal is a technique for obtaining suggestions for the improvement of the material.*" Penilaian para ahli/praktisi terhadap perangkat pembelajaran mencakup: format, bahasa, ilustrasi dan isi. Berdasarkan masukan dari para ahli, materi pembelajaran di revisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kualitas teknik yang tinggi.
2. Uji coba pengembangan (*developmental testing*)
Ujicoba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar siswa, dan para pengamat terhadap perangkat pembelajaran yang telah disusun. Menurut Thiagarajan, dkk (1974) ujicoba, revisi dan ujicoba kembali terus dilakukan hingga diperoleh perangkat yang konsisten dan efektif.

Tahap IV: Disseminate (Penyebaran)

Proses diseminasi merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem. Produsen dan distributor harus selektif dan bekerja sama untuk mengemas materi dalam bentuk yang tepat. Menurut Thiagarajan dkk, (1974: 9), "*the terminal stages of final packaging,*

diffusion, and adoption are most important although most frequently overlooked."

Diseminasi bisa dilakukan di kelas lain dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran. Penyebaran dapat juga dilakukan melalui sebuah proses penuluran kepada para praktisi pembelajaran terkait dalam suatu forum tertentu. Bentuk diseminasi ini dengan tujuan untuk mendapatkan masukan, koreksi, saran, penilaian, untuk menyempurnakan produk akhir pengembangan agar siap diadopsi oleh para pengguna produk.

Beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dalam melakukan diseminasi adalah: (1) analisis pengguna, (2) menentukan strategi dan tema, (3) pemilihan waktu, dan (4) pemilihan media.

1. Analisis Pengguna

Analisis pengguna adalah langkah awal dalam tahapan diseminasi untuk mengetahui atau menentukan pengguna produk yang telah dikembangkan. Menurut Thiagarajan, dkk (1974), pengguna produk bisa dalam bentuk individu/perorangan atau kelompok seperti: universitas yang memiliki fakultas/program studi kependidikan, organisasi/lembaga persatuan guru, sekolah, guru-guru, orangtua siswa, komunitas tertentu, departemen pendidikan nasional, komite kurikulum, atau lembaga pendidikan yang khusus menangani anak cacat.

2. Penentuan strategi dan tema penyebaran

Strategi penyebaran adalah rancangan untuk pencapaian penerimaan produk oleh calon pengguna produk pengembangan. Guba (Thiagarajan, 1974) memberikan beberapa strategi penyebaran yang dapat digunakan berdasarkan asumsi pengguna diantaranya adalah: (1)

strategi nilai, (2) strategi rasional, (3) strategi didaktik, (4) strategi psikologis, (5) strategi ekonomi dan (6) strategi kekuasaan.

3. Waktu

Menurut Thiagarajan, dkk (1974) selain menentukan strategi dan tema, peneliti juga harus merencanakan waktu penyebaran. Penentuan waktu ini sangat penting khususnya bagi pengguna produk dalam menentukan apakah produk akan digunakan atau tidak (menolaknya).

4. Pemilihan media penyebaran

Menurut Thiagarajan, dkk (1974) dalam penyebaran produk, beberapa jenis media dapat digunakan. Media tersebut dapat berbentuk jurnal pendidikan, majalah pendidikan, konferensi, pertemuan, dan perjanjian dalam berbagai jenis serta melalui pengiriman lewat e-mail.

Untuk kepentingan diseminasi ini, Thiagarajan, dkk (1974: 173) menetapkan kriteria keefektifan diseminasi, yaitu

1. *Clarity. Information should be clearly stated, with a particular audience in mind.*
2. *Validity. The information should present a true picture.*
3. *Pervasiveness. The information should reach all of the intended audience.*
4. *Impact. The information should evoke the desire response from intended audience.*
5. *Timeliness. The information should be disseminated at the most opportune time.*
6. *Practicality. The information should be presented in the form best suited to the scope of the project, considering such limitations as distance and available resources.*

Untuk kepentingan penelitian, model pengembangan Thiagarajan, dkk (1974) yang ditetapkan di atas perlu disesuaikan dengan rancangan penelitian dalam batasan rasional.

BAB III

HASIL PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PROFESI GURU YANG BERKARAKTER

Sistem Pembelajaran dalam Pendidikan Profesi

Sistem pembelajaran dalam PPG yang meliputi hakikat pembelajaran dalam PPG yang tidak lagi menggunakan nomenklatur matakuliah. Sistem pembelajaran pada program PPG mencakup lokakarya/*workshop* pengembangan perangkat pembelajaran dan Praktik Pengalaman Lapangan. Kegiatan ini dibimbing secara intensif oleh dosen dan guru pamong yang ditugaskan khusus untuk kegiatan tersebut. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, media pembelajaran, dan perangkat penilaian. Hasil pengembangan perangkat pembelajaran tersebut diimplementasikan dalam kegiatan *peer teaching* dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).

Capaian Pembelajaran Program PPG

Capaian pembelajaran program PPG dijabarkan dari empat kompetensi guru dan mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) level 7. Capaian pembelajaran Program PPG dirumuskan sebagai berikut:

1. Kompetensi Pedagogik:
 - a) merencanakan pembelajaran
 - b) melaksanakan pembelajaran
 - c) menilai dan mengevaluasi pembelajaran

2. Kompetensi Kepribadian: berperilaku sesuai dengan norma agama, norma hukum, norma sosial, etika, dan nilai budaya.
3. Kompetensi Sosial: memiliki kemampuan berkomunikasi, berinteraksi, dan beradaptasi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orangtua/wali dan masyarakat sekitar.
4. Kompetensi Profesional:
 - a. menguasai materi pelajaran secara luas dan mendalam
 - b. menguasai dan menemukan konsep, pendekatan, teknik, dan metode ilmu pengetahuan, teknologi, atau seni yang relevan

Struktur Kurikulum Program PPG

Struktur kurikulum PPG berisi *workshop* pengembangan perangkat pembelajaran bidang studi yang mendidik (*subject-specific pedagogy/SSP*) disertai dengan implementasi pembelajaran dalam bentuk *peer teaching*, dan dilanjutkan dengan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Proporsi antara *Workshop* SSP dan PPL adalah 60:40 dari beban belajar PPG. Gambaran struktur kurikulum ini disajikan dalam tabel berikut:

Struktur Kurikulum PPG

No.	Isi Kurikulum	Proporsi
1	Workshop/Lokakarya pengembangan perangkat pembelajaran bidang studi yang mendidik (<i>subject-specific pedagogy</i>)	35%
2	Pendalaman materi pedagogik dan bidang studi	20%
3	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	5%
4	Praktik Pengalaman Lapangan	40%

Secara lebih detail kurikulum pendidikan profesi guru yang berkarakter diuraikan sebagai berikut:

Kurikulum PPG yang Berkarakter

Capaian Pembelajaran Sesuai Level 7 KKNI

No.	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator
1	Pedagogik	a.Merencanakan Workshop	(1). Merumuskan indikator petensi dan capaian workshop berdasarkan standar kompetensi lulusan. (2). Mengorganisasikan materi, sumber, penilaian, evaluasi workshop (3). Menyusun Rencana Pelaksanaan

No.	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator
			Pembelajaran/workshop, (RPP) yang sesuai, silabus
		b. Melaksanakan Workshop	Mewujudkan suasana dan proses workshop yang mendidik dan mencerdaskan sesuai dengan kaidah pedagogik untuk memfasilitasi pengembangan potensi diri dan karakter siswa.
		c. Menilai dan Mengevaluasi Workshop	<p>(1). Melaksanakan penilaian holistic mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan (<i>assessment of learning</i>)</p> <p>(2). Melaksanakan penilaian sebagai bagian dari proses workshop (<i>assessment as learning</i>)</p> <p>(3). Menggunakan hasil penilaian untuk meningkatkan kualitas workshop. (<i>assessment for learning</i>)</p>
2	Profesional	a. Menguasai materi	(1). Menganalisis kompetensi

No.	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator
		pelajaran secara luas dan mendalam	<p>(1). (Capaian pembelajaran) sebagai dasar pemilihan materi.</p> <p>(2). Menerapkan dan meng-evaluasi materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung pengembangan ilmu teknologi, dan seni (ipteks).</p>
		b. Menguasai dan menemukan konsep, pendekatan, teknik, dan metode ilmu pengetahuan, teknologi, atau seni yang relevan	<p>(1). Menguasai konsep, pendekatan, teknik, atau metode keilmuan, teknologi, atau seni yang relevan.</p> <p>(2). Menemukan konsep, pendekatan, teknik, atau metode baru dalam ilmu pengetahuan, teknologi, atau seni yang relevan.</p>
3	Sosial	Memiliki kemampuan berkomunikasi, berinteraksi, dan	(1). Berkomunikasi dan berinteraksi dengan peserta didik, guru, tenaga kependidikan,

No.	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator
		beradaptasi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua/wali dan masyarakat sekitar	<p>orang tua, masyarakat secara lisan dan tulisan dengan santun, efektif, dan produktif.</p> <p>(2). Berpartisipasi sebagai warga negara yang baik dalam pembangunan bangsa.</p> <p>(3). Memiliki komitmen mengadaptasi dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan tugas profesionalnya.</p>
4	Kepribadian	Berperilaku sesuai dengan norma agama, norma hukum, norma sosial, etika, dan nilai budaya	<p>(1). Mengamalkan ajaran agama yang dianutnya sebagai insan yang beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia.</p> <p>(2). Memiliki jiwa dan rasa kebangsaan dan cinta tanah air berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945,</p>

No.	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator
			<p>komitmen NKRI, dan semangat Bhinneka Tunggal Ika. ^[1]_[SEP]</p> <p>(3). Menunjukkan kesadaran hukum dengan melaksanakan norma sesuai peraturan peundang-undangan di bidang pendidikan dan keguruan. ^[1]_[SEP]</p> <p>(4). Tampil sebagai pribadi teladan yang jujur, berakhlak mulia, beretos kerja, bertanggung jawab, dan bangga menjadi guru.</p> <p>(5). Memiliki sikap mau mengembangkan diri secara mandiri dan berkelanjutan.</p>

Profil Lulusan

Program	Indikator
Guru yang Profesional (d disesuaikan dengan bidang studi guru)	Pendidik, fasilitator pembelajaran kreatif, inovatif yang mendidik dengan penguasaan materi Bidang Studi yang baik, memiliki kemampuan menggunakan teknologi informasi untuk mengikuti perkembangan Bidang Studi dan pembelajarannya, berjiwa Pancasila, memiliki jiwa kepemimpinan, serta mampu melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi.

Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi PPG

No.	Aspek	Ket
1	Sikap	
	(1). Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious.	
	(2). Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.	
	(3). Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.	
	(4). Berperan sebagai warga negara yang	

No.	Aspek	Ket
	<p>bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa.</p> <p>(5). Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;</p> <p>(6). Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.</p> <p>(7). Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.</p> <p>(8). Menginternalisasikan nilai, norma, dan etika akademik.</p> <p>(9). Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.</p> <p>(10). Menginternalisasikan semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.</p> <p>(11). Menunjukkan perilaku yang sesuai dengan kode etik guru Indonesia.</p> <p>(12). Mempunyai ketulusan, komitmen, kesungguhan hati untuk mengembangkan sikap, nilai, dan kemampuan peserta didik dengan dilandasi oleh nilai-nilai kearifan lokal dan ahlak mulia serta memiliki</p>	

No.	Aspek	Ket
	motivasi untuk berbuat bagi kemaslahatan peserta didik dan masyarakat pada umumnya.	
2	Penguasaan Pengetahuan	
	<ul style="list-style-type: none"> (1). Konsep teoretis materi pembelajaran yang diampu secara mendalam. (2). Teori aplikasi pedagogis (<i>pedagogical content knowledge</i>) minimal teori belajar, evaluasi proses dan hasil belajar, kurikulum, dan prinsip-prinsip pembelajaran bidang studi yang mendidik. (3). Konsep umum, prinsip, metode, dan teknik penelitian kependidikan. (4). Prinsip dan teknik penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam pembelajaran. (5). Pengetahuan faktual tentang peraturan perundangan pendidikan dan keguruan yang berlaku. 	
3	Keterampilan Khusus	
	<ul style="list-style-type: none"> (1). Mampu merencanakan pembelajaran yang mendidik sesuai dengan karakteristik pembelajaran mata pelajaran yang diampu, meliputi: <ul style="list-style-type: none"> (a). merumuskan indikator kompetensi dan capaian pembelajaran berdasarkan standar kompetensi lulusan. (b). menetapkan materi, proses, sumber, 	

No.	Aspek	Ket
	<p data-bbox="373 253 777 326">media, penilaian, dan evaluasi pembelajaran.</p> <p data-bbox="326 357 894 473">(c). menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai silabus pada kurikulum yang berlaku.</p> <p data-bbox="289 501 874 777">(2). Mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dan proses pembelajaran yang sesuai dengan kaidah pedagogik untuk memfasilitasi pengembangan karakter dan potensi diri siswa sebagai pembelajar mandiri (<i>self-regulated learner</i>);</p> <p data-bbox="289 791 773 864">(3). Mampu menilai dan mengevaluasi pembelajaran meliputi:</p> <p data-bbox="326 895 871 1012">(a). melaksanakan penilaian otentik-holistik yang mencakup ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan.</p> <p data-bbox="326 1043 844 1116">(b). menggunakan hasil penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.</p> <p data-bbox="289 1144 847 1295">(4). Mampu merancang dan melaksanakan penelitian yang relevan dengan masalah pembelajaran sesuai kaidah penelitian ilmiah.</p> <p data-bbox="289 1308 874 1421">(5). Mampu mengadaptasi dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam melaksanakan tugas profesionalnya.</p> <p data-bbox="289 1435 847 1463">(6). Mampu berkomunikasi dan berinteraksi</p>	

No.	Aspek	Ket
	dengan peserta didik, rekan sejawat, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat secara lisan dan tulisan dengan santun, efektif, dan produktif.	
4	Keterampilan Umum	
	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="275 499 859 696">(1). Mampu bekerja di bidang keahlian pokok untuk jenis pekerjaan yang spesifik dan memiliki kompetensi kerja yang minimal setara dengan standar kompetensi kerja profesinya. <li data-bbox="275 722 879 878">(2). Mampu membuat keputusan yang independen dalam menjalankan pekerjaan profesinya berdasarkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif. <li data-bbox="275 904 894 1187">(3). Mampu mengomunikasikan pemikiran/argumen atau karya inovasi yang bermanfaat bagi pengembangan profesi dan kewirausahaan, yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan etika profesi, kepada masyarakat terutama masyarakat profesinya. <li data-bbox="275 1213 871 1369">(4). Mampu melakukan evaluasi secara kritis terhadap hasil kerja dan keputusan yang dibuat dalam melaksanakan pekerjaannya oleh dirinya sendiri dan oleh sejawat. <li data-bbox="275 1395 859 1508">(5). Mampu meningkatkan keahlian keprofesiannya pada bidang yang khusus melalui pelatihan dan pengalaman kerja. 	

No.	Aspek	Ket
	(6). Mampu meningkatkan mutu sumber daya untuk pengembangan program strategis organisasi.	
	(7). Mampu memimpin suatu tim kerja untuk memecahkan masalah pada bidang profesinya.	
	(8). Mampu bekerja sama dengan profesi lain yang sebidang dalam menyelesaikan masalah pekerjaan bidang profesinya.	
	(9). Mampu mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan masyarakat profesi dan kliennya.	
	(10). Mampu melaksanakan tugas profesional guru sesuai tuntutan peraturan perundangan bidang pendidikan dan kode etik guru Indonesia yang berlaku.	
	(11). Mampu meningkatkan kapasitas pembelajaran secara mandiri.	
	(12). Mampu berkontribusi dalam evaluasi atau pengembangan kebijakan nasional dalam rangka peningkatan mutu pendidikan profesi atau pengembangan kebijakan nasional pada bidang profesinya.	
	(13). Mampu mendokumentasikan, ^[1] _[SEP] menyimpan, mengaudit, mengamankan, dan menemukan kembali data dan informasi untuk keperluan pengembangan hasil kerja	

No.	Aspek	Ket
	profesinya.	

Pengembangan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Program PPG

Struktur kurikulum dijabarkan ke dalam RPS Program PPG yang digunakan sebagai penjabaran lebih lanjut dari tujuan Program PPG. RPS sekurang-kurangnya berisi: capaian pembelajaran workshop/PPL, subCP workshop/PPL, bahan kajian, bentuk/model pembelajaran, pengalaman belajar mahasiswa, alokasi waktu, indikator penilaian, bobot nilai, dan referensi.

Pengembangan RPS ini merupakan salah satu tahapan dalam pelaksanaan program PPG yang bermanfaat sebagai pedoman mulai dari penyusunan rencana pembelajaran yang lebih spesifik dan pengelolaan kegiatan pembelajaran dalam workshop SSP sampai dengan pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan di sekolah mitra. Format RPS mengacu pada Panduan Pengembangan Kurikulum LPTK.

Beban Belajar

Beban belajar peserta Program PPG untuk menjadi guru pada satuan pendidikan TK/RA/TKLB, SD/MI/SDLB, SMP/MTs/SMPLB, dan SMA/MA/SMALB/SMK/MAK atau bentuk lain yang sederajat, adalah 36 (tiga puluh enam) sampai dengan 38 (tiga puluh delapan) satuan kredit semester.

Selanjutnya, dalam mengembangkan kurikulum Program PPG sekurang-kurangnya perlu mengacu pada hal-hal berikut.

- (1). Kompetensi yang berimplikasi kepada perancangan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran dengan mengacu pada perangkat kompetensi yang dicapai.
- (2). Pengembangan yang lebih menitikberatkan pada peningkatan keterampilan yang kontekstual dengan profesi guru, didukung oleh kegiatan praktik, praktikum, dan *workshop* tanpa mengabaikan aspek-aspek teoritis yang relevan.
- (3). Pentingnya keterlibatan pihak-pihak pemangku kepentingan (*stakeholders*), antara lain asosiasi profesi program studi dan pengguna lulusan dalam keseluruhan proses pengembangan kurikulum.

Sistem Pembelajaran

Prinsip-prinsip pembelajaran yang perlu mendapat perhatian khusus dalam program PPG, antara lain sebagai berikut.

a. Mengintegrasikan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan bentuk kegiatan manusia yang di dalamnya terdapat suatu tindakan yang mendidik diperuntukkan bagi generasi selanjutnya. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk membentuk penyempurnaan diri individu secara terus-menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju kearah hidup yang lebih baik.

b. Belajar dengan berbuat

Prinsip *learning by doing* tidak hanya diperlukan dalam pembentukan keterampilan, melainkan juga pada pembentukan pengetahuan dan sikap. Dengan prinsip ini, pengetahuan dan sikap terbentuk melalui

pengalaman dalam menyelesaikan kegiatan-kegiatan yang ditugaskan termasuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi di lapangan. Prinsip ini berimplikasi bahwa pembelajaran tidak lagi “mengajarkan mata kuliah” melainkan menggunakan strategi *workshop* atau lokakarya untuk mengembangkan perangkat pembelajaran seperti mengembangkan silabus, RPP, rancangan bahan ajar, media pembelajaran, perangkat evaluasi, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) serta pendukung pembelajaran yang diperlukan.

c. Keaktifan peserta didik

Proses pembelajaran diarahkan pada upaya mengaktifkan peserta didik bukan dalam arti fisik melainkan dalam keseluruhan perilaku belajar. Keaktifan ini dapat diwujudkan antara lain melalui pemberian kesempatan menyatakan gagasan, mencari informasi dari berbagai sumber dan melaksanakan tugas-tugas yang merupakan aplikasi dari konsep-konsep yang telah dipelajari.

d. Berfikir Tingkat Tinggi (*Higher order thinking skills*)

Penerapan sistem pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berfikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) yang meliputi berfikir kritis, kreatif, logis, reflektif, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan baik pada saat *workshop* maupun pada saat PPL.

e. Dampak Pengiring

Di samping diarahkan pada pencapaian dampak instruksional (*instructional effects*), proses pembelajaran diharapkan mengakomodasi upaya pencapaian dampak pengiring (*nurturant effects*). Upaya ini akan membantu pengembangan sikap dan kepribadian peserta didik sebagai guru di samping penguasaan materi perkuliahan.

f. Mekanisme Balik

Penggunaan mekanisme balik dengan menerapkan tahapan eksplorasi, elaborasi, konfirmasi, dan koreksi terutama pada saat presentasi hasil *workshop*, *peer teaching*, dan *realteaching*.

g. Pemanfaatan Teknologi Informasi

Pemanfaatan teknologi informasi perlu dikembangkan selama kegiatan PPG baik untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan maupun sebagai media pembelajaran.

h. Pembelajaran Kontekstual

Pendampingan dalam pemilihan materi atau objek dalam *workshop* pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*.

i. Penggunaan multistrategi dan aneka sumber belajar

Kegiatan pembelajaran dalam PPG dilakukan dengan menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang inovatif dan menggunakan beraneka sumber belajar. Kegiatan pembelajaran yang demikian diharapkan menjadi model bagi para peserta PPG yang akan diterapkan selama PPL.

j. Berorientasi pada TPACK

Selama workshop pengembangan perangkat pembelajaran dosen perlu memastikan mahasiswa menerapkan TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) yaitu integrasi teknologi informasi, pedagogi, dan *content knowledge* dalam proses pembelajaran. Ketika memilih dan menetapkan strategi/pendekatan/model dan media pembelajaran, mahasiswa harus memperhatikan karakteristik peserta didik, materi, dan tujuan pembelajaran. Dosen juga perlu memastikan mahasiswa untuk memanfaatkan IT untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dosen perlu memberikan contoh bagaimana mengakomodasi TPACK dalam pembelajaran.

BAB IV

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG) YANG BERKARAKTER

Implementasi model pembelajaran PPG dilakukan dengan melakukan uji coba eksperimen perbandingan model pembelajaran PPG yang berkarakter dengan model pembelajaran langsung dalam melaksanakan workshop pembelajaran PPG. Setting penelitian eksperimen dilakukan dengan memberikan perlakuan kelas eksperimen yaitu hasil pengembangan model pembelajaran PPG yang berkarakter dalam workshop pembelajaran PPG sedangkan kelas control diberikan pembelajaran langsung dalam workshop pembelajaran PPG.

Data nilai hasil belajar diperoleh dengan memberikan tes hasil belajar mengenai kemampuan kompetensi pedagogik, professional, kepribadian, dan sosial kepada mahasiswa peserta pendidikan profesi guru. Rangkuman output hasil analisis data statistik deskriptif sebagai berikut:

Kelas Eksperimen

Tabel Hasil Analisis Data Deskriptif Kelas Eksperimen

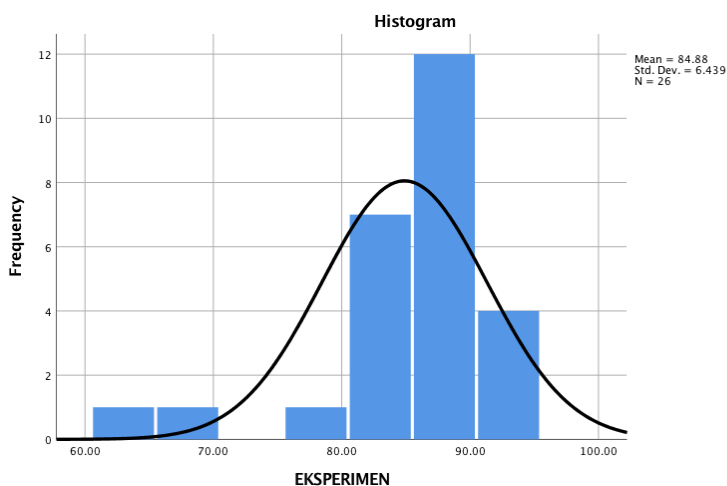
Statistics

EKSPERIMEN		
N	Valid	26
	Missing	0
Mean		84.8846
Median		86.0000
Mode		86.00 ^a
Std. Deviation		6.43942
Variance		41.466
Skewness		-2.048
Std. Error of Skewness		.456
Kurtosis		5.154
Std. Error of Kurtosis		.887
Range		29.00
Minimum		63.00
Maximum		92.00
Sum		2207.00

Berdasarkan hasil analisis pada tabel diatas, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 84,88; standar deviasi sebesar 6,44; variansi sebesar 41,47; median 86; modus 86;

skewness -2,048; kurtosis 5,154; range 29; minimum 63 dan maksimum 92.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 84,88 (nilai maksimal 100) diperoleh 84,88% $((84,88/100) \times 100\%)$ yang berarti secara umum berada pada kategori sangat tinggi. Nilai skewness sebesar -2,048 yang menandakan kurva condong kekiri dengan arti bahwa secara umum nilai peserta didik cenderung berada diatas nilai rata-ratanya. Kurtosis sebesar 5,154 yang menandakan kurva leptokurtik yang cenderung agak runcing dengan arti terdapat nilai-nilai peserta didik yang tinggi.



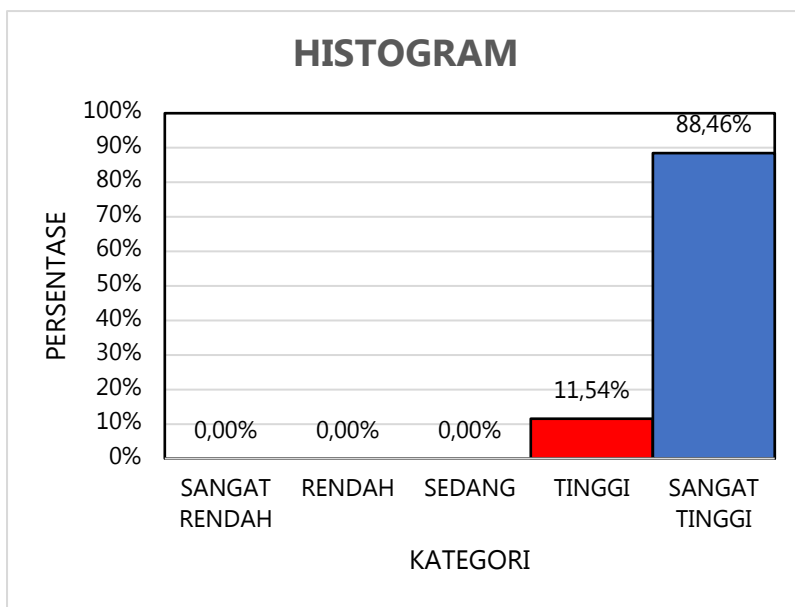
Jika nilai hasil belajar peserta didik dikelompokkan kedalam kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel Data Distribusi Frekuensi

NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENS I	PERSEN
1	0-20	SANGAT RENDAH	0	0.00%
2	21-40	RENDAH	0	0.00%
3	41-60	SEDANG	0	0.00%
4	61-80	TINGGI	3	11.54%
5	81-100	SANGAT TINGGI	23	88.46%
JUMLAH			26	100%

Berdasarkan tabel diatas, apabila dibuatkan histogram diperoleh sebagai berikut:

Gambar Histogram Kelompok Eksperimen



Berdasarkan tabel dan histogram diatas diperoleh kategori sangat rendah tidak ada; kategori rendah tidak ada; kategori sedang tidak ada; kategori tinggi sebesar 11,54% dan kategori sangat tinggi sebesar 88,46%. Dari hasil tersebut tampak bahwa kategori sangat tinggi lebih besar dibandingkan kategori lainnya, yang berarti nilai hasil belajar peserta didik berada dalam kategori sangat tinggi.

Kelas Kontrol

Data nilai hasil belajar diperoleh dengan memberikan tes hasil belajar ujian final kepada peserta didik mahasiswa. Rangkuman output hasil analisis data statistik deskriptif sebagai berikut:

Tabel Hasil Analisis Data Deskriptif Kelas Kontrol

Statistics		
KONTROL		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		72.9600
Median		75.0000
Mode		72.00 ^a
Std. Deviation		6.39323
Variance		40.873
Skewness		-.010
Std. Error of Skewness		.464
Kurtosis		.550

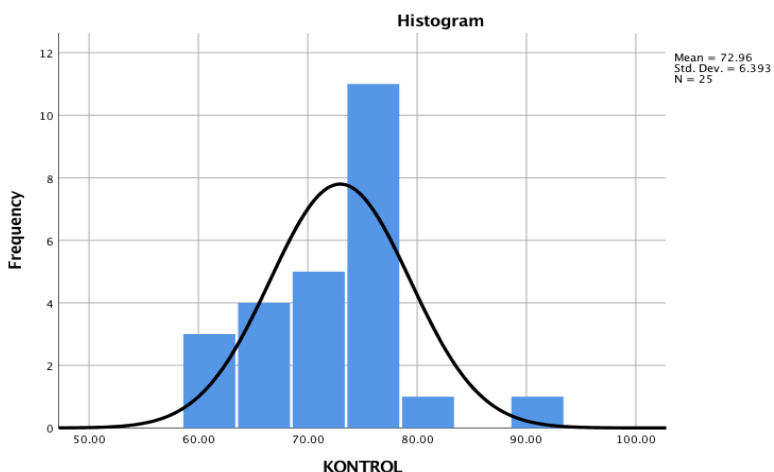
Std. Error of Kurtosis	.902
Range	28.00
Minimum	61.00
Maximum	89.00
Sum	1824.00

Berdasarkan hasil analisis pada tabel diatas, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 72,96; standar deviasi sebesar 6,39; variansi sebesar 40,87; median 75; modus 72; skewness -0,010; kurtosis 0,550; range 28; minimum 61 dan maksimum 89.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 57,54 (nilai maksimal 100) diperoleh 72,96% ($(72,96/100) \times 100\%$) yang berarti secara umum berada pada kategori tinggi. Nilai skewness sebesar -0,010 yang menandakan kurva condong kekiri dengan arti bahwa secara umum nilai peserta didik cenderung berada diatas nilai rata-ratanya. Kurtosis sebesar 0,550 yang menandakan kurva platikurtik yang cenderung agak datar dengan arti terdapat nilai-nilai peserta didik yang agak rendah.

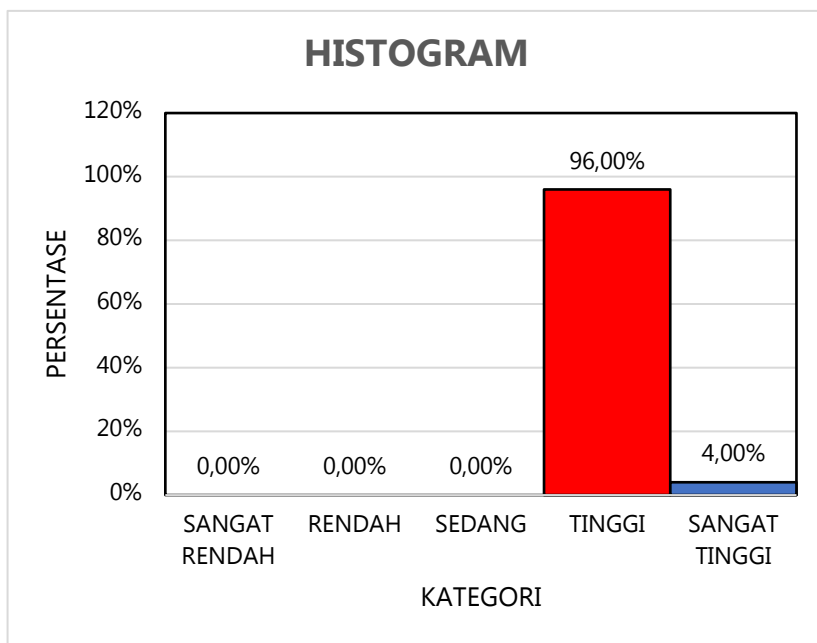
Jika nilai hasil belajar peserta didik dikelompokkan kedalam kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel Data Distribusi Frekuensi



NO.	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENS I	PERSEN
1	0-20	SANGAT RENDAH	0	0.00%
2	21-40	RENDAH	0	0.00%
3	41-60	SEDANG	0	0.00%
4	61-80	TINGGI	24	96.00%
5	81-100	SANGAT TINGGI	1	4.00%
JUMLAH			25	100%

Berdasarkan tabel diatas, apabila dibuatkan histogram diperoleh sebagai berikut:



Gambar Histogram Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel dan histogram diatas diperoleh kategori sangat rendah tidak ada; kategori rendah tidak ada; kategori sedang tidak ada; kategori tinggi sebesar 96% dan kategori sangat tinggi sebesar 4%. Dari hasil tersebut tampak bahwa kategori tinggi lebih besar dibandingkan kategori lainnya, yang berarti nilai hasil belajar peserta didik berada dalam kategori tinggi.

Statistika Inferensial

Sebelum melakukan uji statistik dalam statistika inferensial, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian

persyaratan analisis yang terdiri atas pengujian homogenitas dan pengujian normalitas.

Pengujian Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah variansi dari kedua sampel dalam penelitian bersifat sama atau homogen penyebarannya. Hipotesis diuji sebagai berikut:

H0 : Variansi bersifat homogen atau sama

H1 : Variansi bersifat tidak homogen atau tidak sama

Dari hasil analisis data diperoleh output sebagai berikut:

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
DATA	Based on Mean	.333	1	49	.566
	Based on Median	.431	1	49	.514
	Based on Median and with adjusted df	.431	1	48.229	.514
	Based on trimmed mean	.502	1	49	.482

Pengujian homogenitas menggunakan uji Levene Test. Statistik diperoleh nilai statistik hitung Levene Test sebesar 0,333 dengan nilai peluang $0,566 > \alpha 0,05$ yang berarti secara statistik menerima hipotesis H0 dan menolak hipotesis H1 yaitu variansi dari kedua sampel bersifat sama atau homogen. Jadi pengujian homogenitas dipenuhi.

Pengujian Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hipotesis diuji sebagai berikut:

H0 : Data sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal

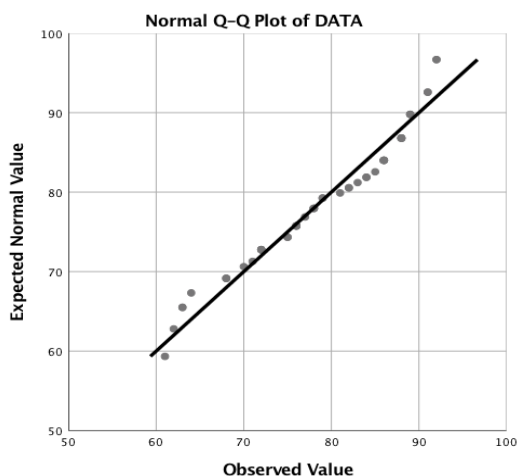
H1 : Data sampel penelitian berasal dari populasi yang bukan berdistribusi normal

Dari hasil analisis data diperoleh output sebagai berikut:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		DATA
N		51
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	79.0392
	Std. Deviation	8.75205
Most Extreme Differences	Absolute	.120
	Positive	.069
	Negative	-.120
Test Statistic		.120
Asymp. Sig. (2-tailed)		.064 ^c

Plot normal hasil analisis data diperoleh output sebagai berikut:



Pengujian normalitas menggunakan kolmogrov-smirnov test diperoleh nilai statistik sebesar 0,120 dengan peluang sebesar $0,064 > \alpha 0,05$ yang berarti secara statistik menerima hipotesis H_0 dan menolak hipotesis H_1 yaitu data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Jika menggunakan Normal Q-Q Plot diperoleh kecenderungan penyebaran data mengikuti pola garis normal yang berarti secara statistik menerima hipotesis H_0 dan menolak hipotesis H_1 yaitu Data sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Jadi pengujian normalitas dipenuhi.

Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang diuji sebagai berikut:

Hipotesis kerja sebagai berikut:

H_0 : Terdapat perbedaan yang signifikan nilai rata-rata hasil belajar menggunakan pengembangan model pembelajaran PPG dibandingkan dengan pembelajaran langsung.

H1 : Terdapat perbedaan yang signifikan nilai rata-rata hasil belajar menggunakan pengembangan model pembelajaran PPG dibandingkan dengan pembelajaran langsung.

Hipotesis statistik sebagai berikut:

H0 : $\mu_1 = \mu_2$

H1 : $\mu_1 \neq \mu_2$

Hasil analisis data menggunakan ANOVA diperoleh hasil analisis data sebagai berikut:

ANOVA

DATA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1812.308	1	1812.308	44.014	.000
Within Groups	2017.614	49	41.176		
Total	3829.922	50			

Hasil analisis data diperoleh nilai F hitung sebesar 44,014 dengan nilai peluang $0,000 < \alpha 0,05$ yang berarti secara statistik signifikan untuk menerima hipotesis H1 dan menolak hipotesis H0 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai hasil belajar kelompok eksperimen dengan nilai hasil belajar kelompok kontrol. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara perlakuan eksperimen model pembelajaran PPG yang berkarakter dibanding dengan kelas kontrol pembelajaran langsung.

Apabila memperhatikan rata-rata nilai hasil belajar diperoleh kelompok eksperimen sebesar 84,88 dan kelompok kontrol sebesar 72,96. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-

rata nilai hasil belajar kelompok eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran PPG yang berkarakter lebih tinggi dari pada hasil belajar kelompok control yang diajar dengan pembelajarn langsung (*direct instruction*).

Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan model pembelajaran PPG yang berkarakter efektif untuk diterapkan pada perguruan tinggi pada pembelajaran PPG.

(1) Respon/Tanggapan Peserta PPG terhadap Pengembangan Model Pembelajaran PPG yang Berkarakter

Respon/tanggapan peserta mahasiswa PPG terhadap pengembangan model pembelajaran PPG yang berkarakter setelah para peserta mengimplementasikan dalam pelaksanaan PPL disekolah-sekolah mitra. Hasil rekapitulasi tanggapan peserta PPG sebagai berikut:

INDIKATOR/ASPEK		PERSENTASE			
		(1)	(2)	(3)	(4)
A. KEGIATAN PENDAHULUAN					
Apersepsi dan Motivasi					
1	Mengaitkan materi Pembelajaran sekarang dengan pengalaman peserta didik atau pembelajaran sebelumnya.	2%	6%	64%	28%
2	Mengajukan pertanyaan menantang.	0%	0%	56%	44%

INDIKATOR/ASPEK		PERSENTASE			
		(1)	(2)	(3)	(4)
3	Manyampaikan manfaat materi pembelajaran.	0%	0%	66%	34%
4	Mendemonstrasikan sesuatu yang terkait dengan tema.	0%	0%	52%	48%
Penyampaian Kompetensi dan Rencana Kegiatan					
5	Menyampaikan kemampuan yang akan dicapai peserta didik	4%	8%	52%	36%
6	Menyampaikan rencana kegiatan, misalnya, individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi.	2%	2%	58%	38%
B. KEGIATAN INTI					
Penguasaan Materi Pelajaran					
7	Kemampuan menyesuaikan tujuan pembelajaran.	0%	0%	74%	26%
8	Kemampuan mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, perkembangan Iptek, dan kehidupan nyata secara sistematis.	6%	10%	52%	32%

INDIKATOR/ASPEK		PERSENTASE			
		(1)	(2)	(3)	(4)
9	Menyajikan pembahasan materi pembelajaran dengan tepat	0%	4%	64%	32%
10	Menyajikan materi secara sistematis (mudah ke sulit, dari konkrit ke abstrak)	0%	2%	68%	30%
Penerapan Strategi Pembelajaran yang Mendidik					
11	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.	2%	6%	60%	32%
12	Memfasilitasi kegiatan yang memuat komponen eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.	4%	10%	50%	36%
13	Melaksanakan pembelajaran secara runtut.	0%	0%	24%	76%
14	Menguasai kelas.	0%	0%	16%	84%
15	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual.	0%	0%	62%	38%
16	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif (<i>nurturant effect</i>).	4%	14%	46%	36%

INDIKATOR/ASPEK		PERSENTASE			
		(1)	(2)	(3)	(4)
17	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan.	0%	0%	52%	48%
Penerapan Pendekatan Scientific					
18	Memberikan pertanyaan mengapa dan bagaimana.	8%	14%	40%	38%
19	Memancing peserta didik untuk bertanya.	0%	0%	36%	64%
20	Memfasilitasi peserta didik untuk mencoba.	0%	0%	42%	58%
21	Memfasilitasi peserta didik untuk mengamati.	0%	0%	66%	34%
22	Memfasilitasi peserta didik untuk menganalisis.	0%	0%	50%	50%
23	Memberikan pertanyaan peserta didik untuk menalar (proses berpikir yang logis dan sistematis).	0%	0%	62%	38%
24	Menyajikan kegiatan peserta didik untuk berkomunikasi.	0%	0%	78%	22%
Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu					
25	Menyajikan pembelajaran sesuai tema.	0%	0%	72%	28%

INDIKATOR/ASPEK		PERSENTASE			
		(1)	(2)	(3)	(4)
26	Menyajikan pembelajaran dengan memadukan berbagai mata pelajaran dalam satu PBM meliputi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya, serta Penjasorkes.	0%	0%	82%	18%
27	Menyajikan pembelajaran yang memuat komponen karakteristik terpadu.	6%	18%	42%	34%
28	Menyajikan pembelajaran yang bernuansa aktif dan menyenangkan.	2%	6%	34%	58%
	Pemanfaatan Sumber Belajar/Media dalam Pembelajaran				
29	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber belajar.	12%	4%	50%	34%
30	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran.	0%	0%	48%	52%
31	Menghasilkan pesan yang menarik	0%	0%	78%	22%

INDIKATOR/ASPEK		PERSENTASE			
		(1)	(2)	(3)	(4)
32	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber pembelajaran.	0%	0%	66%	34%
33	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran.	0%	0%	64%	36%
Pelibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran					
34	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik melalui interaksi guru, peserta didik, sumber belajar.	8%	6%	56%	30%
35	Merespon positif partisipasi peserta didik.	2%	2%	84%	12%
36	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons peserta didik.	0%	0%	76%	24%
37	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif.	0%	0%	62%	38%
38	Menumbuhkan keceriaan atau antusiasme peserta didik dalam belajar.	0%	0%	86%	14%
Penggunaan Bahasa yang Benar dan Tepat dalam Pembelajaran					

INDIKATOR/ASPEK		PERSENTASE			
		(1)	(2)	(3)	(4)
39	Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar.	0%	0%	90%	10%
40	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar.	0%	0%	86%	14%
C. KEGIATAN PENUTUP					
Penutup Pembelajaran					
41	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan peserta didik.	14%	6%	60%	20%
42	Memberikan tes lisan atau tulisan.	22%	30%	16%	32%
43	Mengumpulkan portofolio.	6%	10%	50%	34%
44	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan kegiatan berikutnya atau tugas pengayaan.	2%	2%	84%	12%

Keterangan kolom tabel persentase sebagai berikut: (1) Tidak Bermanfaat/Tidak Berguna, (2) Kurang bermanfaat/Kurang Berguna, (3): Bermanfaat/Berguna, dan (4): Sangat Bermanfaat/Sangat Berguna.

Uraian penjelasan respon mahasiswa peserta PPG sebagai berikut:

A. KEGIATAN PENDAHULUAN

Apersepsi dan Motivasi

- (1). Indikator mengaitkan materi Pembelajaran sekarang dengan pengalaman peserta didik atau pembelajaran sebelumnya diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 2%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 6%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 64%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 28%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.
- (2). Indikator mengajukan pertanyaan menantang diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 56%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 44%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.
- (3). Indikator menyampaikan manfaat materi pembelajaran diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 66%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 34%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi

bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.

- (4). Indikator mendemonstrasikan sesuatu yang terkait dengan tema diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 52%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 48%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.

Penyampaian Kompetensi dan Rencana Kegiatan

- (1) Indikator menyampaikan kemampuan yang akan dicapai peserta didik diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 5%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 4%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 52%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 36%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.
- (2) Indikator menyampaikan rencana kegiatan, misalnya, individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 6%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 2%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 58%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 38%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi

perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.

B. KEGIATAN INTI

Penguasaan Materi Pelajaran

- (1). Indikator kemampuan menyesuaikan tujuan pembelajaran diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 74%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 26%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.
- (2). Indikator kemampuan mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, perkembangan Iptek, dan kehidupan nyata secara sistematis diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 6%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 10%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 52%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 32%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.
- (3). Indikator menyajikan pembahasan materi pembelajaran dengan tepat diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 4%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 64%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 32%. Meskipun

secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.

- (4). Indikator menyajikan materi secara sistematis (mudah ke sulit, dari konkrit ke abstrak) diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 2%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 68%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 30%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.

Penerapan Strategi Pembelajaran yang Mendidik

- (1). Indikator melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 2%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 6%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 60%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 32%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.
- (2). Indikator memfasilitasi kegiatan yang memuat komponen eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 4%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 10%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 50%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 36%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase

yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.

- (3). Indikator melaksanakan pembelajaran secara runtut diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 24%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 76%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.
- (4). Indikator menguasai kelas diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 16%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 84%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.
- (5). Indikator melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 62%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 38%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.
- (6). Indikator melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif (*nurturant effect*) diperoleh persentase kategori tidak

bermanfaat/tidak berguna sebesar 4%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 14%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 46%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 36%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.

- (7). Indikator melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 52%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 48%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.

Penerapan Pendekatan *Scientific*

- (1). Indikator memberikan pertanyaan mengapa dan bagaimana diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 8%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 14%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 40%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 38%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan
- (2). Indikator memancing peserta didik untuk bertanya diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna

sebesar 36%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 64%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.

- (3). Indikator memfasilitasi peserta didik untuk mencoba diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 42%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 58%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.
- (4). Indikator memfasilitasi peserta didik untuk mengamati diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 66%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 34%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.
- (5). Indikator memfasilitasi peserta didik untuk menganalisis diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 50%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 50%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.

- (6). Indikator memberikan pertanyaan peserta didik untuk menalar (proses berpikir yang logis dan sistematis) diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 62%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 38%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.
- (7). Indikator menyajikan kegiatan peserta didik untuk berkomunikasi diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 78%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 22%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.

Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu

- (1). Indikator menyajikan pembelajaran sesuai tema diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 72%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 28%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.
- (2). Indikator menyajikan pembelajaran dengan memadukan berbagai mata pelajaran dalam satu PBM meliputi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya, serta

Penjasorkes diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 82%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 18%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.

- (3). Indikator menyajikan pembelajaran yang memuat komponen karakteristik terpadu diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 6%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 18%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 42%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 34%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.
- (4). Indikator menyajikan pembelajaran yang bernuansa aktif dan menyenangkan diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 2%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 6%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 34%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 58%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.

Pemanfaatan Sumber Belajar/Media dalam Pembelajaran

- (1). Indikator menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber belajar diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 12%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 4%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 50%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 34%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.
- (2). Indikator menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 48%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 52%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.
- (3). Indikator menghasilkan pesan yang menarik diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 78%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 22%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.
- (4). Indikator melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber pembelajaran diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori

bermanfaat/berguna sebesar 66%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 34%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.

- (5). Indikator melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 64%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 36%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.

Pelibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran

- (1). Indikator menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik melalui interaksi guru, peserta didik, sumber belajar diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 8%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 6%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 56%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 30%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.
- (2). Indikator merespon positif partisipasi peserta didik diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 2%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 2%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 84%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 12%. Meskipun secara umum kategori

baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.

- (3). Indikator Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons peserta didik diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 76%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 24%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.
- (4). Indikator menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 62%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 38%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.
- (5). Indikator menumbuhkan keceriaan atau antusiasme peserta didik dalam belajar diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 86%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 14%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.

Penggunaan Bahasa yang Benar dan Tepat dalam Pembelajaran

- (1). Indikator menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 90%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 10%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.
- (2). Indikator menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 0%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 0%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 86%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 14%. Secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak, namun tetap menjadi bahan bahan revisi perbaikan dalam pengembangan model.

C. KEGIATAN PENUTUP

Penutup Pembelajaran

- (1). Indikator melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan peserta didik diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 14%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 6%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 60%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 20%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang

baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.

- (2). Indikator memberikan tes lisan atau tulisan diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 22%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 30%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 16%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 32%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.
- (3). Indikator mengumpulkan portofolio diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 6%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 10%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 50%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 34%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.
- (4). Indikator melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan kegiatan berikutnya atau tugas pengayaan diperoleh persentase kategori tidak bermanfaat/tidak berguna sebesar 2%, kategori kurang bermanfaat/kurang berguna sebesar 2%, kategori bermanfaat/berguna sebesar 84%, dan kategori sangat bermanfaat/sangat berguna sebesar 12%. Meskipun secara umum kategori baik memiliki persentase yang banyak tetapi masih terdapat kategori yang kurang baik juga. Hal ini menjadi perhatian yang lebih khusus dalam pengembangan model sebagai revisi perbaikan.

BAB V

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PPG YANG BERKARAKTER

Sistem pembelajaran dalam PPG yang meliputi hakikat pembelajaran dalam PPG yang tidak lagi menggunakan nomenklatur matakuliah. Sistem pembelajaran pada program PPG mencakup lokakarya/*workshop* pengembangan perangkat pembelajaran dan Praktik Pengalaman Lapangan. Kegiatan ini dibimbing secara intensif oleh dosen dan guru pamong yang ditugaskan khusus untuk kegiatan tersebut. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, media pembelajaran, dan perangkat penilaian. Hasil pengembangan perangkat pembelajaran tersebut diimplementasikan dalam kegiatan *peer teaching* dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).

Prinsip-prinsip pembelajaran yang mendapat perhatian khusus dalam program PPG, antara lain sebagai berikut **Mengintegrasikan Pendidikan Karakter**, belajar dengan berbuat, keaktifan peserta didik, berpikir Tingkat Tinggi (*Higher order thinking skills*), dampak pengiring, mekanisme balikan, pemanfaatan teknologi informasi, pembelajaran kontekstual, penggunaan multistrategi dan aneka sumber belajar, Berorientasi pada TPACK.

BAB VI

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN PPG YANG BERKARAKTER

Data nilai hasil belajar diperoleh dengan memberikan tes hasil belajar mengenai kemampuan kompetensi pedagogik, professional, kepribadian, dan sosial kepada mahasiswa peserta pendidikan profesi guru

Berdasarkan hasil analisis pada kelas eksperimen, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 84,88; standar deviasi sebesar 6,44; variansi sebesar 41,47; median 86; modus 86; skewness -2,048; kurtosis 5,154; range 29; minimum 63 dan maksimum 92.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 84,88 (nilai maksimal 100) diperoleh 84,88% $((84,88/100) \times 100\%)$ yang berarti secara umum berada pada kategori sangat tinggi. Nilai skewness sebesar -2,048 yang menandakan kurva condong ke kiri dengan arti bahwa secara umum nilai peserta didik cenderung berada di atas nilai rata-ratanya. Kurtosis sebesar 5,154 yang menandakan kurva leptokurtik yang cenderung agak runcing dengan arti terdapat nilai-nilai peserta didik yang tinggi.

Jika nilai hasil belajar peserta didik dikelompokkan ke dalam kategori kategori sangat rendah tidak ada; kategori rendah tidak ada; kategori sedang tidak ada; kategori tinggi sebesar 11,54% dan kategori sangat tinggi sebesar 88,46%. Dari hasil tersebut tampak bahwa kategori sangat tinggi lebih besar dibandingkan kategori lainnya, yang berarti nilai hasil belajar peserta didik berada dalam kategori sangat tinggi.

Untuk kelompok kontrol, berdasarkan hasil analisis kelas kontrol, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 72,96;

standar deviasi sebesar 6,39; variansi sebesar 40,87; median 75; modus 72; skewness -0,010; kurtosis 0,550; range 28; minimum 61 dan maksimum 89.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 57,54 (nilai maksimal 100) diperoleh 72,96% ($(72,96/100) \times 100\%$) yang berarti secara umum berada pada kategori tinggi. Nilai skewness sebesar -0,010 yang menandakan kurva condong kekiri dengan arti bahwa secara umum nilai peserta didik cenderung berada di atas nilai rata-ratanya. Kurtosis sebesar 0,550 yang menandakan kurva platikurtik yang cenderung agak datar dengan arti terdapat nilai-nilai peserta didik yang agak rendah.

Jika nilai hasil belajar peserta didik dikelompokkan kedalam kategori diperoleh kategori sangat rendah tidak ada; kategori rendah tidak ada; kategori sedang tidak ada; kategori tinggi sebesar 96% dan kategori sangat tinggi sebesar 4%. Dari hasil tersebut tampak bahwa kategori tinggi lebih besar dibandingkan kategori lainnya, yang berarti nilai hasil belajar peserta didik berada dalam kategori tinggi.

Hasil analisis data menggunakan ANOVA diperoleh hasil analisis data nilai F hitung sebesar 44,014 dengan nilai peluang $0,000 < \alpha 0,05$ yang berarti secara statistik signifikan untuk menerima hipotesis H1 dan menolak hipotesis H0 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai hasil belajar kelompok eksperimen dengan nilai hasil belajar kelompok kontrol. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara perlakuan eksperimen model pembelajaran PPG yang berkarakter dibanding dengan kelas kontrol pembelajaran langsung.

Apabila memperhatikan rata-rata nilai hasil belajar diperoleh kelompok eksperimen sebesar 84,88 dan kelompok kontrol sebesar 72,96. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-

rata nilai hasil belajar kelompok eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran PPG yang berkarakter lebih tinggi dari pada hasil belajar kelompok control yang diajar dengan pembelajarn langsung (*direct instruction*).

Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan model pembelajaran PPG yang berkarakter efektif untuk diterapkan pada perguruan tinggi pada pembelajaran PPG.

BAB VII

RESPON/TANGGAPAN MAHASISWA PESERTA PPG TERHADAP PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PPG YANG BERKARAKTER

Berdasarkan hasil analisis respon/tanggapan peserta mahasiswa PPG terhadap hasil model pengembangan pembelajaran PPG yang berkarakter setelah dilakukan implementasi dalam pelaksanaan PPL disekolah-sekolah mitra diperoleh tanggapan secara umum sangat baik. Dari keseluruhan indikator/aspek yang diberikan, diperoleh hasil tanggapan yang baik dimana secara umum menyatakan bahwa pengembangan model pembelajaran PPG yang berkarakter sangat berguna atau sangat bermanfaat. Menurut hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil pengembangan model pembelajaran PPG yang berkarakter memenuhi kriteria valid, praktis, efektif, baik dan berkualitas.

Model pembelajaran PPG yang berkarakter memiliki tahapan langkah-langkah yang jelas dalam membentuk pendidikan yang berkualitas dan berkarakter. Hasil dari pendidikan profesi guru dengan menggunakan pengembangan model pembelajaran termasuk efektif dalam menghasilkan guru-guru yang professional berkarakter.

BAB VIII

KESIMPULAN

A. KESIMPULAN

1. Hasil pengembangan model pembelajaran PPG yang berkarakter memenuhi kriteria valid, praktis, efektif, baik dan berkualitas.
2. Nilai hasil tes uji penguasaan kompetensi pedagogik, professional, social, dan kepribadian kelompok eksperimen diperoleh hasil yang sangat baik pada kategori sangat tinggi.
3. Nilai hasil tes uji penguasaan kompetensi pedagogik, professional, social, dan kepribadian kelompok kontrol diperoleh hasil yang baik pada kategori tinggi.
4. Hasil pengembangan model pembelajaran PPG yang berkarakter setelah dilakukan implementasi dalam pembelajaran mahasiswa PPG diperoleh hasil yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PPG di LPTK.
5. Respon peserta mahasiswa PPG terhadap hasil model pengembangan model pembelajaran PPG yang berkarakter sangat baik dalam implementasi pembelajaran praktek PPL disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. 2001. *Learning to Teach*. Fifth Edition. Singapore: McGraw-Hill Higher Education.
- Branch. 1999 dalam Akker, dkk. (editor). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Kluwer Academic Publisher. London.
- Bell, F.H. 1981. *Teaching and Learning Mathematics* (In Secondary Schools). Dubuque, Iowa: Wm. C. Brown Company Publisher.
- Bustang. 2010. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbahasa Inggris Berbasis Realistik pada SMP Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional*. Skripsi. Universitas Negeri Makassar.
- Chamberlin, M.T., Powers, R.A., & Novak, J.D. 2008. Teachers' Perceptions of Mathematics Content Knowledge Assessments in Professional Development Courses. *International Electronic Journal of Mathematics Education*. Volume 3, Number 3
- Depdiknas. 2000. Pedoman Pelaksanaan Uji Coba Kurikulum Berbasis Kompetensi dan Pendidikan Berwawasan Khusus. Dir. Jend. Pend. Dasar dan Menengah, Jakarta.
- Harkness, W. L., Lane, J.L., & Harwood, J. T. 2003. A Cost-Effective Model for Teaching Elementary Statistics with Improved Student Performance. *JALN*. Vol. 7., Issue 2: 8-17.

- Hopkins, David. 2002. *A Teacher's Guide to Classroom Research*, third edition. Buckingham, UK: Open University Press.
- Howe, A. & Jones, L. 1993. *Engaging children in science*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Hoy, W. K., & Miskel, C. G. 2005. *Educational Administration* (seventh ed.). New York: McGraw Hill.
- Ihsan, H. dkk. 2013. Pengembangan Model Pembelajaran Metode Kuantitatif e-learning Berbasis Kinerja Mahasiswa. Lemlit UNM Makassar.
- Ihsan, H. dkk. 2010-2013. Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Kinerja Mahasiswa. Lemlit UNM Makassar.
- Jan van den Akker. 1999. Principles and Methods of Development Research. Dalam Plomp, T; Nieven, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan van den Akker, J (eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Joyce, B dan Weil, M. 1992. *Models of Teaching*. London: Prentice-Hall, Inc.
- Joyce, B., Weil, M., & Showers, B. 1992. *Models of Teaching*. Fourth Edition. Boston: Allyn & Bacon.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, C. 2009. *Models of Teaching*. Eighth Edition. Boston: Allyn & Bacon.
- Kemp, J.E. 1994. *Proses Perancangan Pengajaran*. Terjemahan oleh Asril Marjohan. Judul Asli *The Instructional Design Process*. Bandung: Penerbit ITB.

- McKenzie, J. 2000. *Scaffolding for Success. Beyond Technology, Questioning, Research and the Information Literate School Community*. Tersedia pada <http://fno.org/dec99/scaffold.html>.
- NCTM. 2000. *Principle and Standard for School Mathematics*. Reston: The National Council of Teacher Mathematics, Inc.
- Nieveen, K. 1999. Prototyping to Reach Product Quality. Dalam Plomp, T; Nieveen, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan van den Akker, J (eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Nieveen, N.M. & Akker, J.J.H., van den. 1999. Exploring the potential of a computer tool for instructional developers. *Educational Technology Research & Development*, 47(3), 77-98.
- Plomp, T. 1997. *Educational and Training System Design*. Enschede, The Netherlands: University of Twente.
- Plomp, T. 1997. Educational Design: Introduction. From Tjeerd Plomp (eds). *Educational & Training System Design: Introduction*. Design of Education and Training (in Dutch). Utrecht (the Netherlands): Lemma. Netherland. Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente.
- Plomp, T. & Nieveen, N. (editor). 2007. *An Intriduction to Educational Design Research*. Netzdruk, Enschede. Belanda.
- Polya, G. 1973. *How To Solve It*. Princeton: Princeton University Press.

- Solso, R.L. 1995. *Cognitive Psychology*. Boston: Allyn and Baccon.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Vygotsky, 1978. *Four-Stage Model of ZPD*. North Central Regional Educational Laboratory. Tersedia pada <http://www.ncrel.org/sdrs/areas/issues/students/learning/lr1zpda.htm>.
- Vygotsky. 1985. *Social Development Theory*. Tersedia pada <http://tip.psychology.org/vygotsky.html>.