

Vygotsky_Erdyna.pdf

by

Submission date: 14-Mar-2020 01:30AM (UTC+0700)

Submission ID: 1275126259

File name: Vygotsky_Erdyna.pdf (550.79K)

Word count: 4172

Character count: 26179

OPTIMALISASI FIELD TRIP BERBANTUAN WEBQUEST PADA MATERI GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN LIFE SKILL MAHASISWA

OPTIMIZATION OF WEBQUEST-BASED FIELD TRIP ON GEOMETRY MATERIALS TO IMPROVE STUDENTS' LIFE SKILLS

Erdyna Dwi Etika¹ Imega Syahlita Dewi²

¹ STKIP PGRI Nganjuk, erdynadwi@stkipnganjuk.ac.id

² STKIP PGRI Nganjuk, imegasyahlita@stkipnganjuk.ac.id

Abstrak. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui perkembangan *life skills* mahasiswa pada materi geometri dengan menggunakan metode *field trip* berbantuan *webquest*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Instrumen yang digunakan adalah lembar kerja online, lembar observasi dan *performance based evaluation sheet*. Subjek penelitian adalah mahasiswa Pendidikan Matematika STKIP PGRI Nganjuk. Data penelitian adalah tingkatan *life skill* mahasiswa. Data dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan Metode *Field Trip* berbantuan *webquest* secara optimal meningkatkan *life skill* mahasiswa. Peningkatan *life skill* ini terbukti dari peningkatan rata-rata *life skill* di prasiklus adalah 63,5 dengan kategori kurang, pada siklus I adalah 63,5 dengan kategori kurang, pada siklus II adalah 71,75 dengan kategori sedang dan pada siklus III adalah 77,25 dengan kategori sedang.

Kata kunci: *Field Trip; Life Skill; Webquest*

Abstract. The purpose of the research was to determine the development of student life skills on geometry material using webquest-assisted field trip methods. This research is a class action research. The instruments used were webquests, observation sheets and performance based evaluation sheets. The research subjects were students of Mathematics Education STKIP PGRI Nganjuk. Research data is the level of student life skills. Data were analyzed descriptively quantitatively. The results of this study are the optimal use of the Webquest-assisted Field Trip Method to improve student life skills. The increase in life skills is evident from the increase in the average life skill in pre-cycle is 63.5 with less category, in cycle I is 63.5 with less category, in cycle II is 71.75 with moderate category and in cycle III is 77, 25 in the medium category.

Keywords: *Field Trip; Life Skill; Webquest*

PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam pendidikan tidak dapat terlepas dari keberhasilan dari tenaga kependidikan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Di antara banyak tenaga kependidikan salah satu yang berperan penting dalam proses pembelajaran adalah guru. Dimana tugas utama guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswanya.

Tujuan pendidikan adalah agar manusia bisa memecahkan dan mengatasi permasalahan hidup yang mereka hadapi. Kurikulum Pendidikan Tinggi (KPT) saat ini telah berbasis KKNI yaitu Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia yang merupakan penjenjangan kualifikasi sumber daya manusia yang mengintegrasikan pendidikan dengan pelatihan dan pengalaman kerja. Berdasarkan hal tersebut, life skill dirasa sangat penting untuk diberikan kepada mahasiswa sebagai bekal ketika di dunia kerja. Hal ini sejalan dengan penuturan Degeng bahwa terdapat 8 kunci keunggulan di era kini dan salah satunya adalah domain *life skill* (Risca, 2013, p.1).

STKIP PGRI Nganjuk merupakan Lembaga Pencetak Tenaga Kependidikan (LPTK). Penyelenggaraan proses pembelajaran di STKIP PGRI Nganjuk akan sangat mempengaruhi kualitas dari calon tenaga-tenaga pendidik. LPTK diharapkan dapat menghasilkan calon guru yang memiliki kompetensi-kompetensi yang wajib dimiliki oleh para guru diantaranya adalah kecakapan hidup. Dari hal tersebut diharapkan STKIP PGRI Nganjuk dapat mencetak calon guru yang memiliki kecakapan hidup (*life skills*).

Matematika merupakan pembelajaran abstrak dimana dalam proses pembelajaran dan penilaian selalu menitikberatkan pada aspek pengetahuan. Hal tersebut membuat mahasiswa pendidikan matematika memiliki keterampilan dan kecakapan hidup yang sangat minimal. Problem minimnya life skill ini dapat menyebabkan tingkat rendah terserapnya lulusan pendidikan matematika ke dalam dunia kerja.

Life skill dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu kecakapan hidup yang memiliki sifat umum dan kecakapan hidup yang memiliki sifat khusus. Kecakapan hidup yang memiliki sifat umum diantaranya adalah kecakapan personal dan kecakapan social. Sedangkan kecakapan khusus adalah kecakapan akademik dan kecakapan vokasional (Arifin, 2011, p.241-242). Proses pengembangan kecakapan hidup terdiri dari beberapa metode yang disesuaikan dengan karakteristik dari kecakapan hidup tersebut, antara lain: kecakapan hidup yang bersifat umum menggunakan proses internalisasi yaitu menyertakan dan membiasakan kecakapan hidup tersebut pada mahasiswa sedangkan untuk kecakapan khusus dapat menggunakan kasus-kasus pada kehidupan nyata. Untuk itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang menerapkan kasus-kasus kehidupan nyata untuk mengembangkan kecakapan khusus dan sebuah media yang dapat membuat mahasiswa membiasakan diri menggunakan

kecakapan hidup umum.

Metode Field trip adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau melihat langsung obyek tertentu di luar kelas untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu (Roestiyah, 2001,p.85). Masalah dalam kehidupan sehari-hari yang digunakan sebagai bahan untuk pembelajaran dapat mendorong mahasiswa untuk menyalurkan penemuan. Mahasiswa dapat tertantang apabila masalah tersebut langsung dapat mereka temui di lingkungan mereka. Pembelajaran langsung yang dilaksanakan di luar kelas bisa memperdalam penguasaan konsep yang diterima mahasiswa. Setelah presentasi di dalam kelas tentang bentuk geometri , kemudian menemukan bentuk geometri di lapangan sekolah dapat membuat konsep abstrak menjadi konsep nyata (Broda, 2011,p.1).

Kegiatan dalam field trip harus memperhatikan keterampilan memecahkan masalah, terikat dalam kurikulum, fokus pada standar, dan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik (Patrick et al., 2013, p.3). Field trip dalam pembelajaran akan menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien (Amosa et al., 2015, p.1-6). Keunggulan metode field trip adalah mahasiswa mendapat pengalaman langsung pada setting yang alami, meningkatkan minat untuk mengumpulkan data, materi atau objek serta mengamati objek atau fenomena yang tidak mungkin dibawa ke dalam kelas (Amosa et al., 2015, p.1-6). Kunjungan lapangan dapat digunakan sebagai tahap pengumpulan data untuk di analisis yang selanjutnya menghasilkan karya dan mengembangkan proses diskusi (Omosowo, 2009).

Pada saat ini perkembangan pembuatan media sangat pesat, hal ini didukung juga dengan perkembangan teknologi dimana dimungkinkan seorang dosen menyediakan sarana pembelajaran online melalui internet dan media elektronik. Konsep pembelajaran berbasis internet lebih dikenal dengan e-learning. Worksheet adalah panduan yang digunakan untuk melakukan kegiatan pemecahan masalah. Keberadaan worksheet yang hanya berupa buku cetak sebagai sarana pembelajaran dirasa kurang efektif, baik dari segi tampilan, isi maupun kepraktisan (Yusuf, 2010,p.34-44). Untuk meningkatkan worksheet baik dari segi tampilan maupun kepraktisan, maka peneliti akan mengemas worksheet ke dalam bentuk online dimana mahasiswa akan mengaksesnya dengan internet.

Quipper School merupakan media pembelajaran dengan sistem e-learning yang berbasis open source keluaran terbaru,dan diluncurkan pada bulan Januari 2014. Dengan memakai Quipper School dosen akan mudah untuk mengirim tugas ke perangkat laptop dan handphone yang dimiliki oleh mahasiswa serta dosen dapat memantau perkembangan belajar mahasiswanya secara online. Manfaat bagi mahasiswa yaitu Quipper School digunakan sebagai tempat mereka untuk mengerjakan tugas, mengakses seluruh materi pelajaran, dan mengirimkan pesan kepada dosen mengenai kesulitan belajar yang dihadapi. Quipper School dapat diakses

oleh mahasiswa melalui perangkat yang terhubung dengan internet yang atau menggunakan Smartphone, BlackBerry, PC/Komputer, Laptop dan Tablet. mahasiswa dapat mengakses *Quipper School* sewaktu-waktu, baik melalui koneksi *Wi-Fi* secara gratis. Media lembar kerja berbasis online ini dapat diakses dengan mudah dengan internet. Internet memiliki berbagai sumber belajar, salah satunya adalah WebQuest. Melalui WebQuest mahasiswa akan mendapatkan lembar kerja yang menarik dan faktual sehingga dapat membantu mahasiswa memecahkan masalah sekaligus membiasakan diri mahasiswa dalam kegiatan personal maupun sosial.

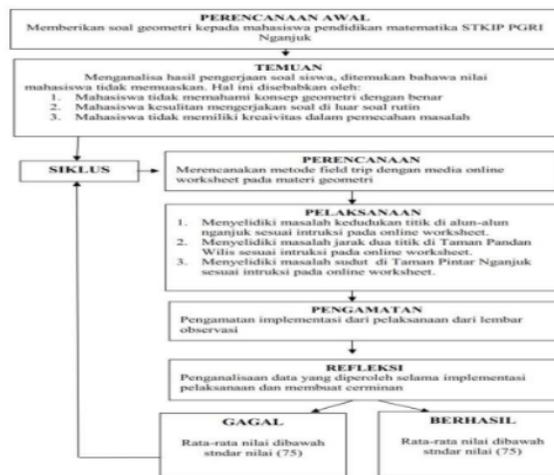
Berdasarkan permasalahan diatas dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui perkembangan *life skills* mahasiswa pada materi bangun ruang dengan menggunakan metode *field trip* berbantuan media *webquest*.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Subjek Penelitian

Penelitian menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah 20 mahasiswa Pendidikan Matematika STKIP PGRI Nganjuk yang sedang menempuh mata kuliah geometri. Desain utama dari penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini akan disusun berdasarkan beberapa siklus. Prosedur untuk penelitian tindakan dapat di diskripsikan menjadi 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengetahui keefektifan penggunaan metode field trip dengan media online worksheet untuk meningkatkan Life Skill. Penelitian ini menggunakan satu siklus. Tetapi jika siklus kedua dibutuhkan, penulis akan menambahkan siklus kedua dengan desain sebagai berikut.



Gambar 1. Siklus penelitian

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah (1) Lembar kerja online akan digunakan mahasiswa selama proses pembelajaran dan dapat diakses di www.quipper.com. Lembar kerja ini digunakan untuk memperoleh data tingkat kecakapan akademik (*academic skill*) mahasiswa. (2) Lembar observasi proses pembelajaran digunakan untuk pengamatan terhadap aktifitas mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi digunakan untuk mendapatkan data tingkat kecakapan personal (*personal skill*) dan kecakapan sosial (*social skill*). (3) Performance based evaluation sheet digunakan untuk menilai kinerja mahasiswa selama pembelajaran. Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data tingkat kecakapan vokasi (*vocational skill*) mahasiswa.

Analisa Data

Peneliti mengambil data dari hasil *permormance based evaluation sheet* untuk mengetahui tingkatan masing-masing indikator life skills antara lain personal skill, sosial skill dan academic skill. Untuk mengetahui tingkatan tersebut, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkatan Life Skills} = \frac{\sum \text{Skormahasiswa}}{\sum \text{Skor max}} \times 100 \quad (1)$$

Jika rata-rata life skill mahasiswa diatas 75, hal ini berarti penelitian telah sempurna dan tidak dibutuhkan lagi siklus lanjutan. Sebaliknya, jika rata-rata life skill mahasiswa kurang dari 75 maka penelitian ini dianggap belum sempurna dan diadakan siklus kedua dengan perubahan perencanaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Nganjuk. Subjek penelitian adalah mahasiswa prodi pendidikan matematika semester 2 yang sedang menempuh mata kuliah geometri. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus yaitu Siklus I (Kunjungan lapangan di Alun-alun kota Nganjuk), Siklus II (Kunjungan lapangan di Taman Pandan Wilis Nganjuk) dan Siklus III (Kunjungan lapangan di Taman Pintar Nganjuk). Pada setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) tahap perencanaan; (2) tahap pelaksanaan; (3) tahap observasi; dan (4) tahap refleksi.

Kondisi Awal

Kondisi awal rata-rata life skill mahasiswa dalam pembelajaran geometri terlihat pada Tabel 1 sampai dengan Tabel 4 berikut.

Tabel 1. Hasil observasi *personal skill* di prasiklus

No	Indikator	Kategori Nilai				Rata-rata
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik	
1	Eksistensi Diri	2	7	3	7	$= \frac{304}{532} \times 100 = 57$
2	Potensi Diri	1	9	3	6	
3	Menggali Informasi	1	9	3	6	
4	Mengolah Informasi	1	9	3	6	
5	Mengambil Keputusan	2	10	1	6	Kategori Kurang
6	Memecahkan Masalah	2	10	1	6	
7	Percaya Diri	2	7	2	8	

Tabel 2. Hasil observasi *social skill* di prasiklus

No	Indikator	Kategori Nilai				Rata-rata
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik	
1	Berkomunikasi lisan	2	7	3	7	$= \frac{209}{304} \times 100 = 69$
2	Berkomunikasi tulis	10	9	0	0	
3	Bekerjasama	8	7	2	2	Kategori Sedang
4	Berpartisipasi	2	7	2	8	
		2	7			

Tabel 3. Hasil *webquest academic skill* di prasiklus

No	Indikator	Kategori Nilai		Rata-rata
		Benar	Salah	
1	Menyebutkan variable bebas	6	13	$= \frac{96}{133} \times 100 = 72$
2	Menyebutkan variable terikat	6	13	
3	Menyebutkan variable kontrol	8	11	Kategori Sedang
4	Menyebutkan hubungan antar variabel	7	12	
5	Menyimpulkan dugaan sementara	8	11	
6	Melakukan praktek	7	12	
7	Menganalisa data	7	12	
8	Membuat kesimpulan	7	12	

Tabel 4. Hasil *performance based evaluation sheet vocational skill* di prasiklus

No	Indikator	Kategori Nilai				Rata-Rata
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik	
1	Menguasai keterampilan sesuai prosedur	2	7	3	7	$=\frac{128}{228} \times 100 = 56$
2	Menguasai TIK	1	9	3	6	Kategori Kurang
3	Dapat menggunakan alat	1	9	3	6	

Berdasarkan 4 tabel diatas tersebut dapat diketahui bahwa life skill mahasiswa dalam materi geometri rata-rata kurang, yaitu dengan skor 63,5. Dua aspek life skill dengan kategori sedang dan dua aspek life skill dengan kategori kurang.

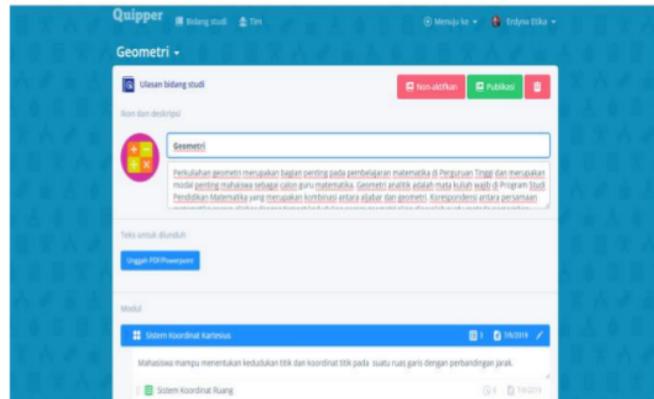
Disamping itu, berdasarkan hasil pengamatan diperoleh informasi mahasiswa kurang percaya diri, mahasiswa hanya bersosialisasi dengan teman dekatnya saja, mahasiswa kurang responsive terhadap pembelajaran, mahasiswa tidak memahami konsep geometri dengan benar, mahasiswa tidak bisa mengerjakan soal selain soal rutin, mahasiswa tidak memiliki kreativitas dalam pemecahan masalah. Selanjutnya berdasarkan refleksi yang dilakukan bersama tim peneliti, diperoleh hasil bahwa perlu menciptakan suasana pembelajaran dimana mahasiswa dapat menunjukkan kemampuan personal dan sosialnya, menciptakan proses pembelajaran berbasis praktek lapangan agar dapat membantu mahasiswa dalam kemampuan akademiknya dan media online agar mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan vokasinya.

Siklus I

Tahap pertama adalah tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan dibuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan RPS yang telah dibuat sebelumnya. Untuk persiapan instrumen, peneliti juga membuat lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran dan *performance based evaluation* untuk mengevaluasi life skills mahasiswa. Peneliti juga membuat akun Quipper serta mengunggah materi di quipper dan membuat tugas di quipper seperti yang ada di gambar 2.

Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan. Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada Selasa, 9 Juli 2019. Materi yang digunakan pada siklus I adalah kedudukan titik pada ruang. Pembelajaran dilaksanakan selama 2 x 50 menit. Pembelajaran dilaksanakan secara field trip dengan melakukan kunjungan di alun - alun kota Nganjuk. Taman di alun-alun Nganjuk ini di desain sedemikian rupa dengan tata kelola yang baik Di taman alun-alun ini banyak sekali objek yang merepresentasikan

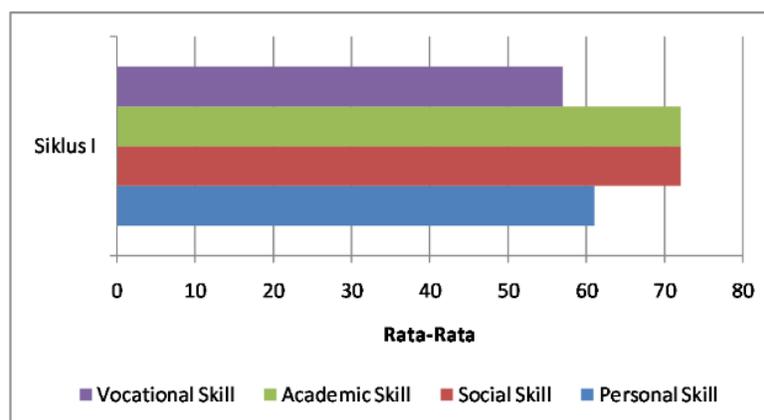
kedudukan titik terhadap garis dan bidang dalam bangun ruang.



Gambar 2. Menu halaman Quipper

Kegiatan dalam pelaksanaan meliputi: (1) Apersepsi oleh Dosen; (2) Mahasiswa membuat akun Quipper dan memasukkan kode kelas Geometri; (3) Mahasiswa mencermati kasus yang terdapat di materi Quipper; (4) Secara berkelompok, mahasiswa melakukan investigasi berdasarkan kasus dan membuat sketsa dari kasus tersebut; (4) Mahasiswa melakukan diskusi yang difasilitatori oleh dosen; (5) Mahasiswa mengerjakan quiz yang terdapat pada quipper; (6) Mahasiswa membuat kesimpulan; (7) Mahasiswa membuat laporan field trip.

Tahap ketiga adalah tahap pengamatan. Kegiatan pengamatan dilakukan oleh pembantu peneliti dengan berpedoman pada lembar observasi, online worksheet, dan *performance based evaluation sheet* yang disusun. Berdasarkan pengamatan pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I, dapat diuraikan menjadi empat bagian yaitu personal skill, sosial skill, academic skill dan vokasi skill.



Gambar 3. Hasil siklus I

Tahap keempat adalah tahap refleksi. Berdasarkan gambar 3 tersebut dapat diketahui bahwa life skill mahasiswa dalam materi geometri pada siklus I rata-rata kurang, yaitu dengan skor 63,5. Dua aspek life skill dengan kategori sedang dan dua aspek life skill dengan kategori kurang. Selanjutnya, berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I diperoleh bahwa dalam pembelajaran personal skill dalam kategori kurang karena sebagian besar mahasiswa kurang percaya diri dan kurang menggali informasi pada setiap masalah. Vocational skill juga masih dalam kategori kurang karena sebagian mahasiswa tidak membaca petunjuk penggunaan quipper yang ada tapi langsung menggunakan secara langsung sehingga prosesnya tidak sama dengan petunjuk. Pada social skill mahasiswa cukup bisa bekerja sama dengan teman kelompok ataupun pada saat diskusi. Pada academic skill mahasiswa sudah cukup bisa mengerjakan worksheet sesuai petunjuk yang ada.

Penelitian pada siklus I menunjukkan hasil yang diperoleh masih memiliki rata-rata yang sama dengan hasil pratindakan dan pencapaian hasil pada siklus I belum mencapai standar ketuntasan minimal yaitu sebesar 75. Hal ini terjadi karena mahasiswa masih belum terbiasa menggunakan media online worksheet dan belajar menggunakan petunjuk yang langsung dilaksanakan di lapangan. Selanjutnya berdasarkan hasil refleksi, dilakukan beberapa perubahan pada rencana siklus berikutnya yaitu : (1) Membuat penunjukkan secara acak kepada mahasiswa untuk menyampaikan informasi yang didapat pada setiap masalah; (2) Memberikan panduan penggunaan quipper terlebih dahulu di kelas sebelum melaksanakan kunjungan lapangan.

Siklus II

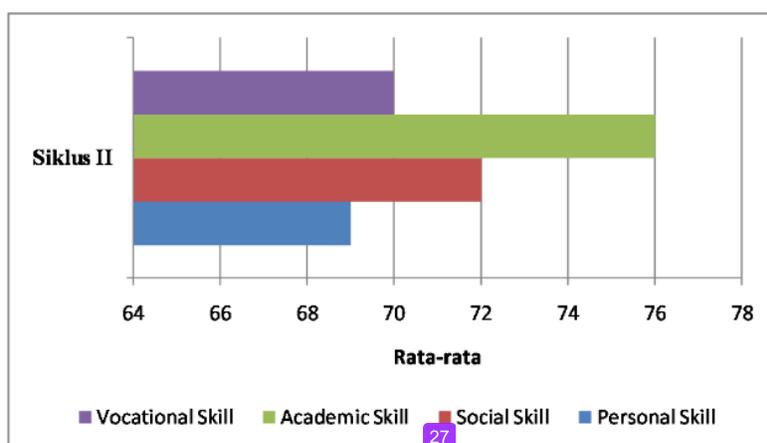
Tahap pertama adalah tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan RPS yang telah dibuat sebelumnya dan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

Tahap kedua adalah pelaksanaan. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada Selasa, 16 Juli 2019. Materi yang dipelajari adalah jarak dua titik. Pembelajaran dilaksanakan secara field trip dengan melakukan kunjungan di Taman Pandan Wilis Nganjuk. Taman Pandan Wilis Nganjuk merupakan taman rekreasi dimana terdapat kolam. Kolam tersebut digunakan untuk media pengukuran jarak antar dua titik.

Tahap ketiga adalah tahap pengamatan. Kegiatan pengamatan dilakukan oleh pembantu peneliti dengan berpedoman pada lembar observasi, online worksheet, dan performance based evaluation sheet yang disusun. Berdasarkan pengamatan pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II, dapat diuraikan menjadi empat bagian yaitu personal skill, sosial skill, academic skill dan vokasi skill.

Tahap keempat adalah tahap refleksi. Berdasarkan gambar 4 diatas dapat diketahui bahwa life skill mahasiswa dalam materi geometri pada siklus II rata-rata sedang, yaitu dengan skor 71,75. Tiga aspek life skill

yaitu sosial skill, academic skill dan vocational skill berada pada kategori sedang, sedangkan satu aspek life skill yaitu personal skill masih dalam kategori kurang. Selanjutnya, berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II diperoleh bahwa dalam aspek personal skill dalam kategori kurang karena mahasiswa tidak percaya dengan dirinya masing-masing dan tidak dapat mengambil keputusan secara mandiri.



Gambar 4. Hasil siklus II

Penelitian pada siklus II menunjukkan hasil yang diperoleh lebih baik daripada siklus I. Namun pencapaian hasil pada siklus II belum mencapai standar ketuntasan minimal yaitu sebesar 75. Hal ini terjadi karena mahasiswa masih lemah pada personal skill. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dilakukan beberapa upaya untuk meningkatkan personal skill mahasiswa sebagai berikut : (1) Merubah pertanyaan yang ada dalam Quipper menjadi beberapa sub pertanyaan sehingga dapat lebih mudah dipahami mahasiswa sehingga mahasiswa lebih mudah mengemukakan jawaban dan pendapat mereka; (2) Meniadakan peran ketua kelompok pada setiap kelompok yang telah terbentuk sehingga masing-masing mahasiswa memiliki tanggung jawab pada tugas masing-masing; (3) Memberikan waktu lebih banyak untuk mahasiswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing sehingga mahasiswa lebih yakin dengan apa yang telah dikerjakan karena telah mendapatkan masukan dari teman satu kelompok.

Siklus III

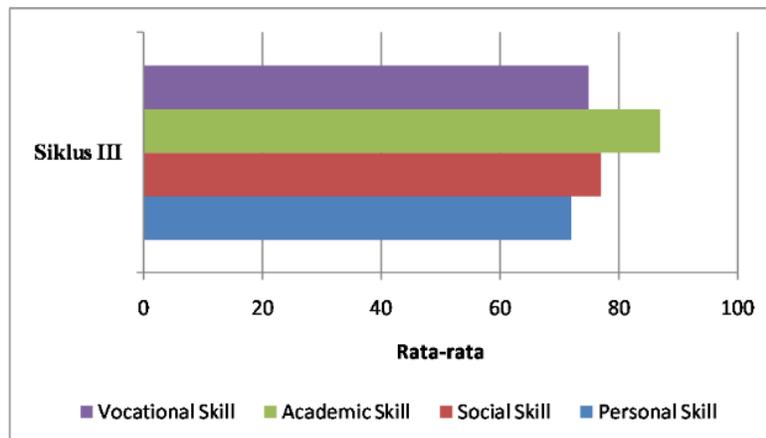
Tahap pertama adalah tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan RPS yang telah dibuat sebelumnya dan berdasarkan hasil refleksi pada siklus II.

Pelaksanaan siklus III dilaksanakan pada Selasa, 23 Juli 2019. Materi yang dipelajari adalah sudut antar garis. Pembelajaran dilaksanakan secara field trip dengan melakukan kunjungan di Taman

Pintar Nganjuk. Taman Pintar Nganjuk dipilih karena banyak bangunan berupa gazebo sehingga dapat digunakan untuk menentukan sudut antara dua garis.

Tahap ketiga adalah tahap pengamatan. Kegiatan pengamatan dilakukan oleh pembantu peneliti dengan berpedoman pada lembar observasi, online worksheet, dan performance based evaluation sheet yang disusun. Berdasarkan pengamatan pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus III, dapat diuraikan menjadi empat bagian yaitu personal skill, sosial skill, academic skill dan vokasi skill.

Tahap keempat adalah tahap refleksi. Berdasarkan gambar 5 diatas dapat diketahui bahwa life skill mahasiswa dalam materi geometri pada siklus III rata-rata sedang, yaitu dengan skor 77,25. ¹⁰Seorang aspek pada life skill berada dalam kategori sedang. Selanjutnya, berdasarkan hasil pengamatan pada siklus III diperoleh bahwa nilai rata-rata aspek terendah adalah aspek personal skill dengan rata-rata 70, sedangkan aspek tertinggi adalah aspek academic skill yaitu dengan rata-rata 87. Hal ini berarti mahasiswa pendidikan matematika memiliki kecakapan personal yang rendah tetapi memiliki kecakapan akademik yang tinggi.



Gambar 5. Hasil siklus III

Penelitian pada siklus III menunjukkan hasil yang diperoleh lebih baik daripada siklus II. Pencapaian hasil pada siklus II sudah mencapai standar ketuntasan minimal yaitu sebesar 75.

Pembahasan

Pada siklus I tingkatan life skill mahasiswa dalam materi berada pada kategori kurang dan pencapaian rata-rata nilai mahasiswa belum mencapai target yang diharapkan. Untuk itu sangat perlu dilakukan beberapa upaya untuk upaya peningkatan pada siklus selanjutnya. Aspek yang perlu mendapatkan perhatian khusus adalah personal skill dan vocational skill.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara terungkap masalah

yang ada pada aspek personal dan aspek vocational. Pada aspek personal diperoleh nilai rendah pada indikator eksistensi diri, potensi diri, menggali informasi, mengolah informasi, mengambil keputusan, memecahkan masalah dan percaya diri. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa kurang percaya diri dengan kemampuan mereka sendiri jadi cenderung menjadi mahasiswa yang pasif saja dan mahasiswa juga bergantung kepada ketua kelompok. Pada aspek vocational skill diperoleh nilai rendah pada indikator menguasai keterampilan sesuai prosedur, menguasai TIK, dan dapat menggunakan alat. Hasil wawancara dengan mahasiswa bernilai rendah menunjukkan bahwa mahasiswa kurang dapat mengoperasikan online worksheet karena bahasa yang digunakan bukan bahasa Indonesia.

Rendahnya aspek personal skill dan vocational skill secara keseluruhan disebabkan karena mahasiswa masih belum terbiasa menggunakan media online worksheet dan belajar menggunakan petunjuk yang langsung dilaksanakan di lapangan. Kondisi ini perlu mendapatkan perhatian pada siklus selanjutnya

Pada siklus II peningkatan aspek personal skill dilakukan dengan perubahan pada prosedur aktivitas field trip dimana yang tadinya semua dilakukan secara berkelompok, pada siklus ini aktivitas dibagi kepada seluruh anggota kelompok. Peningkatan aspek vocational dilakukan dengan cara memberikan petunjuk berbahasa Indonesia untuk menggunakan online worksheet. Dampaknya terdapat peningkatan pada semua aspek life skill, yaitu rata-rata pada siklus I 63,5 meningkat menjadi 71,75 dan berada pada kategori sedang. Meskipun untuk aspek personal skill masih dalam kategori kurang.

Berdasarkan hasil pengamatan sikap mahasiswa masih pasif dalam mengikuti pembelajaran, perhatian mahasiswa juga masih belum terfokus, selain itu didapati bahwa mahasiswa masih melakukan aktivitas lain saat berada di lapangan. Setelah dianalisa melalui wawancara, ternyata mahasiswa masih merasa bingung dengan petunjuk yang ada dan kurang jelasnya indikator penilaian. Karena hal tersebut, maka diperlukan perbaikan untuk mengatasi hal tersebut.

Pada siklus III mahasiswa sudah terbiasa dengan pembelajaran menggunakan metode field trip berbantuan online worksheet. Dengan kemampuan diri yang meningkat, kerjasama yang bagus, pengetahuan yang bertambah dan kemampuan menggunakan alat yang baik maka tingkat life skill mahasiswa juga semakin baik. Hal ini terbukti dengan pencapaian rata-rata life skill mahasiswa sudah berada di atas standar yang diharapkan yaitu 77,25.

Berdasarkan serangkaian hasil analisa data dan pengamatan pada situasi pembelajaran, dapat dijelaskan bahwa life skill mahasiswa mengalami perubahan. Perubahan-perubahan ini adalah perubahan yang positif, antara lain mahasiswa semakin percaya diri melakukan aktivitas pembelajaran dan mengemukakan pendapat, mahasiswa dapat

bersosialisasi dengan baik, mahasiswa dapat melakukan kegiatan akademik yang terstruktur, serta mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan yang berkaitan dengan teknologi informasi. Suasana pembelajaran yang semula pasif menjadi aktif. Hal tersebut berdampak pada meningkatnya tingkat life skill mahasiswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Metode Field Trip berbantuan online worksheet secara optimal dapat meningkatkan tingkat life skill mahasiswa, yaitu personal skill, social skill, academic skill, dan vocational skill. Peningkatan life skill ini terbukti dari peningkatan rata-rata life skill di prasiklus sebesar 63,5 dengan kategori kurang, pada siklus I sebesar 63,5 dengan kategori kurang, pada siklus II sebesar 71,75 dengan kategori sedang dan pada siklus III sebesar 23,25 dengan kategori sedang.

Rekomendasi untuk peneliti lain apabila ingin melakukan penelitian yang sejenis terkait life skill hendaknya dapat menggunakan model pembelajaran atau bahan ajar yang mampu meningkatkan keempat aspek life skill secara optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada DRPM KEMENRISTEKDIKTI yang telah membiayai penelitian ini. Ketua STKIP PGRI Nganjuk, Kepala LPPM STKIP PGRI Nganjuk dan Kaprodi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Nganjuk yang telah member ijin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

AFTAR PUSTAKA

- Amosa, A.G., Ogunlade, O.O., & Atobatele, A.S. (2015). Effect of field trip on student academic performance in basic technology in Ilorin Metropolis, Nigeria. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 3 (2): 1-6.
- Arifin, Z. (2011). Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, p. 241-242
- Broda, H. W. (2011). *Moving the classroom outdoors: Schoolyard-enhanced learning in action*. Stenhouse Publishers.
- Omosowo, E. O. (2009). Formal instructional method (3): laboratory, demonstration and field trip methods on instruction. principle and practice of instruction. *Ilorin Nigeria: Bam*.
- Patrick, P.D., Mathews, C., & Korfiatis, K.J. (2013). Using a Field Trip Inventory to Determine If Listening to Elementary School Students' Conversations, While on a Zoo Field Trip, Enhances Preservice Teachers' Abilities to Plan Zoo Field Trips
- Risca (29 Januari 2013). Diskusi Panel :Konsep KKNi dan Pengembangan Life Skill. Faculty of Economi and Bisnis Universitas Brawijaya.

(Online). <http://feb.ub.ac.id/diskusi-panel-konsep-kkni-dan-pengembangan-life-skill.html>. diakses pada 12 Mei 2018.

Roestiyah. (2001), "Strategi belajar mengajar," in *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, p. 85.

17 Yusuf, M. (2010). Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Lembar Kerja Siswa (LKS) Interaktif Berbasis Komputer di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 34-44.

ORIGINALITY REPORT

11 %	%	11 %	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** I Komang Gede, Milla Permata Sunny. "PENGARUH LEADER MEMBER EXCHANGE, EMPOWERMENT, TALENT MANAGEMENT TERHADAP TURNOVER INTENTION", WIDYA MANAJEMEN, 2019 **2%**
Publication
- 2** Erdyna Dwi Etika, Imega Syahlita Dewi. "Profile of students' academic skills on geometry problem using field trip method", AIP Publishing, 2019 **1%**
Publication
- 3** Tutik Handayani. "Peningkatan Kemampuan Kepala Madrasah dalam Menyusun Program Supervisi Pendidikan melalui Kelompok Kerja Kepala Madrasah (KKM) Berbasis Pendampingan di Madrasah Binaan", Jurnal Kependidikan, 2018 **1%**
Publication
- 4** Wanti Asmara, Saleh Haji, Hanifah Hanifah. "Penggunaan Bahan Ajar Outdoor Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan **1%**

5

Wanti Marsila, Connie Connie, Eko Swistoro. "UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR FISIKA MELALUI PENGGUNAAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK", Jurnal Kumbaran Fisika, 2019

Publication

1%

6

Harijanto Harijanto. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Tentang Ketergantungan Manusia dan Hewan Pada Tumbuhan Melalui Metode Karya Wisata Pada Siswa Kelas V SLB-A TPA Jember", SPEED Journal : Journal of Special Education, 2020

Publication

<1%

7

Dzulfahmi Faridah, Connie Connie, Rosane Medriati. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) dengan Memanfaatkan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Motivasi Siswa SMPN 1 Pondok Kubang", Jurnal Kumbaran Fisika, 2018

Publication

<1%

8

Elyana Elyana. "Penerapan Pendekatan

<1%

Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 18 Rejang Lebong", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2017

Publication

9

Zulkifli Taib. "ANALISIS FAKTOR PENGHAMBAT PROSES BELAJA MENGAJAR GURU MATEMATIKA SMA SE-KABUPATEN PULAU MOROTAI (Analysis of Problem Factors in learning process of Mathematics teachers)", EDUKASI, 2017

Publication

<1%

10

Nur Faridah Ilmianah. "Penerapan Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Simulasi Digital Siswa SMK Negeri 1 Sidoarjo", Proceedings of the ICECRS, 2018

Publication

<1%

11

Ahmad Mustafa Hashim, Diana Bazila Shahrizzaman, Nur Zulaikha Yusof. "The role of structured academic visit in enhancing experiential learning for Coastal Engineering courses", 2017 7th World Engineering Education Forum (WEEF), 2017

Publication

<1%

12

Idul Adha, Rani Refianti. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia Berbasis Konteks Sumatera Selatan", Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION), 2019

Publication

<1%

13

Rakib Hadi. "PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XII IPS -1 SMA NEGERI 5 KOTA TERNATE", EDUKASI, 2019

Publication

<1%

14

Ika Santia. "Peningkatan Soft Skill Mahasiswa Calon Guru Matematika Melalui Critical Lesson Study", PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 2016

Publication

<1%

15

Gina Nurvina Darise. "Implementasi Kurikulum 2013 Revisi Sebagai Solusi Alternatif Pendidikan Di Indonesia Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0", Jurnal Ilmiah Iqra', 2019

Publication

<1%

16

Ardimen Ardimen. "Peningkatan Kompetensi Profesional Calon Konselor dalam Menulis Proposal Penelitian", Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam, 2017

<1%

17

Akhsani Taqwiym. "Perancangan Aplikasi Lembar Kerja Digital terhadap Pengambilan Nilai di Kampus ANH", Indonesian Journal of Computer Science, 2018

Publication

<1%

18

Buaddin Hasan, Chairuddin Chairuddin. "PENGEMBANGAN USAHA LAMPU HIAS RUMAH UKIR BAMBU DI KABUPATEN BANGKALAN", Jurnal Terapan Abdimas, 2019

Publication

<1%

19

Sumarsih Sumarsih, Nurmalina Nurmalina, Astuti Astuti. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Warna dengan Metode Eksperimen", Aulad : Journal on Early Childhood, 2018

Publication

<1%

20

Herman Herman. "PENDIDIKAN KECAKAPAN HIDUP PADA REMAJA MASYARAKAT BAJO DESA SOROPIA, KONAWA", Al-Izzah: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian, 2018

Publication

<1%

21

Trias Saminar. "UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN PROSES DAN PEMAHAMAN KONSEP BIOLOGI MELALUI PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR LINGKUNGAN SISWA KELAS XII IPA 2 SMA NEGERI I PUNGGUR

<1%

TAHUN PELAJARAN 2016/2017",
BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2017

Publication

22

Muhammad Zikri Wiguna. "PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS PARAGRAF DESKRIPTIF DENGAN MENGGUNAKAN MODEL EXAMPLES NON-EXAMPLES", Jurnal Pendidikan Bahasa, 2019

Publication

23

Nur Afiah Azis. "Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau dari Kepribadian", MATEMATIKA DAN PEMBELAJARAN, 2018

Publication

24

Joko Purnomo. "Pendidikan Kecakapan Hidup (PHK) Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kecakapan Personal dan Kecakapan Sosial Serta Prestasi Belajar Siswa SMA", PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 2015

Publication

25

Anita Dewi Utami. "TIPE KESALAHAN MAHASISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL-SOAL GEOMETRI BERDASAR NEWMAN'S ERROR ANALYSIS (NEA)", JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika), 2016

Publication

26

Guntur Kadarusman, Bambang Eko Hari

<1%

<1%

<1%

<1%

Cahyono. "Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Ajaib dengan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Tunarungu Kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan Kabupaten Madiun", *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2018

Publication

<1%

27

Salamah Salamah. "Peningkatan Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Menggunakan Media Video Zakir Naik", *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam*, 2019

Publication

<1%

28

Daner Sun, Chee-Kit Looi. "Chapter 4 An Inspiration from Border Crossing: Principle of Boundary Activity for Integrating Learning in the Formal and Informal Spaces", Springer Science and Business Media LLC, 2019

Publication

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On