

**PENGEMBANGAN MODEL *STUDENT RESEARCH BASED LEARNING*
(S-RBL) UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MAHASISWA
PADA PEMBELAJARAN *EMBROIDERY***

DISERTASI



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan
Gelar Doktor Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**

**Oleh:
WENI NELMIRA
NIM. 17193078**

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

ABSTRACT

Weni Nelmira, 2022. *Development of Student Research Based Learning Model (S-RBL Model) to Develop Student Creativity in Embroidery Learning.*

This research was motivated by the research findings of The Global Creativity Index 2015 that the creativity index in Indonesia tends to be low. This was also reflected in vocational education, especially Embroidery learning at the UNP Fashion Design Study Program where students are less creative in producing Embroidery products. To overcome this problem, one solution is to develop a learning model for the development of student creativity through research-based learning models conducted by students. This study aims to produce a valid, practical, and effective Student Research-Based Learning (S-RBL) model to increase student creativity in Embroidery learning.

This research was a Research and Development (R&D). It use the Plomp development model (2013) in three stages, namely the preliminary research stage, design and development a prototype, and assessment. Data collection instruments in the form of questionnaires, assessment sheets, and tests. The developed model was validated by 5 experts and tested for practicality by students and lecturers who teach Embroidery courses. The effectiveness test of the model was carried out by looking at the differences in students learning outcomes and creativity in the experimental class and the control class. Analysis of the validity test data and practicality test used the Aiken V formula, while the effectiveness test was analyzed using the t-test.

The results showed that the S-RBL model had a high level of validity, practicality, and effectiveness. The S-RBL model was considered valid, practical, and effective. The improvement of learning outcomes and creativity of students who study with the S-RBL model was better than the conventional model. This proves that the S-RBL model can improve learning outcomes and develop student creativity in Embroidery learning. Thus, the S-RBL model can be used as a model in developing student creativity, especially in Embroidery learning or other learning with the same learning characteristics.

Keywords: *Model, Learning, Student Research, Creativity.*

ABSTRAK

Weni Nelmira, 2022, Pengembangan Model *Student Research Based Learning* (S-RBL) untuk Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa pada Pembelajaran *Embroidery*. Disertasi Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan penelitian *The Global Creativity Index* 2015 bahwa Indeks kreativitas di Indonesia cenderung rendah. Hal ini juga tergambar pada pendidikan vokasi khususnya pembelajaran *Embroidery* di Program Studi Tata Busana UNP dimana mahasiswa kurang kreatif dalam menghasilkan produk bordir. Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu solusinya yaitu dengan mengembangkan model pembelajaran untuk pengembangan kreativitas mahasiswa melalui model pembelajaran berbasis riset yang dilakukan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model *Student Research Based Learning* (S-RBL) yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa pada pembelajaran *Embroidery*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan Plomp (2013) dengan tiga tahap yaitu tahap *preliminary research*, *design* and *develop prototype* dan *assessment*. Instrumen pengumpulan data berupa angket, lembaran penilaian, dan tes. Model yang dikembangkan divalidasi oleh 5 orang pakar dan diuji praktikalitasnya oleh mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah *Embroidery*. Uji efektivitas model dilakukan dengan melihat perbedaan hasil belajar dan kreativitas mahasiswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Analisis data uji validitas dan uji praktikalitas menggunakan rumus Aiken V, sedangkan uji efektivitas dianalisis menggunakan uji *t test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model S-RBL mempunyai tingkat validitas, praktikalitas dan efektivitas yang tinggi. Model ini dinilai valid, praktis dan efektif. Peningkatan hasil belajar dan kreativitas mahasiswa yang belajar dengan model S-RBL lebih tinggi dari pada model konvensional. Ini membuktikan bahwa model S-RBL dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas mahasiswa pada pembelajaran *Embroidery*. Dengan demikian, model S-RBL dapat dijadikan sebagai model dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa khususnya pada pembelajaran *Embroidery* atau pembelajaran vokasi lain dengan karakteristik pembelajaran yang sama.

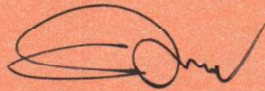
Kata kunci: Model, *Learning*, *Student Research*, Kreativitas.

PERSETUJUAN AKHIR DISERTASI

Mahasiswa : Weni Nelmira
NIM : 17193078
Program Studi : Doktor (S3) PTK

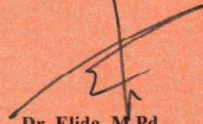
MENYETUJUI

Promotor I,



Prof. Dr. Agusti Efi, MA.
NIP. 19570824 198110 2 001

Promotor II,



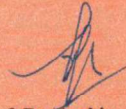
Dr. Elida, M.Pd.
NIP.19611111 198703 2 003

PENGESAHAN



Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.
NIP. 19591204 198503 1 004

Koordinator Program Studi Pascasarjana,



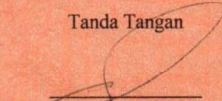

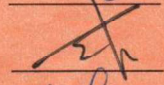
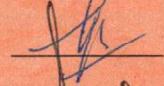
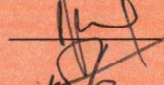
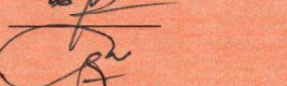
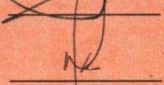


Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd.
NIP. 19550213 198103 1 003

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN DISERTASI**

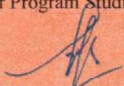
DISERTASI

Mahasiswa : Weni Nelmira
NIM : 17193078

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Disertasi
Program Doktor Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Hari: Kamis, Tanggal : 10 Februari 2022

| No. | Nama | Tanda Tangan |
|-----|--|--|
| 1 | <u>Prof. Ganefri, Ph.D.</u> (Ketua) |  |
| 2 | <u>Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.</u> (Sekretaris) |  |
| 3 | <u>Prof. Dr. Agusti Efi, MA.</u> (Promotor) |  |
| 4 | <u>Dr. Elida, M.Pd.</u> (Co Promotor) |  |
| 5 | <u>Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd.</u> (Penguji) |  |
| 6 | <u>Prof. Jalius Jama, M.Ed., Ph.D.</u> (Penguji) |  |
| 7 | <u>Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed.</u> (Penguji) |  |
| 8 | <u>Prof. Dr. M. Giatman, MSIE.</u> (Penguji) |  |
| 9 | <u>Prof. Dr. Dina Ampera, M.Si.</u> (Penguji Luar Institusi) |  |

Padang, 10 Februari 2022
Koordinator Program Studi Pascasarjana,


Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd.
NIP. 19550213 198103 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, disertasi dengan judul "**Pengembangan Model *Student Research Based Learning* (S-RBL) untuk Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa pada Pembelajaran *Embroidery***" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang, maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing, dan tim pembahas
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 10 Februari 2022
Saya yang menyatakan,



Weni Nelmira
NIM. 17193078

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan disertasi yang berjudul "**Pengembangan Model *Student Research Based Learning* (S-RBL) untuk Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa pada Pembelajaran *Embroidery***" dengan baik. Disertasi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi S3 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan disertasi ini peneliti telah banyak mendapat bantuan dan dorongan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Ganefri, Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Prof. Dr. Agusti Efi, MA selaku Promotor I dan Dr. Elida, M.Pd selaku Promotor II yang telah membimbing peneliti sehingga peneliti memperoleh pengetahuan dan pemahaman dalam menyelesaikan disertasi ini.
3. Prof. Drs. Jalius Jama, M.Ed., Ph.D, Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed, Prof. Dr. M. Giatman, MSIE selaku Pembahas, yang sudah memberikan saran dan kritikan untuk kesempurnaan disertasi ini.
4. Dr. Fahmi Rizal, M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Prof. Dr. Ambiyar M.Pd selaku Koordinator Pascasarjana Program Studi Doktor S3 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
6. Prof. Dr. Dina Ampera, M.Si selaku Penguji Luar Institusi yang telah memberikan kontribusi demi kesempurnaan disertasi ini.
7. Dr. Ridwan, M.Sc.Ed, Dr. Yenni Idrus, M.Pd dan Prof. Dr. Yasnur Asri, M.Pd selaku validator yang telah meluangkan waktu, memberikan saran dan masukan terhadap produk disertasi ini.
8. Ibu Dra. Ernawati, M.Pd., Ph.D selaku Dekan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.

9. Ibu Sri Zulfia Novrita, S.Pd., M.Si selaku Ketua Jurusan IKK dan seluruh staf Jurusan IKK FPP UNP.
10. Dosen-dosen pada Program Studi Doktor S3 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang yang sudah membimbing peneliti selama perkuliahan.
11. Rekan-rekan mahasiswa PTK, khususnya pada Program Doktor PTK FT UNP angkatan 2017 dan 2018 yang telah meluangkan waktu dan memberikan dorongan semangat serta saran yang konstruktif demi penyelesaian disertasi ini.
12. Teristimewa untuk keluargaku tercinta suami Zulbahri, ananda Reza Amelia dan Luthfia Khairani, papaku alm H. Syafruddin, ibuku Hj. Sawalinar, kakakku Yesi Sasmita dan adik-adikku Rahma Yulina, S.Pd, Helma Oktavia, S.Si, Rahmi Fathia, S.Pd dan Redha Fauziah, A.Md beserta kakak ipar dan adik ipar serta seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan disertasi ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan motivasi yang telah diberikan kepada peneliti menjadi amal ibadah dan di ridhoi serta mendapat balasan dari Allah SWT. Aamiin Yaa Rabbal'alamiin.

Peneliti menyadari bahwa disertasi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak. Besar harapan peneliti disertasi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dimasa datang khususnya bagi penelitian masyarakat pendidikan pada umumnya.

Padang, 10 Februari 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| ABSTRACT | i |
| ABSTRAK | ii |
| PERSETUJUAN AKHIR DISERTASI | iii |
| PERSETUJUAN KOMISI UJIAN DISERTASI | iv |
| PERNYATAAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 14 |
| C. Batasan Masalah | 14 |
| D. Rumusan Masalah | 15 |
| E. Tujuan Penelitian | 15 |
| F. Manfaat Penelitian | 15 |
| G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan | 17 |
| H. Pentingnya Pengembangan | 18 |
| I. Definisi Istilah | 19 |
| J. Asumsi Pengembangan | 19 |
| BAB II. TINJAUAN PUSTAKA | |
| A. Kajian Teoritis | 21 |
| 1. Filosofi Pendidikan Vokasi | 21 |
| 2. Teori Belajar | 25 |
| 3. Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 34 |
| 4. Kreativitas pada Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 36 |
| 5. Pengembangan Model Pembelajaran berbasis Riset | |

| | |
|--|-----|
| (<i>Research Based Learning</i>) | 43 |
| 6. Model Pembelajaran Berbasis Riset (<i>Research Based Learning</i>) ... | 50 |
| B. Penelitian yang Relevan | 56 |
| C. Kerangka Konseptual | 59 |
| D. Pertanyaan Penelitian | 61 |
| BAB III. METODOLOGI PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 62 |
| B. Prosedur Penelitian | 63 |
| 1. Tahap Penelitian Pendahuluan (<i>Preliminary Research</i>) | 64 |
| 2. Tahap Prototipe (<i>Prototyping Phase</i>) | 66 |
| 3. Tahap Penilaian (<i>Assessment Phase</i>) | 70 |
| C. Teknik Pengumpulan Data | 71 |
| D. Instrumen Pengumpulan Data | 72 |
| 1. Instrumen <i>Preliminary Research</i> | 73 |
| 2. Instrumen Tahap <i>Design and Develop Prototype</i> | 74 |
| 3. Instrumen <i>Assessment Phase</i> Pengembangan Model <i>Student</i> <i>Research Based Learning</i> | 78 |
| E. Teknik Analisa Data | 82 |
| 1. Analisis Data pada Tahap <i>Preliminary Research</i> | 82 |
| 2. Analisis Data Uji Validitas | 83 |
| 3. Analisa Praktikalitas | 84 |
| 4. Analisa Data Uji Efektifitas | 85 |
| BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN | |
| A. Hasil Penelitian Model Pembelajaran S-RBL | 92 |
| 1. Hasil Tahap <i>Preliminary Research</i> | 92 |
| 2. Hasil Tahap <i>Design and Develop Prototype</i> | 114 |
| 3. Hasil Uji <i>Assesment Phase/Field Test</i> | 142 |
| 4. Hasil Uji Efektivitas Model S-RBL pada Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 144 |
| 5. Hasil Kreativitas Mahasiswa | 152 |
| B. Pembahasan | 155 |

| | |
|--|-----|
| 1. Model <i>Student Research Based Learning</i> yang Dikembangkan pada Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 155 |
| 2. Validitas dan Praktikalitas Model <i>Student Research Based Learning</i> | 167 |
| 3. Efektifitas Model <i>Student Research Based Learning</i> | 171 |
| 4. Keterbatasan Penelitian | 172 |
| BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 173 |
| B. Implikasi | 174 |
| C. Saran | 175 |
| DAFTAR RUJUKAN | 177 |
| LAMPIRAN | 189 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|----------------|
| 1.1. Beberapa Model Pembelajaran berbasis Riset dan Temuannya | 7 |
| 1.2. Fenomena pada Pembelajaran <i>Embroidery</i> Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP | 11 |
| 2.1. Beberapa Tokoh dalam Teori Belajar Kognitivisme | 27 |
| 2.2. Kelompok Model Pemrosesan Informasi | 46 |
| 2.3. Kelompok Model Pembelajaran Sosial | 47 |
| 2.4. Model Pembelajaran Personal | 48 |
| 2.5. Model Pembelajaran Sistem Perilaku | 49 |
| 3.1. Tahap Pengembangan Model <i>Student Research Based Learning</i> (S-RBL) | 63 |
| 3.2. Sampel Uji Lapangan Model S-RBL | 70 |
| 3.3. Instrumen Pengembangan Model <i>Student Research Based Learning</i> | 72 |
| 3.4. Hasil Validasi Instrumen <i>Preliminary Research</i> | 74 |
| 3.5. Daftar <i>Check List</i> Tahap <i>Self Evaluation</i> | 75 |
| 3.6. Kisi-Kisi Instrumen Uji Validitas Produk Pengembangan Model <i>Student Research Based Learning</i> | 75 |
| 3.7. Hasil Validasi Instrumen Validasi Produk | 76 |
| 3.8. Kisi-Kisi Instrumen Uji Praktikalitas Produk Pengembangan Model <i>Student Research Based Learning</i> | 77 |
| 3.9. Hasil Validasi Instrumen Uji Praktikalitas Produk | 77 |
| 3.10. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ranah Pengetahuan (Kognitif) | 78 |
| 3.11. Kisi-Kisi Instrumen Ranah Afektif | 79 |
| 3.12. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ranah Psikomotor | 79 |
| 3.13. Instrumen Penilaian Presentasi | 80 |
| 3.14. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kreativitas Mahasiswa pada Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 80 |
| 3.15. Instrumen Kreativitas Mahasiswa pada Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 81 |
| 3.16. Nilai ICC beserta Kriteria | 84 |
| 3.17. Nilai Praktikalitas dan Kriteria | 85 |

| | |
|---|-----|
| 3.18. Tingkat Reliabilitas | 87 |
| 3.19. Kategori Derajat Kesukaran Soal | 88 |
| 3.20. Kategori Daya Beda Soal | 88 |
| 3.21. Kategori Penilaian Kreativitas | 91 |
| 4.1. Hasil Wawancara dengan Dosen pada Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 92 |
| 4.2. Rangkuman Hasil Angket Kebutuhan Mahasiswa | 95 |
| 4.3. Analisis Kurikulum Mata Kuliah <i>Embroidery</i> | 96 |
| 4.4. Hasil Analisis SAP Mata Kuliah <i>Embroidery</i> | 97 |
| 4.5. Hasil Analisis Sistem Evaluasi Mata Kuliah <i>Embroidery</i> | 99 |
| 4.6. Hasil Ulasan Sintaks Model RBL yang Ada | 100 |
| 4.7. Literatur Pendukung Model | 105 |
| 4.8. Model Teoritis Model S-RBL pada Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 106 |
| 4.9. Catatan <i>Obvious Error</i> pada Prototipe 1 Produk Penelitian | 118 |
| 4.10. Saran dan Masukan dari Validator dan Tindak Lanjut Perbaikan Model S-RBL | 120 |
| 4.11. Revisi Model S-RBL | 123 |
| 4.12. Hasil Validasi Buku Model S-RBL | 125 |
| 4.13. Hasil Validasi Buku Panduan Dosen | 132 |
| 4.14. Hasil Validasi Buku Panduan Mahasiswa Model S-RBL | 133 |
| 4.15. Uji Validitas Buku Ajar <i>Embroidery</i> | 133 |
| 4.16. Hasil Analisis Nilai ICC | 134 |
| 4.17. Hasil Uji Normalitas Data | 135 |
| 4.18. Hasil Analisis Kelayakan Variabel KMO and Barlett's <i>Test</i> | 135 |
| 4.19. <i>Anti-Image Matrices</i> | 136 |
| 4.20. Hasil Analisis <i>Communalities</i> | 137 |
| 4.21. Skor Total <i>Variance Explained</i> Analisis Faktor | 137 |
| 4.22. Total <i>Component Matrix</i> | 138 |
| 4.23. Hasil Uji Praktikalitas Produk pada Tahap <i>One to One Evaluation</i> | 140 |
| 4.24. Hasil Revisi Produk pada Tahap <i>One to One Evaluation</i> | 141 |
| 4.25. Hasil Uji Praktikalitas Produk pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i> | 142 |
| 4.26. Hasil Uji <i>Field Test</i> Kepraktisan Model S-RBL Respon Mahasiswa yang | |

| | |
|---|-----|
| Mengikuti Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 143 |
| 4.27. Hasil Uji <i>Field Test</i> Kepraktisan Model S-RBL Respon Dosen yang Mengajar <i>Embroidery</i> | 143 |
| 4.28. Praktikalitas Model S-RBL oleh Pengguna Dosen dan Mahasiswa | 144 |
| 4.29. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 145 |
| 4.30. Hasil Belajar Aspek Kognitif pada Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 145 |
| 4.31. Hasil Uji Normalitas Data | 146 |
| 4.32. Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar <i>Embroidery</i> | 147 |
| 4.33. Hasil Uji <i>Independent Samples t-test</i> | 148 |
| 4.34. Hasil Pengamatan terhadap Disiplin Kerja pada Model S-RBL | 148 |
| 4.35. Hasil Pengamatan terhadap Aspek Diskusi dan Bekerja Sama dalam Menyelesaikan Tugas pada Model S-RBL | 149 |
| 4.36. Hasil Pengamatan terhadap Aspek Sikap Kerja pada Model S-RBL | 150 |
| 4.37. Rata-Rata Hasil Pengamatan terhadap Aspek Afektif pada Pembelajaran <i>Embroidery</i> dengan Model S-RBL | 150 |
| 4.38. Rata-Rata Hasil Belajar Aspek Psikomotor | 151 |
| 4.39. Kreativitas Mahasiswa pada Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 152 |
| 4.40. Kreativitas Ditinjau dari Aspek <i>Resolution</i> | 153 |
| 4.41. Kreatifitas Ditinjau dari Aspek <i>Elaboration and Synthetic</i> | 154 |
| 4.42. Pengembangan Sintak untuk Model <i>Student Research Based Learning</i> pada Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 157 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|--|----------------|
| 2.1. Tahapan Pengembangan Kognitif Piaget | 26 |
| 2.2. <i>Framework</i> Pembelajaran | 44 |
| 2.3. Model <i>Research-Based Learning</i> | 53 |
| 2.4. Tahapan Model RBL | 53 |
| 2.5. Kerangka Konseptual Pengembangan Model <i>Student Research Based Learning</i> pada Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 60 |
| 3.1. Evaluasi Formatif menurut Tessmer (Plomp, 2013) | 67 |
| 3.2. Prosedur Pengembangan Model S-RBL | 71 |
| 4.1. Model Hipotetik Model <i>Student Research Based Learning</i> | 108 |
| 4.2. Sintak Awal Model <i>Student Research Based Learning</i> | 109 |
| 4.3. <i>Cover</i> Buku Model | 115 |
| 4.4. <i>Cover</i> Buku Panduan Dosen | 116 |
| 4.5. <i>Cover</i> Buku Panduan Mahasiswa | 117 |
| 4.6. <i>Cover</i> Modul <i>Embroidery</i> | 117 |
| 4.7. Kegiatan FGD Pengembangan Model | 120 |
| 4.8. Hasil Model S-RBL setelah Dilakukan Revisi | 126 |
| 4.9. Sintak Model <i>Student Research Based Learning</i> | 127 |
| 4.10. Plot Pembentukan Fase-Fase Sintak menjadi Sebuah Model | 139 |
| 4.11. Cara Pembagian Kelompok <i>Small Group Evaluation</i> | 141 |
| 4.12. Histogram Rata-Rata Hasil Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 146 |
| 4.13. Histogram Aspek Afektif Mahasiswa pada Model S-RBL Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 151 |
| 4.14. Histogram dari Rata-Rata Hasil Belajar Aspek Psikomotor | 153 |
| 4.15. Model <i>Student Research Based Learning</i> pada Pembelajaran <i>Embroidery</i> | 159 |
| 4.16. Sintak Model <i>Student Research Based Learning</i> | 160 |
| 4.17. Dokumentasi Aktifitas Riset Mahasiswa ke Industri Bordir | 162 |

| | |
|--|-----|
| 4.18. Busana Pesta dengan Hiasan Bordir yang Dikembangkan dari Ide Naga pada Kelas Eksperimen | 165 |
| 4.19. Busana Pesta dengan Hiasan Bordir dengan Motif Lingkaran pada Kelas Kontrol | 165 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| 1. Surat Penelitian | 189 |
| 2. Instrumen <i>Preliminary Research</i> Respon Dosen | 190 |
| 3. Instrumen Angket <i>Preliminary Research</i> Respon Mahasiswa | 192 |
| 4. Instrumen Uji Validitas Instrumen | 197 |
| 5. Lembar Validasi Buku Model | 200 |
| 6. Lembar Validasi Buku Panduan Dosen | 206 |
| 7. Lembar Validasi Buku Panduan Mahasiswa | 210 |
| 8. Lembar Validasi Buku Ajar | 214 |
| 9. Lembar Validasi <i>Syntax</i> | 218 |
| 10. Lembar Validasi Instrumen Uji Praktikalitas | 222 |
| 11. Instrumen Uji Praktikalitas Responden Dosen | 225 |
| 12. Instrumen Uji Praktikalitas Responden Mahasiswa | 229 |
| 13. Instrumen Uji Efektifitas Model (Ranah Kognitif) | 232 |
| 14. Lembar Instrumen Uji Efektifitas Ranah Afektif | 242 |
| 15. Lembar Instrumen Ranah Psikomotor | 243 |
| 16. Instrumen Penilaian Kreatifitas Ditinjau dari Produk Bordir | 246 |
| 17. Analisa Data Validitas Instrumen Validasi Pengembangan Model S-RBL | 260 |
| 18. <i>Intraclass Correlation Coefficient Validity</i> Instrumen Validitas Pengembangan Model S-RBL | 261 |
| 19. Analisa Data Validasi Buku Model S-RBL | 262 |
| 20. <i>Intraclass Correlation Coefficient</i> Validitas Buku Model S-RBL | 263 |
| 21. Analisa Data Validitas Buku Panduan Dosen Model S-RBL | 264 |
| 22. <i>Intraclass Correlation Coefficient Validity</i> Buku Panduan Dosen Model S-RBL | 265 |
| 23. Analisa Data Validitas Buku Panduan Mahasiswa Model S-RBL | 266 |
| 24. <i>Intraclass Correlation Coefficient Validity</i> Buku Panduan Mahasiswa Model S-RBL | 267 |
| 25. Analisa Data Validitas Buku Ajar Pembelajaran <i>Embroidery</i> pada Model | |

| | |
|---|-----|
| S-RB | 268 |
| 26. <i>Intraclass Correlation Coefficient Validity</i> Buku Ajar Pembelajaran | |
| <i>Embroidery</i> pada Model S-RBL | 269 |
| 27. Tabel Aiken V | 270 |
| 28. Data Hasil <i>One to One Evaluation</i> | 271 |
| 29. Data Uji Praktikalitas <i>Small Group Evaluation</i> | 272 |
| 30. Data Uji Praktikalitas <i>Field Test</i> | 273 |
| 31. Data Hasil Belajar Mahasiswa | 274 |
| 32. Hasil Belajar Aspek Psikomotor | 276 |
| 33. Data Kreatifitas Mahasiswa Kelas Kontrol | 277 |
| 34. Data Kreatifitas Mahasiswa Kelas Eksperimen | 279 |
| 35. Analisis Soal Tes Pilihan Ganda | 281 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Revitalisasi dan penguatan terhadap pendidikan vokasi perlu dilakukan untuk membawa Indonesia menjadi negara maju pada tahun 2030. (Kemendikbud, 2016). Ditengah dinamika perubahan zaman, pada dasarnya makna pendidikan vokasi tidak berubah yaitu pendidikan yang berperan menyiapkan peserta didik untuk memperoleh pekerjaan tertentu. Pendidikan vokasi merupakan pendidikan yang berperan mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan etika yang dibutuhkan untuk karier yang spesifik. (Lynch, 2000); (Terada, 2012). Namun saat ini, kemampuan untuk karier yang spesifik saja tidaklah cukup. Pendidikan vokasi juga berperan memberikan bekal kemampuan atau kapabilitas untuk beradaptasi pada kehidupan yang lebih luas dan lingkungan yang berbeda sesuai dengan tuntutan era revolusi industri 4.0.

Revolusi industri 4.0 menuntut setiap individu bersikap kreatif dan inovatif sebab di era digital saat ini menjanjikan banyak peluang bagi generasi muda yang berjiwa dinamis dan kreatif agar bisa bersaing secara global. (Koran Sindo, 2019); (Kemendikbud, 2016). Hal ini menyiratkan bahwa pengembangan sikap kreatif, inovatif, komunikatif, kolaboratif, berfikir kritis perlu ditumbuhkembangkan, terutama pada pendidikan vokasi agar lulusannya mampu bersaing pada dunia kerja global.

Hasil riset Florida *et al.*, (2015) yang mempublikasikan *The Global Creativity Index* menunjukkan bahwa kreativitas di Indonesia cukup rendah dibandingkan negara-negara lain di dunia. Indonesia berada pada posisi ke-81 dari 139 negara di dunia. Selanjutnya ditinjau dari *The Global Innovation Index* tahun 2020, Indonesia berada pada posisi 85 dari 131 negara (Androschuk, 2021). Permasalahan ini perlu disikapi dengan serius karena *creativity and innovation* merupakan salah satu kemampuan yang harus ada di era RI 4.0. Kompetensi era RI 4.0 lainnya yaitu kemampuan *critical thinking and problem*

solving, communication, collaborative, creativity and innovation, serta keterampilan literasi digital (*digital literacy skill*) (Care & Kim, 2018); (Chiong & Jovanovic, 2012); (Trilling & Fadel, 2009); (Wrahatnolo & Munoto, 2018). Hasil riset *The Global Creativity Index 2015* dan *The Global Innovation Index (2020)* di atas menyiratkan bahwa aspek kreativitas dan inovasi pada dunia pendidikan di Indonesia belum maksimal dikembangkan. Pengembangannya belum memperoleh porsi yang cukup di lingkungan sekolah maupun di lingkungan sosial. Permasalahan kreativitas pada pembelajaran terjadi mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan tinggi (Asrani, 2019), (Maftukhah & Nurhalim, 2017), (Nurfaizal, 2014), (Suntusia et al., 2019). Untuk itu perlu upaya serius yang saling bersinergi dari berbagai elemen sehingga terjadi perubahan dan peningkatan di masa mendatang.

Menyikapi hal tersebut, dunia pendidikan hendaklah memberi ruang untuk pengembangan kreativitas dan sikap inovatif peserta didik sehingga kreativitas tumbuh dan berkembang secara maksimal melalui proses pembelajaran yang diikutinya. Lulusan yang memiliki kreativitas tinggi seharusnya sudah menjadi atribut standar lulusan lembaga pendidikan Indonesia saat ini. Ali & Asroni (2004) mengemukakan bahwa membangun sikap kreatif peserta didik perlu dilakukan dengan pendekatan yang tepat. Menurut (Chappell, 2003), pendekatan pembelajaran pada pendidikan vokasi hendaklah mengacu pada *learner-centered* (pembelajaran yang mengaktifkan peran siswa dalam PBM), *work-centered* (pembelajaran yang mengarahkan pada pekerjaan tertentu) dan *attribute-focused* (pembelajaran yang fokus pada pengembangan atribut-atribut keterampilan). Artinya penyelenggaraan pendidikan vokasi hendaklah mengacu pada pencapaian tujuan pendidikan vokasi dengan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang optimal untuk pencapaian tujuan yang diharapkan dengan pendekatan yang berpusat pada siswa, pada pekerjaan dan pada pengembangan atribut-atribut keterampilan.

Salah satu upaya yang tepat untuk dilakukan dalam mencapai tujuan tersebut yaitu merancang model pembelajaran yang disesuaikan dengan

berbagai aspek seperti tujuan, pendidik, peserta didik, sarana prasarana pendukung, kemajuan teknologi, dan lain sebagainya.

Menurut (Joyce & Weil, 2011) mendefinisikan model pembelajaran yaitu: “*Models of teaching are really models of learning. As we help Student acquire information, ideas, skills, value, ways of thinking and means of expressing them selves, we are also teaching them how to learn*”. Jadi penentuan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi pembelajaran, metode dan karakteristik peserta didik sangat penting dilakukan agar tercapai dengan maksimal hasil yang diharapkan dalam pembelajaran.

Model pembelajaran cukup banyak jenisnya. Pada pendidikan vokasi Model *Research Based Learning* (RBL) dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan. RBL adalah model pembelajaran yang mengacu pada strategi belajar mengajar dengan menghubungkan penelitian dan pengajaran (Sota & Karl, 2017). Model RBL merupakan model pembelajaran *student-centered learning* yang mengintegrasikan riset ke dalam proses pembelajaran di kelas dengan praktik nyata yang ada di lapangan melalui penemuan sendiri oleh siswa.

Pembelajaran berbasis riset terdiri atas dua bentuk yaitu bentuk pertama adalah pengajaran yang menggunakan hasil penelitian sebagai konten pembelajarannya yang dilakukan melalui metode pengajaran. Bentuk kedua adalah dengan mengaktifkan mahasiswa membangun pengetahuan sendiri dengan mencari, menetapkan praduga, mengumpulkan dan analisis data, serta menyimpulkan hasilnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (Poonpan & Suwanmankha, 2005)

Selanjutnya Pateep (2000) dalam (Poonpan & Suwanmankha, 2005) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis riset terdiri dari empat metode pengajaran; 1) mengajar dengan menggunakan metode penelitian, 2) mengajar dengan partisipasi guru dalam proyek penelitian, 3) mengajar dengan mempelajari hasil penelitian dan prosedur penelitian dimana siswa dapat belajar tentang sintesis dokumen karena sintesis adalah keterampilan penting

dalam prosedur penelitian. 4) Mengajar dengan menggunakan review riset sebagai isi pelajaran.

Dari pendapat di atas tergambar bahwa pembelajaran berbasis riset dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu pembelajaran yang dilakukan berbasis pada hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran tertentu dan bentuk keduanya pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan siswa dalam sebuah proyek riset yang dilakukan guru agar siswa dapat belajar sambil melakukan (*learning by doing*), pembelajaran dengan mempelajari hasil penelitian dan prosedur penelitian yang sudah dilakukan serta pembelajaran dilakukan dengan menggunakan review hasil riset sebagai isi pelajaran.

Pembelajaran berbasis riset memiliki beberapa keunggulan. Sebagaimana dikemukakan Wardoyo (2013) bahwa dengan menerapkan model pembelajaran RBL, siswa memperoleh kesempatan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya melalui proses penelitian yang dilakukan dimana siswa terlibat mulai dari mengumpulkan informasi, menyusun hipotesis penelitiannya, mengumpulkan dan menganalisis data yang dikumpulkan, serta menarik kesimpulan riset. Hal ini diperkuat oleh Widayati et al., (2010) yang mengemukakan bahwa pada model RBL diterapkan berbagai metode pembelajaran secara konstruktif yang meliputi metode *cooperatif learning*, metode pemecahan masalah (*problem-solving*), metode *authentic learning*, metode *contextual learning* serta *inquiry* dan *discovery approach*.

Model pembelajaran RBL ini juga memberikan kesempatan untuk pengembangan metode atau strategi pembelajaran, diantaranya; 1) adanya pembaruan pembelajaran yang mensinergikan pembelajaran dengan hasil riset/hasil penelitian, 2) munculnya partisipasi/keterlibatan aktif siswa dalam proses riset, 3) digunakannya instrumen riset dalam pembelajaran, dan 4) adanya usaha pengembangan penelitian secara inklusif (Salimi et al., 2017), (Dafik et al., 2019). Jadi model RBL merupakan pembelajaran dengan pendekatan riset dengan mengedepankan partisipasi aktif peserta didik dalam proses riset sehingga dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas

pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik. Pembelajaran berbasis riset dapat mendorong peningkatan prestasi siswa, mendukung proses belajar, dan mendorong siswa untuk membangun pengetahuan. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sangat penting dan hal ini sejalan dengan paradigma pendidikan abad 21 untuk melahirkan individu yang kreatif, mampu berkolaborasi, inovatif, mampu berkomunikasi dan mampu memanfaatkan teknologi yang terus berkembang.

Pembelajaran berbasis riset dapat diterapkan pada berbagai level pendidikan dan berbagai bidang ilmu. Agud & Ion, (2019) melakukan *research-based learning* pada program pendidikan guru sekolah dasar di Catalonia. Hasil penelitiannya mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis riset dapat memastikan hubungan yang lebih erat antara realitas kelas, teori pedagogis dan praktik di lapangan dalam rangka mempersiapkan mahasiswa untuk mengintegrasikan riset dalam karier mereka. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Khuana, Khuana, & Santiboon, (2017) bahwa model pembelajaran berbasis riset dapat membina kemampuan berfikir kreatif siswa di Fakultas Pendidikan Kamphaeng Phet Universitas Rajabhat Thailand. Dafik (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis riset memiliki kelebihan untuk peserta didik, yaitu motivasi belajar meningkat, meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah khususnya ketika berhadapan dengan masalah kompleks, mendorong siswa untuk lebih aktif, membuat belajar lebih menyenangkan, serta meningkatkan kerja sama, inter aktivitas dan kolaborasi bersama.

Sebaliknya penelitian yang dilakukan oleh Rattanaprom, (2019) juga mengungkapkan faktor-faktor yang menyebabkan kegagalan pelaksanaan pembelajaran berbasis riset di Pohpanpanya Thailand yaitu; 1) mindset guru yang kurang paham tentang model RBL, 2) metodologi mengajar yang kurang tepat, 3) desain kurikulum yang tidak fleksibel, dan 4) faktor kepemimpinan akademik. Guru-guru merasa asing dengan model RBL dan mereka masih menganut gaya pengajaran tradisional. Selanjutnya sekolah tidak dapat mengintegrasikan RBL ke dalam kurikulum sekolah. Kepala sekolah tidak bisa

mengelola semua guru untuk menerapkan model RBL, pada hal pemimpin berada dalam posisi untuk mempengaruhi guru untuk memiliki keterampilan RBL. Artinya pembelajaran berbasis riset harus dapat diaplikasikan dan didukung penuh pelaksanaannya oleh pembuat kebijakan di lembaga pendidikan tersebut. Dukungan pemegang kebijakan sangat penting terutama dalam mendukung setiap program riset baik yang dilakukan pendidik, peserta didik serta riset dengan berbagai pihak lainnya. Dukungan lembaga ini juga dapat menjadikan lembaga pendidikan bergerak dari *Academic University* menjadi *Research University* yang akan melahirkan berbagai inovasi baru. Selain itu Guru atau dosen sebagai garda terdepan di kelas juga harus mengubah *mindset*, diharapkan dapat menjadi peneliti yang mampu membimbing siswa menjadi inovator yang akan melahirkan berbagai hasil kreativitas baru yang bermanfaat bagi masyarakat.

Senada dengan itu Dekker & Wolff, (2016) mengemukakan ada beberapa kendala pada pembelajaran berbasis riset. Kendala pertama dipandang bahwa dengan model RBL, sangat tidak rasional untuk memberikan waktu tambahan dalam mengajar karena adanya aktivitas riset atau penelitian yang dilakukan. Namun pandangan ini dikonfirmasi dalam trend studi tahun 2015 oleh Asosiasi Universitas Eropa (Sursock, 2015) dimana mayoritas Asosiasi universitas di Eropa setuju (54%) dengan pernyataan bahwa Penelitian dalam pembelajaran memainkan peran yang lebih penting daripada mengajar untuk pengembangan karier akademisi muda. Rata-rata presentasi jawaban “ya” yaitu Norwegia (91%), Perancis (83%), Portugal (79%), Spanyol (78%) dan Swiss (78%), Belanda (89%), United Kingdom (87%), Denmark (86%), Turki (76%), Belgia (75%), dan Finlandia (75%). Artinya negara-negara Eropa sepakat bahwa pembelajaran berbasis riset penting untuk pembelajaran. Kendala lainnya adalah bahwa pembelajaran berbasis riset menempatkan tuntutan pedagogis yang tinggi pada pendidik. Pendidik yang baik belum tentu menjadi peneliti yang baik juga, namun pendidik yang peneliti bisa diasumsikan sebagai pendidik yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Beberapa analisis terhadap Model RBL yang ada dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1. Beberapa Model Pembelajaran berbasis Riset dan Temuannya

| No | Rujukan | Penelitian Model RBL | Sintak | Hasil |
|-----|--------------------------------|--|---|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) |
| 1 | (Saptuti Susiani et al., 2018) | <ul style="list-style-type: none"> Penerapan model RBL ditujukan untuk pengembangan <i>critical thinking</i> di Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Sebelas Maret Indonesia | Langkah RBL mengadopsi model Tremp (2010) yaitu memformulasikan tujuan umum, melihat kembali hasil-hasil riset, membuat pertanyaan penelitian, merencanakan aktifitas penelitian, menentukan metode riset, melakukan investigasi dan analisis data, menginterpretasikan temuan riset, melaporkan dan mempresentasikan hasil riset | Implementasi Model RBL memungkinkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan indikator <i>interpretation, analysis, evaluation, inference, and explanation.</i> |
| 2 | (Jacobsen et al., 2018a) | <ul style="list-style-type: none"> Model RBL diterapkan pada Program Magister Pendidikan di Universitas Calgary dengan tujuan untuk pengembangan kemampuan penelitian mahasiswa pasca sarjana | Penerapan model RBL dengan tahapan <i>Learning about Research, Doing Research</i> dan <i>Writing Up Research</i> | Hasil penelitian memberikan kontribusi yang signifikan terhadap literatur penelitian dan kerangka <i>Research Skill Development</i> mahasiswa terutama dalam praktik melaksanakan penelitian dan pengajaran berbasis penelitian kolaboratif |
| 3 | (Sota & Karl, 2017) | <ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran Berbasis Riset (RBL) pada mahasiswa Magister Promosi Kesehatan di Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Khon Kaen, Thailand. | Strategi yang dirancang yaitu mahasiswa mencari penelitian yang menarik dari jurnal yang berhubungan dengan penyakit, mereka membaca, menganalisis, mensintesis, mempresentasikan dan berdiskusi di kelas | Penelitian ini menemukan bahwa semua keterampilan pembelajaran Thai Qualification framework (TQF) memiliki skor tingkat tinggi yaitu <i>cognitive skills</i> (4.18; range 1-5), <i>knowledge skills</i> (4.27), <i>ethical skills</i> (4.25), <i>social skills</i> (4.30), |

| No | Rujukan | Penelitian Model RBL | Sintak | Hasil |
|-----|----------------------|---|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) |
| | | | | <i>communication skills.</i> |
| 4 | (Dafik et al., 2019) | <ul style="list-style-type: none"> • Penerapan Model RBL bertujuan untuk meningkatkan keterampilan metakognisi (merencanakan, memonitor dan mengevaluasi mahasiswa Semester 4 Jurusan Matematika FKIP Universitas Jember | <p>Model RBL diterapkan dengan 3 langkah yaitu 1) <i>Exposure stage</i>, 2) <i>Experience stage</i>, 3) <i>Capstone stage</i>. Tahap pemaparan adalah mengumpulkan informasi berdasarkan inkuiri dan mencari literatur dan artikel penelitian. Tahap pengalaman adalah mengidentifikasi dan merumuskan masalah berdasarkan literatur dan pengalaman eksperimental. Tahap <i>Capstone</i> adalah menjelaskan rencana atau ide tertentu dalam memberikan solusi masalah atau metode pengukuran atau perhitungan</p> | <p>Hasil riset menunjukkan bahwa penerapan RBL berpengaruh signifikan terhadap keterampilan metakognisi siswa dalam menyelesaikan masalah</p> |
| 5 | (Fadriati, 2016) | <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menerapkan Model RBL dengan Pendekatan <i>Inter Connective</i> pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam | <p>RBL dilakukan dengan tahapan 1) Studi kepustakaan, yaitu mengumpulkan informasi berupa konsep dan teori-teori dan 2) Mengumpulkan data dan analisis kebutuhan, 3) Merancang Prototype, 4) FGD, 4) Revisi, 6) Validasi 7) Revisi dan 8) Menetapkan model akhir</p> | <p>Model RBL dengan pendekatan interkoneksi dapat digunakan dalam perkuliahan Strategi Pembelajaran PAI yang bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa calon guru Pendidikan Agama Islam dalam pembelajaran, secara terinterkoneksi dengan berbagai keilmuan yang terkait.</p> |
| 6 | (Ananto, 2018) | <ul style="list-style-type: none"> • Penulis menerapkan model <i>Research-Based History</i> | <p>Model Research Based History Learning menggunakan 4</p> | <p>Model pembelajaran ini dapat memperkuat pendidikan karakter</p> |

| No | Rujukan | Penelitian Model RBL | Sintak | Hasil |
|-----|----------------|--|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) |
| | | <i>Learning</i> dengan tujuan untuk menguatkan karakter peserta didik di SMAN 2 Bantul | langkah penelitian sejarah yaitu 1) Heuristics (menggumpulkan data) 2) <i>verification</i> 3) <i>Interpretation and</i> 4) <i>Histogramphy</i> | dan juga memperdalam pengetahuan siswa dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa yang terlihat dari kemampuannya dalam berdiskusi dan mengemukakan pendapat yang jauh lebih baik |
| 7 | (Yuksel, 2019) | <ul style="list-style-type: none"> Penulis melaksanakan penelitian <i>Research Inquiry Based Learning</i> Program Studi Pendidikan Sain <i>Gazy University Turkey</i> | Model RBL mengacu pada model Tremp (2010) dengan 8 langkah | Model ini mampu meningkatkan kemampuan penalaran ilmiah melalui SRST (<i>Scientific Reasoning Skill s Test</i>) |

Bertolak dari beberapa riset penerapan model RBL pada Tabel 1.1 terlihat bahwa penerapan Model RBL dalam pembelajaran dilakukan dengan tahapan yang berbeda-beda. Tujuan penerapan Model RBL juga beragam yaitu untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis, meningkatkan kemampuan berdiskusi dan mengemukakan pendapat, meningkatkan kemampuan interkoneksi, meningkatkan kemampuan metakognitif dan lain sebagainya. Dari riset di atas langkah RBL yang terapkan juga bervariasi. *Output* hasil riset dapat berupa laporan riset, persentasi riset, artikel ilmiah untuk publikasi dan belum ada yang bertujuan mengembangkan kreatifitas khususnya kemampuan menghasilkan produk kreatif.

Penulis mengembangkan model pembelajaran berbasis riset *Student research* dengan tujuan dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa khususnya dalam menghasilkan produk yang kreatif dalam pembelajaran *Embroidery* (bordir) Program Studi Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang (UNP).

UNP dalam melaksanakan fungsi pendidikannya selalu melakukan pengembangan pembelajaran yang diarahkan sesuai perkembangan teknologi, kebutuhan *skill* pada dunia kerja dan era globalisasi yang terus berkembang. Tujuannya adalah agar tercipta sumber daya yang kompetitif, unggul dan kompeten. Sumber daya manusia yang kompeten, unggul dan kompetitif diharapkan dapat dihasilkan dari sistem pendidikan yang berkualitas, kreatif dan inovatif. Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga (IKK) merupakan salah satu jurusan yang ada di lingkungan FPP UNP dimana didalamnya terdapat lima program studi. Program Studi Tata Busana merupakan salah satu program studi yang terus dikembangkan. Pada program studi ini mahasiswa dibekali dengan sejumlah mata kuliah yang wajib diikuti sesuai kurikulum yang ditetapkan.

Pembelajaran berbasis riset pada pendidikan Tata Busana Jurusan IKK masih jarang dilakukan. Pada umumnya masih menggunakan *Direct Instructional* dengan media sederhana. Pada hal dengan pembelajaran berbasis riset diharapkan dapat mendorong mahasiswa untuk menemukan/mengkonstruksi pengetahuannya melalui riset kualitatif yang dilakukannya (*student research*), baik riset yang dilakukan secara mandiri atau berkelompok sehingga mereka dapat didorong menjadi individu yang kreatif dan inovatif sesuai tuntutan revolusi industri 4.0.

Hasil riset mahasiswa (*student research*) yang diperoleh di lapangan melalui instrumen riset berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi akan dikomparasikan dengan teori-teori yang ada di buku dan didiskusikan di kelas pada kegiatan tatap muka. Hal ini diasumsikan dapat mengubah praktik pembelajaran yang semula bergantung pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang mengaktifkan mahasiswa pada pembelajaran. Model pembelajaran ini diasumsikan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi mahasiswa, dapat mengaktifkan mahasiswa, dapat mendorong mahasiswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya melalui pengalaman riset yang dilakukan, menumbuhkan serta meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam menciptakan produk yang kreatif dan inovatif.

Mata kuliah *Embroidery* merupakan salah satu mata kuliah wajib yang diikuti mahasiswa pada semester 4 (empat) dengan bobot 3 sks (1 sks teori, 2 sks praktik). Berdasarkan silabus mata kuliah *Embroidery*, mata kuliah ini membahas tentang konsep dasar bordir, desain bordir, teknik membordir menggunakan alat mesin (manual dan *high speed*), mampu menghias kain dengan bermacam-macam teknik membordir untuk produk *fashion* dan lenan rumah tangga secara kreatif, mampu bekerja secara cermat, disiplin, jujur, sungguh-sungguh dan bertanggung jawab. Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran *Embroidery* dan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah *Embroidery* tanggal 8 s/d 10 Juni 2019 di Jurusan IKK FPP UNP ditemukan beberapa poin penting sebagai berikut.

Tabel 1.2. Fenomena pada Pembelajaran *Embroidery* Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP

| Aspek (1) | Kenyataan di Lapangan (2) | Keadaan Ideal (3) | Harapan (4) |
|-----------------------|---|--|--|
| Strategi pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran masih semi <i>student-centered</i> dimana mahasiswa kurang aktif mencari berbagai sumber belajar | <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran dengan strategi <i>student centred learning</i> yang mengaktifkan mahasiswa dalam mencari berbagai sumber belajar | <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa aktif mengkonstruksi pengetahuannya |
| Metode Pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran yang dilakukan masih kurang bervariasi (dengan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas, presentasi dan diskusi) - Belum optimalnya pengintegrasian riset dalam memperkaya pembelajaran - Belum adanya keterlibatan mahasiswa dalam riset di lingkungannya tentang materi perkuliahan yang terkait - Kurang terasahnya kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Metode pembelajaran hendaklah bervariasi agar tidak membosankan - Perlu adanya pengintegrasian hasil riset dalam PBM khususnya yang dilakukan langsung oleh mahasiswa - Mahasiswa seharusnya memperoleh pengalaman nyata dari lingkungan sekitarnya - Kreativitas mahasiswa terbina dengan baik | <ul style="list-style-type: none"> - Adanya inovasi metode pembelajaran yang lebih mengaktifkan mahasiswa dalam PBM - Hasil riset diharapkan dapat memperkaya materi dan pengalaman belajar mahasiswa - Lingkungan sekitar dapat menjadi guru bagi mahasiswa melalui pengalaman langsung riset yang |

| Aspek | Kenyataan di Lapangan | Keadaan Ideal | Harapan |
|----------------------------------|--|---|---|
| | | dalam PBM | dilakukannya - Kreativitas mahasiswa terasah dengan PBM yang dilakukan |
| Perangkat dan media pembelajaran | - Tersedianya modul, media pragmen dan media PPT | Perangkat pembelajaran hendaklah lengkap dengan media yang bervariasi dan mengadopsi kemajuan teknologi | - Perlu pembaharuan terhadap perangkat yang lebih sesuai dengan karakteristik pembelajaran - Media berbasis teknologi dan multimedia |
| Mahasiswa | - Kreativitas mahasiswa rendah - Hasil belajar praktik cenderung rendah dan memerlukan latihan yang kontinu - Keaktifan mahasiswa dalam PBM kurang | - Kreativitas mahasiswa dapat dibina dengan optimal melalui PBM - Latihan praktik perlu dilakukan secara kontinu - Keaktifan mahasiswa dalam PBM perlu dibina | - Perlu usaha meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam PBM - <i>Project</i> yang dibuat mahasiswa lebih menantang untuk kreatif dan inovatif |

Sumber: Hasil Observasi dan Wawancara dengan Dosen Pengampu Mata Kuliah *Embroidery* Tanggal 8-10 Juni 2019 Jurusan IKK FPP UNP.

Dari Tabel 1.2 dapat dijelaskan bahwa **Pertama:** strategi pembelajaran pada mata kuliah *Embroidery* masih kurang mengaktifkan mahasiswa mencari sumber belajar dimana mahasiswa cukup puas dengan dosen yang menjadi sumber utama dalam pembelajaran. **Kedua:** Metode pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Dosen menjelaskan materi melalui ceramah, tanya jawab, mendemonstrasikan teknik membordir dan mahasiswa berdiskusi serta mengerjakan tugas dengan bimbingan dosen. Belum adanya aktifitas riset yang dilakukan mahasiswa ke industri bordir. **Ketiga:** dilihat dari perangkat dan masih kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan, media yang tersedianya berupa modul, PPT dan media pragmen bordir yang menjadi contoh bagi mahasiswa dalam berlatih. **Keempat:** ditinjau dari segi mahasiswa, rasa ingin tahu mahasiswa pada pembelajaran cenderung rendah

yang terlihat dari kurangnya keinginan mahasiswa untuk melakukan observasi dan mengamati produk bordir yang beredar di pasar atau pada industri bordir, pada hal daerah Sumatera Barat memiliki banyak sentra industri bordir karena keterampilan membordir sudah menjadi salah satu keterampilan wanita yang turun temurun di Sumatera Barat. Mahasiswa terlihat cukup puas hanya dengan informasi yang disampaikan dosen (*teacher-centered*). Mahasiswa kurang kreatif dalam pembelajaran yang terlihat dari tugas membordir yang kurang improvisasi baik dari segi desain, warna dan teknik bordir. Berdasarkan permasalahan di atas, tentunya dibutuhkan solusi agar pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kompetensi membordir (*embroidery*) merupakan kompetensi yang mengadopsi budaya lokal (*local culture*) Sumatera Barat. Sebagian besar kompetensi yang dipelajari pada pembelajaran *Embroidery* tersedia di lingkungan mahasiswa. Hal ini memungkinkan bagi mahasiswa untuk dapat belajar dari riset yang dilakukannya di lingkungan sekitar. Hal ini sesuai juga pepatah Minang yaitu “**alam takambang jadikan guru**”. Artinya lingkungan sekitar merupakan guru yang sangat berharga yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dengan dilakukannya riset oleh mahasiswa (*student research*), maka memungkinkan bagi mahasiswa untuk dapat belajar dari riset yang dilakukan di lingkungan sekitar dan hasil riset di komparasikan dengan teori-teori yang ada pada berbagai literatur dalam pembelajaran tatap muka di kelas. Riset sederhana yang dilakukan mahasiswa dipresentasikan di kelas dan di komparasikan dengan teori-teori pada buku teks. Selanjutnya hasil riset tersebut menjadi sumber ide untuk pengembangan produk kreatif di kelas.

Model yang penulis kembangkan ini yaitu “**Model Student Research Based Learning untuk Mengembangkan Kreatifitas Mahasiswa pada Pembelajaran Embroidery**”. Pengembangan model ini menjabarkan tentang validitas, praktikalitas dan efektifitas model sehingga nantinya dapat diimplementasikan pada pembelajaran sejenis dengan karakteristik yang sama dan objek yang lebih luas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang diuraikan dapat diidentifikasi masalah penelitian ini yaitu:

1. Pembelajaran *Embroidery* masih bersifat semi *student centered* dimana mahasiswa kurang aktif mencari berbagai informasi dalam pembelajaran.
2. Rasa ingin tahu mahasiswa pada pembelajaran *Embroidery* cenderung rendah yang terlihat dari kurangnya keinginan mahasiswa untuk melakukan observasi dan mengamati produk bordir yang beredar di pasar atau pada industri bordir.
3. Pembelajaran yang dilakukan masih kurang bervariasi seperti metode ceramah, persentasi, diskusi, dan praktikum), belum optimalnya pengintegrasian riset dalam memperkaya pembelajaran serta belum adanya keterlibatan mahasiswa dalam riset di lingkungannya tentang materi perkuliahan yang terkait.
4. Hasil belajar dan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran *Embroidery* cenderung rendah yang terlihat dari pengetahuan, *skill* serta produk yang dihasilkan.
5. Belum ada model pembelajaran yang memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas pada pembelajaran *Embroidery*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian pengembangan ini dibatasi pada pengembangan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dikembangkan adalah Model *Student Research Based Learning* (S-RBL). Penelitian ini akan membahas validitas, praktikalitas dan efektifitas model S-RBL yang dikembangkan pada pembelajaran *Embroidery* mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Model *Student Research Based Learning* (S-RBL) yang dikembangkan pada pembelajaran *Embroidery*?
2. Bagaimanakah validitas Model *Student Research Based Learning* yang dikembangkan pada pembelajaran *Embroidery*?
3. Bagaimanakah praktikalitas Model *Student Research Based Learning* yang dikembangkan pada pembelajaran *Embroidery*?
4. Bagaimanakah efektifitas Model *Student Research Based Learning* yang dikembangkan pada pembelajaran *Embroidery*?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu untuk:

1. Menghasilkan Model *Student Research Based Learning* (S-RBL) yang dikembangkan pada pembelajaran *Embroidery*.
2. Mendeskripsikan validitas Model *Student Research Based Learning* yang dikembangkan pada pembelajaran *Embroidery*.
3. Mendeskripsikan praktikalitas Model *Student Research Based Learning* yang dikembangkan pada pembelajaran *Embroidery*.
4. Mendeskripsikan efektifitas Model *Student Research Based Learning* yang dikembangkan pada pembelajaran *Embroidery*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, terutama yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperkaya teori dan konsep pembelajaran *Embroidery* yang dilakukan melalui Model *Research Based Learning* dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Sebagai literatur bagi peneliti yang meneliti atau menggunakan *Research Based Learning* pada pembelajaran lainnya.
- c. Menambah khasanah ilmu khususnya tentang pengembangan model *Research Based Learning*, terutama pada pendidikan vokasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa melalui keterlibatan mahasiswa dalam riset yang dilakukannya.
- 2) Melatih kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi dan mengasah kreativitas mahasiswa dari proses riset yang dilakukannya.
- 3) Dapat memberikan pengalaman belajar yang menghubungkan teori dan praktik di lapangan secara langsung.
- 4) Dapat memberikan gambaran tentang karier membordir yang dapat ditekuni mahasiswa setelah menyelesaikan studinya.

b. Bagi Dosen

- 1) Menjadi salah satu upaya bagi dosen untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif agar lulusan yang dihasilkan lebih berkualitas.
- 2) Dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif berbasis *Student Centered Learning*.
- 3) Membantu dosen dalam pencapaian tujuan pembelajaran (*Learning outcome*) yang sudah ditetapkan.
- 4) Menjadi media bagi dosen dalam memfasilitasi pembelajaran yang *link and match* antara dunia pendidikan dengan dunia industri.

c. Bagi Pimpinan Program Studi

Dapat memberikan masukan pada Program Studi tentang model pembelajaran yang dapat diterapkan di Tata Busana khususnya mata kuliah *Embroidery*.

d. Bagi Peneliti Lain

1) Sebagai literatur yang dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang model RBL sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas.

2) Menambah karya tulis yang dapat dimanfaatkan baik untuk pembelajaran di kelas maupun untuk masyarakat umum yang berminat di bidang *Embroidery*.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan model *Student Research Based Learning* pada pembelajaran *Embroidery* ini memiliki spesifikasi yaitu produk penelitian model pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini memaparkan komponen model pembelajaran, diantaranya:

1. Sintak Model *Student Research Based Learning* pada Pembelajaran *Embroidery* memuat langkah-langkah menerapkan pembelajaran.
2. Sistem pendukung dalam pelaksanaan Model *Student Research Based Learning* pada Pembelajaran *Embroidery* meliputi: a) Buku Model, b) Buku panduan mahasiswa, c) Buku panduan dosen dan d) Buku Ajar.
3. Sistem sosial yang dibentuk dalam Model *Student Research Based Learning* pada Pembelajaran *Embroidery* lebih mengarah kepada *Student-Centered Learning*.
4. Prinsip reaksi berkaitan dengan bagaimana dosen dapat memfasilitasi proses pembelajaran, membimbing, mengarahkan dan memberikan penguatan.

5. Dampak instruksional yang diharapkan muncul dalam Model *Student Research Based Learning* pada Pembelajaran *Embroidery* ini adalah meningkatnya hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran.
6. Dampak pengiring yang diharapkan muncul dalam penerapan Model *Student Research Based Learning* pada Pembelajaran *Embroidery* ini adalah berkembangnya kreativitas mahasiswa, keterampilan komunikasi, kerjasama dalam tim, serta kemampuan berfikir kreatif inovatif.

H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model *Student Research Based Learning* pada Pembelajaran *Embroidery* menjadi sebuah upaya penting karena:

1. Pembelajaran pada pendidikan Tata Busana merupakan pelajaran yang aplikatif yang banyak dilakukan oleh masyarakat, seperti kompetensi menyulam, bordir, tenun, rajut, renda dan lain sebagainya, namun sebagian besar mahasiswa terlihat kurang kreatif untuk belajar dari lingkungannya yang menyediakan dan memberikan kesempatan menimba ilmu dengan berbagai kompetensi tersebut. Selain itu perlu juga usaha dari pendidik untuk merancang aktivitas mahasiswa untuk mampu melahirkan produk kreatif melalui aktivitas riset di kelas. Untuk itu penting dikembangkan model pembelajaran yang mengarahkan mahasiswa agar dapat mencari, mengungkapkan, menganalisis dan menemukan pengetahuan dan kompetensi yang dibutuhkannya melalui riset yang dilakukannya baik secara mandiri maupun berkelompok di usaha-usaha atau industri-industri sulaman/bordir tersebut dan di kelas.
2. Model pembelajaran ini akan memperkecil kesenjangan atau gap kompetensi yang dibutuhkan di dunia usaha dan dunia pendidikan karena mahasiswa terlibat aktif dalam transfer pengetahuan dan keterampilan dari industri.
3. Model pembelajaran yang dihasilkan merupakan salah satu upaya penting untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran, dapat meningkatkan

aktivitas belajar, kreativitas dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh mahasiswa dalam menguasai konsep pembelajaran Tata Busana, khususnya pembelajaran *Embroidery* melalui pembelajaran yang dirancang berpusat pada mahasiswa (*Student centered Learning*).

I. Definisi Istilah

Berikut diuraikan definisi istilah yang ada dalam penelitian ini:

1. Validitas merupakan kesahihan sesuatu yang diukur yang terdiri dari validitas *content/isi*, validitas konstruk dan validitas bahasa.
2. Praktikalitas yaitu keterlaksanaan dan keterpakaian perangkat pembelajaran. Hal ini mengacu pada kondisi dimana dosen dan mahasiswa dapat menggunakan dengan mudah perangkat pembelajaran dan bermanfaat bagi kehidupannya.
3. Efektivitas merupakan tingkat keberhasilan dalam penggunaan suatu model pembelajaran.
4. *Embroidery* adalah Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB) pada program Studi Tata Busana yang berbobot 3 SKS yang menjadi subjek uji coba model *Student Research Based Learning*.
5. Model *Student Research Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang dikembangkan dari model pembelajaran berbasis riset dengan penambahan dan modifikasi dari sintak yang sudah ada.

J. Asumsi Pengembangan

Pengembangan Model *Student Research Based Learning* pada Pembelajaran *Embroidery*, sebagaimana yang telah direncanakan didasarkan atas berbagai asumsi, yaitu:

1. Pengembangan model pembelajaran *Student Research Based Learning* ini diasumsikan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan pada pembelajaran *Embroidery*.

2. Dengan adanya aktivitas riset di kelas dan di dunia usaha yang dilakukan mahasiswa diasumsikan akan menciptakan pembelajaran aktif pada mahasiswa dan mendorong mahasiswa mengembangkan kreativitasnya.
3. Aktivitas riset pada model *Student Research Based Learning* diasumsikan sejalan dengan filosofi konstruktivisme dimana; a) Belajar adalah membentuk makna, b) Makna diciptakan oleh peserta didik dari apa yang dilihat, didengar, dirasakan dan di alami, d) Konstruksi makna dipengaruhi oleh pengertian yang telah dimiliki sebelumnya, e) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman dunia nyata dan lingkungan peserta didik.
4. Pembelajaran yang inovatif perlu memperhatikan penggunaan pendekatan yang sesuai, model atau pola pembelajaran yang tepat berdasarkan beberapa pertimbangan, antara lain: tujuan pembelajaran, karakteristik pembelajaran dan peserta didik, tingkat perkembangan peserta didik, dan kemampuan pendidik sehingga model pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.