**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS LIFE SKILL PADA MATERI PRODUKTIF AUDIO VIDEO SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Anshari1) Hasanah Nur2) Ade Ilham Husain3)

1)Dosen PPs Pendidikan Teknologi Universitas Negeri Makassar

2) Dosen PPs Pendidikan Teknologi Universitas Negeri Makassar

**Email: penjualgalon@gmail.com**

**ABSTRAK**

ADE ILHAM HUSAIN. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Life Skill* pada mata pelajaran audio/video di SMKN 1 Enrekang (Dibimbing oleh Anshari dan Hasanah Nur).

Tujuan penelitian ini adalah untuk Untuk memperoleh gambaran proses pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *life skill* pada mata pelajaran audio/video di SMKN 1 Enrekang berdasarkan kevalidan, kepraktisaan, dan keefektifan. Pengembangan perangkat pembelajaran bernasis *life skill* pada materi audio/video pada SMKN 1 Enrekang berpedoman pada langkah-langkah pokok pengembangan pembelajaran model 4-D yang terbagi dalam empat tahapan yaitu: pendefenisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Perangkat yang telah dikembangkan divalidasi oleh 2 orang ahli dengan hasil penilaian berada pada kategori valid. Dari hasil analisis keterlaksanaan perangkat pembelajaran berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 1,97 dan memenuhi kriteria praktis. Tingkat keberhasilan dalam uji coba lapangan menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik kelas kelas XI AUDIO/VIDEO SMK 1 Enrekang adalah 81,25%. Adapun respon peserta didik dan kemampuan guru mengelolah pembelajaran berada pada kategori tinggi telah memenuhi kriteria keefektifan. Berdasarkan kriteria yang digunakan untuk menilai perangkat yang telah dikembangkan yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan, maka perangkat yang telah dikembangkan strategi pembelajarannya dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: Perangkat Pembelajaran, *life skill*, model 4-D, dan Materi Audio/Video

**ABSTRACT**

ADE ILHAM HUSAIN. 2017. The Development of Learning of Problem on audion/ video at SMKN 1 Enrekang. (under the supervision of Anshari and Hasanah Nur).

The purpose of this study was to determine the development of lesson plan based of life skill on audio/video SMKN 1 Enrekang and know the quality of the lesson plan in the subject matter audio/video product based on validity, practical, and effectiveness. The development of lesson plan based of life skill the subject matter audio/video product at SMKN 1 Enrekang based on the key steps in the development of 4-D model of learning which is divided into four stages, namely: the define*,* the design*,* the develop, and the disseminate*.* Devices that have developed learning strategies validated by two experts with the results of the assessment were valid category. From the analysis of the feasibility study is in the high category with an average value of 1.97 and meet practical criteria. The level of success in field trials showed that the completeness of learners in class XI 2 SMKN 1 Enrekang is 81.25%. The response of the students and teachers' ability to manage learning fallow da in the high category had met the criteria of effectiveness. Based on the criteria used to assess the learning strategies that have been developed resulting namely the validity, effectiveness and practicality, the device that has developed the learning strategies developed valid criteria, practical, and effective.

Keywords: Lesson Plan, Life Skill, 4-D models, and Audio/Video Subject Matter

**PENDAHULUAN**

Pendidikan menjadi hal yang sangat penting dalam pembangunan bangsa. Pendidikan menjadi sektor penentu ke arah mana bangsa ini akan melangkah ke depan. Menjadi *trending topic* yang hangat diperbincangkan saat ini mengenai kesiapan bangsa Indonesia dalam menyongsong regionalisme *Asian Community* tahun 2015 dan era globalisasi pada tahun 2020. Jumlah angkatan kerja (usia produktif) yang besar tentunya menjadi bonus demography bangsa ini dimana laju pertumbuhan penduduk secara global justru semakin melambat menuju ke situasi *Zero-Population Growth* (Kuntjoro, 2012).Generasi muda sebagai sumber daya dengan kuantitas yang begitu melimpah pada periode 2010-2040 harus dapat dijaga kualitasnya dengan pendidikan yang baik.

Peran guru yang sangat penting dalam proses pembelajaran meniscayakan pentingnya perencanaan yang dilakukan dalam mengelola pembelajaran. Guru harus dapat memilih perangkat pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang baik pada peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Diyah (2016) tentang pengembangan perangkat pembelajaran berorientasi kecakapan hidup *(life skill)* dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar pada instalasi penerangan listrik yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan mencapai 91,5%.

Perangkat pembelajaran adalah sekumpulan medai atau sarana yang digunakan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran agar dapat berjalan lancar, efektif, dan efisien (Shoffa,2008). Proses pembelajaran sangat ditentukan oleh perangkat pembelajaran yang digunakan. Namun dari observasi dan diskusi yang dilakukan dengan beberapa guru di sekolah justru masih banyak guru yang tidak memperhatikan hal tersebut. Proses pembelajaran dianggap sebagai sesuatu yang paten, sudah ada di luar kepala sehingga perangkat pembelajaran yang harusnya digunakan bersamaan dengan pelaksaaan pembelajaran terkadang dilupakan oleh guru.

Perangkat pembelajaran yang menjadi salah satu pendukung dalam proses pembelajaran menjadi hal yang tidak begitu penting bagi guru karena sering dianggap tanpa perangkat pembelajaran proses pembelajaran dapat berlangsung. Selain itu, guru hanya akan membuat perangkat pembelajaran jika pengawas sekolah akan mengunjungi sekolahnya.

Konsep kecakapan hidup *(life skill)* merupakan kemampuan, kesanggupan, daan keterampilan yang diperlukan oleh seseorang untuk menjalankan hidupnya dengan nikmat dan bahagia. *Life skill* dapat menjadi bekal bagi siswa kelak jika telah memasuki dunia nyata atau dunia sosial.

Ada lima tujuan *life skill*. Pertama, memberdayakan aset kualitas batiniyah, sikap, dan perubahan lahiriyah siswa melalui pengenalan (logos), penghayatan (etos) dan pengmalan (patos) nilai-nilai kehidupan sehari-hari sehingga dapat digunakan untuk menjaga kelangsungan hidup dan perkembangannya. Kedua, memberikan wawasan yang luas tentang pengembangan karir yakni dimulai dari pengenalan diri, eksplorasi karir, orientasi karir dan penyiapan karir. Ketiga, memberikan bekal dasar dan latihan-latihan yang dilakukan secara benar mengenai nilai-nilai kehidupan sehari-hari yang dapat memampukan warga belajar untuk berfungsi menghadapi kehidupan masa depan yang sarat kompetisi dan kolaborasi sekaligus. Keempat,mengoptimalkan sumber daya sekolah melalui manajemen berbasis sekolah dengan mendorong peningkatan kemandirian sekolah, partisipasi *stake holders* dan fleksibilitasi pengelolaan sumber daya sekolah. Kelima,menfasilitasi warga belajar dalam memecahkan permasalahan kehidupan yang dihadapi sehari-hari misalnya kesehatan mental dan fisik, kemiskinan, kriminal, kemajuan dan Iptek (Depdiknas, 2002: 26).

Kemampuan *life skill* peserta didik sangat penting dikembangkan demi keberhasilan mereka dalam pendidikan dan dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu materi yang dapat meningkatkan kemampuan *life skill* adalah materi produktif audio/video. Materi audio/video adalah materi yang menyajikan tentang bagaimana membuat audio/video agar terlihat menarik saat ditampilkan baik saat perekaman secara live maupun melalui editing.

Adapun pihak sekolah yang berperan untuk memberikan pengetahuan *life skill* yang dibutuhkan oleh siswa salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan 1 Enrekang dalam pembelajarannya lebih banyak memberikan bekal dengan mata diklat produktif, di samping diklat adaptif dan normatif. SMK Negeri 1 Enrekang merupakan satu diantara SMK bidang teknologi yang ada di Kabupaten Enrekang. SMK ini selalu berupaya untuk melaksanakan fungsi SMK dengan sebaik-baiknya dari segi pengajaran maupun pembekalan praktek pada siswanya agar tujuan SMK dapat tercapai dengan baik pula. SMK ini selalu berusaha untuk dapat mencetak generasi muda yang memiliki kompetensi terutama pada teknologi yang dapat digunakan sebagai tenaga terampil menengah di banyak perusahaan. Sebagian besar lulusannya lebih banyak tertampung di perusahaan-perusahaan yang berkaitan dengan elektronika khususnya audio video dan diharapkan lulusan tersebut nantinya dapat memiliki pengetahuan di bidang audio/video.

Ada banyak model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian yang dilakukan. Namun, pada penelitian ini digunakan model pengembangan 4D hal ini disebabkan karena langkah-langkah 4D jelas dan teratur mulai analisis awal sampai dengan proses implementasi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *life skill* pada materi pokok audio/video di SMK.

Adapun rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana gambaran proses pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *life skill* pada pembelajaran produktif audio/video di smk?
2. Apakah perangkat pembelajaran berbasis *life skill* yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif digunakan di smk?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk memperoleh gambaran proses pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *life skill* pada mata pelajaran audio/video di smkn 1 enrekang.
2. Untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis *life skill* yang valid, efektif, dan praktis digunakan di smkn 1 enrekang.

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat teoretis

Secara teori, hasil penelitian tersebut dapat menambah hasanah pengetahuan tentang cara mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *life skill* pada pembelajaran produktif audio/video smkn 1 enrekang.

1. Manfaat praktis
2. Secara praktis, pendidik dapat menerapkan dalam proses belajar mengajar hasil dari pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *life skill* pada pembelajaran audio/video di smkn 1 enrekang.
3. Sebagai bahan pertimbangan para pendidik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *life skill* yang lebih baik.

**Metode penelitian**

 Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research* and *Development* yaitu pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *life skill* pada pembelajaran produktif audio/video di SMK. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Enrekang dan subjek penelitian adalah kelas XI AUDIO/VIDEO dengan jumlah siswa 23 orang pada tahun pembelajaran 2016/2017.

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah perangkat pembelajaran berbasis *life skill* yang meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kegiatan peserta didik, dan tes hasil belajar siswa. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D (Thiagarajan,1974), langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

**Tahap pendefenisian (define)**

Tujuan yang akan dicapai pada tahap pendefisian adalah menetapkan dan menentukan syarat-syarat pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, dan pembatasan materi pembelajaran.

**Tahap perancangan *(design*)**

Pada tahap ini dihasilkan rancangan perangkat pembelajaran berbasis *life skill*. **Tahap pengembangan *(develop)***

Tujuan dari tahap ini untuk mengahasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para ahli dan data hasil uji coba.

**Tahap penyebaran (disseminate)**

Perangkat pembelajaran yang telah direvisi setelah diujicoba, kemudian dilakukan tahap penyebaran secara terbatas kepada guru elektronika yang lain baik guru SMKN 1 Enrekang maupun SMK yang lain.

**Instrumen Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *life skill* pada pembelajaran produktif audio/video di SMK**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *life skill* untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sebagai berikut :

**Kevalidan**

Instrumen yang digunaan untuk mengetahui valid tidaknya perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu lembar validasi perangkat pembelajaran berbasis *life skill*. Alat pengumpul data berupa angket dengan skala bertingkat disajikan. Angket ini akan diisi oleh validator.

**Keefektifan perangkat pembelajaran berbasis *life skill* pada pembelajaran produktif audio/video di SMK**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui keefektifan.

Kemampuan pendidik mengelola pembelajaran ditinjau dari aspek: (1) kegiatan awal sampai menutup pembelajaran, (2) penerapan sintaks pembelajaran, dan (3) pengamatan suasana kelas (Hobri,2003).

1. Angket respon peserta didik

Respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran berbasis *life skill* dapat diketahui dengan menggunakan angket respon peserta didik. Angket tersebut dibagikan setelah kegiatan belajar mengajar. Hasil dari angket ini adalah pertimbangan untuk memperbaiki perangkat pembelajaran berbasis *life skill*.

1. Angket respon pendidik

Respon pendidik terhadap perangkat pembelajaran berbasis *life skill* diperoleh melalui angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang respon pendidik terhadap perangkat pembelajaran berbasis *life skill* dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki perangkat pembelajaran berbasis *life skill* yang dikembangkan.

1. Tes hasil belajar

Instrumen tes hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui dan mengukur keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dan tolak ukur mengenai keefektifan produk yang dikembangkan (perangkat pembelajaran berbasis *life skill*).

**Kepraktisan perangkat pembelajaran berbasis *life skill* pembelajaran produktif audio/video di SMK**

Instrumen penilaian yang digunakan untuk mengetahui praktis tidaknya perangkat pembelajaran berbasis *life skill* adalam lembar observasi keterlaksanaan berbasis *life skill*. Lembar observasi keterlakasanaan perangkat pembelajaran berbasis *life skill* disusun untuk memperoleh data dilapangan tentang bagaimana proses keterlaksanaan perangkat pembelajaran berbasis *life skill*.

1. Lembar observasi keterlaksanaan perangkat pembelajaran berbasis *life skill*

Lembar observasi keterlasksanaan perangkat pembelajaran berbasis *life skill* yang dikembangkan ini digunakan untuk mengetahui dan mengidentifikasi mengenai kepastisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen pengamatan ini akan digunakan oleh observer yang dipilih untuk melakukan untuk pengamatan terhadap produk yang dikembangkan melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar.

**Hasil Penelitian**

Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis life skillpada materi produktif audio videopada penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model pengembangan *4-D* yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *define, design, develop*, dan *disseminate*. Adapun hasil penelitian sebagai berikut:

**Deskripsi tahap pendefenisian *(define)***

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui keadaan awal yang dimiliki yang dapat menunjang keahlian kecakapan hidup siswa. Pembelajaran produktif yang diterapkan cenderung berjalan satu arah, dimana guru lebih dominan dalam proses pembelajaran. Analisis akhir dilakukan dengan menganalisi keadaan akhir yang akan dicapai melalui proses pembelajaran. Keadaan akhir yang akan dicapai ini yaitu kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kurikulum 2013.

Analisis peserta didik, penulis menelaah tentang kemampuan awal dan gaya belajar peserta didik. Berdasarkan telaah menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dilihat dari hasil tes kemampuan awal yang diperoleh pada materi-materi tersebut termasuk kategori sangat rendah.

Analisis tugas dilakukan untuk mengetahui keterampilan-keterampilan belajar yang dialami oleh peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tugas diperoleh keterampilan-keterampilan dan pengetahuan berupa pemberian masalah dalam bentuk modul dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah tersebut.

**Deskripsi Tahap Perancangan (Design)**

Pemilihan terhadap metode-metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan harus mengacu pada gaya belajar peserta didik.

Pemilihan terhadap media-media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus mengacu pada gaya belajar peserta didik (gaya belajar visual), sehingga media-media pembelajaran yang digunakan harus mengacu pada gaya belajar visual tersebut.

Alokasi waktu untuk setiap langkah-langkah pembelajaran disesuaikan dengan metode dan media pembelajaran yang digunakan. Alokasi waktu yang digunakan disetiap langkah-langkah pembelajaran dapat dilihat pada RPP

**Deskripsi Tahap Pengembangan (Develop)**

Penyusunan prototipe perangkat pembelajaran

Berdasarkan analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, spesifikasi tujuan, analisis metode pembelajaran, analisis media pembelajaran, dan alokasi waktu pada pembahasan sebelumnya, maka selanjutnya disusunlah prototipe perangkat pembelajaran.

Penyusunan modul berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan rancangan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Modul dirancang untuk mensinergikan kegiatan pembelajaran pada RPP, modul ini bertujuan agar peserta didik dapat benar-benar menguasai materi pelajaran yang dipelajari.

Penyusunan instrumen hasil belajar terlebih dahulu dimulai dengan penyusunan kisi-kisi tes, kisi-kisi tes merupakan suatu acuan atau petunjuk yang harus digunakan pada setiap penyusunan tes hasil belajar produktif audio/video.

Instrumen penelitian yang dirancang dalam perangkat pembelajaran terdiri dari beberapa instrumen. Instrumen tes gaya belajar peserta didik yang digunakan adalah sebuah instrumen baku yang diadaptasi dari De Porter (2006). Instrumen tes gaya belajar peserta didik digunakan untuk mengukur gaya belajar peserta didik (visual, audiotori, dan kinestetik). Instrumen tes kemampuan awal digunakan untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik sebelum pembelajaran life skill.

Lembar pengamatan keterlaksanaan perangkat pembelajaran digunakan untuk mengamati pelaksanaan perangkat pembelajaran dikelas. Aspek-aspek yang dinilai yaitu sintaks (RPP), interkasi, prinsip reaksi (RPP dan Modul), dan sistem pendukung.

Lembar pengamatan kemampuan guru mengelolah pembelajaran digunakan untuk mengamati dan mengukur kemampuan guru dalam mengelolah pembelajaran dikelas. Aspek-aspek pengamatan yaitu kegiatan belajar mengajar dan suasana kelas. Angket respon peserta didik. Validasi ahli merupakan salah satu kriteria utama untuk menentukan apakah sebuah perangkat atau instrumen pembelajaran dapat dipakai atau tidak. respon peserta didik.

Aspek-aspek yang diperhatikan dalam menvalidasi RPP adalah: tujuan, materi yang disajikan, bahasa, sarana dan alat bantu pembelajaran, metode dan kegiatan pembelajaran, serta waktu.

Secara keseluruhan aspek sudah memenuhi kriteria kevalidan, namun berdasarkan saran dan bimbingan dari ahli ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sekaligus untuk revisi perangkat RPP untuk kesempurnaannya dalam penggunaan ujicoba di lapangan.

Aspek-aspek yang divalidasi pada modul yaitu: tujuan, materi yang disajikan, dan bahasa. Secara keseluruhan aspek sudah memenuhi kriteria kevalidan, namun berdasarkan saran dan bimbingan dari ahli ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sekaligus untuk revisi perangkat modul untuk kesempurnaannya dalam penggunaan ujicoba di lapangan.

Aspek-aspek yang divalidasi pada instrumen tes hasil belajar yakni: materi soal, bahasa, konstruksi dan waktu. Secara keseluruhan aspek sudah memenuhi kriteria kevalidan, namun berdasarkan saran dan bimbingan dari ahli ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sekaligus untuk revisi instrumen tes hasil belajar tersebut untuk kesempurnaannya dalam penggunaan ujicoba di lapangan.

Aspek-aspek yang divalidasi pada instrumen tes kemampuan awal yakni: materi soal, bahasa, konstruksi dan waktu. Secara keseluruhan aspek sudah memenuhi kriteria kevalidan, namun berdasarkan saran dan bimbingan dari ahli ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sekaligus untuk revisi instrumen tes kemampuan awal tersebut untuk kesempurnaannya dalam penggunaan ujicoba di lapangan. Aspek-aspek yang divalidasi pada lembar pengamatan keterlaksanaan perangkat pembelajaran yakni: tujuan, cakupan unsur-unsur pembelajaran, dan bahasa.

Secara keseluruhan aspek sudah memenuhi kriteria kevalidan, namun berdasarkan saran dan bimbingan dari ahli ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sekaligus untuk revisi lembar pengamatan keterlaksanaan perangkat pembelajaran tersebut untuk kesempurnaannya dalam penggunaan ujicoba di lapangan.

Aspek-aspek yang divalidasi pada lembar pengamatan kemampuan guru mengelolah pembelajaran life skill yakni: tujuan, bahasa dan isi.

Analaisis selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10. Secara keseluruhan aspek sudah memenuhi kriteria kevalidan, namun berdasarkan saran dan bimbingan dari ahli ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sekaligus untuk revisi lembar pengamatan kemampuan guru mengelolah pembelajaran tersebut untuk kesempurnaannya dalam penggunaan ujicoba di lapangan.

Aspek-aspek yang divalidasi pada angket respon peserta didik yakni: petunjuk, isi, cakupan respon peserta didik dan bahasa. Secara keseluruhan aspek sudah memenuhi kriteria kevalidan, namun berdasarkan saran dan bimbingan dari ahli ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sekaligus untuk revisi angket respon peserta didik tersebut untuk kesempurnaannya dalam penggunaan ujicoba di lapangan sehingga dapat benar-benar mengukur respon peserta didik terhadap perangkat pembelajaran serta cara guru mengajar.

**Deskripsi Tahap Penyebaran (*Disseminate*)**

Tahap ini adalah tahap akhir dari tahap-tahap pengembangan. Perangkat pembelajaran yang telah divalidasi dan diujicobakan secara terbatas, maka perangkat pembelajaran tersebut dilakukan penyebaran secara terbatas di salah satu sekolah dengan karakteristik peserta didik yang sama yang terletak di kabupaten yang sama. Sekolah yang memenuhi kriteria tersebut adalah SMKN 1 Enrekang.

**Hasil Uji Pengembangan**

Tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah uji pengembangan. Uji pengembangan perangkat pembelajaran life skill dilakukan di SMKN 1 Enrekang. Subjek uji pengembangan adalah kelas XI dengan jumlah peserta didik 23 orang. Pelaksanaan uji pengembangan perangkat pembelajaran berbasis life skill dan perangkat pembelajarannya dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, setiap pertemuan diamati oleh dua orang pengamat atau observer untuk melihat keterlaksanaan dan kemampuan guru mengelola pembelajaran.

1. Sintaks RPP

 Hasil pengamatan terhadap keterlaksanaan aspek sintaks RPP dalam pembelajaran dengan perangkat pembelajaran life skill selama uji pengembangan yang terlihat pada tabel 4.10, diperoleh rata-rata pengamatan () = 2,00 berdasarkan kriteria keterlaksanaan perangkat pembelajaran (1,5 ≤ M ≤ 2,0) dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan perangkat pembelajaran untuk aspek ini terlaksana seluruhnya.

1. Interaksi sosial

 Hasil pengamatan terhadap keterlaksanaan aspek interaksi selama uji pengembangan yang tertera pada tabel 4.9, diperoleh rata-rata pengamatan aspek tersebut adalah () = 1,96 berdasarkan kriteria keterlaksanaan perangkat pembelajaran (1,5 ≤ M ≤ 2,0) dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan perangkat untuk aspek ini terlaksana seluruhnya.

1. Prinsip reaksi

 Hasil pengamatan terhadap keterlaksanaan aspek prinsip reaksi selama uji pengembangan yang tertera pada tabel 4.9, diperoleh rata-rata pengamatan aspek tersebut adalah () = 1,90 berdaraskan kriteria keterlaksanaan pernakgat pembelajaran (1,5 ≤ M ≤ 2,0) dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan perangkat pembelajaran untuk aspek ini terlaksana seluruhnya.

1. Sistem pendukung

 Hasil pengamatan terhadap keterlaksanaan aspek pendukung selama uji pengembangan yang tertera pada tabel 4.8, diperoleh rata-rata pengamatan aspek tersebut adalah () = 2,00 berdaraskan kriteria keterlaksanaan perangkat pembelajaran (1,5 ≤ M ≤ 2,0) dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan perangkat pembelajaran untuk aspek ini terlaksana seluruhnya.

**Hasil pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran**

Analisis data kemampuan guru mengelolah pembelajaran life skill dilakukan untuk melihat keefektifan perangkat dan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran.

1. Kegiatan belajar mengajar

Hasil pengamatan terhadap kemampuan guru mengelolah pembelajaran aspek kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran dengan perangkat pembelajaran berbasis life skill selama uji pengembangan yang terlihat pada tabel 4.9, diperoleh rata-rata pengamatan () = 3,89 berdasarkan kriteria kemampuan guru mengelolah pembelajaran (KG > 3,5) dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru mengelolah pembelajaran untuk aspek ini sangat baik.

1. Suasana kelas

Hasil pengamatan terhadap kemampuan guru mengelola pembelajaran aspek suasana kelas dalam pembelajaran dengan perangkat pembelajaran berbasis life skill selama uji pengembangan yang terlihat pada tabel 4.9, diperoleh rata-rata pengamatan () = 3,88 berdasarkan kriteria kemampuan guru mengelolah pembelajaran (KG > 3,5) dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru mengelolah pembelajaran untuk aspek ini sangat baik.

Hasil pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran di kelas XI secara keseluruhan berada pada rata-rata KG = 3,89 yang menunjukkan bahwa semua komponen yang diamati pada pengelolaan pembelajaran life skill berada pada kategori tinggi dengan realiblitas 0,78 dengan *persentage of agreement* 78,41%.

1. Respon peserta didik terhadap perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran life skill

Berdasarkan kriteria penilaian pada bab III, maka dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap lembar kerja peserta didik tersebut pada umumnya memberikan respon sangat postif dengan nilai rata-rata 83,9%.

1. Analisis Hasil Uji N-Gain Hasil Belajar Produktif Audio/Video

Uji N-Gain dilakukan untuk melhat peningkatan hasil belajar produktif audio/video yang dialami setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan di SMK Negeri 1 Enrekang kelas XI AV. Hasil uji N-Gain lebih jelasnya sebagai berikut:

1. Deskripsi hasil tes kemampuan awal peserta didik sebelum diajar melalui perangkat pembelajaran life skill yang telah dikembangkan perangkat pembelajarannya

Tes kemampuan awal ini diberikan kepada peserta didik sebelum diajar dengan perangkat pembelajaran life skill yang telah dikembangkan. Tes kemampuan awal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Berdasarkan hasil tes kemampuan awal dari 23 peserta didik yang mengikuti tes kemampuan awal diperoleh data bahwa nilai rata-rata peserta didik 20,5.

1. Deskripsi data tes hasil belajar peserta didik setelah diajar melalui perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan perangkat pembelajarannya

Analisis N-Gain ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik yang terjadi sebelum dan setelah diterapkannya perangkat pembelajaran life skill yang telah dikembangkan perangkat pembelajarannya dalam proses pembelajaran produktif audio/video.

Berdasarkan hasil perolehan diperoleh data bahwa 20 peserta didik atau 81,25% mengalami peningkatan yang tergolong tinggi dan 3 peserta didik atau 18,75% mengalami peningkatan yang tergolong sedang. Secara umum dapat disimpulkan bahwa penerapan perangkat pembelajaran life skill pada proses pembelajaran produktif audio/video yang telah dikembangkan perangkat pembelajarannya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pokok kelarutan dan hasil kali kelarutan dengan nilai N-Gain rata-rata 0,76 dengan kategori tinggi.

**Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian pengembangan (*Reasearch & Development*) dengan tujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran life skill pada materi pokok produktif audio/video. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan terintegrasi di dalam perangkat pembelajaran, yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Modul, THB, dan tes kemampuan awal dengan nilai kevalidan, kepraktisan dan keefektifan diuraikan sebagai berikut.

Berdasarkan data hasil penilaian oleh dua orang ahli yaitu orang yang dipandang ahli dalam bidang produktif audio/video diperoleh bahwa instrumen yang divalidasi dalam mendukung tingkat kevalidan perangkat pembelajaran ini berada pada kriteria valid. Hasil analisis kevalidan dari instrumen-instrumen tersebut yang menggambarkan kelayakan penerapan perangkat pembelajaran life skill di dalam pembelajaran. Nilai valid dari analisis tersebut disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran life skill dapat dipergunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada uji pengembangan. Pencapaian kevalidan dari instrumen tersebut tentunya tidak lepas dari saran dan nasehat para ahli demi kesempurnaan perangkat pembelajaran ini serta perangkat pembelajarannya.

Hasil validasi ahli, diperoleh koreksi, kritik, dan saran-saran yang selanjutnya merupakan bahan pertimbangan untuk merevisi perangkat yang telah dikembangkan perangkat pembelajarannya.

Kepraktisan dari perangkat pembelajaran *life skill* yang dikembangkan dapat dilihat dari syarat kevalidan perangkat pembelajaran *life skill* dan tingkat keterlaksanaan perangkat pembelajaran tersebut yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya secara teoritik, hasil penilaian ahli mengenai kevalidan perangkat pembelajaran dinyatakan telah memenuhi kriteria kevalidan dan telah layak digunakan di kelas. Sedangkan secara empirik berdasarkan hasil pengamatan keterlaksanaan perangkat pembelajaran yang dibuat dinyatakan sudah memenuhi kepraktisan.

Hasil uji pengembangan diperoleh hasil nilai rata-rata di kelas XI AV 2 M = 1,97 dengan reliabilitas 94,79%. Berdasarkan kriteria yang telah diuraikan sebelumnya disimpulkan bahwa nilai rata-rata tersebut berada pada kategori terlaksana seluruhnya. Dengan demikian bahwa implementasi perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan perangkat pembelajarannya melalui instrumen keterlaksanaan perangkat pembelajaran telah memenuhi syarat kepraktisan.

Kepraktisan dari perangkat pembelajaran life skill dapat terlihat dari observasi pengamat dalam penerapan perangkat pembelajaran life skill mampu dijalankan dengan baik oleh peneliti. Selain itu, nampak bahwa penerapan perangkat pembelajaran ini mampu membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Partisipasi aktif peserta didik di kelas mengakibatkan peserta didik mampu menggali potensi yang dimiliki sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Keaktifan peserta didik terlihat dari interaksi yang baik antara guru dan peserta didik selama pembelajaran, peserta didik aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, serta peserta didik antusias dalam mengerjakan modul yang dibagikan.

Keefektifan dari perangkat pembelajaran *life skill* yang telah dikembangkan perangkat pembelajarannya berdasarkan kriteria yang telah disebutkan sebelumnya, suatu perangkat pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi syarat kemampuan guru mengelola pembelajaran yakni kemampuan guru minimal berada dalam kategori baik, respon peserta didik terhadap perangkat pembelajaran *life skill* minimal dalam kategori baik, peserta didik berhasil dalam belajar apabila pesentasi ketuntasan mencapai 80% dengan standar nilai 75 dengan skor maksimal 100. Pencapaian tersebut dinilai peserta didik telah mencapai kompetensi.

Keberhasilan guru dalam mengelola pelaksanaan pembelajaran *life skill* ini terdiri dari beberapa komponen yang dapat dijadikan acuan dengan melihat pelaksanaan setiap tahap pelaksanaan perangkat pembelajaran dalam model pembelajaran *life skill* serta suasana yang tercipta dalam pembelajaran. Hasil uji pengembangan menunjukkan bahwa pada kelas XI AV guru mampu mengelola pembelajaran di setiap tahapannya dengan sangat baik karena kemampuan guru mengelola tersebut berada pada kategori sangat baik dengan nilai 3,89 dengan reliabilitas 78,41%,

Angket respon peserta didik ini diberikan agar peserta didik dapat memberi penilaian terhadap perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran. Respon yang diberikan oleh peserta didik terhadap modul dan cara guru mengajar pada kelas XI AV berada pada kategori sangat merespon dengan persentase secara keseluruhan sebesar 85,56% artinya secara empirik, pada umumnya peserta didik sudah mampu menerima keberadaan perangkat pembelajaran *life skill* yang telah dikembangkan dan menyukai perangkat pembelajaran *life skill* tersebut karena mampu membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian sebelumnya sampai uraian ini dapat dismpulkan bahwa hasil pengembangan perangkat pembelajaran *life skill* untuk materi produktif audio/video telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Tes hasil belajar produktif audio/video yang diberikan pada peserta didik bertujuan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui pembelajaran life skill yang telah dikembangkan strateginya. Pada kelas XI AV diperoleh bahwa peserta didik yang mampu mencapai nilai ketuntasan 75 sebanyak 20 dengan persentase ketuntasan kelas 81,25% dan nilai rata-rata 80,50. Dari hasil analisis data tersebut bahwa penerapan perangkat pembelajaran life skill di kelas XI AV adalah efektif. Keefektifan penerapan perangkat pembelajaran *life skill* merupakan gambaran bahwa peserta didik dapat memahami materi yang telah dipelajari dengan baik sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik.

Tes hasil belajar produktif audio/video yang diberikan yakni tes kemampuan awal dengan pemberian tes sebelum penerapan perangkat pembelajaran *life skill* ke dalam proses pembelajaran produktif audio/video dan tes hasil belajar setelah penerapan perangkat pembelajaran *life skill*. Dari hasil analisis data yang diperoleh bahwa kemampuan awal peserta didik sebelum penerapan perangkat pembelajaran life skill sangat rendah dilihat dari nilai yang diperoleh dari hasil tes kemampuan awal peserta didik pada kelas XI AV dengan nilai rata-rata 20,5. Setelah penerapan perangkat pembelajaran life skill, hasil belajar produktif audio/video atau kemampuan peserta didik dalam materi produktif audio/video menjadi meningkat yang dilihat dari pemberian tes hasil belajar setelah proses pembelajaran.

Peningkatan kemampuan peserta didik dalam belajar produktif audio/video dapat dilihat dengan menggunakan analisis uji N-Gain. Dari hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa pada kelas XI AV nilai rata-rata N-Gainnya 0,76 pada kategori tinggi. Selain itu, dari uji N-Gain terlihat bahwa pada kelas AV terdapat 20 peserta didik tuntas dan 3 peserta didik tidak tuntas. Peserta didik dikatakan tuntas jika mengalami peningkatan hasil belajar produktif audio/video > 70%.

Keefektifan perangkat pembelajaran dapat juga dilihat dari hasil penilaian guru SMK Negeri 1 Enrekang terhadap perangkat yang disebarkan secara terbatas pada sekolah tersebut. Persentase secara keseluruhan dari perangkat pembelajaran sebesar 80,88% artinya secara empirik, perangkat pembelajaran *life skill* yang telah dikembangkan dan diintegrasikan ke dalam perangkat pembelajaran layak digunakan dalam membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Tahapan pengembang dan perangkat pembelajaran berbasis *life skill* agar memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif yakni dikembangkan berdasarkan model pengembangan *4-D*, meliputi 4 tahap utama, yaitu:
2. Tahap pendefenisian (Define)

Tahap ini terdiri dari berbagai sub tahap yang dilakukan seperti analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan spesifikasi tujuan. Setiap tahapan yang dilakukan tersebut untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *life skill.*

1. Tahap Perencanaan (Design)

Tahap ini terdiri dari berbagai macam kegiatan yang dilakukan sampai akhirnya dikembangkan suatu perangkat pembelajaran berbasis *life skill.* Kegiatan tersebut secara rinci seperti melakukan analisis metode pembelajaran, analisis media pembelajaran, dan alokasi waktu. Dalam analisis metode dan media pembelajaran harus memperhatikan karaktersitik umum peserta didik yaitu gaya belajar perserta didik. Alokasi waktu yang digunakan memperhatikan silabus dan langkah-langkah pembelajaran yang dirancang.

1. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap ini terdiri dari berbagai macam kegiatan yakni membuat prototipe strategi pembelajaran yang terintegrasi dalam perangkat pembelajaran, terutama RPP, validasi ahli dan uji pengembangan. Prototipe perangkat pembelajaran terdiri dari RPP, modul dan THB. Setelah prototipe perangkat pembelajaran selesai, lalu melakukan validasi terhadap perangkat pembelajaran tersebut melalui lembar validasi yang dinilai oleh dua orang ahli. Berdasarkan masukan dari ahli tersebut dilakukan revisi terhadap perangkat pembelajaran tersebut. Langkah terakhir dilakukan uji coba pengembangan untuk menilai kevalidan, kepraktisan dan keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

1. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Di tahap ini peneliti melakukan penyebaran secara terbatas pada sekolah yang berbeda dengan karakteristik peserta didik dan lokasi yang sama. Untuk mengetahui kualitas dari perangkat yang telah dikembangkan perangkat pembelajarannya.

1. Kualitas perangkat pembelajaran berbasis *life skill* yang dikembangkan dapat dilihat dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan. Ditinjau dari aspek kevalidan, perangkat pembelajaran berbasis life skill yang dikembangkan berada pada kriteria valid yang telah dinilai oleh dua orang ahli. Kemudian dari aspek kepraktisan, perangkat pembelajaran berbasis life skill telah memenuhi kriteria praktis yang dilihat dari hasil penilaian keterlaksanaan perangkat pembelajaran pemecahan masalah. Dari aspek keefektifan, perangkat pembelajaran berbasis life skill yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efektif berdasarkan hasil dari lembar pengamatan kemampuan guru dalam mengelolah pembelajaran, angket respon peserta didik, dan hasil belajar produktif audio/video.

**DAFTAR PUSTAKA**

Anwar. 2006. Pendidikan Kecakapan Hidup (*life skill education*) Konsep danAplikasi. Bandung: Alfabeta.

Borich,G. 1994. *Observation Skill For Effective Teaching.* New York: Mc. Millan Publishing Company

Brolin, D. E. 1989. *Life Centered Career Education: A Competency Based Approach*. Reston VA: The Council for Exceptional Children.

Daryanto. 2005. *Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto. 2005. *Evaluasipendidikan*. Jakarta :RinekaCipta.

Djamarah, S. B. 2006. *PsikologiBelajar*. Jakarta: RinekaCipta.

Delors, J. 1996. Learning: The Treasure Within. Paris: Unesco.

Depdiknas. 2002. *Manajemen Peningkatan Mutu Bebasis Sekolah, Konsep Dasar*. Jakarta: Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Diyah. 2016. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Kecakapan Hidup (Life-Skill) Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (Stad) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di Smk Negeri 1 Nganjuk*. Jurnal Pendidikan Teknolodi Elektro, Volume 05 Nomor 02 Tahun 2016, halaman 445-452.

Fajar, M. 2000. *Platform Reformasi Pendidikan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Logos.

Harjanto. 2005. Perencanaan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Hobri. 2003. *Metodelogi Penelitian Pengembangan (Development Research).*Jember : Word Editor office 2003

Kusumo, E & K. Siadi. 2010. Pengembangan Bahan Ajar Kimia Berorientasi Chemo-entrepreneurship untuk Meningkatkan Hasil belajar dan Life skill Mahasiwa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 4(1): 544-551

Kosasih, E. 2014*. Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013.* Jakarta: YramaWidya. Mujakir, 2012. *Pengembangan Life Skill Dalam Pembelajaran Sains*. Jurnal Ilmiah Didaktika.Vol. 13 No.1. ISSN 1411-612X.

Marwanti. 2009. Peningkatan Kompetensi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan melalui Penerapan Pembelajaran Keterampilan Wirausaha Bidang Boga Sebagai Bekal Kecakapan Hidup *( Life Skill*). *Inotek*,13(2). Agustus 2009

Meltzer, D. 2002. *The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: a Possible, Hidden Variable, in Diagnostic, Pretest Scores.* Department of Physics and Astronomy, Iowa State University, Ames, Iowa 50011

Mulyasa, E. 2005. *MenjadiGuru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosda karya.

Mulyasa, E. 2010. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.

Mujakir, 2012. *Pengembangan Life Skill DalamPembelajaranSains*. JurnalIlmiahDidaktika, 13(1): ISSN 1411-612X.

Nurdin. 2007. *Model Pembelajaran Matematika yang Menumbuhkan Kemampuan Metakognitif untuk Menguasai Bahan Ajar. Disertasi.* Tidak diterbitkan. Surabaya: PPs UNESA

Potter, Mary Lane. 2010. *From search to Research: Developing Critical Thinking Throught Web Research Skills* @ Microsoft Corporation.

Riduwan, N.G., dan Engkos, A.K. 2008. *Cara Menggunakan dan Memaknai Analisis Jalur (Path Analysis).* Bandung: Alfabeta

Soffa. M. 2008. *The Realistic Education*.Yokyakarta: Ircisod.

Sanjaya, Wina. 2009. Stategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta:Kencana.

Setyosari. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana

Sumiati&Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Suryosubroto. B. 1990. *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kepemimpinan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suryadi. 2009. *Manajemen Mutu Berbasis Sekolah: Konsep dan Aplikasi*.Bandung: PT Sarana Panca Karya Nusa.

Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Susilana, R &Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat,Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Sukardjo & Sari, P. L. 2009. Metodelogi Penelitian Pendidikan Kimia. Yogyakarta: UNJ press.

Syaiful, B. D, dkk. 2006. *Strategi Belajar–Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Thiagarajan,dkk. 1974*. Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta:Kencana.