

**PENGEMBANGAN MODEL UNIT KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR (UKBM)
BERBASIS E-LEARNING BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN
PROFESIONALISME GURU**

Oleh: Suci Handayani, M.Pd.
Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Qamarul Huda
email: handayanisuci99@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut, Pembelajaran model UKBM berbasis *e-learning* berpusat pada peserta didik secara mandiri. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif, dengan menggunakan model UKBM *e-learning*. Sumber penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia di MA Nurul Mukhlisin. Data berupa Hasil Analisis Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Eksperimen 42,91, 85,34, 0,74, Tinggi, Kontrol 43,55, 80,96, 0,68, sedang. Hasil Uji Normalitas Data *Post Test*, Eksperimen 85,34, 11,070, Normal. Kontrol 80,96, 4,4910, 11,070, Normal. Hasil penelitian ini adalah Model UKBM berbasis *e-learning* materi pokok teks anekdot yang berupa: 1) Silabus, 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, 3) UKBM *e-Learning*, dan 4) Instrumen evaluasi telah memenuhi kriteria valid. Hal ini terlihat dari validitas perangkat pembelajaran dalam penelitian mencapai lebih dari 3,25.

Kata Kunci : *Unit Kegiatan Belajar Mengajar, Profesionalisme Guru*

Pendahuluan

Pendidikan dapat diartikan sebagai kegiatan seseorang dalam membimbing dan memimpin anak menuju ke pertumbuhan dan perkembangan secara optimal agar dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab. Pendidikan berkaitan erat dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan manusia mulai perkembangan fisik, kesehatan keterampilan, pikiran, perasaan, dan kemauan sosial. Perkembangan tersebut nantinya digunakan sebagai persiapan untuk mengantisipasi perkembangan yang terjadi pada masa masa depan. Hal ini sejalan dengan orientasi dari pendidikan itu sendiri.

Pendidikan idealnya tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, tetapi sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi dan membicarakan masa depan agar sejalan dengan situasi masyarakat yang selalu berubah. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil maksimal. Hasil pendidikan yang maksimal dicapai dengan terlaksananya pendidikan yang tepat waktu dan tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan tepat waktu, yaitu pendidikan yang diberikan sejak dini dimulai dengan memberikan pendidikan di Sekolah Dasar (SD), sedangkan pendidikan tepat guna adalah pendidikan yang dapat digunakan sebagai upaya untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Implementasi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijabarkan kembali pada sejumlah peraturan, diantaranya PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional. Perangkat hukum tersebut mengamanatkan agar kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah. Pengembangan kurikulum yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan potensi daerah yang ada mendukung tercapainya pendidikan yang sesuai dan berkualitas.

Selanjutnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014), menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut: 1) Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan proyek, 3) Membuat siswa lebih aktif dalam menyelesaikan proyek yang kompleks.

Dari tuntutan perundangan tersebut dengan jelas bahwa esensi pendidikan atau pembelajaran harus memperhatikan kebermaknaan bagi peserta didik yang dilakukan secara dialogis atau interaktif, yang pada intinya pembelajaran berpusat pada siswa sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator yang memfasilitasi agar terjadi belajar pada peserta didik.

Mengajar merupakan tugas utama seorang pendidik (guru, dosen, tutor, instruktur, widyaiswara). Pendidik yang kreatif akan selalu menciptakan ide-ide dalam merancang sistem pembelajaran baru yang mampu membuat peserta didik dapat mencapai tujuan belajarnya dengan penuh rasa puas. Untuk menghasilkan sistem pembelajaran baru tersebut diperlukan metode penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran. Metode pengembangan sistem pembelajaran tidak jauh berbeda dengan metode pengembangan produk lainnya terutama dalam menentukan model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan minat siswa dalam belajar. Prosedur pengembangan lebih singkat karena produk yang dihasilkan tidak terlalu beresiko dan dampak sistem terbatas pada peserta didik yang menjadi sasaran.

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yakni: expert appraisal dan developmental testing. Expert appraisal merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Developmental testing merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

Dalam konteks pengembangan bahan ajar (buku atau modul), tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan modul atau buku ajar tersebut kepada pakar yang terlibat pada saat validasi rancangan dan peserta didik yang akan menggunakan modul atau buku ajar tersebut. Hasil pengujian kemudian digunakan untuk revisi sehingga modul atau buku ajar tersebut benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk mengetahui efektivitas modul atau buku ajar tersebut dalam meningkatkan hasil belajar, kegiatan dilanjutkan dengan memberi soal-soal latihan yang materinya diambil dari modul atau buku ajar yang dikembangkan.

Salah satu fasilitas teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran yaitu electronic learning atau *e-learning*. *E-learning* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Siswa dapat belajar mandiri dengan penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran, sehingga aktivitas siswa menjadi pusat dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan eLearning menuntut siswa untuk lebih mandiri dalam belajar, dengan demikian pembelajaran dengan e-learning dapat meningkatkan aktivitas siswa. (Purwaningsih, Rosidin, & Wahyudi, 2014).

Menurut Horton dalam Ramadhani (2012) *e-learning* adalah segala pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar. *e-learning* dapat dipandang sebagai suatu pendekatan yang inovatif untuk dijadikan sebuah desain media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif dan sebagai lingkungan belajar yang terbuka, fleksibel dan distributif. Banyak manfaat *e-learning* dan fasilitas yang tersedia pada LMS yang dapat mendukung proses pembelajaran, namun hanya sedikit guru yang dapat memanfaatkannya dalam mendukung pembelajaran di kelas. Pembelajaran dengan *e-learning* dapat membimbing peserta didik untuk belajar secara mandiri sehingga pembelajaran dapat beralih dari pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher centered*), menjadi pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered*).

Kurniawan (2014) mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan berbantuan website dapat menjadikan pembelajaran tersebut berpusat pada siswa. Siswa secara mandiri bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Pembelajaran dengan *e-learning* akan menjadikan siswa aktif memainkan peranan dalam pembelajarannya. Siswa akan berusaha dan berinisiatif dalam merencanakan dan mencari materi secara mandiri. Sehingga dengan menggunakan *e-learning* dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional dan memperkuat model belajar konvensional melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan.

Suprijono mengutip Mills, "Model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu." Sedangkan pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh mahasiswa, bukan dibuat untuk mahasiswa. Pada dasarnya, pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuannya adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (A. Suprijono, 2009). Soekamto dalam Trianto, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar

MA Nurul Mukhlisin adalah salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Lombok Tengah yang menggunakan kurikulum 2013 dengan melaksanakan SKS. Berdasarkan hasil dari kajian dokumen diperoleh informasi yakni dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa menggunakan buku teks tetapi tidak semua siswa mempunyai buku pegangan dikarenakan guru tidak mewajibkan siswa memiliki buku teks untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru

memperkenankan siswa menggunakan laptop dan *smartphone* dalam pembelajaran di kelas untuk mencari informasi tentang materi. Sumber belajar lainnya yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berupa handout dan penggunaan lembaran fotocopyan untuk pemberian soal latihan yang disajikan oleh guru. Hal ini dipertegas dengan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti. Hasil angket yang dibagikan kepada siswa kelas X yakni sebesar 75% menyatakan mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan materi yang sulit dipahami, dan sebesar 60% siswa menyatakan belum mempunyai bahan ajar berupa buku teks yang digunakan dalam pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis akan mengembangkan sistem Unit Kegiatan Belajar dan Mengajar (UKBM) berbasis *e-learning* sebagai terobosan dalam mengembangkan bahan ajar menjadi media pembelajaran interaktif menjadi lebih mudah dan menarik yang digunakan oleh siswa. Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anis Setiowati (2016) .

Pengembangan model Unit Kegiatan Belajar dan Mengajar (UKBM) berbasis *e-learning* didukung oleh Chonga pada jurnal internasional yang menyatakan bahwa lembar kerja elektronik yang dibuat dengan menggunakan perangkat lunak pada dasarnya mengubah lembar kerja kertas menjadi file digital yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan lembar kerja di komputer. File-file ini umumnya dibuat dengan memindai dokumen kertas atau lembar kerja ke dalam program yang dipilih dan kemudian menyimpannya sebagai gambar (jpg, gif, bmp, atau tif) atau dalam format program yang dipindai.

Metode

Pengembangan model UKBM dalam penelitian ini adalah suatu proses kegiatan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model UKBM berbasis *e-learning*. Pengembangan perangkat pembelajaran tersebut menggunakan model pengembangan sistem ADDIE (Molenda, 2003).

Validitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan dilihat berdasarkan validitas isi. Validitas isi yang ditentukan oleh pengujian pakar (expert judgement) memperoleh rata-rata skor kategori valid. Keefektifan perangkat pembelajaran dilihat dari hasil analisis varians satu jalan dari nilai pre-test dan pos-test. Indeks gain dengan kriteria sedang sampai tinggi menjadi indikator keberhasilan perangkat yang dikembangkan. Kepraktisan model UKBM *e-learning* adalah keterlaksanaan pembelajaran menggunakan perangkat yang dikembangkan, juga tanggapan positif dari guru dan peserta didik yang menjadi responden. Produk dinyatakan

praktis apabila 75% atau lebih responden memberi respon positif terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil dan Pembahasan

Konstruktivisme merupakan suatu pandangan mengenai bagaimana seseorang belajar, yaitu menjelaskan bagaimana manusia membangun pemahaman dan pengetahuannya mengenai dunia sekitarnya melalui pengenalan terhadap benda-benda di sekitarnya yang direfleksikannya melalui pengalamannya.

Ketika kita menemukan sesuatu yang baru, kita dapat merekonstruksinya dengan ide-ide awal dan pengalaman kita, jadi kemungkinan pengetahuan itu mengubah keyakinan kita atau merupakan informasi baru yang diabaikan karena merupakan sesuatu yang tidak relevan dengan ide awal. Untuk mengimplementasikan konstruktivisme di kelas, kita harus memiliki keyakinan bahwa ketika peserta didik datang ke kelas, otaknya tidak kosong dengan pengetahuan, mereka datang ke dalam situasi belajar dengan pengetahuan, gagasan, dan pemahaman yang sudah ada dalam pikiran mereka. Jika sesuai, pengetahuan awal ini merupakan materi dasar untuk pengetahuan baru yang akan mereka kembangkan.

Pembelajaran model UKBM berbasis *e-learning* berpusat pada peserta didik secara mandiri. Pembelajaran menggiring peserta didik melakukan penyelidikan dan mengutamakan tanggung jawab dan kemandirian peserta didik dengan mencari informasi pendukung dari berbagai sumber. Peserta didik mengumpulkan informasi pendukung melalui aktivitas individu maupun kelompok melalui teks anekdot dan studi pustaka *online*. Saat diskusi dalam kelompok maupun diskusi kelas, peserta didik diberi kesempatan untuk bertukar ide atau pendapat dengan peserta didik lain.

Dengan memahami konsep PAKEM atau joyful learning dalam menciptakan harmonisasi dan dinamika pembelajaran yang kreatif, maka diperlukan peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK/ICT) sebagai instrumen teknologi pembelajaran interaktif. Salah satu produk TIK untuk pembelajaran adalah e-Learning.

E-learning adalah proses pembelajaran yang dituangkan melalui teknologi internet. Di samping itu prinsip sederhana, personal, dan cepat perlu dipertimbangkan. Untuk menambah daya tarik dapat pula menggunakan teori games. Oleh karena itu prinsip dan komunikasi pembelajaran perlu di desain seperti layaknya pembelajaran konvensional. Di sini perlunya pengembangan model *e-learning* yang tepat sesuai dengan kebutuhan.

E-Learning [AHS05] Jaya Kumar C. Koran (2002), mendefinisikan e-learning sebagai

sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Ada pula yang menafsirkan *e-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet. Sedangkan Dong (dalam Kamarga, 2002) mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar asynchronous melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Atau *e-learning* didefinisikan sebagai berikut : *E-Learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses* (Soekartawi, Haryono dan Librero, 2002).

Rosenberg (2001) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini senada dengan Cambell (2002), Kamarga (2002) yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakekat *e-learning*. Onno W. Purbo (2002) mengungkapkan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet.

Cisco (2001) menjelaskan filosofis *e-learning* sebagai berikut. Pertama, elearning merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *on-line*. Kedua, *e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. Ketiga, *e-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan content dan pengembangan teknologi pendidikan. Keempat, Kapasitas siswa amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar conten dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.

Untuk dapat menghasilkan *e-learning* yang menarik dan diminati, Onno W. Purbo (2002) mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang elearning, yaitu : sederhana, personal, dan cepat. Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada, dengan kemudahan pada panel yang disediakan, akan mengurangi pengenalan sistem e-learning itu sendiri, sehingga waktu belajar peserta

dapat diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri dan bukan pada belajar menggunakan sistem *elearning*-nya. Syarat personal berarti pengajar dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan murid di depan kelas. Dengan pendekatan dan interaksi yang lebih personal, peserta didik diperhatikan kemajuannya, serta dibantu segala persoalan yang dihadapinya. Hal ini akan membuat peserta didik betah berlamalama di depan layar komputernya. Kemudian layanan ini ditunjang dengan kecepatan, respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik lainnya. Dengan demikian perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola.

Kelebihan dan Kekurangan *E-Learning* Petunjuk tentang manfaat penggunaan internet, khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh (Elangoan, 1999; Soekartawi, 2002; Mulvihil, 1997; Utarini, 1997), antara lain. Pertama, Tersedianya fasilitas *e-moderating* di mana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu. Kedua, Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadual melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari. Ketiga, Siswa dapat belajar atau me-review bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer. Keempat, Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah. Kelima, Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas. Keenam, Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif. Ketujuh, Relatif lebih efisien. Seperti mereka yang tinggal jauh dari perguruan tinggi atau sekolah konvensional.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012).

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan. Thiagrajan (1974) menganalisis 5 kegiatan yang

dilakukan pada tahap define yaitu: 1) Front and analysis Pada tahap ini, guru melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. 2) Learner analysis Pada tahap ini dipelajari karakteristik peserta didik, misalnya: kemampuan, motivasi belajar, latar belakang pengalaman, dsb. 3) Task analysis Guru menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal. 4) Concept analysis Menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional 5) Specifying instructional objectives Menulis tujuan pembelajaran, perubahan perilaku yang diharapkan setelah belajar dengan kata kerja operasional.

Model UKBM yang divalidasi berupa silabus, RPP, UKBM, instrumen evaluasi, kuesioner profesionalisme guru, lembar observasi profesionalisme guru, kuesioner tanggapan guru, kuesioner tanggapan peserta didik, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil validasi perangkat pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi, sehingga dilakukan revisi terlebih dahulu sebelum perangkat pembelajaran diujikan. Penilaian validator menyatakan bahwa validitas perangkat pembelajaran memperoleh rata-rata skor valid untuk seluruh perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru berpijak pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Penyederhanaan Pencapaian Indikator Kompetensi. Pada aturan tersebut dinyatakan bahwa pembelajaran materi teks prosedur di Masa Pandemi Covid 19, alokasi waktu nya 8 pertemuan. (Dinas Pendidikan, 2020).

Indeks gain dari nilai *pre-test* dan *post-test* menjadi indikator keberhasilan efektivitas. *Pre-test* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kontrol. Pada akhir kegiatan pembelajaran diberikan *post-test*. Hasil nilai *pre-test* dari kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-Rata <i>Pre-test</i>	Rata-Rata <i>Post-Test</i>	Rata-Rata N-gain	Kriteria
Eksperimen	42,91	85,34	0,74	Tinggi
Kontrol	43,55	80,96	0,68	Sedang

Hasil *pre-test* antara kelas eksperimen dan kontrol selanjutnya dilakukan uji perbedaan dua rata-rata. Hasil analisis uji perbedaan dua rata-rata antara kelas eksperimen dan kontrol diperoleh bahwa tidak ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan

kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen tidak lebih baik dari kelas kontrol.

Proses pembelajaran kelas eksperimen menggunakan perangkat pembelajaran model UKBM *e-learning* sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan diskusi. Pada akhir proses pembelajaran dilakukan *post-test* untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada kedua kelas tersebut. Data *post-test* yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan uji normalitas, uji kesamaan dua varians, uji perbedaan dua rata-rata. Hasil uji normalitas data *post-test* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data *Post Test*

Kelompok	Rata-Rata	Dk	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kriteria
Eksperimen	85,34	5	9,8007	11,070	Normal
Kontrol	80,96	5	4,4910	11,070	Normal

Berdasarkan Tabel 2. di atas diperoleh bahwa data hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil uji kesamaan dua varians data *post-test* kelompok eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Nilai Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Rata-Rata	Dk	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria
Eksperimen	85,34	124	1,015	1,39	Homogen
Kontrol	80,96	124	1,015	1,39	Homogen

Indeks gain pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, hal ini menunjukkan efektivitas perangkat pembelajaran UKBM *e-learning* efektif. Model UKBM *e-learning* efektif dikarenakan memberi peluang bagi peserta didik untuk lebih leluasa dalam belajar secara mandiri, saling bertukar pikiran dengan sesamanya dan saling membantu menyelesaikan setiap masalah yang diberikan oleh guru. Peningkatan pemahaman konsep yang terjadi dalam penelitian ini karena Model UKBM *e-learning* merupakan pembelajaran aktif yang berpusat pada peserta didik. Dalam pembelajaran ini guru bertindak sebagai fasilitator bukan sebagai pemberi informasi, peserta didik aktif membangun konsep-konsep baru melalui masalah yang harus dipecahkannya.

Model UKBM *e-learning* menuntut peserta didik untuk dapat mengidentifikasi teks anekdot, mengeksplorasi teks anekdot, kemudian peserta didik menentukan apa yang akan dilakukan untuk memperoleh informasi. Pembelajaran yang aktif memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Hal tersebut sejalan dengan pandangan yang dikemukakan Nur dan Wikandari (2002) guru membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya dengan membuat informasi menjadi sangat bermakna dan relevan bagi peserta didik yaitu dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan dan menetapkan ide-ide mereka sendiri untuk belajar.

Pemahaman konsep merupakan salah satu proses berpikir seseorang yang dapat dinyatakan dengan kemampuan kognitif (hasil belajar kognitif). Pemahaman konsep merupakan sekumpulan proses mental yang tidak lepas dari keterampilan berpikir peserta didik.

Kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini diperoleh hasil keterlaksanaan pembelajaran, tanggapan guru dan peserta didik. Hasil-hasil tersebut dijadikan dasar untuk menentukan kepraktisan Model UKBM *e-learning*.

Hasil dari pengamatan observer selama kegiatan *real teaching* menunjukkan bahwa skor dari keterlaksanaan pembelajaran pada tiap pertemuan memiliki kategori baik, artinya model UKBM *e-learning* yang dikembangkan praktis berdasarkan uji empiris.

Secara teori kepraktisan perangkat pembelajaran tersebut dapat diterima karena pelaksanaan pembelajaran model UKBM *e-learning* sebagai implementasi perangkat dilaksanakan sesuai dengan rencana. Kelancaran dan kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pembelajaran salah satu faktornya adalah kepraktisan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tersebut.

Tabel 5. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan ke-	Jumlah		Jumlah Skor		Persentase		Rata-Rata Persentase
	Komponen		1	2	1	2	
	1	2					
Pertama	24	24	79	77	66%	64%	65%
Kedua	25	26	83	85	75%	77%	76%
Ketiga	25	26	83	85	75%	77%	76%
Keempat	28	29	90	92	79%	80%	79,5%
Kelima	30	30	95	97	80%	81%	80,5%

Secara keseluruhan pada pelaksanaan proses pembelajaran model UKBM *e-learning*, kegiatan pada setiap tahap pembelajaran dilakukan guru dengan baik sesuai dengan Model UKBM *e-learning*.

Berdasarkan hasil observasi terhadap peserta didik dan guru yang sudah menggunakan model UKBM *e-learning* diperoleh bahwa model UKBM *e-learning* yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik dan sangat berperan dalam menumbuhkan suasana belajar yang interaktif dan komunikatif. Hal ini terlihat dari aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dimana peserta didik sangat antusias dan memiliki semangat yang tinggi dalam memecahkan masalah yang diberikan. Selama kegiatan yang berlangsung dalam kelompok, peserta didik aktif membangun pengalaman belajarnya berdasarkan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

Pembelajaran yang demikian membantu proses belajar mengajar berjalan dengan baik serta peserta didik aktif membangun sendiri pengetahuan mereka. Selain itu, guru dituntut menciptakan serta membimbing peserta didik aktif mengungkapkan gagasan dan konsepnya, sehingga menyebabkan konsep yang dipelajari akan lebih lama diingat dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Yulaelawati (2004) yang menyatakan ciri-ciri pembelajar yang konstruktivis bahwa pengetahuan dibangun berdasarkan pengalaman atau pengetahuan yang telah ada sebelumnya, sehingga belajar merupakan proses aktif dimana peserta didik belajar berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang tumbuh dan berkembang dari proses belajar terjadi melalui konstruksi berpikir.

Simpulan

Model UKBM berbasis *e-learning* materi pokok teks anekdot yang berupa: 1) Silabus, 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, 3) UKBM *e-Learning*, dan 4) Instrumen evaluasi telah memenuhi kriteria valid. Hal ini terlihat dari validitas perangkat pembelajaran dalam penelitian mencapai lebih dari 3,25.

Model UKBM berbasis *e-learning* materi pokok teks anekdot dengan menggunakan perangkat yang dikembangkan efektif. Keektifan terlihat dari hasil analisa terhadap rata-rata indeks gain pemahaman konsep kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Model UKBM berbasis *e-learning* materi pokok teks anekdot dengan menggunakan perangkat yang dikembangkan praktis. Kepraktisan perangkat pembelajaran terlihat dari skor keterlaksanaan pembelajaran berkategori baik (sudah lebih dari kriteria kepraktisan yang ditentukan yakni 75%) dan mendapat respon positif dari guru dan siswa. Respon siswa

mencapai rata-rata 92,60% sangat senang. Respon guru terhadap perangkat pembelajaran mencapai skor rata-rata 93%.

Daftar Referensi

- Carson, J.B. 2007. "Shared Leadership in Teams: An Investigation Of Antecedent Conditions and Performance. *Academy of Management Journal*. Volume 50. No.5 Hal.1217-1234.
- Jonassen, David. 2011. "Supporting Problem Solving in PBL". *Interdisciplinary Journal of Problem Based Learning*. Volume 5 Issue 2. Hal 1-19.
- Jonassen, D & Hung, W. 2008. "All Program are not Equal : Implication for Problem Based Learning". *Interdisciplinary Journal of Problem Based Learning*. Volume 2 No.2. Hal 6-28.
- Neunhaus, N., Artelt, C., Lingel, K. & Schneider, W. 2011. " Fifth Graders Metacognitive Knowledge: General or Domain Spesific?". *European Journal of Psychology and Education*. Volume 26. Hal 163-178.
- Nur, M & Wikandari, P. 2002. *Pengajaran Berpusat pada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*. Surabaya : Pusat Studi MIPA Universitas Surabaya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta Bandung.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S & Semmel, M. 1974. *Instructional Development For Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington : Indiana University.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yulaelawati, E. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran: Filosofi, Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Pakar Raya.