



**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
MEANINGFULL INSTRUCTIONAL DESIGN DAN
AUTHENTIC LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 4 SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana pendidikan

Oleh

Taufik Akbar Ichsan Nurrohman

1102415091

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 4 Semarang” telah disetujui untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

Hari :

Tanggal :

Menyetujui

Ketua Jurusan

Pembimbing

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 195610261986011001

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke, positioned above the name and NIP of the supervisor.

Drs. Wardi, M.Pd

NIP. 196003181987031002

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 4 Semarang” telah dipertahankan dihadapan sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada 7 Agustus 2019.



Ketua
Dra. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons
NIP. 196006051999032001

Sekretaris

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 195610261986011001

Penguji I

Dra. Nurussa'adah, M.Si
NIP. 195611091985032003

Penguji II

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 195610261986011001

Penguji III/Pembimbing I

Drs. Wardi, M.Pd
NIP. 196003181987031002

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 4 Semarang” ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2019

Yang menvatakan



Taufik Akbar Ichsan N
1102415091

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Sejatinya hidup adalah berusaha, keberhasilan hidup hanyalah salah satu bentuk penghargaan dari tuhan kepada umatnya. Sejauh-jauhnya kita melangkah jangan pernah melupakan dimana surga kita berada.

PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

Kedua orang tua yaitu Ibu Anik Suprapti dan Bapak Parjono serta Saudaraku Riski pristiani dan Hikmah Nurkarim.

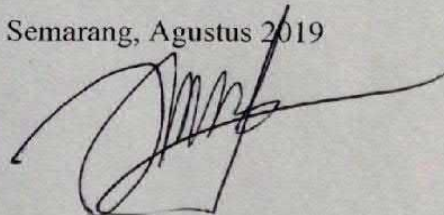
KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Segala puji bagi Allah SWT. Tuhan semesta alam. Berkat rahmat dan hidayah yang telah diberikan, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 4 Semarang”. Skripsi ini disusun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum selaku Rektor Universitas Negeri Semarang
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan beserta jajaran pimpinan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang dengan segenap fungsionaris jajarannya.
4. Drs. Wardi, M.Pd. selaku dosen pembimbing sekaligus dosen wali atas perhatian dan kesabarannya dalam membimbing serta memberi saran dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Dra. Nurussa'adah, M.si dan Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd selaku dosen penguji, yang telah menguji skripsi ini dengan ikhlas dalam memberikan pengarahan.
6. Bapak ibu dosen jurusan Teknologi Pendidikan yang telah mendidik serta memberikan bekal penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Keluarga besar TP'15 tanpa terkecuali atas rasa kebersamaan dan juga dukungannya.
8. Kepala SMK Negeri 4 Semarang yang telah mengijinkan penulis untuk melakukan penelitian.
9. Ibu Siti Naimah S.Pd., S.Kom. selaku guru mata pelajaran Multimedia yang telah memberi bimbingan serta arahan dalam pelaksanaan penelitian.
10. Nia Martina Puspita Cahyani yang selalu memberikan suntikan motivasi saat mengerjakan skripsi.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendukung penulis selama proses pembuatan skripsi ini baik membantu dalam bentuk moril maupun materil demi terselesaikannya skripsi ini.

Semarang, Agustus 2019



Taufik Akbar Ichsan N
1102415091

ABSTRAK

Nurrohman, Taufik Akbar Ichsan. 2019. "Implementasi Model Pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 4 Semarang". *Skripsi*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Wardi, M.Pd.

Kata Kunci: *Meaningfull Instructional Design*, *Authentic Learning*

Pada observasi pendahuluan telah diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 4 Semarang kurang maksimal. Sehingga perlu adanya inovasi pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan dan peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* pada mata pelajaran multimedia kelas X di SMK Negeri 4 Semarang.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X semester II. Model pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* diterapkan pada kelas kontrol yaitu kelas X MMD 1 dan model *Authentic Learning* diterapkan pada kelas eksperimen yaitu kelas X MMD 2 dengan jumlah masing-masing kelas sebanyak 35 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* atau eksperimen semu. Teknik penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Uji validitas butir soal menggunakan *Product Moment Pearson*. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan uji n-gain.

Hasil penelitian didapatkan fakta bahwa hasil belajar siswa setelah penerapan model *MID* dan *Authentic* mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar sebelum penerapan model pembelajaran dan sesudah penerapan model pembelajaran. Untuk kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan didapatkan rata-rata sebesar 74,97 dan meningkat menjadi 78,25 dan kelas eksperimen sebelumnya diperoleh rata-rata sebesar 76,57 meningkat menjadi 80,85. Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji t yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai signifikansinya $0,20 < 0,05$ dan $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ ($2,391 \geq 1,997$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran model *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* di SMK Negeri 4 Semarang.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Cakupam Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Tinjauan Tentang Belajar	10
2.2 Tinjauan Tentang Pembelajaran.....	17
2.3 Tinjauan Tentang Hasil Belajar	28

2.4 Tinjauan Tentang <i>Meaningfull Instructional Design</i>	31
2.5 Tinjauan Tentang <i>Auhtentic Learning</i>	41
2.6 Penelitian yang Relevan	47
2.7 Kerangka Berfikir.....	50
2.8 Hipotesis.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	52
3.1 Jenis Penelitian.....	52
3.2 Desain Penelitian.....	53
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	54
3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian	56
3.5 Alat Pengumpul data	56
3.6 Validitas dan Reliabilitas	58
3.7 Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63
4.1 Hasil Penelitian	63
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	91
BAB V PENUTUP.....	107
5.1 Simpulan	107
5.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Rata-rata Nilai Harian Siswa.....	3
3.1 Desain Penelitian.....	52
3.2 Komposisi Populasi Kelas X SMK Negeri 4 Semarang	53
3.3 Sampel Peneitian.....	55
3.4 Kriteria Reliabilitas	59
4.1 Rata-rata Nilai Tes Hasil Belajar Siswa.....	76
4.2 Statistik Deskriptif Data Pretest	77
4.3 Hasil Uji Normalitas Data Pretest	79
4.4 Hasil Uji Homogenitas Data Pretes.....	80
4.5 Hasil Uji T Data Pretest	81
4.6. Statistik Deskriptif Data Hasil Posttest	82
4.7 Hasil Uji Normalitas Posttest	85
4.8 Hasil Uji Homogenitas Data Posttest.....	86
4.9 Hasil Uji T Data Posttest.....	88
4.10 Kategori Perolehan Skor N-Gain	89
4.11 Hasil Uji N-Gain	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	50
4.1 Histogram Data Pretes Kelas Kontrol	77
4.2 Histogram Data Kelas Eksperimen	78
4.3 Histogram Data Posttest Kelas Kontrol	83
4.4 Histogram Data Posttest Kelas Eksperimen.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen.....	114
2. Instrumen Soal pretest, posttest dan lembar observasi	122
3. Validitas dan Reliabilitas	125
4. RPP dan Silabus	128
5. daftar nilai siswa	142
6. Surat Ijin Penelitian.....	143
7. Foto Kegiatan Pembelajaran	147

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perspektif yang menyatakan bahwa pendidikan seringkali dikatakan sebagai kunci pembangunan bangsa, dalam kenyataan hanya salah satu dari dua sisi mengenai hubungan pendidikan dengan masyarakat yaitu pendidikan sebagai kekuatan yang dapat mendorong terhadap perubahan masyarakat. Bicara tentang pendidikan tentu tidak akan ada habisnya. Setiap tahun atau bahkan setiap hari pendidikan di dunia ini akan selalu berkembang dari pendidikan tradisional menuju pendidikan modern.

Pendidikan akan berkembang bersamaan dengan kemajuan teknologi yang terjadi di dunia ini. Sistem kebudayaan-kebudayaan dari luar juga tak luput untuk menjadi dasar perkembangan pendidikan saat ini. Menurut Aris Shoimin (2014: 15) menjelaskan bahwa “Bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah pembangunan sumber daya manusia yang mempunyai peranan sangat penting bagi kesuksesan dan kesinambungan pembangunan nasional”.

Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan generasi-generasi bangsa untuk dapat menjadikan generasi penerus yang lebih kompeten dan juga profesional. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Oleh karena itu dalam kehidupan berbangsa, pendidikan memiliki posisi yang sangat penting dalam menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan bangsa yang bersangkutan. Selain itu juga diperlukannya suatu cara atau strategi agar pendidikan dapat berkembang dengan berdasarkan kebudayaan-kebudayaan yang ada pada bangsa ini. Berbagai macam cara dilakukan mulai dari memperbaiki sistem kurikulum baik kurikulum nasional maupun kurikulum sekolah, atau dengan menggunakan model dan strategi pembelajaran yang dirasa cukup baik untuk di terapkan.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang peneliti lakukan di sekolah SMK Negeri 4 Semarang, Peneliti memperoleh suatu fakta-fakta yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas SMK Negeri 4 Semarang. Sebagai contoh ketika peneliti melakukan observasi di kelas X EIND1 yang siswanya berjumlah 40 orang. Pada saat pembelajaran hanya sekitar 25 siswa yang dapat mengikuti pelajaran dengan baik seperti, aktif saat pembelajaran, berkonsentrasi, tidak membuat keributan dikelas. Yang dilakukan 15 siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran antara lain seperti bermain game, tidur dan juga mengobrol dengan teman sebelahnya atau mengerjakan tugas yang tidak berkaitan dengan jam pelajaran saat itu.

Fakta lain yang diperoleh peneliti saat observasi pendahuluan adalah hasil belajar siswa kelas X Multimedia yang kurang maksimal. Dapat dilihat dari rata-rata nilai harian siswa pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Rata-rata Nilai Harian Siswa

Kelas	Rata-rata Nilai
MMD 1	75,14
MMD 2	77,71

Berdasarkan tabel 1.1 bahwa kelas MMD 1 mendapat rata-rata nilai harian sebesar 75,14 dan kelas MMD 2 mendapat rata-rata nilai sebesar 77,71.

Alasan yang mendasari peneliti memilih SMK Negeri 4 Semarang sebagai tempat penelitian ini yaitu, karena peserta didik yang masuk di SMK Negeri 4 Semarang telah teruji kualitas akademiknya karena telah melalui seleksi ketat yang dilakukan oleh pihak sekolah. SMK Negeri 4 Semarang juga merupakan salah satu sekolah menengah terbaik di Semarang. Dengan adanya tenaga pendidik yang berkualitas dan profesional maka sistem pembelajaran di SMK 4 Semarang juga sudah cukup baik. Dengan adanya kelebihan-kelebihan tersebut diharapkan dapat mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitian “Implementasi Model Pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 4 Semarang”.

Menurunnya hasil belajar belajar siswa juga bisa dilihat dari menurunnya nilai ujian nasional beberapa daerah di Indonesia. Sebagai contoh adalah daerah Bojonegoro, kepala Disdik Bojonegoro Hanafi menjelaskan, tahun ini hasil ujian sekolah berstandar nasional (USBN) mengalami penurunan dibanding tahun lalu. Tahun lalu rata-rata nilai USBN SD adalah 70,07. Tahun ini nilai rata-rata

mengalami penurunan. Yaitu, mencapai 68,24. Ada selisih 5,87. Madrasah ibtidaiyah (MI) juga mengalami hal yang sama. Tahun ini nilai rata-rata USBN MI mencapai 63,54. Sedangkan tahun lalu nilainya mencapai 66,23. Ada selisih 2,78. (Habiburohman, 2016)

Kota besar seperti Surabaya pun tak luput dari fenomena ini. Meski rerata nilai Ujiuan Nasional (Unas) Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat di kota Surabaya berada dalam angka 60,99, itu tandanya mengalami penurunan dibandingkan dua tahun sebelumnya.

Menurut data Dinas Pendidikan (Dindik) Jatim pada tahun 2014 nilai siswa SMK di Surabaya 72,00 sementara tahun 2015 sebesar 62,43 dan tahun ini 60,99. Meski nilai Unas kota Surabaya diatas 55, lanjutnya. Dipastikan tidak perlu digelar Ujian Nasional Perbaikan (UNP) lagi. Namun, penyebab penurunan nilai ini yang akan menjadi bahan evaluasi agar bisa dipetakan ulang bagi masing-masing sekolah yang berada di kota pahlawan ini. (Mubarok, 2018)

Penelitian yang dilakukan oleh Desak Made Agung Ratih Rosmilasari, I Wayan Sujana, dan I Wayan Wiarta (2014) yang berjudul pengaruh penerapan model pembelajaran MID berbantuan media teka-teki silang dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar IPS siswa. Hasil dari penelitian ini yaitu, siswa yang dibelajarkan dengan model MID berbantuan media TTS yang memiliki motivasi berprestasi tinggi memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan model MID berbantuan media TTS yang memiliki motivasi berprestasi rendah.

Hal yang tak jauh berbeda juga didapatkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ni Kade Ratini Utami, Nengah Suadnyana, dan Gede Meter (2014) yang berjudul pengaruh model *meaningfull instructional design* bermuatan masalah kontekstual terhadap hasil belajar IPA. Dalam penelitian ini didapatkan suatu hasil bahwa model *Meaningfull Instructional Design* bermuatan masalah kontekstual berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Renon tahun ajaran 2013/2014.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Beki (2014) dengan judul peran pembelajaran autentik (*Authentic Learning*) melalui lubang resapan biopori terhadap pemahaman siswa tentang mitigasi bencana banjir pada mata pelajaran IPS-geografi siswa kelas vii di SMP muhammadiyah 4 Surakarta. Dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa ada perbedaan pemahaman antara test awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai mitigasi bencana banjir sebelum adanya pembelajaran otentik (*authentic learning*) lubang biopori pada mata pelajaran IPS-Geografi pada masing-masing kelas yaitu VII A, VII B dan VII C.

Penelitian yang dilakukan oleh Dayu, (2016) tentang Keefektifan Penggunaan Model MID (*Meaningfull Instructional Design*) Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pada Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. Menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* lebih efektif dari pada model pembelajaran konvensional.

Dengan adanya masalah yang telah dijabarkan di atas maka penelitian ini berusaha untuk memberi jawaban dari permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan dua model pembelajaran yaitu, model pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* dengan *Authentic Learning*. Penelitian ini akan mengkaji satu persatu dari model pembelajaran tersebut. Yang pada akhirnya kedua model pembelajaran tersebut akan di implementasikan dan mana yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah SMK Negeri 4 Semarang.

Model pembelajaran *Meaningfull Instructional design* dalam penelitian ini digunakan untuk meningkatkan afektifitas siswa dalam belajar dengan cara membuat kerangka aktivitas siswa sesuai dengan konsep kognitif. Yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan evaluasi. Jadi dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat juga meningkatkan kemampuan rasional siswa. Pada model pembelajaran ini siswa juga dituntut untuk dapat mengembangkan potensi diri melalui pengalaman dan juga tugas yang diberikan oleh guru.

Kemudian yang kedua adalah model pembelajaran *Authentic Learning*. Model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Model pembelajaran autentik ini melibatkan masalah di dunia nyata dan juga proyek-proyek yang memungkinkan siswa dapat mengeksplorasi masalah tersebut dengan cara yang relevan. Dalam pelaksanaannya siswa juga harus mampu mengajar kelas sehingga akan meningkatkan pengalaman belajar dan juga meningkatkan kemampuan berbicara

siswa sehingga hal ini juga dapat memicu hasil belajar siswa agar dapat lebih baik lagi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan permasalahan sebagai berikut:

1. Menurunnya tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran di sekolah
2. Hasil belajar siswa yang dirasa kurang maksimal.
3. Kemampuan pengajaran guru yang kurang inovatif sehingga pembelajaran terasa monoton.
4. Pada saat pembelajaran siswa kurang bisa memaksimalkan teman lainnya sebagai tutor sebaya di kelas.
5. Siswa bermain game saat jam pelajaran sedang berlangsung.
6. Siswa mengobrol dengan teman sebelahnya saat proses pembelajaran berlangsung.
7. Siswa tidur saat jam pelajaran sedang berlangsung.
8. Siswa tidak aktif bertanya terhadap materi yang sedang dipelajari.

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada di sekoilah SMK Negeri 4 Semarang ini, maka dapat diuraikan cakupan masalah dalam penelitian ini mencakup dari pelaksanaan: proses perencanaan, proses pelaksanaan dan keefektifan model *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perencanaan model *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ?
2. Bagaimana proses pelaksanaan model *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ?
3. Bagaimana keefektifan dari model *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ?

1.5 Tujuan

Berdasarkan cakupan dan rumusan masalah di atas maka, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan:

1. Perencanaan model *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning*.
2. Pelaksanaan model *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning*.
3. Keefektifan model *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* dalam meningkatkan hasil belajar.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan bagi sekolah SMK Negeri 4 Semarang serta memberikan data pembuktian penelitian implementasi model pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat bagi peneliti adalah hasil dapat menambah pengetahuan tentang model pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* serta mendapatkan strategi yang tepat dalam penerapannya di sekolah SMK Negeri 4 Semarang.

Manfaat bagi guru adalah memberikan informasi tentang pentingnya penerapan model pembelajaran yang sesuai terhadap hasil belajar siswa di sekolah SMK Negeri 4 Semarang dan manfaat bagi sekolah adalah sebagai acuan dalam pengembangan model pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 4 Semarang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Tentang Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Sebagai kaum akademisi sudah barang tentu tidak asing lagi dengan istilah belajar. Kata “belajar” sejatinya sudah kita kenal sejak saat kita bersekolah di kelompok bermain ataupun Taman Kanak-Kanak (TK). Setiap orang, baik disadari maupun tidak disadari, selalu melaksanakan kegiatan belajar. Kegiatan harian yang dimulai dari bangun tidur sampai dengan tidur kembali akan selalu diwarnai oleh kegiatan belajar.

Seorang anak yang melihat ayahnya bekerja berangkat pagi pulang petang lalu kemudian terlintas di benaknya bahwa ayahnya bekerja keras hanya untuk anaknya, sehingga timbul suatu perasaan untuk menyayangi ayahnya. Ilustrasi tersebut adalah suatu ilustrasi yang telah menunjukkan pengalaman belajar dan telah melakukan perubahan perilaku berupa tindakan.

Menurut Hanafy (2014) belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan. Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang, dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting didalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang. Konsep tentang belajar telah banyak didefinisikan oleh para pakar psikologi.

Morgan dalam Rifa'i (2012: 66) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman. Slavin dalam Rifa'i (2012: 66) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Gagne dalam Rifa'i (2012: 66) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan.

Kemudian dari sumber lain terdapat beberapa tokoh yang juga mengemukakan pendapatnya tentang belajar. Travers dalam Supriyono (2009: 2) belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku. Cronbach dalam Supriyono (2009: 2) *Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*. (Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman).

Harold Sprears dalam Supriyono (2009: 2) *Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*. (Dengan kata lain bahwa belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendenagar dan mengikuti arah tertentu).

Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Namun, realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidak demikian. Belajar dianggapnya properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar di sekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan. Anggapan tersebut tidak seluruhnya salah, sebab seperti dikatakan Reber dalam Suprijono (2009: 3) belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan.

Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Proses belajar mengajar ini banyak didominasi aktivitas menghafal. Peserta didik sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang telah dipelajarinya.

Tentunya pengertian belajar seperti secara esensial belum memadai. Perlu kita pahami, perolehan pengetahuan maupun upaya penambahan pengetahuan hanyalah salah satu bagian kecil dari kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Berdasarkan dari pengertian pengertian belajar di atas tampak bahwa tentang belajar mengandung tiga unsur utama, yang pertama yaitu belajar berkaitan dengan perubahan perilaku. Perilaku mengacu pada suatu tindakan atau berbagai tindakan perilaku yang tampak (*overt behavior*) seperti berbicara, menulis puisi, mengerjakan matematika dapat diberi pemahaman tentang perubahan perilaku seseorang.

Dalam kegiatan belajar di sekolah, perubahan perilaku itu mengacu pada kemampuan mengingat atau menguasai berbagai bahan belajar dan kecenderungan peserta didik memiliki sikap dan nilai-nilai yang diajarkan oleh pendidik, sebagaimana telah dirumuskan di dalam pendidikan.

Kedua yaitu perubahan perilaku terjadi didahului oleh proses pengalaman. Pengalaman di pandang mencerminkan belajar. Pengalaman dalam pengertian belajar dapat berupa pengalaman fisik, psikis dan sosial. Oleh karena itu

perubahan perilaku yang disebabkan oleh faktor-faktor obat-obatan, adaptasi penginderaan, dan kekuatan mekanik. Misalnya, tidak dipandang sebagai perubahan yang disebabkan oleh pengalaman.

Perubahan perilaku karena pertumbuhan dan kematangan fisik seperti tinggi dan berat badan, dan kekuatan fisik, tidak dapat dipandang sebagai hasil belajar. Kematangan pada diri seseorang berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan fisik, dan kematangan itu menjadi prasyarat untuk belajar.

Ketiga yaitu perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen. Lamanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang adalah sukar untuk diukur. Perubahan perilaku itu dapat berlangsung selama satu hari, satu minggu, satu bulan, atau bahkan bertahun-tahun.

Membaca buku merupakan bagian kecil dari kegiatan belajar yang dilakukan oleh setiap orang dalam kehidupannya. Ketika seseorang bangun tidur, mengenakan pakaian, makan pagi, dan mulai memikirkan apa yang akan dikerjakan pada hari itu, kegiatan itu selalu diikuti oleh tindakan belajar. Demikian pula tindakan berfikir yang dilakukan oleh seseorang akan memunculkan sikap terhadap orang lain atau peristiwa yang dapat membuatnya senang atau takut.

Oleh karena itu apabila seseorang mampu memahami proses belajar dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari belajar pada kehidupan yang nyata. Maka ia akan mampu menjelaskan segala sesuatu yang ada di lingkungannya. Demikian pula jika seseorang juga memahami prinsip-prinsip belajar, maka akan mampu mengubah perilaku seperti yang diinginkan.

Dalam penelitian ini dapat peneliti simpulkan bahwa belajar adalah perubahan yang di alami oleh manusia yang di dasari oleh pengalaman dan pada akhirnya akan merubah dari kebiasaan atau tingkah laku seseorang dalam kehidupan. Dan hasil akhir dari proses belajar tersebut adalah berupa perilaku atau tindakan.

2.1.2 Prinsip Belajar

Setelah memahami pengertian belajar, selanjutnya adalah memahami prinsip-prinsip dalam belajar. Beberapa prinsip belajar lama yang berasal dari teori dan penelitian tentang belajar masih relevan dengan beberapa prinsip lain yang dikembangkan oleh Gagne. Beberapa prinsip yang dimaksud yaitu: keterdekatan (*contiguity*), pengulangan (*repetition*), dan penguatan (*reinforcement*). Prinsip keterdekatan menyatakan bahwa situasi stimulus yang hendak direspon oleh pembelajar harus disampaikan sedekat mungkin waktunya dengan respon yang diinginkan.

Yang kedua yaitu prinsip pengulangan yang menyatakan bahwa situasi stimulus dan responnya perlu diulang-ulang, atau dipraktikkan, agar belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar. Kemudian yang ketiga yaitu prinsip penguatan yang menyatakan belajar sesuatu yang baru akan diperkuat apabila belajar yang lalu diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan. Dengan kata lain pembelajar akan kuat motivasinya untuk mempelajari sesuatu yang baru apabila hasil belajar yang telah dicapai memperoleh penguatan.

Kemudian dalam Supriyono (2009: 4) menyatakan ada tiga prinsip belajar yang terdiri dari: belajar adalah perubahan perilaku, belajar merupakan proses,

belajar merupakan bentuk pengalaman. Yang pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri:

1. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
2. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
3. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
4. Positif atau berakumulasi.
5. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
6. Permanen atau tetap, sebagaimana dikatakan oleh wittig, belajar sebagai *any relatively permanent change in a organism's behavior repertoire that occurs as a result of experience.*
7. Bertujuan dan terarah.
8. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Willian Burton mengemukakan bahwa *a good learning situation consist of a rich and varied series of learning experience unifed around a vigorous purpose and carried on in interaction with a rich varied and propocative environtment.*

2.1.3 Tipe Kegiatan Belajar

John Travers dalam Suprijono (2009: 7) menggolongkan kegiatan belajar menjadi belajar gerakan, belajar pengetahuan, dan belajar pemecahan masalah. Adapula yang menggolongkan kegiatan belajar menjadi belajar informasi, belajar konsep, belajar prinsip, belajar keterampilan dan belajar sikap. kategorisasi kegiatan belajar yang bermacam-macam tersebut dapat dirangkum menjadi tipe kegiatan belajar:

1. Keterampilan
2. Pengetahuan
3. Informasi
4. Konsep
5. Sikap
6. Pemecahan masalah

Kegiatan belajar keterampilan merupakan dasar bagi semua kegiatan belajar, kegiatan belajar pengetahuan termasuk ranah kognitif. Ranah ini mencakup pemahaman terhadap suatu pengetahuan, perkembangan kemampuan, dan keterampilan berpikir.

Kegiatan belajar informasi adalah kegiatan peserta didik memahami simbol, seperti kata, istilah, pengertian, dan peraturan. Kegiatan belajar informasi wujudnya berupa hafalan. Peserta didik mengenali, mengulang dan mengingat fakta atau pengetahuan yang dipelajari. Kegiatan belajar konsep adalah belajar mengembangkan inferensi logika atau membuat generalisasi dari fakta ke konsep.

Konsep merupakan kata kunci. Tidak semua kata disebut kata kunci. Konsep adalah ide atau pengertian umum yang disusun dengan kata, simbol, dan tanda.

Dengan belajar konsep, peserta didik dapat memahami dan membedakan benda-benda, peristiwa atau kejadian yang ada dalam lingkungan sekitar. Kegiatan belajar sikap atau yang dikenal dengan kegiatan belajar afektif. Kegiatan belajar ini lebih tepat menggunakan istilah pendidikan dari pada pembelajaran maupun pengajaran. Sikap diartikan sebagai pola tindakan peserta didik dalam merespon stimulus tertentu. Sikap merupakan kecenderungan perasaan dan perbuatan yang konsisten pada diri seseorang.

Kegiatan belajar memecahkan masalah merupakan kegiatan belajar dalam mengembangkan usaha mengembangkan kemampuan berpikir. Berpikir adalah afektivitas kognitif tingkat tinggi. Berpikir melibatkan asimilasi dan akomodasi berbagai pengetahuan dan struktur kognitif atau skema kognitif yang dimiliki peserta didik untuk memecahkan persoalan.

2.2 Tinjauan Tentang Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Pembelajaran

Guru merupakan salah satu faktor yang dapat memperbaiki kualitas pendidikan. Peran guru sangatlah dibutuhkan untuk mendukung terciptanya suasana proses pembelajaran yang menyenangkan, aktif, kreatif dan memungkinkan anak berprestasi secara optimal (Rosmilasari, 2014).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi

ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Berdasarkan dari Opini Nugroho dan Arifin di era abad ke-21 saat ini, ada tiga hal penting pembelajaran di sekolah seperti 3R (Membaca, Menulis dan Aritmatika) dan 4C (berpikir kritis dan pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas) yang mendasari individu dalam pemikiran tingkat tinggi (Hamdah, 2007).

Wenger dalam Huda (2013: 2) pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi di mana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial.

Sedangkan pendapat dari Gagne dalam Huda (2013:3) pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya. Meski demikian, tampaknya ada dua definisi yang cukup mewakili berbagai perspektif teoritis terkait dengan praktik pembelajaran:

1. pembelajaran sebagai perubahan perilaku. Salah satu contoh perubahannya adalah ketika seseorang pembelajar yang awalnya tidak begitu perhatian dalam kelas ternyata berubah menjadi sangat perhatian.
2. Pembelajaran sebagai perubahan kapasitas. Salah satu contoh perubahannya adalah ketika seorang pembelajar yang awalnya takut pada pelajaran

tertentu ternyata berubah menjadi seseorang yang sangat percaya diri dalam menyelesaikan pelajaran tersebut.

2.2.2 Strategi Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal* (Sanjaya, 2007: 126). Jadi dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pengalaman guru dalam proses pembelajaran mempengaruhi strategi pembelajaran yang akan digunakan (Sudira, 2015).

Pintrich membandingkan beberapa taksonomi komponen pembelajaran dan menyimpulkan bahwa elemen umum adalah basis pengetahuan siswa, keterampilan prosedural, pengaturan belajar mandiri, dan motivasi serta pengaruh. Itu perbedaan antara kognitif, metakognitif, dan afektif / motivasi komponen pembelajaran juga dapat ditemukan dalam karya beberapa peneliti lain (Vermunt, 2004).

Ada dua hal yang patut kita cermati dari pengertian di atas. *Pertama*, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran. *Kedua*, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Dengan demikian, penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan.

Berikut ini adalah beberapa contoh strategi pembelajaran yang biasa diterapkan dalam pendidikan sampai saat ini.

1. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM)

SPBM dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Terdapat tiga ciri utama dari SPBM. Pertama, SPBM merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi SPBM ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa. SPBM tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pembelajaran, akan tetapi melalui SPBM siswa aktif berfikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan.

Kedua, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. SPBM menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran. Ketiga, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berfikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris.

2. Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK)

Strategi pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) adanya peserta dalam kelompok, (2) adanya

aturan kelompok, (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai.

Peserta adalah siswa yang melakukan proses pembelajaran dalam setiap kelompok belajar. Pengelompokan siswa bisa ditetapkan berdasarkan beberapa pendekatan, diantaranya pengelompokan yang didasarkan atas minat dan bakat siswa, pengelompokan yang didasarkan latar belakang kemampuan, pengelompokan yang didasarkan atas campuran baik campuran yang ditinjau dari minat maupaun campuran ditinjau dari kemampuan. Pendekatan apapun yang digunakan, tujuan pembelajaran harus menjadi pertimbangan utama.

Pembelajaran kooperatif memiliki dua komponen utama, yaitu komponen tugas kooperatif (*cooperative task*) dan komponen struktur intensif kooperatif (*cooperative incentive structure*). Tugas kooperatif berkaitan dengan hal yang menyebabkan anggota bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan struktur intensif kooperatif merupakan sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok.

3. Strategi Pembelajaran Konstektual

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Dari konsep tersebut ada tiga hal yang harus kita pahami.

Pertama, CTL menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks CTL tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran, akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.

Kedua, CTL mendorong agar dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata.

Ketiga, CTL mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya CTL bukan hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana mata pelajaran itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran dalam konteks pembelajaran kontekstual bukan untuk ditumpuk di otak dan kemudian dilupakan, akan tetapi sebagai bekal mereka dalam mengarungi kehidupan nyata.

2.2.3 Model-model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberikan petunjuk kepada guru di kelas. menurut Winaputra yang dikutip dalam Tayeb

(2017) istilah model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan suatu kegiatan.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends dalam Suprijono (2009: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Model pembelajaran harus dianggap sebagai kerangka kerja struktural yang juga dapat digunakan sebagai pemandu untuk mengembangkan lingkungan dan aktivitas belajar yang kondusif (Huda, 2013: 143). Berikut ini adalah beberapa contoh model pembelajaran yang dapat di terapkan dalam pendidikan di Indonesia.

1. Model Simpson

Model simpson didasarkan pada ranah psikomotor. Ia terkenal dengan model taksonomi ranah psikomotor (*Taxonomy of the Psycomotor Domain Model*). Ranah psikomotor menurut simpson, mencakup gerakan fisik, koordinasi, dan penggunaan *skill-skill* motorik. Pengembangan *skill-skill* ini mengharuskan praktik berkelanjutan dan diukur berdasarkan kecepatan, ketepatan, jarak, prosedur, atau teknik-teknik eksekusi.

Terdapat tujuh kategori utama dalam ranah ini, yaitu sebagai berikut:

1. Persepsi (*Perception*)

ini merupakan kemampuan menggunakan isyarat-isyarat sensorik atau memandu aktivitas motorik. Persepsi mencakup mulai dari stimulasi sensorik, melalui seleksi isyarat, hingga penerjemahan.

2. Keteraturan (*Set*)

Kemampuan ini mencerminkan kesiapan dalam bertindak. Ia mencakup faktor-faktor mental, fisik, dan emosional.

3. Respon terbimbing (*Guided Respon*)

Respon semacam ini biasanya menjadi tahap awal dalam mempelajari *skill* yang kompleks. Respon terbimbing pastilah melibatkan imitasi dan *trial* dan *error*.

4. Mekanisme (*Mechanism*)

Tahap ini merupakan tahap pertengahan dalam mempelajari *skill* yang kompleks. Respon yang dipelajari sudah mulai menjadi kebiasaan dan gerakan-gerakan tersebut sudah bisa ditunjukkan dengan kepercayaan diri yang penuh.

5. Respon cepat (*Complex Overt Respon*)

Tahap ini menunjukkan performa motorik yang sudah *skillfull* yang melibatkan pola-pola gerakan yang kompleks.

6. Adaptasi (*Adaptation*)

Pada tahap ini, *skill-skill* sudah berkembang dengan baik, dan individu sudah bisa memodifikasi pola-pola gerakannya untuk memenuhi kebutuhan tertentu yang berbeda.

7. Inisiasi (*Origination*)

Mereka yang sampai pada tahap ini sudah mampu menciptakan pola-pola pergerakan yang baru untuk menyesuaikannya dengan situasi atau problem tertentu.

2. Model Bloom

Ranah ini mencakup ingatan atau pengenalan terhadap fakta-fakta tertentu, pola-pola prosedural, dan konsep-konsep yang memungkinkan berkembangnya kemampuan dan skill intelektual. Ada enam kategori utama dalam model ini, yang akan didaftar sebagai berikut, dimulai dari perilaku yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Kategori-kategori ini dapat dibayangkan sebagai level kesulitan bahwa kategori pertama harus dikuasai terlebih dahulu sebelum beralih pada kategori selanjutnya.

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

pada tahap ini siswa mengingat data atau informasi.

2. Pemahaman (*Comprehension*)

Individu memahami makna, terjemahan, interpola, dan interpretasi atas instruksi-instruksi dan masalah-masalah. Pada tahap ini pula mereka mampu menyatakan suatu masalah dengan caranya sendiri.

3. Penerapan (*Application*)

Tahap ini memungkinkan individu untuk menggunakan suatu konsep dalam situasi yang baru. Individu pada tahap ini pula bisa menerapkan apa yang telah dipelajari di ruang kelas kedalam situasi-situasi yang rumit di tempat kerja.

4. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini individu sudah mampu memisahkan materi-materi atau konsep-konsep kedalam bagian-bagian komponen sehingga struktur organisasinya dapat dipahami. Individu mampu membedakan antara fakta dan dugaan.

5. Sintesis (*Syntesis*)

Individu yang mencapai level sintesis mampu membangun semacam struktur atau pola dari berbagai elemen yang berbeda-beda. Ia mampu menggabungkan berbagai macam bagian kedalam satu keseluruhan, dengan menekankan pada upaya menciptakan makna atau struktur yang baru.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir ini, individu sudah bisa membuat penilaian tentang nilai suatu gagasan atau materi.

3. Model Kolb

Model pembelajaran Kolb didasarkan pada teori pembelajaran eksperiensial (*Experiential Learning Theory*). Model ELT menggarisbawahi dua pendekatan yang saling berkaitan dalam memahami pengalaman: pengalaman konkret atau konseptualisasi abstrak, serta dua pendekatan dalam mengubah pengalaman: observasi reflektif dan eksperimentasi aktif.

Dalam model Kolb, proses belajar yang ideal melibatkan empat tahap dalam hubungannya dengan tuntutan-tuntutan situasional. Agar pembelajaran

menjadi lebih aktif, keempat pendekatan ini harus disertakan. Keempat pendekatan tersebut antara lain:

1. Konvergen, siswa yang memiliki gaya pendekatan konvergen umumnya ditandai oleh kemampuan melakukan konseptualisasi abstrak dan eksperimentasi aktif. Mereka cukup bagus dalam mempraktikkan gagasan-gagasan dan menggunakan nalar deduktif untuk memecahkan masalah.
2. Divergen, mereka yang memiliki gaya belajar divergen cenderung lebih suka pada pengalaman konkret dan observasi reflektif. Mereka imajinatif dan terampil dalam memunculkan ide-ide dan melihat segala sesuatu dari pespektif yang berbeda.
3. Asimilasi, mereka yang berfikir asimilatif biasanya lebih menyukai konseptualisasi abstrak dan observasi reflektif. Mereka mampu menciptakan model-model teoretis secara induktif.
4. Akomodasi, mereka yang kemampuan akomodasinya tinggi cenderung menggunakan pengalaman konkret dan eksperimentasi aktif. Mereka sangat terampil melibatkan dirinya dengan dunia dan lebih memilih melakukan sesuatu daripada sekadar membaca dan menelaahnya.

4. Model Osborn-Parne

Model ini menginisiasi model pembelajaran yang disebut model proses pemecahan masalah kreatif (*Creative Problem Solving Process*). Model ini merupakan perangkat fleksibel yang dapat diterapkan untuk menguji problem-problem dan isu-isu nyata. Dikembangkan oleh pencipta “*brainstorming*” Alex Osborn dan Sidney Parnes, enam tahap dalam model ini merepresentasikan

prosedur sistematis dalam mengidentifikasi tantangan, menciptakan gagasan, dan menerapkan solusi-solusi inovatif.

Model ini secara logis dapat dilakukan melalui enam langkah, antara lain:

1. Penemuan tujuan, mengidentifikasi tujuan, tantangan, dan arah masa depan.
2. Penemuan fakta, mengumpulkan data tentang masalah, mengobservasi masalah seobjektif mungkin.
3. Pemecahan masalah, menguji berbagai problem untuk memisahkannya menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, seraya menguraikan masalah tersebut secara terbuka.
4. Penemuan gagasan, menciptakan sebanyak mungkin gagasan terkait dengan masalah tersebut.
5. Penemuan solusi, memilih solusi yang paling sesuai, dengan mengembangkan dan memilih kriteria untuk menilai apa saja solusi alternatif yang dianggap terbaik.
6. Penerimaan, membuat rencana tindakan.

Tidak seperti metode pemecahan masalah pada umumnya, model ini lebih menekankan pada kebutuhan untuk menunda *judgement* terhadap gagasan-gagasan dan solusi-solusi yang diperoleh hingga ada keputusan final yang dibuat.

2.3 Tinjauan Tentang Hasil Belajar

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran

menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished goods*). Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.

Rendahnya hasil belajar siswa secara umum dikarenakan motivasi siswa dalam belajar masih rendah. belajar yang baik diperlukan proses dan motivasi yang baik karena tanpa motivasi yang baik, maka hasil belajar maksimal tidak tercapai. Dengan kata lain, intensitas motivasi seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya (Rodiah, 2015).

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Winkle dalam (Purwanto, 2009:45). Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Apa yang anda akan peroleh dengan kegiatan belajar anda? Apa *output* dan *outcome* dari kegiatan belajar anda?. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne dalam (Suprijono, 2009: 5), hasil belajar berupa:

1 Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

2 Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresetasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasikan, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

3 Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas dan kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

4 Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme dalam gerak jasmani.

5 Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

6 Kemudian menurut Bloom dalam Suprijono (2009: 6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).

7 Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).

8 Domain psikomotor meliputi *intiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

2.4 Tinjauan Tentang *Meaningfull Intructional Design*

Meaningfull Learning merupakan strategi dasar dari pembelajaran konstruktivistik, Ausubel menjelaskan *Meaningfull Learning* bahwa manusia ingin mengetahui keadaan sekelilingnya, apakah lingkungan sosial, lingkungan alam, bahkan lingkungan spiritual. Untuk menjawab itu semua pertama manusia harus menggunakan panca indera (Mistiawati, 2017)

Menurut Aris Shoimin dalam Dayu (2016) mengatakan model MID merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kebermaknaan belajar dan afektifitas dengan cara membuat kerangka kerja aktivitas secara konseptual kognitif. Model Pembelajaran MID (*Meaningfull Instructionnal Design*) Model ini adalah pembelajaran yang mengutamakan kebermaknaan belajar dan efektifivitas

dengan cara membuat kerangka kerja-aktivitas secara konseptual kognitif-konstruktivis. Adapun sintak dari model MID diadaptasi dari Aris Shoimin dalam Nugraha (2019).

1 *Lead-in* dengan melakukan kegiatan yang terkait dengan pengalaman, analisis pengalaman, dan konsep-ide; ialah mengaitkan skema peserta didik pada awal pembelajaran dengan konsep-konsep, fakta, dan atau informasi yang akan dipelajari. Kegiatan itu dilakukan guru melalui: (1) penciptaan situasi dalam bentuk kegiatan yang terkait dengan pengalaman tiap peserta didik; (2) pertanyaan atau tugas-tugas agar peserta didik merefleksi dan menganalisis pengalaman-pengalaman masa tertentu masa lalu, dan; (3) pertanyaan perihal konsep-konsep, ide dan informasi tertentu walaupun hal-hal tersebut belum diketahui oleh peserta didik.

2 *Reconstruction*, adalah sebuah fase yang di dalamnya guru memfasilitasi dan memediasi pengalaman belajar yang relevan, misalnya dengan menyajikan input berupa konsep atau informasi melalui kegiatan menyimak dan membaca teks untuk dielaborasi, didiskusikan, dan kemudian disimpulkan oleh peserta didik. Kegiatan dilakukan melalui pemberian pertanyaan atau tugas-tugas mengarahkan peserta didik mencari, menemukan konsep atau fakta (*observation and reflection*), kemudian membangun hipotesis sementara (*hypothesizing*), atau *formation of abstract concept* tentang konsep atau informasi tertentu, dan menarik kesimpulan. Melalui refleksi peserta didik menyadari pengetahuan baru lalu dibandingkan dengan pengetahuan sebelum pembelajaran.

3 *Production*, melalui ekspresi-apresiasi konsep. *Production*, yaitu fase peserta didik mengekspresikan diri sendiri melalui tugas-tugas komunikatif yang bertujuan, jelas, dan terarah. Pada fase ini terdapat mediasi guru yang lebih terstruktur pada model yang dikembangkan. Dalam hal ini memang agak sulit untuk membedakan secara jelas antara praktek belajar dan pembelajaran yang dilandasi paham kognitivisme dengan paham konstruktivisme karena kedua kesinambungan tersebut. Seperti yang diungkap aliran konstruktivisme yang sebenarnya berbasis kognitivisme, belajar adalah suatu proses aktif menyusun makna melalui setiap interaksi dengan lingkungan dengan membangun hubungan antara konsep yang dimiliki dengan fenomena yang telah dipelajari.

Namun tidak boleh diabaikan bahwa ada sejumlah ahli yang menganggap adanya sikap khas dari belajar menurut konstruktivisme dan berbeda dari aliran kognitivisme. Ini di ungkap oleh para ahli yang cenderung menempatkan Jean Peaget sebagai pelopor aliran kognitivisme, misalnya para ahli yang banyak mengembangkan teori scaffolding.

Konsep awal pada hakikatnya adalah skema atau struktur kognitif awal yang telah dimiliki siswa sebelum mengikuti pembelajaran secara formal, sebagai hasil pengalaman tatap muka dengan guru. Seringkali pemahaman konsep siswa sering tidak cocok, tidak konsisten dengan pemahaman konsep ilmunan yang disampaikan oleh guru atau yang dibacanya dari buku-buku dan majalah ilmiah. Maka terjadilah kesalahan konsep.

Kesalahan konsep ini merangsang timbulnya apa yang disebut disonansi kognitif, terjadi ketidakseimbangan (*disekuilibrium*) dan melalui perubahan

strukturnya kognitifnya, menurut piaget, harus dicapai keadaan ekuilibrium melalui proses yang disebut ekuilibrisasi. Untuk mencapai ekuilibrisasi itu agar terjadi bentuk struktur kognitif yang baru maka siswa harus belajar.

Meaningfull Learning (Belajar Bermakna) Dalam belajar bermakna ada dua hal yang penting yang harus diperhatikan. Pertama, karakteristik bahan yang dipelajari. Kedua adalah struktur kognitif individu pembelajar. Bahan baru yang akan dipelajari tentu saja akan mengubah struktur kognitif siswa haruslah bermakna, artinya dapat berwujud istilah yang memiliki makna, konsep-konsep yang bermakna atau hubungan antara dua atau lebih konsep yang memiliki makna.

Selanjutnya bahan baru yang akan dipelajari hendaknya dihubungkan dengan struktur kognitif siswa secara substansial dan beraturan. Substansial artinya bahan yang dihubungkan harus sejenis atau sama substansinya dengan yang sudah ada pada struktur kognitif. Beraturan berarti mengikuti aturan yang sesuai dengan sifat bahan tersebut (karakteristik pengetahuan baru yang diperkenalkan pada pengetahuan siswa). Hal lain yang menentukan adalah siswa harus memiliki kemauan untuk menggabungkan konsep baru tersebut dengan struktur kognitifnya sendiri secara substansial dan beraturan pula.

Agar pembelajar dapat memahami isi lebih bermakna, maka disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada masalah. Siswa difasilitasi untuk dapat mengakses berbagai informasi (pengetahuan, ketrampilan, dan sikap) dalam rangka menyelesaikan masalah. Penyelesaian masalah tersebut

menggunakan berbagai sumber daya informasi, misalnya media cetak, media audio, media audio visual, multimedia, internet, dan teknologi terpadu.

Hal ini berbeda dengan pengembangan pembelajaran yang berpijak pada teori behavioristik, pengembangan pembelajaran diarahkan pada penyelesaian tugas atau penguasaan pengetahuan secara sistematis (bagian demi bagian secara terpisah). Teori Behavioristik menekankan pada subskill yang diajarkan.

Pembelajaran lebih ditekankan pada konteks dan pemahaman individu yang lebih bermakna (*meaningfull*). Agar pebelajar dapat memahami isi lebih bermakna, maka disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada masalah. Siswa difasilitasi untuk dapat mengakses berbagai informasi (pengetahuan, ketrampilan, dan sikap) dalam rangka menyelesaikan masalah.

Penyelesaian masalah tersebut menggunakan berbagai sumber daya informasi, misalnya media cetak, media audio, media audio visual, multimedia, internet, dan teknologi terpadu. Hal ini berbeda dengan pengembangan pembelajaran yang berpijak pada teori behavioristik, pengembangan pembelajaran diarahkan pada penyelesaian tugas atau penguasaan pengetahuan secara sistematis (bagian demi bagian secara terpisah).

Ciri model pembelajaran MID, yaitu:

- a. Menggunakan pengalaman dan pengetahuan awal siswa untuk menerima informasi, memproses, dan menyimpan informasi untuk dipanggil kembali (*retrieval*) bilamana dibutuhkan.

b. Mempertimbangkan materi, kompleksitas tugas-tugas yang berhubungan dengan matematika yang melekat pada kebutuhan, minat, dan perkembangan kognitif siswa. Dalam bentuk draft awal, implementasi dikemukakan sebagai berikut.

a. Draw on experience and knowledge

Guru melibatkan siswa dalam kegiatan yang memanfaatkan pengalaman nyata dan pengetahuan yang terkait dengan pengalaman dan pengetahuan baru yang diperoleh pada kegiatan inti (fase input).

b. Input stage

Penyajian input baru melalui aktivitas yang berfokus pada siswa, eksplorasi dan diskusi dengan tugastugas terbimbing, menyimak, membaca pemahaman melalui fasilitas dan mediasi guru.

c. Reinforcement stage

Siswa mengerjakan tugas yang bersifat replikasi relatif berkenaan dengan tema dan kompleksitas tugas dari tugas sebelumnya pada fase input.

d. Application stage

Siswa menerapkan pengetahuan, informasi, dan atau keterampilan baru dalam memecahkan persoalan-persoalan

Pembelajaran bermakna memiliki kondisi-kondisi sebagai berikut:

1. Menjelaskan hubungan atau relevansi bahan-bahan baru dengan bahan-bahan lama.
2. Menunjukkan persamaan dan perbedaan antara bahan baru dengan bahan lama.

3. Lebih dahulu memberikan ide yang paling umum kemudian hal-hal yang lebih terperinci
4. Mengusahakan agar ide yang telah ada dikuasai sepenuhnya sebelum ide yang baru disajikan.

Langkah-langkah kegiatan yang mengarah pada timbulnya pembelajaran bermakna adalah sebagai berikut:

1. Orientasi mengajar tidak hanya pada segi pencapaian prestasi akademik, melainkan juga diarahkan untuk mengembangkan sikap dan minat belajar serta potensi dasar siswa.
2. Topik-topik yang dipilih dan dipelajari didasarkan pada pengalaman anak yang relevan. Pelajaran tidak dipersepsi anak sebagai tugas atau sesuatu yang dipaksakan oleh guru, melainkan sebagai bagian dari atau sebagai alat yang dibutuhkan dalam kehidupan anak.
3. Metode mengajar yang digunakan harus membuat anak terlibat dalam suatu aktivitas langsung dan bersifat bermain yang menyenangkan.
4. Dalam proses belajar perlu diprioritaskan kesempatan anak untuk bermain dan bekerjasama dengan orang lain.
5. Bahan pelajaran yang digunakan hendaknya bahan yang konkret.
6. Dalam menilai hasil belajar siswa, para guru tidak hanya menekankan aspek kognitif dengan menggunakan tes tulis, tetapi harus mencakup semua domain perilaku anak yang relevan dengan melibatkan sejumlah alat penilaian.

Instruksional Design Istilah intruksional berasal dari kata *instruction*. Ini bisa berarti pengajaran, pelajaran, atau bahkan perintah atau instruksi. *Webster Thirt International Dictionary of the English Langue* mencantumkan kata *instructional* dari (kata *to instruct*) dengan arti memberikan pengetahuan atau informasi khusus dengan maksud melatih berbagai bidang kasus, memberikan keahlian atau pengetahuan dalam berbagai bidang kasus, memberkan keahlian atau pengetahuan dalam berbagai bidang seni atau spesialisasi tertentu. Disini juga dicantumkan makna lain yang berkaitan dengan komando atau perintah.

Didalam dunia pendidikan, kata *instructional* tidak diartikan perintah, tetapi lebih mendekati arti yang pertama, yakni pengajaran dan atau pelajaran. Bahkan belakangan ini kata tersebut diartikan sebagai pembelajaran. Pawit M. Yusuf, dalam (Na'mah, 2013).

AT&T atau *American Telephone & Telegraph*, mendefinisikan desain instruksional sebagai suatu resep dalam menyusun peristiwa dan kegiatan yang diperlukan untuk memberikan petunjuk ke arah pencapaian tujuan belajar tertentu. Hasil proses desain instruksional merupakan cetak biru untuk pengembangan bahan instruksional dan media yang akan digunakan untuk mencapai tujuan (Suparman, 1997: 30).

Dalam pandangan konstruktivisme, generalis ahli yang dapat bekerja dengan bidang keahlian dari berbagai disiplin adalah mitos. Pengembang perlu lebih dulu memahami “proses pengembangan” pembelajaran sebelum melakukan kegiatan pengembangan pembelajaran. Jika pengembang melibatkan tenaga ahli, maka diutamakan mereka yang memahami hal-hal berikut, yakni

1. menguasai isi bidang studi
2. memahami konteks pengembangan
3. memiliki keterampilan dalam mendesain dan mengembangkan pembelajaran, dan
4. memiliki kewenangan untuk mengambil keputusan dalam bidang pembelajaran. Dalam pengembangan pembelajaran yang berpijak pada teori behavioristik, ahli yang memiliki pengetahuan khusus, sangat diperlukan untuk mengembangkan pembelajaran.

Sweller, (1998) Beberapa aspek dalam membentuk kognitif manusia

1. *Working memory*

Memori kerja boleh disamakan dengan kesadaran. Manusia sadar dan dapat memonitor hanya isi memori kerja. Selain itu fungsi kognitif tersembunyi dari pandangan kecuali dan sampai dapat dibawa ke dalam memori kerja. Keterbatasan manusia memori kerja keduanya terkenal dan diterima secara luas. Memori kerja mampu menampung hanya sekitar tujuh hal atau unsur-unsur informasi sekaligus (Miller, 1956). Selain itu karena memori kerja yang paling sering digunakan untuk memproses informasi dalam arti pengorganisasian, membedakan, membandingkan, atau mengerjakan informasi itu dengan cara yang sama, manusia hanya mampu menangani dengan dua atau tiga hal informasi secara bersamaan ketika diminta untuk memproses dari pada sekedar menyimpan informasi.

Setiap interaksi antara unsur-unsur yang disimpan dalam memori kerja sendiri membutuhkan kapasitas memori yang berfungsi mengurangi jumlah unsur yang bisa di tangani secara bersamaan.

2. *Long-term memory*

Manusia tidak secara langsung sadar akan ingatan jangka panjang. Kesadaran akan isi dan fungsinya disaring melalui memori kerja (sadar). Mungkin karena alasan inilah pengetahuan tentang karakteristik ingatan jangka panjang agak berkembang lebih lambat dari pada memori kerja. Memori jangka panjang adalah tahap dari model memori Atkinson-Shiffrin di mana pengetahuan informatif diadakan tanpa batas. Ini didefinisikan berbeda dengan memori jangka pendek dan bekerja, yang bertahan hanya sekitar 18 hingga 30 detik.

Menurut Sularsi dalam (Maniggar, 2016) Kelebihan metode *Meaningful Instructional Design* antara lain.

1. Mengatasi proses pembelajaran yang cenderung pasif, karena siswa terorganisir dengan baik dalam kegiatan belajar yang terpusat pada siswa.
2. Meningkatkan kerjasama kelompok antara siswa yang satu dengan siswa lain
3. Proses membaca, mengamati, dan bekerja sama yang terkandung dalam
4. pembelajaran MID dapat merangsang kemampuan berpikir dan kemampuan siswa dalam menerima materi sehingga materi yang dipelajari lebih mudah dipahami oleh siswa.

Sedangkan kekurangan metode *Meaningful Instructional Design* antara lain.

- 1 Jika dalam satu kelompok tingkat kepandaian dan tanggung jawab siswa berbeda jauh, maka justru siswa tidak dapat bekerja sama karena hanya menggantungkan kepada siswa lain yang lebih pandai.
- 2 Memerlukan alokasi waktu yang cukup panjang sehingga guru harus pandai mengorganisir waktu pembelajaran.

2.5 Tinjauan Tentang *Authentic Learning*

Menurut definisi “belajar autentik” berarti pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata dan proyek-proyek yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan membahas masalah-masalah ini dengan cara yang relevan untuk mereka.

Pembelajaran *autentik* adalah suatu cara untuk memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran yang kolaboratif, kooperatif, kompetitif dan karakter, yang diharapkan dapat memberikan layanan yang profesional sebagai pendidik (Festiyed, 2016). Menurut Ormiston belajar autentik mencerminkan tugas dan pemecahan masalah yang diperlukan dalam kenyataannya di luar sekolah.

Asesmen Autentik terdiri dari berbagai teknik:

1. Pengukuran langsung keterampilan peserta didik yang berhubungan dengan hasil jangka panjang pendidikan seperti kesuksesan di tempat kerja.
2. Penilaian atas tugas-tugas yang memerlukan keterlibatan yang luas dan kinerja yang kompleks.
3. Analisis proses yang digunakan untuk menghasilkan respon peserta didik atas perolehan sikap, keteampilan, dan pengetahuan yang ada.

Untuk dapat lebih memahami model pembelajaran *authentic learning* dapat kita pahami esensi dari aktivitas belajar autentik dapat digunakan sebagai acuan, ke-10 esensi dalam aktivitas belajar autentik, yaitu (Marilyn M. Lombardi, 2007) :

- 1 *Real-world Relevance*. Aktivitas otentik dibuat sedekat mungkin sesuai dengan tugas profesional di dunia nyata. Pembelajaran meningkat mendekati kenyataan, dengan meminta peserta didik untuk bekerja secara aktif dengan konsep-konsep abstrak, mempelajari fakta, dan kemudian mempelajari kondisi budaya sosial dari berbagai disiplin.
- 2 *Defined Problem*. Tantangan tidak boleh dibuat untuk mudah sdipecahkan. Aktivitas belajar autentik relatif terdiri dari tugas-tugas kompleks yang harus diselesaikan dan terbuka untuk beberapa interpretasi, yang meminta peserta didik untuk mengidentifikasi sendiri sub-sub tugas untuk dapat mengerjakan tugas utama.
- 3 *Sustained Investigation*. Permasalahan tidak dapat diselesaikan hanya dalam hitungan menit atau jam. Sebaliknya, kegiatan-kegiatan autentik terdiri dari masalah kompleks yang harus diinvestigasi oleh peserta didik dalam jangka waktu yang berkelanjutan. Masalah-masalah yang ada pada aktivitas belajar autentik, memerlukan tingkat pemikiran dan alokasi waktu yang berkelanjutan.
- 4 *Multiple Source and Perspective*. Dalam aktivitas belajar autentik, peserta didik tidak diberi daftar sumber belajar. Aktivitas belajar autentik memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mencari referensi teori,

perspektif praktek, dari berbagai sumber, dan melatih peserta didik agar dapat membedakan mana informasi yang relevan dan sebaliknya.

- 5 *Collaboration*. Tingkat kesuksesan tidak hanya dinilai dari kinerja individual peserta didik. Kegiatan belajar otentik membuat kolaborasi integral antara pembelajaran di kelas dengan praktiknya di dunia nyata.
- 6 *Reflection (metacognition)*. Kegiatan belajar autentik memungkinkan peserta didik untuk memilih dan merefleksikan materi yang dipelajari, baik secara individual atau kelompok.
- 7 *Interdisciplinary Perspective*. Relevansi tidak hanya terbatas pada satu domain atau satu mata pelajaran saja. sebaliknya, kegiatan belajar autentik memiliki konsekuensi untuk memperluas pembelajaran melampaui disiplin tertentu, mendorong peserta didik untuk mengadopsi peran yang beragam dari berbagai disiplin.
- 8 *Integrated Assessment*. Pada aktivitas belajar autentik, penilaian tidak hanya sebatas penilaian sumatif, tetapi tugas utama penilaian adalah mampu merefleksikan proses penilaian di dunia nyata.
- 9 *Polished Product*. Kesimpulan tidak hanya berupa latihan dan urutan persiapan untuk membuat sesuatu. Kegiatan autentik berujung pada penciptaan produk secara keseluruhan yang memiliki nilai didalamnya.
- 10 *Multiple Interpretation and outcomes*. Daripada menghasilkan satu jawaban benar, yang diperoleh dari penerapan prinsip dan prosedur, kegiatan belajar autentik memungkinkan beragam interpretasi dan solusi.

Dalam pembelajaran autentik, peserta didik diminta mengumpulkan informasi dengan pendekatan saintifik, memahami aneka fenomena atau gejala dan hubungannya satu sama lain secara mendalam, serta mengaitkan apa yang dipelajari dengan dunia nyata yang luar sekolah. Di sini, guru dan peserta didik memiliki tanggung jawab atas apa yang terjadi. Peserta didik pun tahu apa yang mereka ingin pelajari, memiliki parameter waktu yang fleksibel, dan bertanggungjawab untuk tetap pada tugas.

Asesmen autentik pun mendorong peserta didik mengkonstruksi, mengorganisasikan, menganalisis, mensintesis, menafsirkan, menjelaskan, dan mengevaluasi informasi untuk kemudian mengubahnya menjadi pengetahuan baru.

Ciri-ciri pembelajaran autentik:

1. Belajar berpusat pada tugas-tugas *authentic* yang menggugah rasa ingin tahu siswa. Tugas *authentic* berupa pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan siswa.
2. Siswa terlibat dalam kegiatan menggali dan menyelidiki
3. Belajar berdifat *interdisipliner*
4. Belajar berkaitan erat dengan kegiatan diluar dinding kelas
5. Siswa mengerjakan tugas rumit yang melibatkan kecakapan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, mensistesis, merancang, mengolah dan mengevaluasi informasi.
6. Siswa menghasilkan produk yang dapat dibagikan kepada *audiens* diluar kelas.

7. Belajar bersifat aktif dan digerakkan oleh siswa sendiri, sedangkan guru, orang tua, dan narasumber bersifat membantu atau mengarahkan.
8. Guru menerapkan pemberian topangan, yaitu memberikan bantuan seperlunya saja dan membiarkan siswa belajar secara bebas manakala mereka sanggup melaksanakannya sendiri.
9. Siswa berkesempatan untuk terlibat dalam wacana dalam masyarakat.
10. Siswa bekerja dengan banyak sumber.
11. Siswa seringkali bekerja sama dan mempunyai kesempatan luas untuk berdiskusi dalam rangka memecahkan masalah.

Sweller (1998) *Situated Learning* sebagai Kerangka Proses Pembelajaran Kepemimpinan. *situated learning* sebagai satu proses belajar yang mengarah pada upaya untuk memahami *the fusion point* antara pengalaman-pengalaman belajar siswa yang telah dipunyai dengan pengetahuan-pengetahuan bam yang secara substantif disusun atas dasar *collective agreement* dari para praktisi yang berpengalaman yang tergabung dalam satu komunitas keilmuan.

Situated learning terjadi bila siswa berkesempatan untuk mengerjakan tugas-tugas belajar yang sifatnya autentik, yang penyelesaiannya dilakukan dalam situasi kerja yang nyata. Ini artinya proses belajar akan terjadi bila proses tersebut melibatkan unsur konteks atau lingkungan yang benar-benar menjadi sasaran diterapkannya pengetahuan yang dipelajari. Pengertian *situated learning* ini melibatkan beberap unsur penting yaitu:

1. Setiap individu adalah unik. Pengalaman-pengalaman belajar yang dibawa oleh masing-masing individu sifatnya khas, dan pengaiaman-pengalaman ini akan

mempengaruhi bagaimana mempersepsikan realitas belajar sebagai hal yang penting atau kurang penting.

2. Setiap sasaran yang ingin dicapai dalam proses belajar harus melibatkan unsur lingkungan atau konteks yang sifatnya khusus. Kekhususan ini menyebabkan proses belajar harus melibatkan segala unsur yang terdapat dalam konteks tersebut. Karenanya dapat dikatakan bahwa dalam proses belajar terdapat komunitas ilmu yang terdiri dari para ahli atau praktisi. Komunitas ini mempunyai persyaratan-persyaratan khusus mengenai siapa saja yang berhak untuk berpartisipasi di dalamnya.

Agar siswa bisa berinteraksi dengan komunitas ini dalam menjalani proses belajarnya, dia harus diakui keberadaannya sebagai salah satu partisipan yang sah. Karenanya, belajar dapat diartikan sebagai satu proses untuk hidup dan berkembang dalam komunitas kemasyarakatan yang nyata. Konsekuensinya, siswa dituntut untuk berprestasi yang sesuai dengan harapan atau standard yang ditentukan oleh komunitas tersebut. Di sini, proses *trial and error* sama sekali tidak diharapkan untuk terjadi. Jadi, belajar akan terjadi bila siswa mampu mentransformasikan dirinya sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam komunitas yang dimasukinya itu.

3. Evaluasi terhadap hasil belajar diarahkan pada pengukuran terhadap performa yang secara nyata berhasil dicapai oleh siswa dalam proses interaksinya itu.

4. Komponen dalam *situated learning* meliputi: *Apprenticeship, coaching, repeated practice, articulation, reflection, collaboration, and stories*. Implikasinya, pengetahuan sebagai hasil belajar tidaklah bersifat umum, yang bisa

berlaku pada semua situasi. Pengetahuan seharusnya bersifat khusus, yang berlaku pada satu konteks tertentu, misalnya, terjadinya interaksi yang intensif antara siswa dengan yang menjadi sumber pengetahuan. Akibatnya, kurikulum pendidikan tidak cukup hanya menyajikan materi-materi ilmu pengetahuan yang sifatnya *generik* atau *universal*, tapi harus mengarah pada terlibatnya siswa dalam komunitas atau konteks keilmuan yang menjadi sasaran dari proses belajar tersebut.

5. Instruktur harus berfungsi sebagai seorang ahli yang mampu membawa siswa untuk memasuki situasi kehidupan yang nyata, serta mampu mengoptimalkan dan mengintegrasikan pengalaman-pengalaman belajar yang telah dimiliki siswa dengan situasi baru yang harus atau sedang dihadapi.

2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian sejenis yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini. Berikut adalah beberapa penelitian yang dijadikan acuan.

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Trisianawati, Djudin & Setiawan (2016) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Vektor di Kelas X SMA Negeri 1 Sanggau Ledo”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk membuktikan bahwa adanya pengaruh penerapan model Jigsaw terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (Quasi Eksperimental) dan rancangan penelitian Non-equivalent control grup design. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa: 1) hasil belajar kelas eksperimen 1 mengalami peningkatan yang

signifikan dengan model tipe Jigsaw. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 1 yang mulanya nilai rata-rata diperoleh sebesar 70,14 menjadi 84,81. 2) hasil belajar kelas kontrol dengan metode diskusi juga mengalami peningkatan yang mulanya diperoleh rata-rata sebesar 63,00 menjadi 76,13.

2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Wulandari & Surjono (2013) yang berjudul “Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran PLC antara siswa yang diajari dengan model PBL dengan siswa yang belajar menggunakan model demonstrasi. Selain itu penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh interaksi kelompok metode PBL dan metode Demonstrasi dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara kelompok PBL dan juga kelompok Demonstrasi.

3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Maharani, Harjono & Airlanda (2018) dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Muatan Matematika Tema 8 Subtema 1 Melalui Model *Meaningfull Instructional Design* (MID) Siswa Kelas 2 SD Negeri Mangunsari 01 Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk melihat peningkatan proses dan hasil belajar siswa pada tema 8 muatan matematika dengan model MID. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model MID meningkatkan skor rata-rata proses belajar. Skor rata-rata aktivitas guru pada siklus 1 sebesar 73,5% dan 92% pada siklus 2. Dan skor rata-rata aktivitas siswa

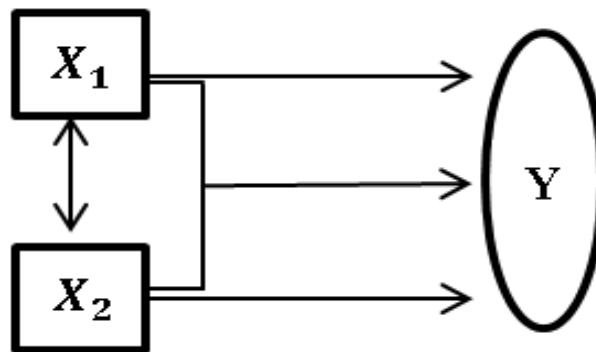
pada siklus 1 64,7% sedangkan pada siklus 2 sebesar 87%. Kemudian peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar pada siklus 1 sebesar 53,33% dan pada siklus 2 meningkat menjadi 83% .

4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Tiharita & Noviani (2016) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Penilaian Otentik Untuk Meningkatkan Keterampilan Akuntansi Siswa”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pembelajaran dengan penilaian otentik untuk meningkatkan keterampilan akuntansi siswa. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperiment (eksperimen semu). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian otentik (Authentic Assesment) telah dilaksanakan dengan baik pada kelas eksperimen.

5. Penelitian yang dilaksanakan oleh Manurung (2018) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Model Pembelajaran *Meaningfull Instructional Design*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKN pada materi NKRI dengan menerapkan model *Meaningfull Instructional Design*. Dari hasil analisis didapatkan hasil penelitian bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III, yaitu siklus I (50%). Siklus II (66,67%), siklus III (91,67%). Kesimpulannya adalah penggunaan model *Meaningfull Instructioanal Design* dapat meningkatkan hasil belajar PKN materi NKRI pada siswa kelas V SD Negeri 017129 Silomlom tahun pelajaran 2016/2017.

2.7 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini akan disajikan pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Keterangan:

X_1 : Kelompok belajar menggunakan model *Meaningfull Insructional Design*

X_2 : Kelompok belajar menggunakan model *Authentic Learning*

Y : Hasil belajar siswa

2.8 Hipotesis

Berdasarkan data-data dan kerangka berfikir di atas maka peneliti mengajukan hipotesis berikut ini:

H1 : Ada peningkatan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran video, antara penerapan model pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* dengan *Authentic Learning*.

H2 : Ada perbedaan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran video, antara penerapan model pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* dengan *Authentic Learning*.

Ho : Tidak ada peningkatan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran video, antara penerapan model pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* dengan *Authentic Learning*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran multimedia di SMK Negeri 4 Semarang meliputi pembuatan silabus dan RPP. Pembuatan RPP yang dibuat dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam upaya mencapai kompetensi dasar (KD) dan kompetensi inti (KI).
2. Pelaksanaan pembelajaran model *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* yang dilakukan oleh guru mata pelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran model MID dan Authentic yang telah dilakukan guru mata pelajaran telah memenuhi aspek dari masing-masing kedua model pembelajaran tersebut.
3. Ada perbedaan hasil belajar terhadap penerapan model *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* di SMK Negeri 4 Semarang. Terbukti dari hasil uji t *Independent Sample T-test* diperoleh angka sebesar 0,20 dengan perbandingan nilai $\alpha = 0,05$, artinya $0,20 < 0,05$ dan $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ ($2,391 \geq 1,997$).
4. Model *Authentic Learning* lebih efektif dibandingkan dengan model *Meaningfull Instructional Design*. terbukti dari hasil uji *N-Gain score* pada kelas kontrol mendapatkan nilai minimum -0,04 dan nilai maksimum 0,68 dengan rerata

0,37. Sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai minimum 0,07 dan nilai maksimum 0,67 dengan rerata 0,41.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa hal untuk dijadikan bahan pertimbangan sebagai berikut:

1. Bagi sekolah agar dapat mengkaji dan menerapkan model *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic Learning* dalam pembelajaran di SMK Negeri 4 Semarang. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan dari pada menggunakan model yang bersifat konvensional.
2. Pada mata pelajaran tertentu penerapan model ini memerlukan peralatan laboratorium yang memadai agar dalam pelaksanaannya siswa tidak mengalami kesulitan.
3. Bagi guru mata pelajaran yang akan menerapkan model *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic* perlu melakukan penyesuaian terlebih dahulu. Dengan adanya penyesuaian terlebih dahulu maka siswa akan terbiasa menjalani suasana kelas dengan pembelajaran model tersebut. Bagi guru penyesuaian itu berfungsi agar dapat memahami terhadap model yang akan digunakan.
4. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti tentang model pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* dan *Authentic* disarankan untuk menggunakan variasi sampel atau jenjang sekolah yang berbeda. Sehingga didapatkan hasil penelitian yang variatif untuk dapat mengetahui kedua model tersebut masih efektif atau tidak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, I. R. (2016). Pengembangan Model Penilaian Otentik Untuk Mengukur Capaian Pembelajaran Mahasiswa. *Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi, Volume 1 Nomor 2*, 137-147.
- Amaliah, Rezeki. (2017). Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Gerak Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Rotatong Trio Exchange Pada Siswa Kelas XI. *Jurnal Dinamika, Vol. 8 No. 1*, 11-17.
- Anni, A. R. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT rineka cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT bumi aksara.
- Dwiastuti, E. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Meaningfull Instructional Design (MID) Didukung Media Audiovisual Terhadap kemampuan Mendeskripsikan Daur Hidup Beberapa Hewan DI Lingkungan Sekitar Pada Kelas IV DI SDN 2 Mojoarum. *Simki-Pedagogia, Vol. 01 No. 04* , 1-6.
- Dayu, D. P. K. (2016). Keefektifan Penggunaan Model MID (Meaningfull Instructional Design) Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pada Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Premiere Educandum, Volume 6 Nomor 2*, 200-209.
- Festiyed, M. (2016). Perubahan Paradigma Pendidikan: Peningkatan Layanan Profesional Melalui Pembelajaran Authentik dan Asesmen Autentik. *jurnal prodi pendidikan fisika PPS UNP*.
- Habiburohman, S. (2016, mei 5). *Inilah Alasan Nilai Rata-rata UNBK Surabaya Lebih Rendah dari Daerah Lain*. Retrieved januari 2, 2019, from Tribunnews: <http://surabaya.tribunnews.com/2016/05/05/inilah-alasan-nilai-rata-rata-unbk-surabaya-lebih-rendah-dari-daerah-lain>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan, Vol. 17, No.1*, 66-79
- Himam, F. (2005). Situated Learning dan Strategi Transfer. *Buletin Psikologi, Vol. 13, No. 1*, 45-54.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Herington, J. & Oliver, R. (2000). An instructional design framework for authentic learning environments. *Educational Technology Research and Development*, vol. 48 No. 3, 23-48.
- Kember, D. (1991). Instructional design for meaningful learning. *Instructional Science* 20, 289-310.
- Lombardi, M. M. (2007). Authentic Learning for the 21 Century. *Educase Learning* , 1-12.
- Maharani, M. P., Harjono, N. & Airlanda, S. G. (2018). Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Muatan Matematika Tema 8 Subtema 1 Melalui Model Meaningfull Instructional Design (MID) Siswa Kelas 2 SD Negeri Mangunsari 01 Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 4 No. 2, 88-99.
- Maninggar, L. A. (2016). *Keefektifan Implementasi Model Pembelajaran MID Terhadap Kemampuan Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Wanadadi*. Universitas Negeri Semarang.
- Manurung, Rulla. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Model Pembelajaran Meaningfull Instructional Design. *Jurnal Global Edukasi*, Vol. V, No. 1, 565-572.
- Margono, D. S. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Matondang, Zulkifli. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, Vol. 6 No. 1, 87-97.
- Mistiawati. (2017). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Seni Budaya Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Meaningfull Instructional Design (MID) Di Kelas XI.IPA.2 SMAN 1 Pasaman. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol.02 No.02, 353-362.
- Mubarok, E. A. (2018). *Nilai USBN SD/MI Turun*. Retrieved januari 2, 2019, dari: radaebojonegoro.id:https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:U4Lk0njoUyQJ:https://radarbojonegoro.jawapos.com/read/2018/06/04/78822/nilai-usbn-sdmi-turun+&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id
- Munawaroh, S., Sudyanto & Riyadi (2018). Teachers' Perceptions of Innovative Learning Model toward Critical Thinking Ability. *International Journal of Educational Methodology*, Volume 4, Issue 3, 153-160.
- Munib, A. (2013). *Sistem Pendidikan Nasional*. Semarang: Deepublish.
- Na'mah, U. (2013). *Model Pembelajaran Kooperatif Meaningfull Instructional Design*. Dipetik januari 1, 2019, dari Blogspot: <http://ulinlinna.blogspot.com/2013/03/model-pembelajaran-kooperatif.html>

- Nugraha, R. S. (2019). *Model Pembelajaran Meaningfull Instrucctional Design (MID)*. Retrieved juni 26, 2019, from Tinta Pendidikan Indonesia: <http://www.tintapendidikanindonesia.com/2019/01/model-pembelajaran-meaningful.html>
- Prasetyo, B. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rodiah. (2015). Penerapan Strategi Pembelajaran Otentik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 008 Bumi Ayu. *Educhild, Vol. 4 No. 2*, 131-136.
- Rosidah, I. I. (2018). Penerapan Metode Meaningfull Instructional Design (MID) Dalam Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Kemampuan Critical Thinking Siswa. *Prosiding Online*, 154-160.
- Rosmilasari, D. M. A. R., Sujana, I. W & Wiarta, I. W. (2014). Ada Pengaruh Penerapan Model MID Berbantuan Media Teka-Teki Silang Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol: 2 No: 1*.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudira, Putu. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran, Gaya Belajar, Sarana Praktik, dan Media Terhadap Hasil Belajar Patiseri SMK Se-Gerbangkertasusila. *Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 5 No. 1*, 88-102.
- Sukardi, P. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Suparman, A. (1997). *Desain Instructional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Shoimin, A. (2014). *Inovatif 68 Model Pembelajaran untuk kurikulum 2016*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Siswanto, B. T. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi, Volume 6, No 1*, 111-120.
- Sritesna, T. (2015). Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperatif-Meaningfull Instructional Design. *Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 5, Nomor 1*, 38-47.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperartive Learning*. yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sweller, J. (1998). Cognitive Architecture and Instructional Design. *Educational Psychology Review*, Vol. 10 No. 3, 251-296.
- Tayeb, Thamrin. (2017). Analisis Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 4 No. 2, 48-55
- Tiharita, Ratna & Noviana, Frelly. (2016). Pengaruh Penerapan Penilaian Otentik Untuk Meningkatkan Keterampilan Akuntansi Siswa. *Edunimic*, Volume 4 No.1, 43-49.
- Trisianawati, E., Djudin, T., & Setiawan, R. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Vektor di Kelas X SMA Negeri 1 Sanggau Ledo. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya*, Vol 6 No 2, 51-60.
- Utami, N. K. R., Suadnyana, N & Meter, G. (2014). Pengaruh Model Instructional Design Bermuatan Masalah Kontekstual Terhadap Hasil Belajar IPA Di SD Negeri 1 Renon. *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol: 2 No: 1.
- Vermunt, J. D & Vermetten, Y. J. (2004). Patterns in Student Learning: Relationships Between Learning Strategies, Conceptions of Learning, and Learning Orientations. *Educational Psychology Review*, Vol. 16, No. 4, 359-384.
- Wulandari, Bakti & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 3 No 2, 179-191
- Zaini, B. (2017). Perbandingan Model Kooperatif Learning Tipe Student Achievement Division (STAD) Dengan Model Kooperatif Learning Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Multimedia i SMK Taruna Bhak. *Jurnal Pinter*, Vol. 1 No. 1, 5-13.