PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *LEARN ON DELIVERY* (LEADER) SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN ALTERNATIF DAN INOVATIF UNTUK PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SMA

The Development of LEARN ON DELIVERY (LEADER) as Alternative and Innovative Biology Learning Model in Senior High School

Yusuf Tomy Harsoyo, Endik Deni Nugroho, Aidil Adhani*
Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Borneo Tarakan
Jl. Amal Lama No.1, Tarakan, Kalimantan Utara, Indonesia
*email: adhani89@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *Learning on Delivery* (LEADER) secara tepat dan benar, mengetahui kelayakan model dan untuk mengetahui efektivitas model berdasarkan validasi ahli, tanggapan guru dan siswa, serta implementasi uji. Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R & D) ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry. Tahapan model terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli model pembelajaran adalah 72,2% dengan kategori cukup valid. Analisis dari seorang ahli pembelajaran diperoleh 78,9% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba di sekolah diperoleh skor 29 dengan kategori rendah. Secara keseluruhan, skor validasi yang diperoleh adalah 81,5 yang bisa masuk kategori layak.

Kata kunci: pengembangan model pembelajaran, model *leader on delivery*, alternatif dan inovatif.

Abstract. *The study aimed to find out how to develop Learn on Delivery learning model (LEADER) appropriately and correctly, to know the feasibility of the model and to know the effectiveness of the model based on expert validation, teacher and student responses, and also the implementation test. This study was Research and Development (R&D) which refers to ADDIE developed by Dick & Carry. The model stages consisted of Analysis, Design, Develop, Implementation and Evaluation. The result showed that the validation from learning model expert score was 72.2% with a quite valid category. Analysis from a learning expert obtained 78.9% with a very valid category. The results of the trial in the school obtained gain a score of 29 with a low category. Overall, the validation score obtained 81,5 that can be the category of decent.*

Keywords*: development of learning model, learn on delivery, alternative and innovative*

PENDAHULUAN

Proses yang terjadi ketika belajar adalah perpindahan atau pertukaran informasi antara peserta didik dan pengajar atau guru. Pembelajaran dapat dipahami dengan berbagai cara, intinya pembelajaran merupakan gaya penyampaian terhadap kebutuhan siswa atau peserta didik pada proses pembelajaran di kelas atau di manapun pembelajaran itu terjadi (Huda, 2014).

Diterbitkan oleh Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Lambung Mangkurat
pISSN: 2086-7328, eISSN: 2550-0716. Terindeks di SINTA(Peringkat 4), IPI, IOS, Google Scholar, MORAREF, BASE, Research Bib, SIS, TEI, ROAD dan Garuda.

Received : 22-01-2019, *Accepted* : 28-02-2019, *Published* : 14-05-2019

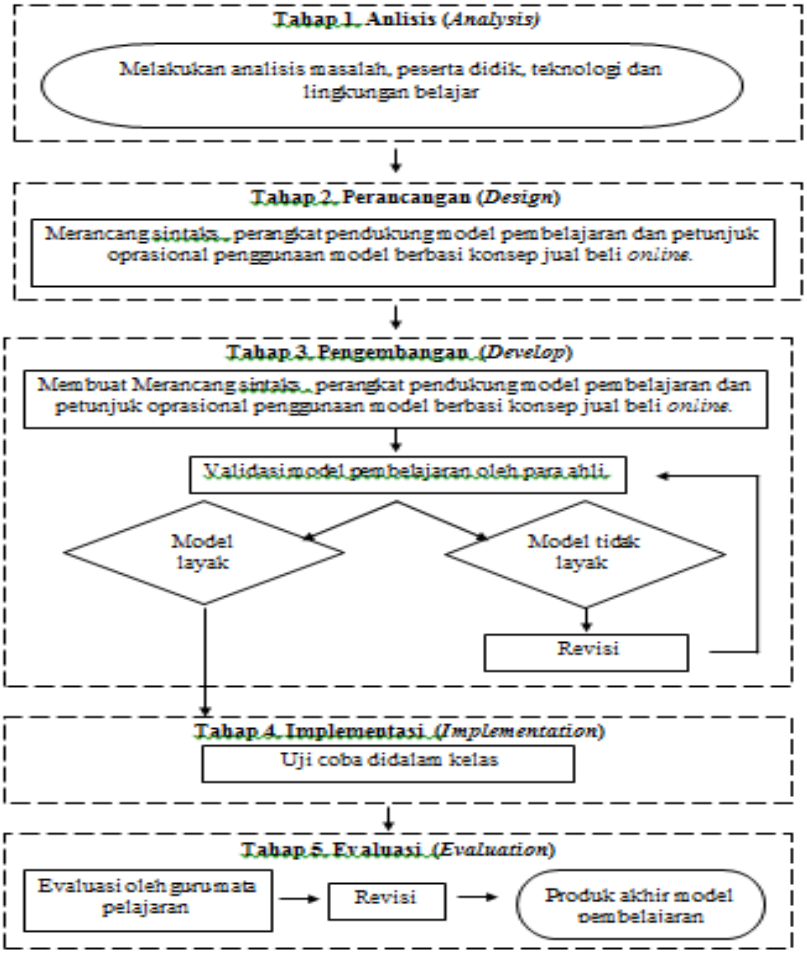
Fakta di lapangan bahwa, konsep pembelajaran saat ini belum seutuhunya optimal dan belum memenuhi kebutuhan belajar siswa. Di sisi lain, penerapan Kurikulum 2013 yang mengharuskan guru menjadi menjadi fasilitator pembelajaran membuat guru harus bekerja keras dan memikirkan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa Sofan (2013) dan Aqib (2013). K13 juga difokuskan pada proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi dalam proses pembelajaran (Priyayi, Sajidan, & Prayitno, 2014). Kemudian, adaptasi antara konsep pembelajaran yang diimplementasi juga merupakan bagian yang mesti ditelisik sehingga guru perlu mengadopsi konsep pembelajaran yang tepat, efektif (Hanifah *et al*., 2013), kreatif, dan inovatif (Daryanto, 2009) serta siswa mampu menumbuhkembangkan keterampilan berpikir kritis mereka (Purwati, R., Hobri., & Fatahillah, 2016; Saefudin, 2012; Sunaryo, 2013) dan (Fatmawati, Mardiyana, Triyanto, 2014).

Sehubungan dengan hal di atas, (Hamdani, 2011) berpandangan kurangnya Inovasi guru dalam pembelajaran menjadi salah satu hal yang menyebabkan kurang maksimalnya guru menjalankan fungsinya sebagai fasilitator dalam pembelajaran sehingga butuh penyegaran dan pembaharuan dalam proses pembelajaran agar memotvasi (Uno, 2009) mereka dalam memahami materi. Hasil pengamatan langsung yang dilakukan terus-menerus selama tiga bulan di SMA Negeri 1 Tanjung Palas menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya membelajarkan siswa secara optimal dan cenderung hanya menyajikan pembelajaran yang bersifat klasikal dan pembelajaran langsung yang monoton kepada siswa. Hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi mudah bosan dalam melakukan proses pembelajaran karena pembelajaran yang dilakukan cenderung konvensional, sedangkan pembelajaran masa kini lebih condong ke arah konstruktivistik.

Permasalahan akan begitu jelas jika melihat hasil belajar siswa pada Ulangan Tengah Semester (UTS) semester ganjil dengan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Rata-rata nilai UTS untuk kelas XI MIA 1 adalah 50,96, kelas XI MIA 2 adalah 49,16 dan kelas XI MIA 3 adalah 66,6. Rata-rata ini dihitung dari 25 orang siswa disetiap kelasnya. Nilai hasil UTS ini menunjukkan secara jelas bahwa nilai yang diperoleh belum mencapai KKM pada kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Palas yaitu 76. Artinya, hasil ini menunjukkan perlunya guru menumbuhkan motivasi dalam diri siswa dan mendesain suatu konsep pembelajaran yang kreatif dalam mendukung potensi masing-masing siswa (Fauzi & Dwiastuti, 2011; Insyasiska, Zubaidah, & Susilo, 2015; Kurnia, Ruskan, & Ibrahim, 2014; Shihusa & Keraro, 2009; Yuniastuti, 2013).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka penulis berinisiatif melakukan inovasi pembelajaran dengan melakukan pengembangan model pembelajaran bernama *Learn on Delivery* (LEADER). Proses penegmbangan dan penerapan model pembelajaran yang kreatif merupakan alternatif cara mengakomodir kebutuhan belajar siswa agar memudahkan dalam meningkatkan secara perlahan keterampilan berpikri kritis (Purwati, Hobri, & Fatahillah, 2016; Sunaryo, 2013) dan proses pencapaian akademik (Rusman, 2013). Model pembelajaran tersebut mengacu pada konsep jual beli *online* yang sudah tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari serta telah menjadi kebutuhan masyarakat seiring dengan perkembangan zaman. Konsep tersebut digunakan karena jual beli *online* sudah sangat melekat pada kehidupan sebagian masyarakat Indonesia pada berbagai tingkatan usia dan mencakup bermacam-macam aspek kebutuhan. Hal tersebut terlihat dari hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa dan masyarakat bahwa mereka mengetahui apa itu jual beli *online* dan semuanya pernah melakukan transaksi jual beli *online* bahkan kebanyakan dari mereka sudah sering melakukan

hal tersebut. Dari sepuluh orang responden yang diwawancarai, keseluruhan responden mengetahui apa itu jual beli *online*, sembilan di antaranya bergaul di sekitar para pelaku jual beli *online*, dan delapan di antaranya pernah melakukan transaksi jual beli *online* serta menjadi pelaku jual beli *online.* Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah membuat Model *Learn on Delivery* (LEADER) menjadi model yang valid dan praktis serta meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Biologi di SMA.



Gambar1. Alur pengembangan model Pembelajaran *Learn on Delivery* (LEADER) (Adptasi model pengembangan ADDIE)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah adaptasi dari model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Analisis (*Analysis)*, Perencanaan (*Design),* Pengembangan *(Develop),* Implementasi (*Implement)* dan Evaluasi (*Evaluation)* (Mulyatiningsih, 2013). Namun, pada tahap evaluasi tidak dilakukan evaluasi secara sumatif, hanya dibatasi pada evaluasi formatif saja sesuai dengan batasan penelitian ini. Hasil rancangan model yang telah layak diujicobakan kepada siswa dalam proses

pembelajaran yang kemudian diambil data *pretest* dan *posttest* dari hasil pembelajaran dengan model yang dikembangkan. Data tersebut dianalisis dengan rumus *gain score* yang kemudian dicocokkan dengan kriteria pada Tabel 1 untuk melihat aspek keefektifan.

Tabel 1. Kriteria tingkat kelayakan model *Learn on Deliovery* (LEADER)

Interval Kriteria	Kriteria
86% - 100%	Sangat layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup layak
55% - 59%	Kurang layak
< 54 %	Tidak layak

Pada Tabel 2 berikut disajikan kriteria penilaian untuk validator ahli model pembelajaran, ahli materi, serta respon guru dan siswa.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Hasil Validasi dan Respon Guru/siswa

Interval Kriteria	Kriteria
75,01% - 100%	Sangat Valid
50,01% - 75%	Cukup Valid
25,01% - 50%	Tidak Valid

HASL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Validasi Model Pembelajaran *Learn on Delivery* (LEADER)

Berdasarkan hasil validasi ahli model pembelajaran diperoleh hasil sebesar 73,8% dengan kriteria cukup valid. Adapun analisis hasil validasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Analisis validasi ahli model pembelajaran

No	Aspek yang Divalidasi	Persentase (%)	Kriteria
1	Konsep model	75,1	Sangat Valid
2	Sifat model	65,0	Cukup Valid
3	Kegiatan pembelajaran	75,1	Sangat Valid
4	Tujuan model	80,0	Sangat Valid
Total Keseluruhan		**73,8**	**Cukup Valid**

Validasi Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran diperoleh hasil sebesar 78,8% dengan kriteria sangat valid. Adapun analisis hasil validasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Analisis validasi ahli pembelajaran

No	Aspek yang Divalidasi	Persentase (%)	Kriteria
1	Kesesuaian kompetensi, indikator, tujuan dan alokasi waktu	75.2	Sangat Valid
2	Kesesuaian dan pengembangan materi	75.4	Sangat Valid
3	Media dan sumber belajar	75.2	Sangat Valid
4	Skenario pembelajaran	85.0	Sangat Valid
5	Penilaian	83.0	Sangat Valid
Total Keseluruhan		**78.8**	**Sangat Valid**

Angket Respon Guru

Angket respon guru diberikan ketika ujicoba penggunaan model dilakukan didalam kelas. Hasil dari angket respon guru dalam ujicoba penggunaan di dalam kelas diperoleh respon terhadap model *Learn on Delivery* (LEADER) sebagai model alternative dan inovatif sebesar **80,7%.** Hasil ini diperoleh beserta masukan dari guru untuk pelaksanaan teknis didalam kelas. Hasil angket repon guru terhadap penggunaan model *Learn on Delivery* (LEADER) dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Analisis Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	Model *Learn on Delivery* (LEADER) cocok untuk pembelajaran Biologi di dalam kelas.	3	4
2	Model *Learn on Delivery* (LEADER) sudah memenuhi standar konsep pembelajaran K13.	3	4
3	Model *Learn on Delivery* (LEADER) memberikan sintaks kegiatan pembelajaran yang jelas disetiap tahapnya.	3	4
4	Model *Learn on Delivery* (LEADER) sudah menempatkan guru sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar.	4	4
5	Sintaks model *Learn on Delivery* (LEADER) mudah dilaksanakan dalam pembelajaran.	3	4
6	Model *Learn on Delivery* (LEADER) sudah membentuk sistem sosial yang sesuai untuk pembelajaran pada jenjang SMA.	3	4
7	Model *Learn on Delivery* (LEADER) sudah memenuhi kebutuhan siswa.	3	4
8	Model *Learn on Delivery* (LEADER) sudah memaksimalkan penggunaan teknologi dan sumber belajar.	4	4
9	Model *Learn on Delivery* (LEADER) memiliki waktu pelaksanaan yang efisien.	3	4
10	Model *Learn on Delivery* (LEADER) membuat pembelajaran menjadi efektif.	3	4
11	Model *Learn on Delivery* (LEADER) melatih keaktifan, kerja tim dan minat belajar siswa.	4	4
12	Model *Learn on Delivery* (LEADER) fleksibel untuk materi pembelajaran Biologi.	3	4
13	Model *Learn on Delivery* (LEADER) fleksibel untuk kondisi kelas yang heterogen.	3	4
	Total Skor	**42**	**52**
	Persentase (%)	**80,7 (sangat valid)**	

Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Pada observasi ini guru bertindak sebagai observer didalam kelas untuk memastikan pelaksaan pembelajaran berjalan dengan baik menggunakan model *Learn on Delivery* (LEADER). Hasil dari observasi ini diperoleh pelaksanaan pembelajaran didalam kelas berjalan dengan baik. Hasil observasi disajikan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Observasi keterlaksanaan pembelajaran

No	Tahap Pembelajaran	Keterangan
1	Orientasi masalah	Terlaksana
2	Pengorganisasian peserta didik	Terlaksana
3	Pembimbingan peserta didik	Terlaksana
4	Penyajian hasil diskusi	Terlaksana
5	Analisis dan evaluasi	Terlaksana

Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diberikan kepada siswa kelas ujicoba setelah selesai melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Learn on Delivery* (LEADER). Hasil perolehan angket respon siswa pada ujicoba penggunaan model *Learn on Delivery* (LEADER) di dalam kelas diperoleh kesesuaian model sebagai pembelajaran alternatif dan inovatif sebesar 92,8%. Adapun data hasil angket disajikan pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Analisis angket respon siswa

No	Pernyataan	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Model *Learn on Delivery* (LEADER) cocok untuk pembelajaran Biologi di dalam kelas	32	40	80.0
2	Pembelajaran dikelas menggunakan model *Learn on Delivery* (LEADER) melatih kemampuan berkomunikasi sosial.	37	40	92.5
3	Pembelajaran di kelas menggunakan model *Learn on Delivery* (LEADER) membuat saya mudah memahami materi dan konsep dalam mata pelajaran Biologi	34	40	85.0
4	Pembelajaran di kelas menggunakan model *Learn on Delivery* (LEADER) mendorong saya menemukan ide-ide baru	33	40	82.5
5	Pembelajaran di kelas menggunakan model *Learn on Delivery* (LEADER) menyenangkan sehingga saya bersemangat dalam proses pembelajaran	34	40	85.0
6	Pembelajaran di kelas menggunakan model *Learn on Delivery* (LEADER) melatih kreatifitas saya	31	40	77.5
7	Pembelajaran di kelas menggunakan model *Learn on Delivery* (LEADER) membuat saya kritis dalam bertanya	33	40	82.5
8	Pembelajaran di kelas menggunakan model *Learn on Delivery* (LEADER) memberikan saya kesempatan untuk menggali materi lebih dalam dari berbagai sumber belajar	34	40	85.0
9	Pembelajaran di kelas menggunakan model *Learn on Delivery* (LEADER) membuat saya lebih aktif dalam belajar	33	40	82.5
10	Pembelajaran di kelas menggunakan model *Learn on Delivery* (LEADER) mendorong saya untuk berkompetisi dalam medapatkan hasil terbaik.	35	40	87.5
11	Pembelajaran di kelas menggunakan model *Learn on Delivery* (LEADER) melatih kemampuan bekerja sama dalam kelompok/tim.	36	40	90.0
12	Pembelajaran di kelas menggunakan model *Learn on Delivery* (LEADER) membuat suasana belajar yang rileks	33	40	85.0

No	Pernyataan	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)
13	Pembelajaran di kelas menggunakan model *Learn on Delivery* (LEADER) lebih efisien waktu.	33	40	85.0
	Total Skor	**483**	**520**	
	Hasil keseluruhan persentase (%)			**92.8 (Sangat Valid)**

Revisi Model Pembelajaran

Mengacu pada komentar dan masukan dari validator, rancangan model *Learn on Delivery* (LEADER) direvisi yang tadinya memiliki sebelas sintaks pembelajaran diubah menjadi lima sintaks. Lima sintaks ini merupakan sintaks inti pembelajaran yang didalamnya sudah termasuk sintaks karakter atau ciri khas model *Learn on Delivery* (LEADER) yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun perbandingan sintaks rancangan awal dengan sintaks yang telah direvisi disajikan dalam Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Revisi model pembelajaran

No	Sintaks awal	Sintaks setelah revisi
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok bahasan.	Orientasi (*orientation*)
2	Guru membagi kelas menjadi kelompok kecil dan membagi pokok bahasan	Pengelompokan (*Grouping)*
3	Setiap kelompok menunjuk teman kelompok yang bertindak sebagai penjual dan pembeli.	
4	Seluruh anggota kelompok melakukan diskusi tentang pokok bahasan.	
5	Setelah materi siap, maka kelompok tersebut dipersilahkan melakukan promosi.	Promosi (*promotion*)
6	Setiap kelompok dipersilahkan bertransaksi, dan terjadi diskusi antara penjual dan pembeli	*(Order)*
7	Guru memberikan batasan waktu selama 5-7 menit.	
8	Ketika waktu transaksi habis, pembeli "membayar" penjelasan materi kepada "penjual" dan "penjual" menunggu orderan selanjutnya	
9	Setelah sesi transakasi berakhir, setiap kelompok berkumpul dan berdiskusi serta mengumpulkan hasil pendapatan nilai	Generalisasi (*generalization*)
10	Akhir pembelajaran, siswa mengumpulkan hasil resume dari seluruh orderan materi dan hasil pembayaran nilai yang didapatkan.	
11	Guru memberikan penguatan dan generalisasi.	

Analisis Kelayakan

Kelayakan model pembelajaran diperoleh dari hasil analisis keseluruhan data baik validasi maupun angket respon. Keseluruhan data ini dikalkulasi dan kemudian dicocokkan dengan kriteria kelayakan model menurut Purwanto (2013) seperri yang tersaji pada Tabel 9 berikut.

Tabel 9. Analisis kelayakan model

Aspek	Presentase (%)
Validasi model	73,8
Validasi perangkat	78,8
Angket respon siswa	80,7
Angket respon guru	92,8
Keseluruhan	**81.5 (Layak)**

Analisis *Gain Score*

Analisis hasil belajar dilakukan dengan pengujian *gain score*. Pengujian *gain score* menggunakan data rata-rata *pretest* yaitu sebesar 32,6 dan data rata-rata *posttest* sebesar 52,4. Data *pretest* dan *posttest* yang diolah merupakan data yang didapatkan dari kelas uji coba. Uji *gain score* dilakukan untuk mengetahui persentase keefektifan model pembelajaran yang dikembangkan. Hasil uji *gain score* yang diperoleh hasil adalah 29% dengan kategori rendah. Hasil validasi model pembelajaran secara keseluruhan diperoleh hasil 73,8% dengan kategori cukup valid. Aspek yang memiliki perolehan nilai terbaik adalah tujuan model. Aspek ini mendapatkan hasil 90,0%. Aspek tujuan model terdiri atas beberapa poin di antaranya memunculkan pembelajaran kolaboratif, berpikir kritis, berpikir kreatif, kemampuan sosial, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Secara umum, model ini lebih memusatkan pembelajaran kepada siswa sehingga siswa memiliki ruang lebih banyak untuk mengeksplorasi kemampuan berpikir, berinteraksi dan *problem solving*.Tujuan ini sejalan dengan PP No.19 Tahun 2005 tentang standar pendidikan nasional yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Selain itu menurut (Mahmudi, 2006), pembelajaran kolaboratif yang berpusat pada siswa memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran, melatih kerja sama, komunikasi, memunculkan ide ide kreatif, berpikir kritis terhadap suatu masalah dan mencari solusi dari permasalahan tersebut.

Validasi kedua adalah validasi perangkat pembelajaran. Pada penilaian kali ini secara keseluruhan perolehan persentase hingga 78,8% dengan kategori sangat valid. Aspek dengan nilai tertinggi adalah aspek skenario pembelajaran yang memperoleh persentase 83,0% dengan kategori sangat valid.Skenario pembelajaran yang disusun dalam RPP merupakan urutan sintaks model *Learn on Delivery* (LEADER) yang dirincikan ke dalam dua kegiatan yakni kegiatan siswa dan kegiatan guru yang keseluruhanya disusun secara sistematis dan sebisa mungkin menggunakan instruksi yang jelas dan lugas sehingga memudahkan pengguna atau pembaca RPP memahami dan melaksanakan rancangan pembelajaran sesuai susunan yang telah dibuat. Dasar penyusunan skenario pembelajaran ini mengacu kepada pendapat (Indriawati & Setiawan, 2009) tentang sistematika sintaks model pembelajaran yang telah dipaparkan sebelumnya.

Angket respon guru diberikan ketika ujicoba penggunaan model dilakukan di dalam kelas. Hasil dari angket respon guru dalam ujicoba penggunaan di dalam kelas diperoleh respon terhadap model *Learn on Delivery* (LEADER) sebagai model alternatif dan inovatif sebesar 80,7%. Secara keseluruhan penilaian terhadap aspek pernyataan respon mendapatkan nilai yang baik dengan kategori sesuai.Ada beberapa aspek yang mendapatkan skor maksimal pada angket ini, yakni guru sebagai fasilitator pembelajaran, pengoptimalan sumber belajar, dan stimulus keaktifan siswa.

Observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru mata pelajaran saat ujicoba berlangsung. Tahap-tahap pembelajaran yang dilaksanakan terdiri atas (1) orientasi masalah, (2) pengorganisasian peserta didik, (3) pembimbingan peserta didik, 4) penyajian hasil diskusi dan (5) analisis dan evaluasi. Keseluruhan tahap pembelajaran sudah terakomodasi pada model yang dikembangkan. Hasil observasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran menunjukkan bahwa keseluruhan tahap pembelajaran terlaksana 100%.

Angket respon diberikan kepada siswa setelah ujicoba penggunaan model dilakukan. Berdasarkan hasil angket yang diperoleh, diketahui bahwa 92,8% siswa berpendapat bahwa model LEADER dapat dikatakan sebagai model pembelajaran alternatif dan inovatif. Pernyataan yang mendapatkan respon tertinggi adalah pernyataan nomor 2 dan nomor 11 pada Tabel 4.7, yakni masing-masing kemampuan berkomunikasi sosial dan kemampuan bekerja sama dalam tim. Perolehan persentase pada pernyataan ini masing-masing 92,5% dan 90,0% dari sepuluh responden. Selain tiga aspek keunggulan yang ingin dibangun pada model *Learn on Delivery* (LEADER) yaitu kolaboratif, berpikir kritis dan berpikir kreatif, kemampuan lain secara tak langsung juga terbangun dengan sintaks pembelajaran model ini. Model ini mempunyai karakter yang diambil langsung dari konsep jual beli yang di dalamnya terjadi komunikasi, interaksi dan saling ketergantungan positif antara pihak pembeli dan penjual. (Mahmudi, 2006) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan aspek kolaboratif menimbulkan beberapa efek positif atau kelebihan yang berdampak kepada siswa, yaitu sebagai berikut:

1. Ketergantungan positif, yaitu setiap individu atau kelompok saling bergantung atau memiliki kepentingan terhadap satu sama lain untuk mencapai tujuan atau keberhasilan.
2. Interaksi, secara otomatis terbentuk karena adanya ketergantungan positif tadi. Interaksi akan muncul dan menjadi satu alat utama agar tujuan semakin mudah diraih.
3. Pengembangan kecakapan interpersonal, muncul ketika dalam interaksi atau diskusi terjadi suatu konflik atau timbul permasalahan. Kecakapan ini meliputi rasa saling percaya, sifat kepemimpinan dan manajemen konflik yang akan otomatis terbangun kuat untuk penyelesaian masalah atau *problem solving*.

Aspek lain yang tak kalah baik persentasenya adalah aspek kompetisi. Pada aspek nomor 10 dalam Tabel 4.7 mencapai 87,5%. Seperti halnya jual beli di dunia nyata, baik konvensional maupun *online*, kompetisi antarpara penjual akan sangat kental dan otomatis terbentuk. Kompetisi akan timbul sejak tahap promosi dan *order*. Siswa berusaha menampilkan kreativitasnya sebaik mungkin agar promosinya dapat diterima oleh kelompok lain, begitu juga penyampaian materi saat transaksi atau *order* dilakukan sebaik mungkin untuk memperoleh "pembayaran" nilai yang tinggi dari kompetitornya.Kompetisi ini bersifat postif dan tidak saling menjatuhkan. Ciri persaingan yang baik dan efektif di antaramya siswa adalah (Oemar, 2010):

1. Kompetisi interpersonal antara teman sebaya yang menimbulkan persaingan,
2. Kompetisi kelompok, yaitu setiap anggota dapat memberikan sumbangan terhadap keberhasilan kelompoknya,
3. Kompetisi dengan diri sendiri, yaitu dengan perbandingan prestasi terdahulu dan selanjutnya dapat menimbulkan motivasi efektif.

Aspek berpikir kritis memperoleh persentase 82,5. Aspek ini muncul saat kegiatan *order* berlangsung. Aspek kreativitas mendapatkan prolehan presentase yang cukup, yakni 77,5%. Aspek kreatif ditekankan pada tahapan promosi yaitu

siswa harus berusaha mengeluarkan ide kreatifnya untuk membuat promosi materi yang menarik sehingga pembeli tertarik mengorder materinya.

Hasil revisi sintaks pembelajaran beserta dasar teorinya yaitu 1) **Orientasi,** pada tahap awal pembelajaran orientasi sangat penting dilakukan. Pada tahap ini diharapkan guru dapat mengarahkan siswa dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah diraih, 2) ***Grouping*****,** untuk memunculkan aspek kolaboratif, maka sintaks pengelompokan siswa dipilih untuk memunculkan aspek ini. Akibat pembentukan kelompok ini pembelajaran akan berpusat pada siswa dan aspek kolaboratif akan mucul, 3) **Promosi,** karena mengadopsi konsep jual beli *online,* maka promosi menjadi salah satu ciri khas dari model ini. Promosi yang terjadi bukan promosi jasa atau barang, melainkan promosi materi pembelajaran oleh masing masing kelompok. Promosi dapat membantu seseorang dalam pengambilan keputusan yang dalam hal ini adalah meyakinkan kelompok lain agar mau mengetahui lebih mendalam tentang materi yang dipromosikan. Promosi juga akan menstimulus kreativitas dan kompetisi, 4) ***Order,*** selain promosi, ciri khas lain model ini adalah *order* yaitu kegiatan saling bertukar informasi atau materi. Selain itu, kegiatan tanya jawab juga termasuk dalam sintaks ini yang nantinya akan diakhiri dengan "pembayaran" berupa nilai. 5) **Generalisasi,** sintaks akhir dari model ini adalah generalisasi yang di dalamnya mencakup kegiatan penguatan, perbaikan konsep pembelajaran dan tanya jawab. Generalisasi penting dalam pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran.

Hasil analisis *gain score* dari kelas uji coba diperoleh persentase sebesar 29%. Hasil ini tergolong kategori rendah jika dicocokkan dengan kategori yang sudah ditentukan.Namun, hasil ini dirasa sudah cukup baik mengingat waktu uji coba yang cukup singkat, yakni hanya tiga kali pertemuan.Idealnya untuk membuat perubahan yang signifikan pada hasil belajar diperlukan tahapan pembelajaran dengan waktu uji coba yang cukup lama.Rentang waktu ini diperlukan agar siswa mampu beradaptasi dengan pembelajaran baru sehingga terjadi perubahan hasil belajar yang signifikan pada hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan Ali & Setiani, 2018; Pramida, Johan, & Darmawan, 2018; Priyayi *et al*., 2014; Rahuma & Ananda, 2019; Sunaryo, 2013) bahwa penggunaan model pembelajaran yang dilakukan secara baik dan terarah akan memberikan pengaruh yang lebi baik terhadap hasil belajar siswa. Thobroni (2016) menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal.Salah satu faktor eksternal yang memberikan pengaruh adalah lingkungan dan kesempatan. Lingkungan dalam hal ini berupa kondisi sekolah, fasilitas dan lain-lain, sedangkan kesempatan mencakup waktu yang memadai untuk melakukan proses pembelajaran dan eksplorasi pengetahuan dari dalam diri siswa.

Penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa idealnya dilakukan selama dua sampai empat bulan dalam satu semester. Hidayat (2013) menemukan bahwa peningkatan hasil belajar sebesar 62,5% setelah siswa menjalani pembelajaran selama dua siklus yang berlansung selama dua bulan. Hidayat melaporkan bahwa pada siklus I, beberapa kelemahan yang ditemui adalah kurangnya keberanian siswa dalam berdiskusi serta belum terjalinnya kerjasama antarsiswa dalam kelompok. Permasalahan ini muncul karena siswa belum terbiasa dan perlu adaptasi dengan perlakuan yang diberikan. Pada siklus II diperoleh hasil keaktifan siswa meningkat dengan rata-rata 81,2%. Hal ini berarti bahwa setelah pembiasaan dan adaptasi, masalah siswa pada siklus I berhasil terpecahkan. Berdasarkan hasil penelitian Hidayat, kita dapat menyimpulkan bahwa untuk melihat hasil belajar yang signifikan siswa perlu pembiasaan dan adaptasi dengan rentang waktu yang lebih lama.

SIMPULAN

Uraian riset di atas disimpulkan bahwa pada tahap perancangan model *Learn on Delivery* (LEADER) dimulai dengan analisis kebutuhan belajar siswa, menyusun sintaks model pembelajaran, dan menyesuaikan instruksi yang digunakan untuk mempermudah dalam penggunaan model. Kemudian, model pembelajaran *Learn on Delivery* (LEADER) yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif dengan rata-rata ketiga kriteria tersebut sebesar 81.5%. artinya, secara keseluruhan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan model *Learn on Delivery* (LEADER). Rata-rata nilai pretest sebesar 32,6 sedangkan nilai posttest sebesar 52,4 dengan persentase keefektifan sebesar 29%.

DAFTAR RUJUKAN

Ali, M., & Setiani, D. D. (2018). Pengaruh Model discovery learning terhadap hasil belajar siswa pada konsep jamur. *Jurnal Bioedusiana,* 3(2), 59-63.

Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

Daryanto. (2009). *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif.* Jakarta: AV Publisher.

Fatmawati, H., Mardiyana, & Triyanto. (2014). Analisis berpikir kritis siswa dalam pemecahan masalah matematika berdasarkan polya pada pokok bahasan persamaan kuadrat (penelitian pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Sragen tahun pelajaran 2013/2014). *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(9), 899-910.

Fauzi, R., Dwiastuti, S., & Harlita. (2011). Penerapan Metode pembelajaran picture and picture untuk meningkatkan motivasi belajar biologi siswa kelas VIIID SMP Negeri 14 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(3), 72–78.

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: CV Pustaka Setia.

Hanifah, Pargito, & Sumadi. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Clam Shell Learning pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Studi Sosial*, 1(1), 1-13.

Hidayat. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Diklat Proses Dasar Perlakuan Logam di SMKN 1 Sedayu Bantul. *Skripsi.* Universitas Negeri Yogyakarta.

Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2015). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreatifitas, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kemamppuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 9–21.

Kurnia, R. D., Ruskan, E. L., & Ibrahim, A. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dan Peningkatan Mutu Lulusan Alumni Fasilkom Unsri Berbasis E-Learning (studi kasus: matakuliah pemrograman web). *Jurnal Sistem Informasi (JSI),* 6(1), 645–654.

Pramida, D., Johan, R. C., & Darmawan, D. (2018). The Effectiveness Application of Learning Multiliteracy Model in Development Media Literacy Skills of Students in BK-TIK Program. *Edutech*, 17(1), 1–12.

Priyayi, D. F., Sajidan, & Prayitno, B. A. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Accelerated Learning Included by Discovery (ALID) pada

Materi Jaringan Tumbuhan Kelas XI SMA Negeri 7 Surakarta. *Jurnal Inkuiri*, 3(II), 1–15.

Purwati, R., Hobri., & Fatahillah, A. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Persamaan Kuadrat pada Pembelajaran Model Creative Problem Solving. *Kadikma*, *7*(1), 84–93.

Rahuma, A., & Ananda, A. (2019). The Effect of Using Cooperative Learning Model Type of Examples Non Examples and Motivation Toward Student Learning Outcomes. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*. 4(2). 117–121.

Saefudin, A. A. (2012). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). *Al-Bidayah*, 4(1), 37–48.

Shihusa, H., & Keraro, F. N. (2009). Using Advance Organizers to Enhance Students' Motivation in Learning Biology. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, *5*(4), 413–420.

Sunaryo, Y. (2013). Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematik Siswa SMA di Kota Tasikmalaya. *Tesis.* Universitas Negeri Terbuka.

Yuniastuti, E. (2013). Keguruan dan Ilmu Kependidikan. Peningkatan Keterampilan Proses, Motivasi, Dan Hasil Belajar Biologi Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Tembiring Pada Siswa Kelas VII SMP Kartika V-1 Balikpapan. *Jurnal Penelitian Pendidikan (JPP)*. 13(1). 80-88.