

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS
PROYEK SIMULASI (PBPS) UNTUK MATA KULIAH
BUDAYA ALAM MINANGKABAU
DI PERGURUAN TINGGI**

DISERTASI



OLEH:

ZULFA

NIM. 17169023

**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam Mendapatkan gelar Doktor Ilmu Pendidikan**

**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM DOKTOR
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

ABSTRACT

Zulfa, 2021. Development of a Simulation Project Based Learning Model (PBPS) for the Minangkabau Natural Culture Subject in Higher Education. Dissertation. Postgraduate of Program, State University of Padang.

This research is motivated by the absence of a learning model that can increase the character values of students in tertiary education. From the results of the needs analysis carried out, it is felt that a learning model is needed that can help lecturers and students to regenerate knowledge about Minangkabau natural culture in universities. This study aims to find a simulation project-based learning model for the Minangkabau Natural Culture subject in higher education.

This research method uses the research and development (R and D) development procedure using the Plomp development design that goes through 3 steps, namely: Preliminary Research, Prototyping Phase, and Assessment Phase. The subjects of this study were students of UIN Imam Bonjol and STKIP PGRI West Sumatra. Samples were taken using purposive sampling technique. The research data were obtained using questionnaires, interview guides, tests, observation guides and validation sheets for each set of models developed. The research instrument was validated by an expert or expert. The data collected was processed and analyzed quantitatively and qualitatively. The PBPS model effectiveness test used parametric statistical analysis with the two-way ANOVA test.

The results of this study indicate that the PBPS learning model in Minangkabau Natural Culture learning is valid based on the characteristics of the content, graphics and language in the PBPS learning model support system. The practicality test results on the one-to-one evaluation and the small group evaluation of the PBPS learning model tools meet practical criteria. The practicality of the PBPS model was felt by students, especially in several ways, including; (1) the stages of the learning process are easy to understand, (2) student books are very helpful for studying and understanding the Minangkabau Natural Culture material, and (3) the PBPS model tools are interesting to read and study. The results of the PBPS model effectiveness test show that the application of the PBPS model in the Minangkabau Natural Culture course is effective for building character values in cultural literacy in the cognitive, feeling and action aspects of students whose learning uses the ordinary PBPS learning model.

Thus it can be concluded that the PBPS model that the researcher developed is valid, practical, effective and suitable for use in learning Minangkabau culture in higher education.

ABSTRAK

Zulfa, 2021. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) Untuk Mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di Perguruan Tinggi. Disertasi Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh karena belum adanya model pembelajaran yang dapat meningkatkan nilai-nilai karakter mahasiswa di perguruan tinggi. Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan, dirasakan sangat diperlukan model pembelajaran yang dapat membantu dosen dan mahasiswa dalam menumbuhkan kembali pengetahuan tentang budaya alam Minangkabau di perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan model pembelajaran berbasis proyek simulasi untuk mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di perguruan tinggi.

Metode penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan *resarch and development* (R and D) dengan menggunakan desain pengembangan Plomp yang melalui 3 langkah yaitu: *Preliminary Research*, *Prototyping Phase*, Dan *Assesment Phase*. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa UIN Imam Bonjol dan STKIP PGRI Sumatera Barat. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data penelitian diperoleh dengan menggunakan, kuisisioner, pedoman wawancara, tes, panduan observasi dan lembar validasi untuk setiap perangkat model yang dikembangkan. Instrumen penelitian divalidasi oleh pakar atau ahli. Data yang dikumpulkan diolah dan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Uji efektivitas model PBPS menggunakan analisis statistik parametrik dengan uji ANOVA dua arah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran PBPS dalam pembelajaran Budaya Alam Minangkabau dinyatakan valid berdasarkan karakteristik konten, kegrafikaan dan bahasa pada sistem pendukung model pembelajaran PBPS. Hasil uji praktikalitas pada *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation* perangkat model pembelajaran PBPS memenuhi kriteria praktis. Kepraktisan perangkat model PBPS dirasakan oleh mahasiswa terutama dalam beberapa hal di antaranya; (1) tahapan proses pembelajaran mudah dipahami, (2) buku mahasiswa sangat membantu untuk mempelajari dan memahami materi Budaya Alam Minangkabau, dan (3) perangkat model PBPS menarik untuk dibaca dan dipelajari. Hasil uji efektivitas model PBPS menunjukkan bahwa penerapan model PBPS di mata kuliah Budaya Alam Minangkabau efektif untuk membangun nilai-nilai karakter dalam literasi budaya pada aspek *cognitive*, *felling* dan *Action* pada mahasiswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran PBPS biasa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model PBPS yang peneliti kembangkan ini valid, praktis, efektif dan layak digunakan pada pembelajaran budaya Minangkabau di perguruan tinggi.

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan persetujuan Komisi Promotor/Pembahas/Penguji telah disahkan
Disertasi atas nama :

Nama : Zulfa
NIM. : 17169023

melalui ujian terbuka pada tanggal 3 Maret 2021

Direktur Pascasarjana
Universitas Negeri Padang,



Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.

NIP. 19620919 198703 2 002

Koordinator Program Studi,

Prof. Dr. Ahmad Fauzan

NIP. 19660430 199001 1 001

PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR/PENGUJI

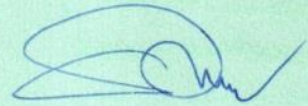
Nama : Zulfa
NIM. : 17169023

Komisi Promotor/Penguji

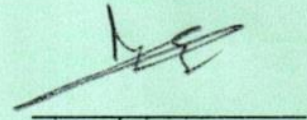
Prof. Dr. Azwar Ananda, M.A.
(Ketua Promotor/Penguji)



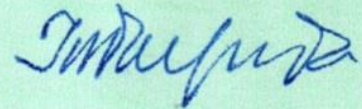
Prof. Dr. Agusti Efi, M.A.
(Promotor/Penguji)



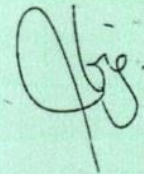
Prof. Dr. Jufrizal, M.Hum.
(Pembahas/Penguji)



Indrayuda, M.Pd., Ph.D.
(Pembahas/Penguji)



Prof. Dr. Obing Katubi, M.Hum.
(Penguji dari Luar)



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ini, Disertasi dengan judul: “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) Untuk Mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di Perguruan Tinggi.” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Promotor.
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 sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, 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, April 2021

Saya yang menyatakan,



ZULFA

NIM: 17169023

KATA PENGANTAR

Penulis bersyukur kepada Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat iman, kekuatan dan kesehatan kepada Penulis sehingga Disertasi ini dapat diselesaikan. Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Doktor Ilmu Pendidikan konsentrasi Pendidikan IPS Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang (UNP).

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih banyak atas bantuan dan bimbingan serta sumbangan pikiran dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Azwar Ananda, M.A. selaku Promotor. Beliau yang selalu menampilkan keteladanan dalam bersikap, responsif dan sangat mengayomi, serta menuntun penulis untuk selalu belajar menyikapi detail-detail tulisan dengan teliti, runtut dan sistematis.
2. Prof. Dr. Agusti Efi, M.A selaku Co Promotor, telah memberikan semangat dan ide-ide, memberikan gagasan dan inovasi yang telah memberi warna dalam karya ini. Beliau selalu *mensupport*, dan mendorong Penulis untuk segera menyelesaikan studi ini.
3. Prof. Dr. Jufrizal, M.Hum yang selalu memberikan bimbingan yang begitu teliti, ide-ide terbaru serta arahan dan Bapak Indra Yuda, M.Hum, Ph.D selaku kontributor/ pembahas yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan pengayaan dalam penulisan disertasi ini.
4. Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D. selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis selama perkuliahan dan penyelesaian studi ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan juga kepada Prof. Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd., M.Sc. selaku koordinator Prodi S.3 Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang sangat responsif dan peduli dalam merespon berbagai dinamika proses akademik yang dihadapi.
5. Dosen dan karyawan pascasarjana yang telah membantu kelancaran proses pembelajaran di program pascasarjana Universitas Negeri Padang.
6. Ketua STKIP PGRI Sumatera Barat beserta jajaran yang telah memberikan dukungan dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi ini. Selanjutnya ucapan terima kasih dan penghargaan kepada Ibu Dr. Zusmelia, M.Si serta para dosen Budaya Minangkabau dan dosen prodi Sejarah serta dosen di STKIP PGRI Sumatera Barat, tanpa disebut satu persatu. Kepada dosen-dosen prodi yang selama penelitian terimakasih banyak atas dukungan dan *support* yang diberikan kepada penulis sehingga penelitian ini bisa terlaksana dengan baik dan juga dosen yang sangat banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Guru penulis mulai dari SD, SMP, dan SMA yang telah memberikan ilmu

terlalu panjang untuk diuntai yang telah mendidik dan membimbing penulis sehingga penulis dapat selalu belajar sampai saat ini. Jasa beliau sangat besar, telah memberi warna kepada pribadi dan kehidupan penulis. Dan juga dosen-dosen penulis mulai dari S1 di FKIP prodi Sejarah Universitas Riau, S2 Pascasarjana Universitas Negeri Padang dan S2 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia.

8. Dr. Pudentia, M.PSS, ketua Asosiasi Tradisi Lisan seluruh Indonesia yang selalu membawa inspirasi kepada penulis dalam mengembangkan tradisi budaya di Indonesia. Dan semua teman-teman Atelian di seluruh wilayah Indonesia, Napoli Roma dan Belanda.
9. Mahasiswa yang telah membantu penelitian ini baik yang di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol dan mahasiswa STKIP PGRI Sumatera Barat yang telah memfasilitasi dan memberi ruang yang sangat leluasa untuk melaksanakan penelitian di kampus ini.

Alhamdulillah dan ucapan terima kasih serta Do'a selalu untuk ibunda Tuminah dan almarhum Ayahnda Lehar yang selalu mendoakan dan membimbing ananda serta ucapkan terima kasih atas pengorbanan ibunda dan ayahnda demi kami dan ananda mohon maaf atas kelemahan ananda. Al-Fatiaah untuk Almarhum ayah dan kupersembahkan doktor ini untuk ayah tercinta. Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada adik tercinta, Charles Alamsyah, Wawan Karnawan, Dewi Sartika, S.Kom dan Ali Ahmad S.Pd yang selalu memberi support yang luar bisa untuk menyelesaikan pendidikan ini. Mudah-mudahan perjuangan ini membawa berkah untuk keluarga besar kita.

Teruntuk ketiga anak-anak mama tersayang Indri Isdarwanti, Indra Isdarwanto, dan Anisa Zulaicha Isdarwanti yang selalu mendampingi mama dalam berjuang suka dan duka menyelesaikan studi ini dan terimakasih atas pengertiannya dalam mendorong mama untuk secepatnya menyelesaikan studi ini. Mama mohon maaf nak, jika terkadang terabaikan, harapan kalian tertunda, semoga Allah membalas keikhlasan dan pengorbanan kalian *Amin Yarabbal'alamin*. Akhirnya ucapan terima kasih dan penghargaan kepada semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu dalam tulisan ini, dukungan, bantuan, dan semangat yang telah diberikan semoga menjadi ibadah di sisi Allah SWT.

Padang, 28 Januari 2021

Penulis,

ZULFA

NIM: 17169023

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRACT	I
ABSTRAK	II
LEMBAR PENGESAHAN	III
PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR/PENGUJI.....	IV
SURAT PERNYATAAN	III
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	11
E. Pentingnya Penelitian	12
F. Asumsi dan Batasan Penelitian.....	14
1. Asumsi Penelitian.....	14
2. Batasan Penelitian.....	14
G. Defenisi Operasional	14
1. Pengembangan model	14
3. Budaya Alam Minangkabau	15
4. Nilai-nilai Karakter	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Filosofis Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS)	17
1. Teori <i>Behavioristik-Konstruktivisme</i>	17
2. Pembelajaran <i>Kolaboratif</i>	19
B. Landasan Teoritis Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS)	23

1. Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS)	23
2. Model Pembelajaran Simulasi	28
C. Landasan Praktis	34
1. Pendidikan Karakter	34
2. Nilai-nilai Pendidikan karakter	35
D. Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Literasi Budaya pada Budaya Alam Minangkabau	36
E. Landasan Konseptual Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS)	40
1. Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Violeta, 2001)	40
2. Sintak Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Erdogan & Bozeman, 2015)	41
3. Sintak Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Hugerat, 2016)	42
4. Sintak Model Pembelajaran Berbasis Proyek Menurut The George Lucas Education Foundation dan Dopplet (2014)	43
F. Rancangan Konseptual Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS)	45
1. Sintak Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS)	45
2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS)	47

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	50
B. Prosedur Penelitian	51
1. Tahap Penelitian Pendahuluan (<i>Preliminary phase</i>)	51
2. Tahap Prototype (<i>Prototyping Phase</i>)	57
3. Tahap Penilaian (<i>Assessment Phase</i>)	61
C. Teknik Pengumpulan Data	61
1. Instrumen Uji Validitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS)	63
2. Instrumen Uji Praktikalitas Model PBPS	69
3. Instrumen Uji Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi	74
D. Teknik Analisis Data	75

1. Analisis Data Validitas dan Reliabilitas <i>Prototype</i>	75
2. Analisis Data Praktikalitas <i>Prototype</i>	76
3. Analisis Data Efektivitas <i>Prototype</i>	76
BAB IV _HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian Tahap <i>Preliminary Research</i>	79
1. Hasil Studi Pendahuluan	79
2. Analisis Kurikulum	81
3. Hasil Analisis Kebutuhan Dan Konteks	84
4. Kondisi Pembelajaran Model Simulasi Budaya Alam Minangkabau pada Mahasiswa di Perguruan Tinggi.....	89
B. Hasil Penelitian Tahap <i>Prototyping Phase</i>	120
1. Hasil Perancangan Produk Awal	120
2. Hasil <i>Self-Evaluation Prototype</i> 1	125
3. Hasil <i>Expert Review</i> Prototipe 2	126
4. Hasil <i>Focus Group Discusion</i> (FGD) <i>Prototype</i> 3	132
5. Hasil <i>One-To-one Evaluation Prototype</i> 4	136
6. Hasil <i>Small Group Evaluation Prototype</i> 5	138
C. Hasil Penelitian Tahap <i>Assesment Phase</i>	142
D. Pembahasan	146
1. Pembahasan Hasil Penelitian <i>Preliminary Research</i>	147
2. Pembahasan Hasil Penelitian <i>Prototyping Phase</i>	150
3. Pembahasan Hasil Penelitian <i>Assesment Phase</i>	152
E. Keterbatasan Penelitian	153
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	154
B. Implikasi	156
C. Saran	157
DAFTAR PUSTAKA	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Model Sistem Pembelajaran di Perguruan Tinggi	4
2. Hasil Nilai-nilai Karakter.....	8
3. Produk pengembangan model pembelajaran berbasis proyek simulasi (PBPS).....	12
4. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek.....	24
5. Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS).....	61
6. Hasil analisis kebutuhan mahasiswa terhadap sistem pendukung model pembelajaran PBPS.....	88
7. Simulasi Pada Mahasiswa Sudah Penulis Mulai Sejak 23 September 2017 Semester Genap 2017/2018	91
8. Simulasi Pada Mahasiswa Tahun 2018 Semester Genap 2018/2019	92
9. Prasasti Kedukan Bukit.....	100
10. Prasasti Talang Tuo.....	102
11. Peta Wilayah Geografis Minangkabau	110
12. Peta Wilayah Sumatera Barat	111
13. Daerah Minangkabau dan rantaunya.....	119
14. Cover dan daftar isi buku model PBPS.....	122
15. Cover dan daftar isi buku dosen berbasis model PBPS	123
16. Cover dan daftar isi buku mahasiswa berbasis model PBPS	124
17. Hasil uji validitas buku model PBPS	126
18. Hasil Uji Validitas Buku Dosen Model Pembelajaran PBPS	128
19. Hasil Validasi Buku Mahasiswa Berbasis Model PBPS.....	129
20. Revisi cover buku model PBPS pada tahap expert review	131
21. Revisi cover buku dosen pada tahap expert review	131
22. Revisi cover buku mahasiswa pada tahap expert review	131
23. Hasil penilaian buku Model PBPS dari peserta FGD	132
24. Hasil penilaian buku dosen berbasis Model PBPS dari peserta FGD.....	134
25. Hasil Penilaian Buku Mahasiswa Berbasis Model PBPS di Tahap FGD	135

26. Hasil Uji Praktikalitas Buku Mahasiswa Pada Tahap One-To-one Evaluation	137
27. Hasil Uji Praktikalitas Buku Mahasiswa Tahap Small Group Evaluation.....	139
28. Hasil Uji Praktikalitas Model Pembelajaran PBPS Menurut Mahasiswa.....	140
29. Hasil uji Praktikalitas Model Pembelajaran PBPS menurut Dosen	141
30. Perbandingan Rata-Rata Nilai-Nilai Karakter Dalam Literasi Budaya Pada Kelas Eksperimen Dan Kontrol	143

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tahap Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi.....	51
2. Kisi-Kisi Angket Dalam Studi Pendahuluan	52
3. Aspek Penilaian Dalam Instrumen Analisis Kurikulum.....	54
4. Indikator Lembar Observasi Pada Penilaian Proses Pembelajaran MK Budaya Alam Minangkabau.....	55
5. Aspek Penilaian Angket Analisis Proses Pembelajaran Menurut Mahasiswa.....	56
6. Aspek Ketertarikan Mahasiswa Terhadap Prototipe Sistem Pendukung Model PBPS.....	57
7. Variabel Dan Aspek Penilaian Validitas Buku Model PBPS	64
8. Variabel dan Aspek Penilaian Pada Lembar Validasi Buku Dosen.....	66
9. Variabel dan Aspek Penilaian Pada Lembar Validasi Buku Mahasiswa.....	67
10. Hasil Validasi Instrumen Expert Review (Uji Validitas).....	68
11. Saran Validator Terhadap Instrumen Expert Review	69
12. Variabel dan Aspek Penilaian Pada Lembar Praktikalitas Buku Mahasiswa .69	69
13. Aspek Penilaian Praktikalitas Model PBPS Menurut Dosen.....	71
14. Aspek Penilaian Praktikalitas Model PBPS Menurut Dosen.....	72
15. Validasi Instrumen Praktikalitas	73
16. Saran Validator Terhadap Instrumen One-To-one Evaluation	74
17. Kisi-kisi Instrumen Peningkatan Nilai Karakter Mahasiswa	74
18. Interpretasi Nilai Indeks Validitas	75
19. Interpretasi Indeks ICC	75
20. Interpretasi Hasil Validasi/Praktikalitas Produk Peneitian	76
21. Desain Penelitian Dalam Uji Efektivitas Model PBPS.....	76
22. Rumusan Hipotesis Penelitian	78
23. Rekapitulasi Hasil Analisis Pengetahuan Mahasiswa Tentang Budaya Alam Minangkabau Di Provinsi Sumatera Barat.....	79
24. Hasil Analisis RPS Mata SAP, Buku Ajar, Metode dan Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Budaya Alam Minangkabau	82
25. Kegiatan Dosen Mata Kuliah Budaya Alam Minangkabau.....	85

26.	Rekapitulasi Hasil Angket Proses Pembelajaran MK Budaya Alam Minangkabau.....	86
27.	Aspek Pendukung Pengembangan Model Pembelajaran PBPS	93
28.	Sintak Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS)	120
29.	Hasil Self-Evaluation Perangkat Model PjBL	125
30.	Tanggapan Dan Saran Terhadap Prototipe Buku Model PBPS.....	127
31.	Tanggapan dan Saran Terhadap Buku Dosen Dari Pakar Atau Ahli	129
32.	Tanggapan dan Saran Praktisi Terhadap Buku Model Pembelajaran PBPS Pada Tahap FGD	133
33.	Tanggapan dan Saran Praktisi Terhadap Buku Dosen Model Pembelajaran PBPS Pada Tahap FGD.....	134
34.	Tanggapan dan Saran Praktisi Terhadap Buku Mahasiswa Model Pembelajaran PBPS pada Tahap FGD	136
35.	Rekapitulasi Respon Dan Saran Mahasiswa Terhadap Buku Mahasiswa Berbasis Model PBPS Pada Tahap One-To-one Evaluation	138
36.	Saran dan Respons Mahasiswa Terhadap Buku Mahasiswa Berbasis Model PBPS Pada Tahap Small Group Evaluation	139
37.	Saran dan Tanggapan Mahasiswa Dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran PBPS Pada Tahap Small Group Evaluation.....	141
38.	Saran dan Tanggapan Dosen Dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran Pada PBPS Tahap Small Group Evaluation.....	142
39.	Hasil Analisis Normalitas Data Nilai-Nilai Karakter Dalam Literasi Budaya	143
40.	Hasil Analisis Homogenitas Nilai-Nilai Karakter dalam Literasi Budaya ..	144
41.	Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Menggunakan ANOVA Dua Arah.....	144
42.	Interpretasi Hasil Uji Hipotesis Penelitian.....	145

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Acuan Interpretasi Hasil Uji	165
2. Lembar Validasi Pedoman Wawancara Dosen	166
3. Lembar Validasi Angket Kebutuhan Mahasiswa	168
4. Lembar Validasi Lembar Analisis Kurikulum.....	170
5. Lembar Validasi Instrumen Validasi Buku Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS)	172
6. Lembar Validasi Instrumen Validasi Buku Dosen Berbasis Model PBPS	174
7. Lembar Validasi Instrumen Validasi Buku Mahasiswa Berbasis Model PBPS	176
8. Lembar Validasi Instrumen Penilaian Buku Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) Pada Tahap FGD.....	178
9. Lembar Validasi Instrumen Penilaian Buku Dosen Berbasis Model PBPS Pada Tahap FGD	180
10. Lembar Validasi Instrumen Penilaian Buku Mahasiswa Berbasis Model PBPS	182
11. Lembar Validasi Instrumen Praktikalitas Buku Mahasiswa Berbasis Model PBPS Pada Tahap One-to-one Evaluation	184
12. Lembar Validasi Instrumen Praktikalitas Buku Mahasiswa Berbasis Model PBPS Pada Tahap Small Group Evaluation	186
13. Lembar Validasi Instrumen Praktikalitas Model PBPS Pada Tahap Small Group Evaluation Menurut Dosen.....	188
14. Lembar Validasi Instrumen Praktikalitas Model PBPS Pada Tahap Small Group Evaluation Menurut Mahasiswa	190
15. Hasil Validasi Instrumen Penelitian.....	192
16. Lembar Analisis Kurikulum	200
17. Instrumen Validasi Buku Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS).....	203

18.	Hasil Validasi dan Analisis Koefisien ICC Terhadap Buku Model Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS).....	209
19.	Instrumen Validasi Buku Dosen Berbasis Model PBPS.....	212
20.	Hasil Validasi dan Analisis Koefisien ICC Terhadap Buku Dosen Berbasis Model PBPS	215
21.	Instrumen Validasi Buku Mahasiswa Berbasis Model PBPS.....	217
22.	Hasil Validasi dan Analisis Koefisien ICC Terhadap Buku Mahasiswa Berbasis Model PBPS	220
23.	Instrumen Penilaian Praktisi terhadap Buku Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) Pada Tahap FGD.....	221
24.	Hasil Penilaian Praktisi Terhadap Buku Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) Pada Tahap FGD	227
25.	Instrumen Penilaian Buku Dosen Berbasis Model PBPS Pada Tahap FGD.....	230
26.	Hasil Penilaian Praktisi Terhadap Buku Dosen Berbasis Model PBPS pada Tahap FGD	233
27.	Instrumen Penilaian Buku Mahasiswa Berbasis Model PBPS pada Tahap FGD.....	235
28.	Hasil Penilaian Praktisi Terhadap Buku Mahasiswa Berbasis Model PBPS pada Tahap FGD.....	237
29.	Instrumen Praktikalitas Buku Mahasiswa Berbasis Model PBPS Menurut Mahasiswa Pada Tahap One-to-one Evaluation.....	239
30.	Hasil Uji Praktikalitas Buku Mahasiswa Berbasis Model PBPS Menurut Mahasiswa pada Tahap One-to-one Evaluation	244
31.	Instrumen Praktikalitas Buku Mahasiswa Berbasis Model PBPS Menurut Mahasiswa Pada Tahap Small Group Evaluation	246
32.	Hasil Uji Praktikalitas Buku Mahasiswa Berbasis Model PBPS Menurut Mahasiswa Pada Tahap Small Group Evaluation	251
33.	Instrumen Praktikalitas Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) Menurut Mahasiswa Pada Tahap Small Group Evaluation	254
34.	Hasil Uji Praktikalitas Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) Menurut Mahasiswa Pada Tahap Small Group Evaluation	257

35. Instrumen Praktikalitas Dosen dalam Melaksanakan Model Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) Pada Tahap Small Group Evaluation.....	259
36. Hasil Uji Praktikalitas Dosen dalam Melaksanakan Model Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) Pada Tahap Small Group Evaluation.....	263

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perguruan tinggi merupakan lembaga ilmiah yang memiliki tugas menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran di tingkat menengah. Penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran ini berdasarkan kebudayaan kebangsaan Indonesia secara ilmiah. Hal ini terdapat pada Undang-undang Republik Indonesia (UU RI) Nomor 22 tahun 1961 tentang Perguruan Tinggi Bab 1 Ketentuan umum pasal 1.

Berdasarkan undang-undang ini, Budaya Alam Minangkabau (BAM) sebagai mata pelajaran di tingkat sekolah tingkat dasar, menengah dan tingkat atas sangat sesuai jika dilanjutkan sampai perguruan tinggi. Alasannya adalah dengan mapel BAM dapat mengenal, memahami, menghayati dan menerapkan nilai-nilai, yang masih relevan dengan kehidupan masyarakat Minangkabau. BAM sebagai mata kuliah dapat meningkatkan nilai-nilai karakter mahasiswa dalam literasi budaya. BAM sangat sesuai menjadi mata kuliah wajib di perguruan tinggi di seluruh Sumatera Barat.

BAM sebagai mata kuliah wajib di seluruh Prodi yang ada di STKIP PGRI Sumatra Barat. BAM mulai menjadi matakuliah wajib yang sudah diajarkan kepada mahasiswa sejak tahun 2017 hingga saat ini. Adapun pembelajaran BAM ini diberlakukan dengan mengacu kepada SK No 3921/A/STKIP-AK/PGRI-SB/2017 yang berisi tentang BAM menjadi mata kuliah wajib di STKIP PGRI Sumatera Barat.

Ini berdasarkan pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 yang berbunyi: usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar mahasiswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Hal inilah yang menjadikan fondasi mata pelajaran BAM dapat dijadikan mata kuliah Budaya Alam Minangkabau dan dapat dilanjutkan untuk mata kuliah di perguruan tinggi.

Mata kuliah BAM memiliki beberapa tujuan yang disusun dalam empat capaian pembelajaran, yaitu capaian dalam aspek sikap, keterampilan umum, keterampilan khusus, dan penguasaan pengetahuan. Ke-empat capaian itu disusun dalam bentuk kurikulum perguruan tinggi berbasis kompetensi yang diterapkan di STKIP PGRI Sumatra Barat yaitu KKNi.

Mahasiswa diharapkan mampu menganalisa konsep, prinsip dan teori budaya dan budaya Minangkabau untuk melakukan perencanaan, pelaksanaan, pengembangan dan evaluasi berbasis IPTEKS. Selain itu mahasiswa juga diharapkan mampu menguraikan konsep budaya minangkabau sebagai penunjang dalam ilmu pendidikan. Selain itu, dalam matakuliah BAM, mahasiswa tidak hanya dituntut menguasai teori, tetapi juga praktik atau pelaksanaan nyata dari pemahaman teori yang diajarkan oleh dosen, kemudian mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Agar capaian pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik, untuk itu proses pembelajaran BAM perlu memiliki sejumlah kondisi yang perlu menjadi perhatian dosen sebelum mengajarkan mata kuliah ini kepada mahasiswanya. Hal tersebut

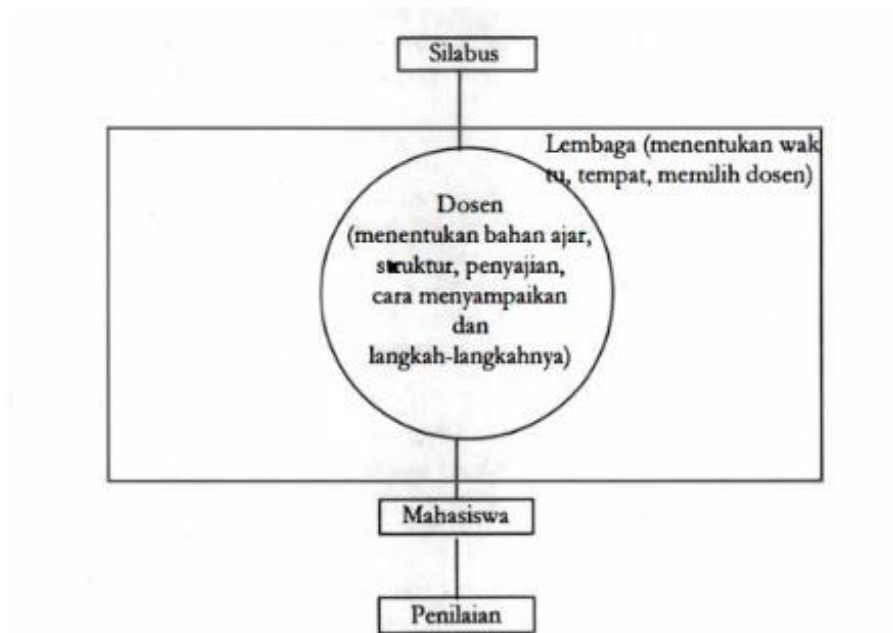
yakni: persiapan pembelajaran yang meliputi silabus dan perencanaan pembelajaran, serta pelaksanaan aktivitas pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

Berangkat dari observasi yang sudah dilaksanakan, proses pembelajaran BAM di STKIP PGRI Sumatra Barat dan pembelajaran Islam dan Budaya Minangkabau di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang mengalami kendala dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran di kelas. Pembelajaran disampaikan dalam bentuk ceramah tanpa adanya variasi aktivitas pembelajaran lainnya. Hal ini menyebabkan mahasiswa menjadi bosan sehingga tidak tertarik pada materi yang disampaikan oleh dosen. Tujuan pembelajaran yang disusun tidak dapat dicapai dengan baik terutama pada bentuk implementasi nyata pada mata kuliah BAM. Pembelajaran yang diajarkan oleh dosen selama ini tidak dapat dipahami dengan baik oleh mahasiswa serta mahasiswa tidak mampu menerapkannya dalam bentuk implementasi kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran tersebut tidak berarti apa-apa bagi mahasiswa.

Hal ini menyebabkan mahasiswa hanya memiliki kemampuan kognitif tanpa diikuti dengan kemampuan psikomotoriknya. Sedangkan tujuan pembelajaran BAM tidak hanya pada kemampuan kognitif mahasiswa semata, melainkan juga harus diikuti oleh keterampilan. Oleh karena itu diperlukan metode baru dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran mata kuliah BAM di STKIP PGRI Sumatra Barat, demikian juga halnya dengan UIN Imam Bonjol Padang.

Sebagaimana diketahui, bahwa suatu pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal jika dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran serta diiringi oleh metode penyampaian yang tepat. Metode ceramah merupakan cara

penyampaian materi yang tepat, namun metode ini tidak mampu memenuhi capaian pembelajaran secara menyeluruh terutama pada kompetensi keterampilan. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode baru yang berada dalam wadah model pembelajaran yang tepat bagi pembelajaran BAM di Perguruan Tinggi yang sesuai dengan penerapan kurikulum KKNI.



Gambar 1. Model Sistem Pembelajaran di Perguruan Tinggi

Salah satu metode pembelajaran yang dilaksanakan adalah metode simulasi. Simulasi bisa dikatakan sebagai bentuk dari proses peniruan dalam mencerminkan kondisi kehidupan nyata. Simulasi dapat mereplikasikan praktek di lingkungan yang aman sehingga mampu mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan serta pelaksanaan menjadi pembelajaran yang interaktif. Secara teori, simulasi mampu meningkatkan nilai-nilai karakter pada mahasiswa serta keterampilan mahasiswa dalam bentuk tindakan nyata dari teori BAM yang diajarkan oleh dosen melalui praktek langsung.

Namun, dalam implementasinya, terdapat beberapa kelemahan pada penerapan metode ini diantaranya:

1. Harus membutuhkan waktu yang banyak dalam menuntaskan metode simulasi
2. Butuh banyak ketersediaan peralatan.
3. Kekurangan dalam metode simulasi dan kesulitan mengumpulkan informasi
4. Kemungkinan mahasiswa tidak begitu berpartisipasi saat bekerja berkelompok.
5. Jika ada topik yang disajikan pada setiap kelompok tidak sama maka ditakutkan mahasiswa tidak dapat mengerti topik yang diberikan secara keseluruhan.

Kelemahan ini dapat diatasi dengan melakukan aktifitas Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS). Menurut Alyson Eisenhardt dalam Galloway, 2009 simulasi sebagai sarana mengajar mahasiswa untuk menerapkan analisis keputusan konsep untuk mata kuliah mereka. Metode-metode ini memungkinkan mahasiswa berkesempatan untuk mensintesis pengetahuan, perasaan, dan tindakan dengan menghadirkan dilema berbasis lapangan. Penggunaan skenario dan simulasi terbukti menjadi metode yang efektif untuk melatih para mahasiswa tidak saja di ruang kelas, melainkan juga di lapangan (Galloway, 2009).

Simulasi yang terdapat dalam materi BAM dimulai menyusun skenario untuk pelaksanaan praktek oleh mahasiswa. Artinya pembelajaran akan dilaksanakan dengan proyek di lapangan maupun di dalam kelas secara sederhana. Hal ini dapat menggambarkan secara nyata tentang materi BAM yang diberikan oleh dosen mata kuliah. Untuk itu model Pembelajaran Berbasis Proyek adalah

yang paling tepat untuk diterapkan dalam melaksanakan metode simulasi pada mata kuliah BAM. Penerapan metode simulasi dalam model PBPS dapat memperkuat karakter model pada pelaksanaan proses pembelajaran BAM di dalam maupun di luar kelas. Sehingga simulasi dalam bentuk proyek yang dilakukan oleh mahasiswa atas intruksi dosen benar-benar meniru secara nyata dan teraplikasi dalam diri mahasiswa.

Budaya Alam Minangkabau sebagai mata kuliah memiliki jenis budaya yang terdiri dari 3 yaitu: 1. budaya aturan perilaku (adat istiadat, pola pertanian, pola pemukiman, konstruksi bangunan dan formula), 2. budaya perilaku (shalat, *Pasambahan*, silat Minang, Goro dan jual beli, *Basaluang*, *Barandai*, *Bapantun Dan Petatah Petitih*) dan 3. hasil budaya (sawah, bangunan. Kuburan, saluang, pakaian adat dan lembaga adat (<http://sumbar.antaranews.com/>)).

Ketiga jenis Budaya Minangkabau ini sarat dengan nilai-nilai pendidikan karakter. Pembelajaran dan pengembangan kultur pada pendidikan tinggi terintegrasi dalam pendidikan karakter (Dimiyati Zuchdi:2013). Pembelajaran dapat membentuk karakter seseorang, kondisi ini relevan dengan pendapat Zainal Aqib (2012) yang menyatakan bahwa karakter adalah faktor penentu seseorang untuk menjadi insan yang berkualitas dan berdaya guna. Itulah sebabnya karakter seseorang harus dibangun sejak dini agar tumbuh menjadi pribadi yang baik, cerdas, religius, disertai sikap-sikap positif lainnya yang dapat berguna untuk diri sendiri, nusa, bangsa dan agama.

Pada konteks ini, pendidikan mempunyai peran yang begitu berarti dalam membangun karakter dan kepribadian peserta didiknya. Pendidikan karakter dalam kurikulum dan program sekolah dapat mengaplikasikannya lebih terstruktur

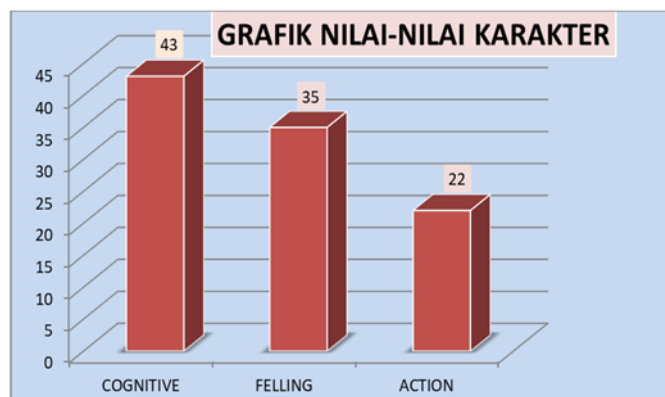
dan teratur. Jika pendidikan karakter sudah diaplikasikan dalam aktivitas belajar mengajar disajikan dalam setiap mata pelajaran dan buku ajar secara sistematis dan menarik maka secara otomatis karakter yang diharapkan akan terbangun (Lickona, 1992, 107). Hal ini karakter yang dimiliki individu dalam masyarakat adalah sesuatu yang sangat urgen untuk diperhatikan, sebab maju atau mundurnya suatu bangsa suatu ditentukan oleh karakter yang dimiliki warganya. Dengan demikian, dapat dimengerti mengapa pembelajaran karakter menjadi prioritas bagi pembangunan bangsa Indonesia. Terutama *soft skill* di perguruan tinggi. Tetapi masalah yang terjadi di Indonesia banyak mengundang perhatian di dunia Internasional.

Model Pembelajaran simulasi diterapkan pada mahasiswa mata kuliah Budaya Alam Minangkabau sebenarnya dapat menciptakan literasi budaya dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Selama ini pembelajaran Budaya Minangkabau sudah dipelajari sejak pendidikan dasar hingga pendidikan menengah atas sejak tahun 1994. Namun kenyataan di lapangan peserta didik tidak mampu memahami dan mengaplikasikan pembelajaran Budaya Alam Minangkabau kedalam kehidupannya sehari-hari.

Hasil penilaian berdasarkan pada hal yang penting dalam penilaian karakter yaitu: pengetahuan, Perasaan, dan tindakan. Salah satu cara dalam menumbuhkan nilai karakter mahasiswa dalam pembelajaran di perguruan tinggi khususnya BAM dilakukan dengan PBPS. Dalam penelitian pendahuluan penulis menggunakan simulasi, pada mahasiswa prodi Bimbingan Konseling (BK).

Namun nilai-nilai karakter dalam literasi budaya mahasiswa hasilnya belum maksimal. Dari hasil penilaian dan evaluasi berdasarkan terdapat 3 hal yang

menjadi penting dalam penilaian karakter yaitu aspek *Cognitive*, *Felling*, dan *action*. Agar lebih jelasnya bisa dilihat diagram batangnya dibawah ini:



Gambar 2. Hasil Nilai-nilai Karakter
(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Grafik di atas menunjukkan aspek kognitif lebih tinggi dibandingkan dengan aspek perasaan dan tindakan. Hasil temuan di lapangan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan dosen yang mengajar mata kuliah Budaya Alam Minangkabau didapatkan beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Mahasiswa kurang bertanggung jawab dengan simulasi yang diberikan,
2. Mahasiswa masih kurang memahami materi Budaya Minangkabau hanya 1 kali dalam 1 semester.
3. Mahasiswa kurang mengembangkan kualitas diri.

Nilai-nilai karakter pada mahasiswa belum dapat ditingkatkan selama ini. Salah satu cara yang tepat yakni dengan menggunakan model PBPS. Pembelajaran dengan memakai simulasi sudah dilakukan dalam Pendidikan Hukum. Model Simulasi virtual yang telah dilakukan mampu mengeksplorasi sejumlah kerangka teori yang mungkin yang dapat digunakan dalam desain program pelatihan simulasi klinik hukum virtual. Sehingga, simulasi dapat digunakan dalam pembelajaran profesional melalui kerangka kerja pembelajaran

eksperimental, mendalam dan aktif yang dengan mudah mendukung Pendidikan Hukum (Ann Thanaraj:2016).

Metode simulasi berbasis proyek sudah dijadikan sebagai alat evaluasi dalam rencana jadwal perkuliahan Teknologi Informatika. Pendekatan model ini disebut simulasi berbasis agen. Model ini dipakai untuk meyelidiki apakah suatu rencana jadwal perkuliahan telah berjalan cukup baik, baik, atau belum, supaya kebutuhan mengenai perubahan jadwal sesudah masa BDATM bisa diminimalisir (2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Berta Nurwidyastuti dan Dhoriva Urwatul Wutsqa (2016) mengenai penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dalam pembelajaran Matematika terbukti efektif untuk meningkatkan karakter mahasiswa dan simulasi dan aspek afektif yang valid, praktis dan efektif. Pengembangan Model PBP dalam pelajaran Matematika guna Meningkatkan Kemampuan Simulasi dan Aspek *Afektif* seperti yang dijelaskan oleh Berta Nurwidyastuti dan Dhoriva Urwatul Wutsqa (2016). Inilah Manfaat PBP dapat meningkatkan karakter mahasiswa karena pembelajaran bersifat student center bisa menumbuhkan dan menerapkan konsep dari proyek yang dilahirkan dengan menggali dan meningkatkan literasi budaya.

Model PBP merupakan pembelajaran terbaik dalam belajar mandiri mahasiswa (Blumenfeld et al,1991, English and Kitsantas 2013, dan Hao, Maribe dan Jensen, 2016), model ini efektif untuk mengembangkan kompetensi pembelajaran secara mendalam yang diperlukan untuk berhasil dalam mencapai keterampilan. Merujuk pada paparan di atas, maka peneliti tertarik

mengembangkan model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi atau disingkat dengan PBPS untuk mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di Perguruan Tinggi.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada paparan latar belakang yang dikemukakan di atas permasalahan pada penelitian ini yakni apa model yang sesuai dipakai untuk mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di Perguruan Tinggi? Untuk menjawab permasalahan tersebut maka perlu menjawab beberapa pertanyaan penelitian dibawah ini:

1. Apa model yang digunakan untuk pembelajaran mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di perguruan tinggi yang selama ini digunakan? Apa tuntutan kurikulum untuk materi pembelajaran mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di Perguruan Tinggi? Apa harapan pimpinan, mahasiswa dan dosen tentang materi ajar Budaya Alam Minangkabau di Perguruan Tinggi? Apa draf model yang dikembangkan berdasarkan model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi untuk pembelajaran mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di perguruan tinggi?
2. Bagaimana pendapat pakar tentang draf model rancangan awal model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) yang dikembangkan untuk mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di perguruan tinggi?
3. Apa hasil revisi draf model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) pada mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di perguruan tinggi?
4. Bagaimana validitas, praktikalitas dan efektivitas model PBPS yang dikembangkan untuk pembelajaran Budaya Alam Minangkabau di perguruan tinggi?

C. Tujuan Penelitian

Pengembangan model PBPS ini bermaksud untuk menemukan model pembelajaran yang sesuai dipakai untuk mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di Perguruan Tinggi. Selengkapnya, penelitian ini bertujuan untuk.

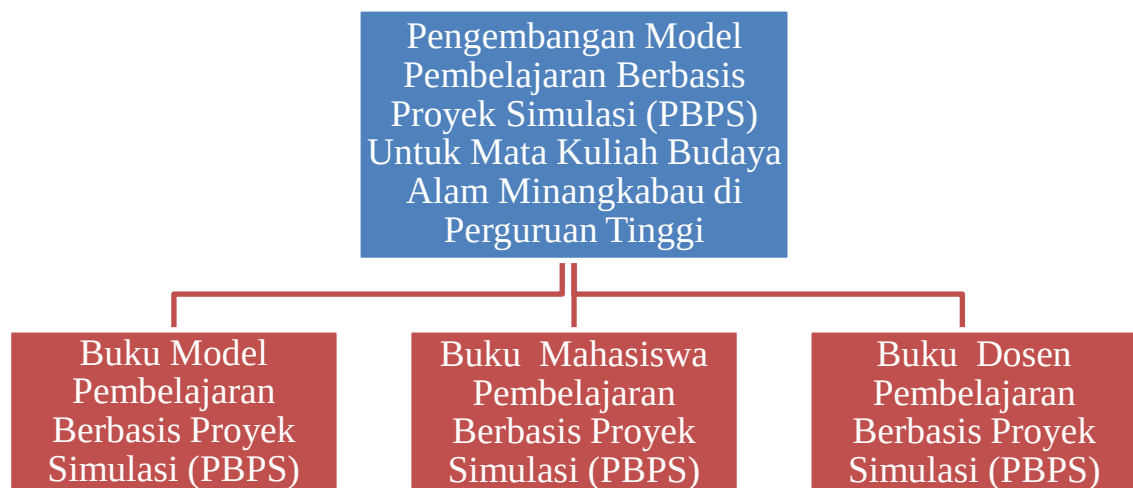
1. Menemukan model yang digunakan untuk pembelajaran mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di perguruan tinggi yang selama ini digunakan. Untuk menemukan tuntutan kurikulum materi dalam pembelajaran mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di Perguruan Tinggi. Untuk menemukan informasi apa harapan pimpinan, mahasiswa dan dosen tentang materi ajar Budaya Alam Minangkabau di Perguruan Tinggi. Untuk menemukan draf model yang dikembangkan berdasarkan model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi untuk pembelajaran mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di perguruan tinggi.
2. Menemukan pendapat pakar tentang draf model rancangan awal model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) yang dikembangkan untuk mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di perguruan tinggi.
3. Menemukan hasil revisi draf model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) pada mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di perguruan tinggi.
4. Untuk mengidentifikasi validitas, praktikalitas dan efektivitas model PBPS yang dikembangkan untuk pembelajaran Budaya Alam Minangkabau di perguruan tinggi.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah adanya model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) pada mata kuliah Budaya Alam

Minangkabau di perguruan tinggi. Spesifikasi produk yang dihasilkan pada model PBPS untuk menumbuh-kembangkan nilai-nilai karakter dalam literasi budaya pada mata kuliah Budaya Alam Minangkabau (BAM) di perguruan tinggi meliputi:

1. Buku model, yang memiliki ciri khas Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) untuk mata kuliah Budaya Alam Minangkabau di Perguruan Tinggi.
2. Buku Dosen, yang memiliki ciri khas Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) berisi petunjuk pelaksanaan PBPS bagi dosen mata kuliah budaya Minangkabau di perguruan tinggi.
3. Buku Mahasiswa, memiliki ciri khas Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) untuk pembelajaran Budaya Alam Minangkabau yang berisi enam langkah pembelajaran PBPS untuk meningkatkan nilai karakter mahasiswa dalam literasi budaya.



Gambar 3. Produk Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS)

E. Pentingnya Penelitian

Pentingnya penelitian ini adalah untuk menciptakan model sesuai dengan harapan pimpinan, dosen, mahasiswa pada mata kuliah Budaya Minangkabau di

Perguruan Tinggi. Penelitian ini penting untuk menjembatani antara teori dengan kenyataan di lapangan yang tidak sesuai selama ini. Kenyataan di lapangan selama ini adalah mata kuliah Budaya Alam Minangkabau belum mampu meningkatkan karakter mahasiswa sementara dalam teori *Behavioristik*, *Konstruktivisme* dan teori pembelajaran kolaboratif serta teori *heutogogy*, yang didasarkan pada model pembelajaran orang dewasa. Penelitian ini dipandang karena mengembangkan temuan analisis dari penelitian: (1). Doppwlr, 2003, (2). Violeta 2011, (3) Erdogan dan Bozeman, 2015 dapat meningkatkan nilai-nilai Karakter dalam literasi budaya pada mahasiswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pimpinan institusi didapatkan beberapa kesimpulan yaitu: mata kuliah ini sesuai dengan tuntunan kurikulum dan teori serta mampu meningkatkan nilai-nilai karakter Mahasiswa, sedangkan dosen menginginkan agar mahasiswa mampu menguasai materi pembelajaran dalam mata kuliah Budaya Alam Minangkabau, dan mahasiswa menginginkan semua materi pembelajaran Budaya Alam Minangkabau dapat dipahami dan dipraktekkan dalam kehidupan mahasiswa sehari-hari. Integrasi model PBPS, yang merupakan media pembelajaran dipandang dapat membantu mahasiswa dan dosen dalam memfasilitasi kegiatan proyek, sehingga dalam penerapannya lebih efektif dan efisien. Penelitian pengembangan ini sangat urgen untuk dilakukan sebab bisa memberikan kegunaan besar tidak saja bagi STKIP PGRI Sumatera Barat dan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol tetapi juga bagi semua perguruan tinggi di Propinsi Sumatera Barat dan di tiga belas Kabupaten/kota.

F. Asumsi dan Batasan Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Penelitian ini merupakan model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) dapat meningkatkan nilai-nilai karakter mahasiswa dalam literasi budaya. Pembelajaran Budaya Alam Minangkabau dengan menggunakan model PBPS ini akan lebih meningkatkan nilai-nilai karakter mahasiswa di perguruan tinggi.

2. Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini adalah 8 kali pertemuan materi mata kuliah Budaya Alam Minangkabau yaitu: materi Pengetahuan dan Sistem Pendidikan di Minangkabau, Kesenian di Minangkabau, Jenis-jenis Kesenian di Minangkabau, Bahasa dan Sistem Kesenian di Minangkabau, Sistem Mata Pencarian di Minangkabau, Peralatan Hidup di Minangkabau, Sandang Pangan dan Papan di Minangkabau dan Simulasi Baralek Gadang di Minangkabau. Model ini hanya ada di Perguruan Tinggi saja jika untuk pendidikan dasar dan menengah harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi setempat. Seharusnya yang bisa dilakukan tidak terlaksanakan karena jumlah sampel lebih banyak tetapi waktu yang terbatas sehingga peneliti hanya meneliti di STKIP PGRI Sumatera Barat dan UIN Imam Bonjol Padang.

G. Defenisi Operasional

1. Pengembangan model

Pengembangan model adalah upaya yang dilakukan berdasarkan Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) yang dilakukan melalui penelitian pengembangan di STKIP PGRI Sumatera Barat dan di Universitas Islam Imam Bonjol Padang.

2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS)

Model Pembelajaran Berbasis Proyek Simulasi (PBPS) merupakan model yang dikembangkan melalui proyek dan simulasi yang dilakukan oleh mahasiswa dilaksanakan di STKIP PGRI Sumatera Barat dengan menitikberatkan kepada peningkatan nilai-nilai karakter mahasiswa dalam literasi budaya.

3. Budaya Alam Minangkabau

Budaya Alam Minangkabau (BAM) merupakan mata kuliah wajib untuk semua mahasiswa di 14 program studi di STKIP PGRI Sumatera Barat. Mata kuliah ini dianggap sebagai mata kuliah yang mengupas tentang Pengetahuan dan Sistem Pendidikan di Minangkabau, Kesenian di Minangkabau, Jenis-jenis Kesenian di Minangkabau, Bahasa dan Sistem Kesenian di Minangkabau, Sistem Mata Pencarian di Minangkabau, Peralatan Hidup di Minangkabau, Sandang Pangan dan Papan di Minangkabau dan Simulasi Baralek Gadang di Minangkabau.

4. Nilai-nilai Karakter

Nilai karakter adalah seperangkat nilai yang dihasilkan melalui kuliah Budaya Alam Minangkabau (BAM) dan wawancara yang dilakukan pada penelitian ini. Nilai-nilai karakter bisa dikatakan sebagai nilai yang berguna untuk mendidik dan membina mahasiswa supaya memiliki etika, memiliki rasa tanggung jawab, dan peduli melalui permodelan dan pembiasaan. Nilai-nilai karakter menuntut serangkaian kebaikan dengan mengacu pada nilai universal dan nilai budaya.

5. Lembaga Perguruan Tinggi

Perguruan Tinggi merupakan lembaga ilmiah tempat diselenggarakan beragam pendidikan serta pengajaran. Perguruan tinggi tempat penelitian ini adalah di STKIP PGRI Sumatera Barat dan di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.