



Use of direct practice as an active learning innovation

Aliyyah Chantika¹, Novy Fitria Wahyuni², Sandy Salim Alamsyah³, Tegar Rifai⁴

¹²³⁴Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia

aliyyahchantika20@upi.edu¹, novyfitriawahyuni@upi.edu², sandysalim433@upi.edu³
tegararifai60@upi.edu⁴

ABSTRACT

The learning process must be made as interesting as possible so that students can easily follow the learning itself. Many innovations have been developed to create exciting learning methods. In this case, the current learning model or method is increasingly varied and has a diverse focus. This research aims to develop learning using direct practice methods and see how these methods improve students' understanding of the material. The qualitative research method, with interviews as the data collection instrument. The subjects of this research are students of the 2021 batch of Business Education Study Program at Universitas Pendidikan Indonesia. The research sample collected was 15 students. The interview results show the influence of direct learning practice on students' understanding of learning materials. From the results of this study, it can be seen that the hands-on learning method is considered a learning method that is fun and interesting and makes it easier for educators to deliver material. Therefore, this method is very effective in improving understanding in students.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 10 Aug 2022

Revised: 25 Sep 2022

Accepted: 21 Oct 2022

Available online: 17 Nov 2022

Publish: 2 Dec 2022

Keyword:

active learning; direct learning; innovation learning.

Open access

Curricula: Journal of Curriculum Development is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Proses pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar peserta didik dapat dengan mudah mengikuti pembelajaran itu sendiri. Banyak inovasi-inovasi yang dikembangkan guna menciptakan metode pembelajaran yang menarik. Dalam hal ini, model atau metode pembelajaran saat ini semakin bervariasi dan memiliki fokus yang beragam. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran menggunakan metode praktik langsung serta melihat keefektifitasan metode tersebut dalam meningkatkan pemahaman materi peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan wawancara sebagai instrumen pengumpulan data. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Angkatan 2021 Program Studi Pendidikan Bisnis di Universitas Pendidikan Indonesia. Sampel penelitian yang terkumpul adalah sebanyak 15 mahasiswa. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan praktik langsung terhadap pemahaman materi pembelajaran mahasiswa. Dari hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa metode pembelajaran praktik langsung dinilai sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, metode ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman pada peserta didik.

Kata Kunci: inovasi pembelajaran; pembelajaran aktif; praktik langsung.

How to cite (APA 7)

Chantika, A., Wahyuni, N. F., Alamsyah, S. S., & Rifai, T. (2022). Use of direct practice as an active learning innovation. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(2), 205-218.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright



2022, Aliyyah Chantika, Novy Fitria Wahyuni, Sandy Salim Alamsyah, Tegar Rifai.

This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

*Corresponding author: aliyyahchantika20@upi.edu

INTRODUCTION

Pembelajaran menjadi poin utama dari sebuah proses pencapaian tujuan pendidikan yang menciptakan adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Hal tersebut merupakan faktor utama yang akan menentukan suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil atau tidak. Pada hal ini, pendidik selaku pemegang peran pengendali lingkungan belajar perlu memperhatikan aspek-aspek yang akan mempengaruhi seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, dimulai dari pendekatan, strategi, hingga metode yang akan digunakan selama pembelajaran berlangsung. Dalam pendidikan pasti tidak akan terlepas dari pembelajaran dengan guru yang menjadi pendidik untuk menyampaikan materi dan memberikan bekal kepada peserta didik supaya dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam kehidupannya (Rapanta *et al.*, 2020; Tama *et al.*, 2018). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Gerstnet dalam Fitriani (2014) yang mengemukakan "*teacher as learners, who always improve and renew their knowledge*", yang artinya bahwa pada abad ke-21 ini guru harus dapat menciptakan suatu pembelajaran yang didalamnya memunculkan suasana belajar yang mandiri serta menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan dapat menarik peserta didik dalam belajar.

Dalam menghadapi pesatnya pendidikan di era global, semua pihak seperti pemerintah, masyarakat, pendidik dan tenaga pendidikan perlu berkontribusi untuk meningkatkan mutu pendidikan, serta perlu memiliki sumber daya pendidikan yang berkualitas dan profesional (Rizkita & Supriyanto, 2020). Di era modern saat ini, suasana pembelajaran telah disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta dapat berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pendidik harus bisa menerapkan model pembelajaran yang membuat suasana kelas menjadi menyenangkan (Müller & Mirdenberger, 2021; Royani *et al.*, 2018).

Dengan adanya teknologi, proses pembelajaran akan dapat terlaksana secara lebih efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Centron dalam Fitriani (2014), yang mengemukakan bahwa dalam proses belajar dengan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi akan membuat pembelajaran lebih cepat, hemat waktu, dan sesuai dengan kebutuhan dari para peserta didiknya. Pendidik perlu memiliki sebuah kompetensi yang mumpuni serta mengikuti berbagai perkembangan yang muncul dalam aspek penyajian materi kepada peserta didik, agar terjadinya suatu efektivitas pembelajaran yang ditandai dari adanya pemahaman atau penguasaan materi pada peserta didik, dalam kata lain terjadinya ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Berkenaan dengan hal itu, tentunya pendidik senantiasa perlu melakukan sebuah pemutakhiran dalam aspek metode yang digunakannya selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya dalam keadaan saat ini yang mengharuskan proses pembelajaran diadakan secara daring, hal tersebut sejalan dengan pendapat Zunidar (2019) yang berpandangan bahwa seorang pendidik perlu memiliki kompetensi yang kaya terkait metode serta strategi pembelajaran.

Dengan digunakannya media dalam suatu proses pembelajaran, hal ini dapat membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan positif terhadap peserta didik serta dapat memunculkan pengaruh psikologis berupa motivasi belajar. Hal ini diperkuat dari hasil penelitian Puspitasari *et al.* (2018), mengenai pemanfaatan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil dari penelitian tersebut mengemukakan bahwa dengan

digunakannya media pada suatu pembelajaran, hal tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar pada peserta didik dengan berdasar pada data sikap peserta didik yang diperoleh. Salah satu fungsi media pembelajaran yakni sebagai alternatif penyampaian pesan pembelajaran agar menjadi lebih konkret, sehingga hal tersebut dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar, hal ini sejalan dengan pendapat Karo (2018) yang mengemukakan bahwa media berperan sebagai alat atau sarana penyampai bahan serta pesan pelajaran dari guru kepada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik serta menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar.

Hasil belajar menurut Prayitno dalam Saputri (2018) adalah segala hal yang diperoleh serta dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Namun disisi lain, penggunaan metode *video conference* ternyata tidak selamanya dapat berjalan secara efektif dalam hal pencapaian tujuan pembelajaran, hal ini dilandasi oleh beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi. Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memungkinkan peserta didiknya untuk belajar lebih mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan secara optimal. Berdasarkan pendapat Robbins dalam Darmawan (2014), bahwa efektivitas dapat dilihat dari tingkat kepuasan terhadap suatu hal yang dicapai oleh seseorang, dimana dari efektivitas tersebut dapat mewujudkan tujuan-tujuan yang dicapai oleh seseorang.

Sebuah efektivitas bukan hanya dari produknya saja melainkan dapat dilihat dari persepsi seseorang. Adapun beberapa aspek dalam efektivitas belajar menurut Susilana & Riyana dalam Darmawan (2014), aspek-aspek tersebut diantaranya (1) meningkatkan pengetahuan; (2) meningkatkan keterampilan; (3) perubahan sikap; (4) perilaku; (5) kemampuan beradaptasi, (6) meningkatkan integrasi; (7) meningkatkan partisipasi; dan (8) meningkatkan interaksi kultural. Selain itu, menurut Shadiqien (2020), suatu pembelajaran juga dapat dikatakan efektif jika peserta didik mengalami perubahan perilaku dalam hal pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan praktik langsung sebagai inovasi pembelajaran terhadap pemahaman materi pada peserta didik.

LITERATURE REVIEW

Praktik Langsung Praktik Langsung

Metode pembelajaran merupakan bentuk penting dari strategi pembelajaran, dimana metode berfungsi sebagai cara atau alat dalam menyajikan, menguraikan, memberikan contoh serta Latihan guna mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Qowim, 2020). Berkaitan dengan hal tersebut, metode memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat bergantung pada penggunaan metode. Nuur (2018) memaparkan bahwa metode mengandung unsur-unsur berikut:

1. uraian tentang apa yang akan dipelajari;
2. diskusi dan pertukaran pikiran;
3. kegiatan-kegiatan yang menggunakan berbagai alat instruksional, laboratorium, dan lain-lain;

4. kegiatan-kegiatan dalam lingkungan sekitar sekolah seperti kunjungan, kerja lapangan, eksplorasi, dan penelitian;
5. kegiatan-kegiatan dengan menggunakan berbagai sumber belajar seperti buku perpustakaan, alat audio visual, dan lain-lain; dan
6. kegiatan kreatif seperti drama, seni rupa, musik, pekerjaan tangan dan sebagainya.

Berdasarkan unsur tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh pendidik dalam mengorganisasikan kelas atau dalam menyajikan bahan pelajaran. Metode praktik langsung sering disebut sebagai *drill method* atau metode langsung atau metode latihan. [Titin et al. \(2018\)](#) menjelaskan bahwa metode drill merupakan cara pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki peserta didik dengan alat bantu yang dapat menunjang proses pembelajaran. Drill adalah cara membelajarkan siswa untuk mengembangkan kemahiran dan keterampilan serta dapat mengembangkan sikap dan kebiasaan. Maka dari itu, metode praktik langsung adalah metode yang langsung menggunakan bahasa secara intensif dalam komunikasi. Tujuannya yaitu penggunaan bahasa secara lisan agar dapat berkomunikasi dengan mitra tutur secara baik. Metode ini mempunyai ciri khas yaitu latihan yang berulang-ulang terhadap materi yang dipelajari. Latihan atau berlatih merupakan proses belajar dan membiasakan diri agar mampu melakukan sesuatu.

Pembelajaran Aktif

Prince dalam [Robertson \(2018\)](#) mengungkapkan bahwa pembelajaran aktif merupakan segala jenis metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajarannya, sehingga membutuhkan suatu kegiatan yang bermakna dan menuntut peserta didik untuk berpikir mengenai apa yang mereka lakukan agar dapat berkontribusi didalam kelas. Dari hasil pertanyaan yang muncul, peserta didik dapat mendiskusikan pemikirannya secara langsung di kelas. Pendekatan dari pembelajaran aktif menuntut peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal ([Moşteanu, 2021](#); [Syaparuddin et al., 2020](#)). Pembelajaran aktif atau yang diistilahkan oleh Candy et al. dalam bukunya yang berjudul "*Developing Lifelong Learners Through Undergraduate Education*" sebagai pembelajaran orang dewasa, yaitu pembelajaran yang sengaja didesain agar peserta didik dapat secara aktif dan bertanggung jawab atas apa yang dipelajarinya. Pembelajaran di sini tidak lagi menempatkan peserta didik sebagai objek pembelajaran, sebagaimana yang selama ini terjadi, namun peserta didik diposisikan sebagai subjek pembelajaran yang memiliki tanggung jawab sendiri dalam keberhasilan proses pembelajarannya. Sistem ini tidak lagi memosisikan pendidik sebagai pusat (*teacher-centred*), akan tetapi peserta didik harus mampu mengembangkan pembelajarannya sendiri (*self directed learning*). Pengujian seberapa besar peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran juga dilakukan oleh peserta didik sendiri. Maka dapat digambarkan secara umum peserta didik sebagai peserta didik merupakan "arsitek" pendidikannya sendiri yang bertanggung jawab terhadap isi dan struktur kurikulum ([Allen et al., 2020](#); [Milles et al., 2019](#)).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [Sinaga et al. \(2017\)](#) bahwa rata-rata pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran langsung masuk kedalam kualifikasi gain lebih besar daripada rata-rata pemahaman konsep melalui pembelajaran konvensional yang ada pada kualifikasi sedang. Pada penerapan model pembelajaran langsung, pendidik bertanggung jawab dalam mengidentifikasi tujuan pembelajaran, struktur materi, dan keterampilan dasar yang akan dibahas selama satu semester kedepan. Pendidik akan menggambarkannya melalui permodelan/demonstrasi, lalu memberikan kesempatan untuk peserta didik agar dapat berlatih menerapkan konsep/keterampilan yang telah dipelajari, dan pendidik akan memberikan umpan balik untuk membangun interaksi secara aktif.

Dalam penerapan model pembelajaran langsung, peserta didik akan memiliki kesempatan untuk mengamati secara selektif, mengingat, dan dapat meniru keterampilan yang telah dicontohkan oleh pendidik. Maka dari itu, dalam penerapan model pembelajaran langsung menggunakan pendekatan secara deklaratif yang menitikberatkan pada proses belajar konsep dan keterampilan motorik agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih terstruktur.

Menurut [Arianti \(2019\)](#) guru berperan sebagai motivator yang akan menumbuhkan motivasi belajar siswa agar pembelajaran siswa dapat dilakukan secara efektif. Pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini menjadi tuntutan bagi pendidik untuk memiliki kreativitas yang tinggi guna mengembangkan kelas yang efektif. Pembelajaran langsung dapat diterapkan oleh guru untuk memastikan bahwa semua peserta didik dapat memahami materi yang telah disampaikan ([Daouk et al., 2016](#); [Moro et al., 2021](#)).

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam mengembangkan pembelajaran aktif, yaitu (1) Peserta didik bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri; (2) Peserta didik menentukan sumber pembelajaran dan cara mencarinya; (3) Peserta didik mampu memecahkan masalah; dan (4) Peserta didik mampu mengevaluasi hasil belajar. Sinergi keempat prinsip tersebut diharapkan akan mampu mengembangkan ketrampilan pembelajaran seumur hidup bagi peserta didik (lifelong learning skills).

Berdasarkan keempat prinsip di atas jelas bahwa peran dari seorang pendidik dalam sistem pembelajaran aktif minimal. Pendidik dalam sistem ini hanya bertugas sebagai nara sumber ataupun fasilitator. Pendidik tidak lagi bertugas sebagai hakim yang memiliki otoritas untuk menentukan benar atau salahnya peserta didik dalam proses pembelajarannya. Dalam proses pembelajaran, pendidik tidak hanya menyampaikan materi saja, namun juga mentransfer nilai-nilai moral dalam kehidupan ([Zunidar, 2019](#); [Öhman & Östman, 2019](#)).

Pemahaman Materi Pada Siswa

Menurut Bloom Benyamin dalam [Aspar \(2020\)](#), bahwa pengertian dari pemahaman berkaitan dengan tujuan, tingkah laku dan tanggapan yang dimana seseorang mencerminkan suatu pemahaman pada sebuah pesan atau informasi. Adapun berdasarkan [Kusmawati & Ginanjar \(2016\)](#), bahwa peserta didik dapat dikatakan memahami suatu materi apabila mereka mampu menjelaskan konsep tersebut dengan kata-katanya sendiri dan dapat menghubungkan dengan konsep yang lainnya. [Nasution dan Surya \(2017\)](#) menyebutkan bahwa metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dari guru akan membuat peserta

didik merasa bosan dan mengantuk. Hal ini juga berdampak pada peserta didik yang pasif saat pembelajaran di kelas berlangsung (Sapilin *et al.*, 2019). Maka dari itu, peserta didik harus dapat memperhatikan dan berkonsentrasi dalam proses pembelajaran agar dapat memahami materi dengan baik. Dalam pembelajaran teori, proses keaktifan peserta didik dan antusias yang dimiliki dapat meningkatkan pemahaman dalam menangkap materi yang telah diberikan pendidik (Aspar, 2020). Selain itu, unsur yang dapat menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran adalah pemahaman materi yang telah dipelajari oleh siswa itu sendiri.

Menurut Anderson & Krathwohl dalam Rahmat *et al.*, (2018), siswa dapat dikatakan memahami suatu materi jika memenuhi tujuh indikator, yaitu (1) *Interpreting*, yaitu kemampuan dalam menguraikan materi dengan kata-kata sendiri; (2) *exemplifying*, yaitu mampu memberikan contoh dari materi yang telah dipelajarinya; (3) *classifying*, yaitu dapat mengkategorikan materi yang telah dipelajarinya; (4) *summarizing*, yaitu dapat menulis kesimpulan dari sebuah materi; (5) *inferring*, yaitu dapat menemukan sebuah bentuk dari sejumlah contoh-contoh yang serupa; (6) *comparing*, yaitu mampu membandingkan sebuah materi yang dipelajarinya; dan (7) *explaining*, yaitu kemampuan dalam mengkonstruksi model sebab akibat dari suatu sistem. Ketujuh indikator ini menjadi tolak ukur dalam pemahaman siswa terhadap satu materi yang telah dipelajarinya.

Dengan terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan penyampaian materi yang mudah dipahami, hal tersebut dapat membuat pembelajaran yang lebih efektif, sehingga dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pendidikan. Karena suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila terdapat keberhasilan yang diperoleh peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Hal itu pun sesuai dengan pendapat dari Sarinengsih *et al.* (2018), bahwa dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat membuat pemahaman terhadap suatu materi menjadi lebih bermakna, hal itu karena peserta didik telah mengalami secara langsung konsep-konsep yang dipelajarinya. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, maka dari itu pemahaman materi pada siswa dilihat dari bagaimana siswa tersebut dapat meringkas, menjelaskan kembali, dan dapat membandingkan suatu konsep secara mandiri, dengan proses pembelajaran yang baik yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan pemahaman materi pada siswa.

Inovasi Pendidikan

Inovasi secara etimologis berasal dari Bahasa Latin , yaitu *innovation*, yang memiliki arti pembaruan atau perubahan. Kata kerja *innovo* berarti memperbaiki atau mengubah. Inovasi adalah perubahan baru untuk perbaikan, berbeda dari perubahan sebelumnya, atau perubahan sebelumnya yang disengaja dan direncanakan. Menurut Ansori & Sari (2020) inovasi Pendidikan merupakan ide, barang, metode yang diamati dan dirasakan sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang maupun sekelompok orang guna mencapai tujuan dalam Pendidikan atau dalam memecahkan permasalahan-permasalahan Pendidikan. Jadi dapat disimpulkan inovasi pendidikan adalah suatu perubahan terbaru dalam bidang pendidikan untuk mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri.

Syaefuddin dalam bukunya yang berjudul "*Inovasi Pendidikan*" mengungkapkan bahwa inovasi pendidikan merupakan suatu perubahan yang berbeda dari hal sebelum-sebelumnya

sehingga menciptakan sesuatu yang baru untuk meningkatkan kemampuan dalam mencapai suatu tujuan tertentu yang ada di pendidikan. Inovasi adalah ide, praktik, atau artefak yang dianggap sesuatu yang baru dalam perubahan suatu bentuk (Yun *et al.*, 2020). Perubahan ini menjadi tanggapan dari situasi yang memerlukan proses kreatif untuk menghasilkan suatu penemuan. Namun tidak semua pembaharuan masuk ke dalam kategori inovasi, karena ada beberapa kalangan yang sudah mengetahui lebih dahulu terkait inovasi tersebut. Untuk memperbaiki aspek-aspek yang ada, maka perlu inovasi pendidikan dalam praktiknya. Inovasi pendidikan memiliki tujuan untuk memecahkan masalah dengan berbagai metode dengan menghasilkan suatu ide atau metode yang baru dan *discovery* (mengubah praktik lama) untuk mencapai tujuan pendidikan (Ansori & Sari, 2020).

Inovasi pendidikan sangat penting karena pendidikan menjadi peran utama dalam menciptakan masa depan yang berkelanjutan, sehingga dapat dijadikan sebagai instrumen perubahan yang diperlukan dan bernilai positif (Leal *et al.*, 2019; Serdyukov, 2017). Menurut Syafaruddin dalam (Kadi & Awwaliyah, 2017), inovasi memerlukan manajemen yang dapat dijadikan sebagai acuan dengan melalui tahap perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan evaluasi tujuan yang sudah tercapai dan belum tercapai hingga saat ini.

Ciri-Ciri Inovasi

1. Memiliki kekhasan/khusus
Suatu inovasi akan memiliki ciri yang khas dalam arti ide, program, tatanan, sistem, termasuk kemungkinan hasil yang diharapkan.
2. Memiliki ciri atau unsur kebaruan
Suatu inovasi harus memiliki karakteristik sebagai buah karya dan buah pikir yang memiliki kadar orisinalitas dan kebaruan.
3. Program inovasi dilaksanakan melalui program yang terencana
Suatu inovasi akan dilakukan melalui suatu proses yang tidak tergesa-gesa, namun kegiatan inovasi dipersiapkan secara matang dengan program yang jelas dan direncanakan terlebih dahulu.
4. Inovasi yang digulirkan memiliki tujuan
Inovasi yang dilakukan harus memiliki apa yang ingin dicapai, termasuk arah dan strategi yang bagaimana untuk mencapai tujuan tersebut dicapai dari sistem inovasi yang dilakukan.

Karakteristik Inovasi yang Mempengaruhi Derajat Inovasi

Menurut Rogers dalam Sholahuddin *et al.* (2017), karakteristik dari suatu inovasi dapat berpengaruh terhadap individu dan konsumen sesuai dengan tingkat adopsi atau *rate of adoption*. Adapun 5 karakteristik inovasi menurut Rogers, diantaranya:

1. Adanya keuntungan relatif
Sejauh mana suatu inovasi yang diperkenalkan memberi manfaat dan keuntungan bagi perorangan atau masyarakat yang akan mengadopsinya.

2. Memiliki kekompakan dan kesepahaman
Sejauh mana suatu inovasi bisa sejalan dan kompak dengan sistem nilai yang ada, ataupun sejalan dengan pengalaman masa lalu masyarakat yang akan mengadopsinya.
3. Memiliki derajat kompleksitas
Sejauh mana derajat kompleksitas, kesukaran, dan kerumitan suatu produk inovasi dirasakan oleh masyarakat.
4. Dapat dicobakan (*trialability*)
Sejauh mana suatu inovasi dapat diujicobakan keandalan dan manfaatnya. Suatu hasil inovasi dapat dengan mudah diadopsi, manakala hal tersebut dapat dengan dilihat dan diujicobakan melalui pengalaman lapangan.
5. Dapat diamati (*observability*)
Sampai sejauh mana suatu hasil inovasi dapat diamati. Semakin mudah suatu hasil inovasi diamati, maka akan semakin tinggi peluang hasil inovasi dapat diadopsi.

Misalnya pada saat dilakukan penggabungan sekolah (*school merger*), khususnya di SD dalam upaya meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan pendidikan. Institusi akademik berada pada posisi yang unik untuk menyediakan pengetahuan yang dibutuhkan oleh peserta didik. Maka dari itu perlu menanamkan keterampilan kreatif di dalamnya yang mengarah pada program inovasi pendidikan yang akan diterapkan (Chandra *et al.*, 2020).

METHODS

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono dalam bukunya yang berjudul "*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". pendekatan kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu kondisi objek secara alamiah yang mana peneliti memiliki posisi untuk menjadi instrumen kuncinya. Maka dari itu, menurut Notoatmodjo dalam bukunya yang berjudul "*Metodologi Penelitian*" peneliti diwajibkan untuk memiliki bekal teori dan wawasan yang luas agar bisa bertanya, menganalisis, dan mengonstruksi objek penelitian agar lebih jelas. Teknik pada pengumpulan/pengambilan data kualitatif biasanya bersifat tentatif karena disesuaikan dengan konteks permasalahan yang akan diteliti dan data yang akan diperoleh.

Penelitian ini menggunakan metode wawancara dan observasi. Peneliti akan mencoba untuk mendeskripsikan mengenai efektivitas praktik langsung terhadap pemahaman peserta didik. Wawancara dilakukan pada 15 sampel partisipan yang berasal dari Program Studi Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pendidikan Indonesia. Untuk observasi telah dilakukan oleh peneliti di kelas mata kuliah Strategi UMKM dan Kewirausahaan dalam rentang waktu bulan September sampai Desember 2022

RESULT AND DISCUSSION

Efektivitas berfokus pada hasil program yang dinilai efektif dalam memenuhi indikator tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Tingkat efektivitas dapat ditentukan oleh integrasi antara sasaran kegiatan dengan standar proses kegiatan secara menyeluruh, serta kemampuan kegiatan dalam beradaptasi terhadap lingkungan sekitar (Talkah, 2021). Dengan itu, proses pembelajaran yang efektif dapat tercapai apabila beberapa indikator seperti sesuai dengan sikap kemauan anak terhadap belajar, kesiapan pada personal peserta didik dan pendidik terhadap pembelajaran sesuai dengan suatu mutu materi yang akan disampaikan.

Efektif atau tidaknya pembelajaran bisa dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respons siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan materi tiap siswa. Efektivitas pembelajaran yaitu perilaku guru saat mengajar yang bisa menghadirkan pengalaman baru melalui pendekatan dan strategi tertentu agar tercapai suatu tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran bisa diukur menggunakan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai belajar dan atau jumlah biaya pembelajaran dan atau sumber-sumber belajar yang digunakan.

Efektif atau tidaknya suatu proses pembelajaran, dapat dilihat dari respons siswa terhadap pembelajaran serta penguasaan materi tiap-tiap siswa, hal ini dapat diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai dalam pembelajaran, jumlah biaya, serta sumber-sumber belajar yang digunakan (Yulianto & Nugraheni, 2021). Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif menjadi proses perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dari hasil pembelajaran, hasil pengalaman dan dari lingkungannya. Dalam inovasi pembelajaran aktif, penggunaan kuis interaktif dapat menjadi metode yang efektif dalam proses pembelajaran *video conference* (Gumelar et al., 2021).

Hasil wawancara dari pengalaman narasumber selama mengikuti mata kuliah Strategi UMKM dan Kewirausahaan dalam rentang waktu September sampai Desember 2022, menyatakan bahwa pembelajaran praktik langsung dapat memberikan pemahaman yang lebih cepat dan mampu mengolah pemahaman dengan baik. Peserta didik bisa lebih mudah dalam memahami materi yang telah dipaparkan oleh pendidik. Dalam hal ini, diasumsikan pendidik telah memenuhi seluruh unsur-unsur inovasi yang ada di dalam pendidikan, di antaranya:

1. Esensi inovasi itu sendiri

Ada tiga hal yang berkaitan erat dengan esensi inovasi, yaitu, teknologi, informasi dan pertimbangan ketidakpastian, dan re-inovasi. Di sini pendidik telah mampu mengolaborasi ketiganya, dengan melakukan suatu inovasi melalui praktik langsung untuk meningkatkan pembelajaran aktif di kelas.

2. Saluran komunikasi

Komunikasi merupakan suatu proses di mana partisipasi berbagi informasi untuk mencapai pengertian satu sama lain. Dalam suatu kelas yang mempertemukan antara peserta didik dan pendidik, komunikasi menjadi sangat penting. Saat menyampaikan materi, pendidik pasti akan memilih teknik yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi dengan cepat.

3. Faktor waktu dan proses pengambilan keputusan

Waktu menjadi hal yang penting dalam proses difusi inovasi. Berikut adalah tahapan dari model proses keputusan inovasi yang dapat dilakukan oleh praktisi pendidikan hingga peserta didik, yaitu:

a. Tahapan Pengetahuan (*Knowledge*)

Mulai dari tumbuhnya inovasi dari mengamati adanya suatu permasalahan di lingkungan sekitarnya, sehingga akan memunculkan inovasi baru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tahapan ini berkaitan dengan metode pembelajaran baru yang efektif untuk diterapkan, sehingga dapat memecahkan masalah.

b. Tahapan Bujukan (*Persuasion*)

Tahap dimana seseorang dapat meningkatkan focus terhadap diri sendiri untuk mencari berbagai informasi yang berkaitan dengan inovasi tersebut. Hal ini berkaitan dengan pendidik yang memetakan berbagai strategi yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran praktik langsung.

c. Tahap Pengambilan Keputusan (*Decision Making*)

Pada tahap pengambilan keputusan berkaitan dengan seseorang untuk menerima atau menolak inovasi yang baru. Pembelajaran praktik langsung akan mendapatkan penerimaan dan penolakan berdasarkan keefektifan setelah inovasi ini diterapkan.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah mendapatkan keputusan untuk menerapkan pembelajaran secara langsung, dapat diimplementasikan dalam pembelajaran dan efektif dalam penerapannya sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi.

4. Sistem sosial

Sistem sosial merupakan berbagai unit yang saling berhubungan satu sama lain dalam tatatan masyarakat untuk mencari tujuan yang diharapkan. Dalam sistem sosial berkaitan dengan semua interaksi yang terjadi untuk penerapan inovasi yang baru melalui pembelajaran praktik langsung.

Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik telah mencakup semua ciri-ciri inovasi, baik dari segi kekhasan sampai dengan kaitannya antara inovasi, proses difusi, dan komunikasi. Di mana inovasi ini dapat disebarluaskan melalui proses difusi menggunakan saluran komunikasi. Terlebih dengan kemajuan teknologi saat ini, proses komunikasi dan penyebaran informasi semakin mudah.

Untuk karakteristik inovasi pendidik masuk ke dalam kategori *observability*. Di mana model pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dapat diamati oleh pendidik lainnya untuk dijadikan sebagai referensi dan percontohan saat mengajar di kelas, sehingga pendidik lainnya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang baru. Menurut Coll dalam Lobo (2017) dorongan dari seluruh inovasi menjadi hak istimewa seseorang konstruktivis, pembelajaran aktif akan mengalihkan tanggung jawab belajar peserta didik, sehingga

memaksa mereka untuk keluar dari model konsumeris atau hanya ingin mendapatkan materi dari pendidik

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran praktik langsung memiliki keterkaitan terhadap tingkat pemahaman peserta didik Pendidikan Bisnis Universitas Pendidikan Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara peserta didik yang diajar oleh pendidik yang menyajikan pembelajaran praktik langsung. Oleh karena itu untuk mengoptimalkan dan menunjang pembelajaran hendaknya dapat dikombinasikan dengan penggunaan praktik langsung sebagai alternatif dalam meningkatkan pemahaman materi khususnya pada peserta didik. Selain itu, dengan digunakannya praktik langsung selama pembelajaran berlangsung hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan. Praktik langsung dapat diterapkan dalam setiap mata pelajaran serta penggunaannya tidak hanya dapat diterapkan pada peserta didik saja, melainkan dapat diterapkan pada jenjang pendidikan lainnya. Penelitian ini jauh dari kata sempurna, sehingga dibutuhkan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan praktik langsung pada jenjang pendidikan yang lainnya.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini.

REFERENCES

- Allen, S. J., Rosch, D. M., & Riggio, R. E. (2022). Advancing leadership education and development: integrating adult learning theory. *Journal of Management Education*, 46(2), 252-283.
- Ansori, A., & Sari, A. F. (2020). Inovasi pendidikan di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara*, 1(2), 133-148.
- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Aspar, F. (2020). Hubungan pemahaman materi terhadap kemampuan praktik mata kuliah korosi dan teknik pelapisan mahasiswa pendidikan teknik mesin angkatan 2016. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 7(1), 45-54.
- Chandra, P., Tomitsch, M., & Large, M. (2020). Innovation education programs: a review of definitions, pedagogy, frameworks and evaluation measures. *European Journal of Innovation Management*, 24(4), 1268-1291.
- Daouk, Z., Bahous, R., & Bacha, N. N. (2016). Perceptions on the effectiveness of active learning strategies. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 8(3), 360-375.
- Darmawan, D. (2014). Efektifitas penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) model tutorial terhadap motivasi serta hasil belajar peserta didik pada materi pelajaran ilmu

- pengetahuan alam pokok bahasan sistem pernapasan manusia. *Edutech*, 1(3), 386–399.
- Fitriani, A. D. (2014). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran geometri untuk meningkatkan kemampuan komunikasi calon guru sekolah dasar. *Edutech*, 13(2), 236-245.
- Gumelar, M. R. M., Dwiyantri, G. P., & Hadiapurwa, A. (2021). Efektivitas penggunaan kuis interaktif berbasis video conference terhadap pemahaman materi pada mahasiswa. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 166–177.
- Joseph Lobo, G. (2017). Active learning interventions and student perceptions. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 9(3), 465–473.
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi pendidikan: upaya penyelesaian problematika pendidikan di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2), 144–155.
- Karo, I. & R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom*, 7(1), 91–96.
- Kusmawati, L., & Ginanjar S, G. (2016). Peningkatan kemampuan pemahaman konsep perkalian melalui pendekatan pembelajaran konstruktivisme pembelajaran matematika di kelas 3 SDN Cibaduyut 4. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 262–271.
- Leal F., W., Shiel, C., Paço, A., Mifsud, M., Ávila, L. V., Brandli, L. L., ... & Caeiro, S. (2019). Sustainable development goals and sustainability teaching at universities: falling behind or getting ahead of the pack?. *Journal of Cleaner Production*, 232, 285-294.
- Milles, L. S., Hitzblech, T., Drees, S., Wurl, W., Arends, P., & Peters, H. (2019). Student engagement in medical education: a mixed-method study on medical students as module co-directors in curriculum development. *Medical teacher*, 41(10), 1143-1150.
- Moro, C., Phelps, C., Redmond, P., & Stromberga, Z. (2021). HoloLens and mobile augmented reality in medical and health science education: a randomised controlled trial. *British Journal of Educational Technology*, 52(2), 680-694.
- Moşteanu, N. R. (2021). Teaching and learning techniques for the online environment: how to maintain students' attention and achieve learning outcomes in a virtual environment using new technology. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 4(4), 278-290.
- Müller, C., & Mildemberger, T. (2021). Facilitating flexible learning by replacing classroom time with an online learning environment: a systematic review of blended learning in higher education. *Educational Research Review*, 34, 100394.
- Nasution, N. R., & Surya, E. (2017). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah (Problem-based Learning) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. *Jurnal Mahasiswa PPS*, 1(1), 98-102.
- Nuur, K. N. (2018). Resource based learning dalam pembelajaran bahasa Arab. *Diwan: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 3, 33-43.

- Öhman, J., & Östman, L. (2019). Different teaching traditions in environmental and sustainability education. *Sustainable Development Teaching: Ethical and political challenges*, 1, 70-82.
- Puspitasari, P., Sari, P., Putri, J., & Wuryani, W. (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa IKIP Siliwangi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 227-232.
- Qowim, A. N. (2020). Metode pendidikan Islam perspektif Al-Qur'an. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 35-58.
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, S., & Rasto, R. (2018). Meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui Teams Games Tournament (TGT): meta analisis. *Jurnal Manajerial*, 17(2), 239.
- Rapanta, C., Botturi, L., Goodyear, P., Guàrdia, L., & Koole, M. (2020). Online university teaching during and after the COVID-19 crisis: refocusing teacher presence and learning activity. *Postdigital science and education*, 2, 923-945.
- Rizkita, K., & Supriyanto, A. (2020). Komparasi kepemimpinan pendidikan di Indonesia dan Malaysia dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 8(2), 155-164.
- Robertson, L. (2018). Toward an epistemology of active learning in higher education and its promise. *Active Learning Strategies in Higher Education*, 1, 17-44.
- Royani, I., Mirawati, B., & Jannah, H. (2018). Pengaruh model pembelajaran langsung berbasis praktikum terhadap keterampilan proses sains dan kemampuan berpikir kritis siswa. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 6(2), 46.
- Sapilin, S., Adisantoso, P., & Taufik, M. (2019). Peningkatan pemahaman konsep peserta didik dengan model discovery learning pada materi fungsi invers. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 285-296.
- Saputri, R. & P. (2018). Penerapan multimedia interaktif dilengkapi quiz creator untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar KKPI siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(1), 81-88.
- Sarinengsih, S. S., L, E. N., & Pranata, O. H. (2018). Peningkatan pemahaman konsep materi simetri lipat melalui penerapan model pembelajaran learning cycle 5E. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 9-20.
- Serdyukov, P. (2017). Innovation in education: what works, what doesn't, and what to do about it?. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 10(1), 4-33.
- Shadiqien, S. (2020). Efektivitas komunikasi virtual pembelajaran daring dalam masa PSBB (studi kasus pembelajaran jarak jauh produktif siswa SMK Negeri 2 Banjarmasin). *Jurnal Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 11-21.
- Sholahuddin, S., Setyawan, A. A., & Trisnawati, R. (2017). Pengaruh karakteristik inovasi terhadap niat mengadopsi solopos epaper. *Prosiding Seminar Nasional Riset Manajemen dan Bisnis 2017*, 1, 63-84.

- Sinaga, E. K., Siregar, S., & Lubis, A. (2017). Pengaruh pembelajaran langsung terhadap pemahaman konsep matriks dan sikap ilmiah mahasiswa pendidikan teknik bangunan. *Educational Building, 3*(2), 17–26.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar PKn peserta didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1*(1), 30–41.
- Talkah, T. (2021). Efektivitas pembelajaran menyenangkan dengan aplikasi Quizizz di tengah pandemi COVID-19. *Attaqwa : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 7*(1), 26–33.
- Tama, A. M., Rinaldi, A., & Andriani, S. (2018). Pemahaman konsep peserta didik dengan menggunakan Graded Response Models (GRM). *Desimal: Jurnal Matematika, 1*(1), 91–99.
- Titin, T., Tayeb, T., Nur, F., Angriani, A. D., & Majid, A. F. (2021). Sosialisasi penerapan metode drill berbantuan smart mathematics module dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. *Khidmah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 1*(2), 64–77.
- Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektivitas pembelajaran daring dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 1*(1), 33–42.
- Yun, J. J., Zhao, X., Jung, K., & Yigitcanlar, T. (2020). The culture for open innovation dynamics. *Sustainability, 12*(12), 5076.
- Zunidar. (2019). Peran guru dalam inovasi pembelajaran. *Nishamiyah, 9*(2), 41–56.