

Salwa Rufaida, S.Pd., M.Pd.
Nurdiyanti, S.Pd., M.Pd.
M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd.

MODEL PEMBELAJARAN POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY

(Terkhusus bagi Pebelajar dengan Masalah Sosioemosional)



MODEL PEMBELAJARAN POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY

*Terkhusus bagi Pebelajar dengan
Masalah Sosioemosional*

UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan Sifat Hak Cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan fonogram yang telah dilakukan pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

MODEL PEMBELAJARAN POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY

*Terhusus bagi Pebelajar dengan
Masalah Sosioemosional*

Salwa Rufaida, S.Pd., M.Pd.
Nurdiyanti, S.Pd., M.Pd.
M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd.



PT Insan Cendekia
Mandiri Group

**MODEL PEMBELAJARAN POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT
BERBASIS VIRTUAL REALITY
Terhusus bagi Pebelajar dengan Masalah Sosioemosional**

Salwa Rufaida, S.Pd., M.Pd., dkk.

Editor:

Tiya Arika Marlin

Desainer:

Mifta Ardila

Sumber Gambar Cover:

Freepik.com

Penata Letak:

Tiya Arika Marlin

Proofreader:

Tim ICM

Ukuran:

xiv, 150 hlm., 15,5x23 cm

ISBN:

978-623-348-501-2

Cetakan Pertama:

Desember 2021

Hak Cipta 2021, **Salwa Rufaida, S.Pd., M.Pd., dkk.**

Isi di luar tanggung jawab penerbitan dan percetakan

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Anggota IKAPI: 020/SBA/20

**PENERBIT INSAN CENDEKIA MANDIRI
(Grup Penerbitan PT INSAN CENDEKIA MANDIRI)**

Perumahan Gardena Maisa, Blok F03, Nagari Koto Baru,
Kecamatan Kubung, Kabupaten Solok
Provinsi Sumatra Barat – Indonesia 27361
HP/WA: 0813-7272-5118
Website: www.insancendekiamandiri.co.id
www.insancendekiamandiri.com
E-mail: insancendekiamandirigroup@gmail.com

DAFTAR ISI



DAFTAR GAMBAR	vii
PRAKATA.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Rasional	1
B. Tujuan Pengembangan Model	6
C. Manfaat Pengembangan Model	8
D. Landasan Pengembangan Model.....	9
E. Sasaran Pengembangan Model.....	14
BAB II TEORI PENDUKUNG MODEL POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY	15
A. Teori Behavioristik	15
B. Teori Humanistik	25
C. Teori Sosiokultural Vygotsky	34
BAB III KONSEP MODEL POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY	41
A. Hakikat <i>Positive Behavior Support</i>	41
B. Konsep Dasar Virtual Reality	44
C. Kemampuan Sosioemosional	46
BAB IV PERENCANAAN MODEL POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY	51
A. Perencanaan Capaian Pembelajaran	51
B. Perencanaan Aktivitas Pembelajaran	54
C. Perencanaan Asesmen Pembelajaran	55

BAB V PELAKSANAAN MODEL POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY	59
A. Sintaks.....	60
B. Sistem Sosial.....	67
C. Prinsip Reaksi.....	69
D. Sistem Pendukung	70
E. Dampak Instruksional dan Pengiring	72
F. Petunjuk Pelaksanaan Model	74
BAB VI ASESMEN MODEL POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY	81
A. Validitas Model Pembelajaran	82
B. Praktikabilitas Model Pembelajaran	115
C. Efektivitas Model Pembelajaran	142
INSTRUMEN TES KEMAMPUAN SOSIOEMOSIONAL	
LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN SOSIOEMOSIONAL	
MAHASISWA	143
DAFTAR PUSTAKA	145
TENTANG PENULIS	149

DAFTAR GAMBAR



Rancangan Desain Instruksional Metode Positive Behavior
Support Berbasis Virtual Reality 10

PRAKATA



Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. berkat segala karunia-Nya sehingga buku “MODEL PEMBELAJARAN POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY (Terhusus bagi Pebelajar dengan Masalah Sosioemosional)” ini dapat diselesaikan. Salam dan shalawat tercurahkan bagi teladan kita, Rasulullah saw.

Pengembangan model yang dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis literatur terkait dengan pemberian *positive behavior support* bagi pebelajar yang mengalami kesulitan belajar akibat adanya gangguan sosioemosional sehingga sulit untuk beradaptasi dengan lingkungan belajarnya. Model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* merupakan model pengembangan yang berlandaskan pada paham behavioristik dan humanistik dalam pengaplikasiannya. Pengembangan model dipadupadankan dengan *virtual reality* dalam penyajiannya sehingga terlihat lebih modern dan diharapkan dapat menarik perhatian para pebelajar. Pengembangan model ini dilakukan dengan tujuan memberikan dukungan positif kepada pebelajar pada umumnya dan pebelajar dengan gangguan sosioemosional khususnya melalui pemberian stimulus yang diharapkan meminimalisir perasaan dan pemikiran negatif pebelajar terhadap lingkungan belajarnya, sehingga perlahan mampu membangun kenyamanan belajarnya yang berimplikasi pada pelaksanaan pembelajaran dengan baik.

Buku model pembelajaran ini berisi petunjuk pengimplementasian pembelajaran melalui model *positive behavior support* berbasis *virtual reality* meliputi rasionalisasi pengembangan, teori yang mendukung pengembangan model, tujuan pelaksana-

an pengembangan model, komponen model pembelajaran yang dikembangkan, petunjuk implementasi dalam pembelajaran, serta asesmen yang digunakan dalam model pembelajaran yang telah dikembangkan. Implementasi model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* diharapkan mampu menjadi salah satu model pembelajaran alternatif yang mengutamakan progresivitas sikap pebelajar yang menjadi wujud dari hasil belajar sehingga secara perlahan mampu membangun semangat belajar melalui pemberian dukungan positif dan terbangun pola pikir yang berimbang pada pembentukan perilaku positif pada diri pebelajar, bukan hanya bagi pebelajar berkebutuhan khusus namun juga bagi pebelajar umumnya.

Kelebihan dari model pembelajaran ini agar pebelajar mampu membangun sistem sosial yang baik dalam proses pembelajaran melalui pemberian stimulus dan respon antara pengajar dan pebelajar, sehingga meminimalisir sikap negatif pebelajar dalam bersosialisasi serta melatih pebelajar untuk mampu mengendalikan emosional pebelajar saat menerima stimulus yang tidak sesuai dengan pemikirannya. Sehingga, pembelajaran tidak lagi diorientasikan pada capaian kognitif pebelajar, namun turut memperhatikan perubahan tingkah laku pebelajar ke arah yang lebih baik. Kelemahan model pembelajaran ini terletak pada implementasinya yang membutuhkan periode waktu tertentu dalam pengukuran efektivitas pembelajaran sebab terkait dengan proses.

Penulis menghaturkan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu proses penelitian, pengembangan, dan pengimplementasian model pembelajaran ini. Penulis menyadari bahwa penyusunan buku model ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan oleh penulis. Semoga buku model ini ber-

manfaat dalam menambah khazanah keilmuan bagi para pembaca.

Makassar, September 2021

Penulis

MODEL PEMBELAJARAN POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY

(Terhusus bagi Pebelajar dengan Masalah Sosioemosional)

Buku model ini menggambarkan kajian dan karakteristik dari model pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan, analisis masalah, dan kajian literatur, serta tujuan yang ingin dicapai. Buku model akan memaparkan secara detail pengembangan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dengan tujuan utama agar dapat membantu mahasiswa sebagai pebelajar dalam meminimalisir perilaku yang kurang baik disebabkan oleh gangguan sosio-emosional dalam proses pembelajaran melalui pemberian dukungan perilaku positif. Hal ini diupayakan agar pebelajar dapat kembali menumbuhkembangkan dirinya dalam memahami tanggung jawabnya sebagai pebelajar dengan mengikuti proses perkuliahan sebagaimana mestinya tanpa hambatan yang berarti. Model pembelajaran ini dikolaborasikan dengan media berbasis *virtual reality* yang berisi video terkait pemberian *positive behavior support* yang dapat membantu dosen sebagai pengajar dalam pengimplementasiannya agar mampu mencapai efektivitas dari penggunaan model pembelajaran tersebut.

Buku model juga menyajikan petunjuk penggunaan model pembelajaran serta menjabarkan seluruh komponen model pembelajaran, di antaranya rasional dan teori pendukung, sintaks atau langkah pembelajaran, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional, dan dampak pengiring, dilengkapi dengan asesmen dalam implementasi model pem-

belajaran model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality*.

01

PENDAHULUAN

A. Rasional

Hakikat pembelajaran merujuk pada rangkaian kegiatan dari keseluruhan proses pendidikan, salah satunya adalah pendidikan tinggi. Mutu pendidikan tinggi dapat terlihat dari hasil belajar mahasiswa yang berkualitas serta menunjukkan kompetensi pada berbagai aspek yang terpancar pada mutu lulusan pendidikan tinggi tersebut. Adapun lulusan akan terbentuk atas kolaborasi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi Pasal 18 Ayat 2 yang menyatakan bahwa program sarjana sebagai bagian dari pendidikan tinggi menyiapkan mahasiswa menjadi intelektual dan/atau

ilmuwan yang berbudaya, mampu memasuki dan/atau menciptakan lapangan kerja, serta mampu mengembangkan diri menjadi profesional. Sebagai penjelasan makna dari kata berbudaya adalah sikap dan perilaku yang senantiasa berdasarkan sistem nilai, norma, dan kaidah ilmu pengetahuan, yang menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa. Hal tersebut menunjukkan pentingnya pembentukan sikap dan perilaku pada mahasiswa sebagai pebelajar yang menjadi tolok ukur hasil dari proses pembelajaran di pendidikan tinggi. Dalam pelaksanaan pendidikan tentu terdapat beberapa hal yang dapat menjadi kendala atau hambatan belajar bagi pebelajar. Seperti halnya terlihat segelintir fenomena terkait permasalahan belajar yang dialami oleh pebelajar saat proses pembelajaran berlangsung terkait masalah sosial dan emosional pada diri pebelajar yang menyebabkannya mengalami kesulitan dalam menangani dirinya sendiri sehingga menghambat proses pendidikannya. Hal ini tentu membutuhkan penangan khusus agar pebelajar dapat keluar dari permasalahan tersebut untuk melanjutkan proses pendidikannya.

Pemerintah senantiasa mendorong pemberian layanan bagi mahasiswa yang memiliki kebutuhan khusus sebagaimana Undang-Undang No. 46 Tahun 2017 Pasal 3 bahwa pendidikan khusus diselenggarakan untuk mahasiswa yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena keterbatasan fisik, emosional, mental, sosial, dan potensi kecerdasan dan bakat istimewa. Selanjutnya pada Pasal 8 ditegaskan kembali bahwa perguruan tinggi memfasilitasi pembelajaran dan penilaian sesuai dengan kebutuhan mahasiswa berkebutuhan khusus tanpa mengurangi mutu hasil pembelajaran. Oleh karena itu, dosen sebagai pengajar perlu mempertimbangkan penyajian materi media hingga asesmen yang digunakan sebagai alat

evaluasi pembelajaran bagi mahasiswa berkebutuhan khusus agar pebelajar tetap memperoleh haknya dalam menempuh pendidikan selayaknya pebelajar lainnya.

Perbedaan individu dalam sebuah lingkungan sosial tentu tidak menjadi asing lagi bagi kita, termasuk dalam lingkungan pendidikan tinggi. Adanya segelintir pebelajar yang cenderung menarik diri dari lingkungan akibat ketidakmampuannya dalam beradaptasi juga sering disaksikan. Cenderung gejala ini menjadi biasa terlihat, namun ada gejala yang tidak biasa jika pebelajar melakukan perilaku menantang akibat faktor psikologisnya yang tidak mampu mengendalikan sosio emosionalnya. Dalam pendidikan, perilaku menantang ini berupa ketidaktaatan, pembangkangan, ataupun ketidakpatuhan terhadap norma-norma yang berlaku sehingga menyebabkan kerugian pada dirinya sendiri, salah satunya adalah munculnya rasa tidak ingin mengikuti proses pembelajaran selama kurun waktu lama yang menyebabkan ketertinggalan selama beberapa semester dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi akibat pebelajar mengalami masalah dalam membawa dirinya bersosialisasi sebab kurang mampu mengelola emosionalnya dengan baik, sehingga mudah menarik diri dari lingkungan.

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan yang dialami mahasiswa sebagai pebelajar yang mengalami masalah sosio-emosional ini adalah permasalahan yang khas dan terlihat melalui interaksi sosial. Hal yang paling nampak adalah dari segi afeksi, yang terpaut didalamnya emosi dan tampak dalam bentuk aktivitas, tingkah laku, dan tutur kata individu. Setiap individu pasti pernah mengalami atau merasakan sedih, bahagia, malu, takut, benci, kecewa dan perasaan lainnya sehingga mempengaruhi tindakan dan tutur kata. Namun, apabila pengendalian emosi lemah maka individu sulit mengontrol tindakannya dan

memicu timbulnya perilaku menantang. Hal inilah yang terjadi pada segelintir pebelajar yang cenderung tidak mematuhi aturan-aturan perkuliahan dan menganggapnya sebagai kesalahannya biasa yang dilakukan selama beberapa semester dengan tetap menunaikan kewajiban membayar biaya persemester namun tidak mengikuti mata kuliah yang telah diprogramkan sebab tidak menyenangkan lingkungan sosialnya ataupun faktor psikologis diri pebelajar yang memiliki masalah internal pada dirinya. Perilaku menantang tumbuh bukan karena semata-mata pebelajar memiliki sifat malas ataupun memiliki kesibukan lain selain berkuliah, sebab di awal semester pebelajar tersebut memiliki semangat belajar yang baik. Namun, seiring dengan perkembangan interaksi sosial pebelajar di lingkungannya, menyebabkan adanya hal-hal yang menyebabkan pebelajar tersebut merasa tidak memiliki kepercayaan diri untuk bersosialisasi, mudah menarik diri dari lingkungan, serta tidak merasa nyaman dengan lingkungan belajar akibat ketidakmampuannya mengelola emosinya sehingga mudah tersinggung bahkan *overthinking* yang mengakibatkan dirinya tidak ingin mengikuti perkuliahan meskipun telah membayar biaya semester. Dengan demikian, dibutuhkan model pembelajaran yang dapat merangkul pebelajar yang mengalami masalah sosioemosional agar tetap memperoleh haknya menempuh pendidikan sama dengan pebelajar lainnya dengan cara mengembalikan semangat belajarnya melalui pemberian semangat dalam bentuk sugesti agar mampu berpikir positif sehingga tumbuh perilaku sebagai bentuk afeksi yang juga positif dalam proses pembelajaran dan mampu mengejar ketertinggalannya melalui perbaikan cara menyikapi dirinya menjadi pribadi yang lebih baik.

Model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dikembangkan bagi pebelajar dengan masalah

sosioemosional berdasarkan analisis kebutuhan yang menjadi dasar atau rasional yang melatarbelakangi pengembangan tersebut. Model pembelajaran ini menganut paham behavioristik yang menganggap proses belajar ditunjukkan dengan adanya progresivitas perilaku positif. Apabila proses perkuliahan hanya didasarkan pada pencapaian prestasi atau capaian aspek kognitif semata, maka tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal. Segelintir pebelajar dengan masalah sosioemosional ini adalah tanggung jawab seorang dosen yang merupakan pengajar sekaligus pendidik dalam mengoptimalkan kemampuan dan keterampilan mahasiswa untuk mencapai kesuksesannya. Thomas J. Stanley, Ph.D. melalui penelitiannya menunjukkan bahwa kesuksesan individu bukan berdasarkan nilai tinggi yang diperoleh, namun tiga faktor utama adalah kejujuran, disiplin, dan mudah bergaul atau adaptasi. Proses pembelajaran bagi pebelajar yang telah berada pada usia matang tidak hanya diarahkan untuk mencapai kemampuan kognitif semata, namun *soft skill* juga sangat dibutuhkan. Dikatakan bahwa faktor intelegensi menempati urutan jauh dibawah faktor kemampuan mengelola diri menjadi pribadi yang baik melalui proses adaptasi lingkungan. Hal ini menjadi tantangan besar bagi pebelajar dengan masalah sosioemosional karena pribadinya yang akan mengalami kesulitan dalam membawa dirinya dalam proses interaksi sosial, sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut agar pebelajar dengan masalah sosioemosional memperoleh kenyamanan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas sebagaimana pebelajar lain.

Model pembelajaran yang dipandang efisien untuk mengatasi masalah tersebut adalah memberikan *positive behavior support* berbasis *virtual reality* sebagai rangka pembelajaran yang menuntun pebelajar melalui pemberian dukungan agar

mampu menghasilkan perilaku positif melalui proses intervensi dengan mengubah lingkungan, proses pembelajaran, serta selalu mengapresiasi perilaku dan pikiran positif. Model pembelajaran ini dikolaborasikan dengan media pembelajaran berupa *virtual reality* melalui modul digital dengan tujuan agar penyajian pembelajaran akan lebih menarik dan mudah diakses oleh pebelajar serta mendukung keterlaksanaan program merdeka belajar kampus merdeka yang memudahkan akses belajar pebelajar di mana saja dan kapan saja, sekaligus mengadaptasikan pembelajaran di era pandemi Covid-19 yang hanya dilakukan dari rumah dengan harapan pebelajar dengan masalah sosio-emosional dapat tetap mengakses pembelajaran tanpa kendala yang berarti. Penerapan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* diupayakan dapat meminimalisir perilaku negatif pebelajar yang memiliki kesulitan dalam pengelolaan emosionalnya sehingga mampu kembali berinteraksi sosial dengan baik di lingkungan belajarnya. Hal ini dapat mendukung pebelajar untuk kembali aktif mengikuti perkuliahan dengan perasaan dan pikiran positif untuk tetap belajar sehingga mampu mengejar ketertinggalannya dalam perkuliahan.

B. Tujuan Pengembangan Model

Model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dikembangkan sebagai model pembelajaran inovatif khusus untuk pebelajar dengan masalah sosioemosional yang dapat memberikan peluang bagi pebelajar berkebutuhan khusus untuk dapat mengkonstruksi pengetahuan dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan meminimalisir hambatan belajar. Model pembelajaran ini dikembangkan dengan menerapkan langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan desain ADDIE yang dicetuskan oleh

Reiser dan Molenda dengan lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Masalah sosial dan emosional pada pebelajar sangat sering dijumpai pada saat proses pembelajaran berlangsung. Masalah tersebut dapat terjadi akibat pengaruh dari dalam maupun luar pebelajar sendiri. Masalah ini dapat menjadi hambatan yang berarti apabila tidak ditangani secara dini sehingga tidak memberi kerugian atau dampak negatif yang berkepanjangan bagi diri pebelajar. Dengan demikian, pengembangan model pembelajaran ini diharapkan mampu menjadi solusi alternatif dalam mengatasi masalah sosial dan emosional pada diri pebelajar agar tidak lagi menghambat keterlaksanaan pembelajarannya.

Perpaduan antara model pembelajaran *positive behavior support* dengan *virtual reality* bagi pebelajar dilakukan dengan tujuan menghasilkan dan mengimplementasikan pengembangan model pembelajaran inovatif dan teknologi adaptif saat pembelajaran online diterapkan bagi mahasiswa berkebutuhan khusus sehingga dapat dimanfaatkan mahasiswa berkebutuhan khusus untuk dapat belajar di mana saja dan kapan saja sebagai tonggak utama Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Model pembelajaran ini menitikberatkan pada perubahan perilaku ke arah positif sehingga mampu membentuk pola interaksi dan sosialisasi dalam lingkungan belajar serta berupaya mendukung pemikiran positif pada diri pebelajar sehingga memiliki pengendalian emosi yang baik.

Model pembelajaran ini dianggap menjadi terobosan baru dalam penyajian pembelajaran yang berlandaskan behavioristik dan humanistik melalui penggunaan *virtual reality* dalam bentuk video pembelajaran. Model pembelajaran ini menitikberatkan pada peran pengajar dalam memberikan dukungan perilaku

positif yang disematkan pada setiap topik pembelajaran agar terbangun pembiasaan dalam berpikir dan bertindak positif sehingga dapat membangun kemampuan bersosialisasi dan menerima perbedaan karakteristik dari setiap pebelajar melalui kendali emosi yang baik sehingga lingkungan belajar menjadi lebih kondusif bagi pebelajar yang mengalami masalah sosio-emosional. Model pembelajaran ini mengutamakan adanya perubahan perilaku menjadi lebih baik sehingga menunjang pencapaian pengetahuan sebagai hasil dari proses belajar, sehingga penilaian dalam proses pembelajaran harus dilakukan secara sistematis dan holistik. Model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* pada umumnya dapat diterapkan bagi seluruh pebelajar sebagai model pembelajaran alternatif dalam membangun sikap dan pribadi pebelajar ke arah yang lebih baik.

C. Manfaat Pengembangan Model

Secara teoritis, pengembangan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dikembangkan untuk menambah khasanah keilmuan terkait model pembelajaran inovatif terkhusus pada pemilihan model pembelajaran yang tepat bagi pebelajar dengan masalah sosioemosional sehingga pebelajar berkebutuhan khusus tetap dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan model ini menambah wawasan pengetahuan terkait pemahaman karakteristik pebelajar dan pemilihan *treatment* yang tepat berdasarkan perkembangan pebelajar ditinjau dari perkembangan sosioemosionalnya berlandaskan teori belajar.

Secara praktis, manfaat dari pengembangan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dijabarkan sebagai berikut:

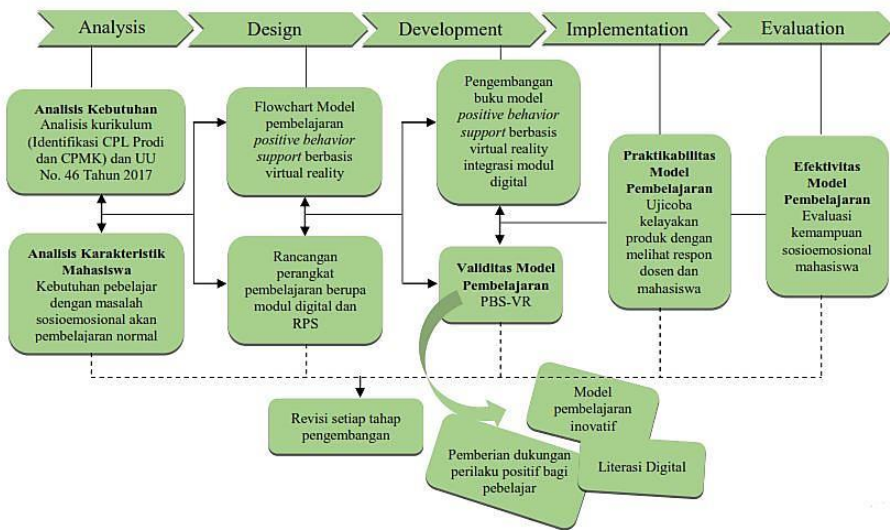
Bagi instansi, pengembangan model pembelajaran bagi mahasiswa berkebutuhan khusus menunjukkan eksistensi pendidikan tinggi dalam memenuhi peraturan perundang-undangan terkait dengan pemberian layanan akademik yang terbaik bagi pebelajar sehingga memperoleh haknya dalam menempuh pendidikan. Adapun bagi pengajar, pengembangan model pembelajaran ini menjadi salah satu referensi model pembelajaran inovatif yang valid dan praktis dalam menangani mahasiswa berkebutuhan khusus, terutama bagi pebelajar yang memiliki masalah sosioemosional dalam proses pembelajaran di kelas.

Bagi pebelajar, pengembangan model pembelajaran dapat memberi manfaat dalam hal perubahan sikap pebelajar dengan menyentuh proses dan aspek-aspek sosial emosional yang juga akan berimbas pada aktivitas akademik pebelajar. Model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi diri, sikap menghargai diri sendiri, kemampuan bersosialisasi dan kendali emosi yang baik. Dalam jangka panjang, pebelajar yang telah mampu menghargai dirinya tentu akan belajar menghargai orang lain, sikap percaya diri, serta pembiasaan untuk selalu berpikir dan berperilaku baik dalam lingkungan sosialnya.

D. Landasan Pengembangan Model

Model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis desain instruksional pembelajaran yang memuat tiga kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan melalui pemaparan pengantar mata kuliah yang berisi penyampaian capaian pembelajaran serta tujuan yang ingin dicapai dalam proses perkuliahan. Bagian inti berisi pemberian materi perkuliahan yang dilakukan berdasarkan sintaks atau langkah

pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dan diakhiri dengan penutup berupa pemberian evaluasi pembelajaran yang dikembangkan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Seluruh rangkaian alur tersebut dikemas dalam modul digital pembelajaran yang akan diakses oleh pembelajar. Adapun desain instruksional model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* yang dikembangkan melalui rangkaian proses berikut.



Gambar 1. Rancangan desain instruksional metode *positive behavior support* berbasis *virtual reality*

Rancangan instruksional di atas menunjukkan desain model *positive behavior support* berbasis *virtual reality* sebagai tindak lanjut atas analisis kebutuhan pebelajar dengan masalah socioemosional terhadap perkembangan teknologi dan informasi bahwa pembelajaran dapat dilaksanakan secara daring sehingga terasa fleksibel dari segi waktu dan tempat pembelajaran melalui modul digital yang dipadukan dengan tahapan pembelajaran

positive behavior support yang menyajikan pesan-pesan dan dukungan kepada mahasiswa agar terbentuk perilaku positif yang mengantarkan tindakan dan tutur kata mahasiswa ke arah positif pula. Dengan demikian, model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dapat memenuhi kebutuhan pebelajar dengan masalah sosioemosional untuk mencapai seluruh aspek kecakapan melalui sebuah proses pembelajaran tanpa hambatan yang berarti.

Pengembangan model yang didasarkan pada teori behavioristik, humanistik, dan sosiokultural Vygotsky ini dilakukan melalui tahapan pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan proses pengembangan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Model pengembangan ADDIE secara berkesinambungan melakukan refleksi pada setiap sistematisa tahap yang dilakukan, sehingga ada umpan balik dan perbaikan secara berkesinambungan. Pengembangan model pembelajaran ini terintegrasi dengan penggunaan teknologi informasi dalam bentuk modul digital yang sekaligus dapat melatih kompetensi pedagogik dosen dalam proses pembelajaran sekaligus mengatasi permasalahan interaksi pembelajaran selama pandemi Covid-19. Penyampaian materi pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih efektif di mana saja dan kapan saja. Adapun pemaparan kegiatan dalam setiap tahapan pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Tahapan analisis dilakukan untuk melihat situasi pembelajaran saat ini, apakah terdapat kesenjangan antara yang seharusnya terjadi dengan kenyataan di lapangan melalui serangkaian pertanyaan dan observasi. Tahapan analisis biasanya dilakukan dengan tahapan analisis kinerja (*performance*

analysis) yaitu mengobservasi masalah-masalah yang dihadapi anak dengan masalah sosioemosional dalam pemerolehan akses pembelajaran serta memikirkan alternatif solusi untuk memperbaiki keadaan tersebut dan analisis kebutuhan (*need assessment*) yaitu menentukan hal-hal apa saja yang dibutuhkan baik dalam bentuk rancangan produk maupun kompetensi tertentu sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan yang dialami.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain, tim pengembang akan membuat rancangan model pembelajaran dan mendeteksi hal-hal yang dibutuhkan dalam proses pengembangan dalam bentuk flowchart bagan desain model *positive behavior support* berbasis *virtual reality* bagi pebelajar dengan masalah sosio-emosional.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan akan dilakukan pengintegrasian teknologi pembelajaran berupa video sebagai bentuk *virtual reality* dengan model yang digunakan yaitu *positive behavior support* dilengkapi dengan buku model serta perangkat pembelajaran sebagai pedoman pelaksanaannya dalam bentuk Rencana Pembelajaran Semester (RPS), materi ajar, dan alat evaluasi. Dilanjutkan dengan memvalidasi seluruh perangkat yang telah dikembangkan oleh tim ahli dan senantiasa dilakukan revisi secara berkesinambungan sebagai bentuk uji kelayakan tahap pertama terhadap produk yang dihasilkan yang menggambarkan validitas model pembelajaran.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, tim pengembang menerapkan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual*

reality bagi pebelajar dengan masalah sosioemosional berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan sebelumnya. Pada tahap implementasi, peneliti menguji kelayakan hasil pengembangan model pembelajaran melalui respon pengajar dan pebelajar dengan masalah sosioemosional untuk melihat praktikabilitas model pembelajaran. Setelah mengukur praktikabilitas, dilakukan revisi apabila belum mencapai target kepraktisan produk pengembangan.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, tim pengembang mengevaluasi pebelajar berdasarkan tujuan pengembangan model pembelajaran yaitu meningkatkan kemampuan sosioemosional pebelajar. Hasil evaluasi menggambarkan efektivitas produk yang dihasilkan. Keseluruhan hasil evaluasi dari setiap tahapan dipergunakan tim pengembang demi kesempurnaan model yang dikembangkan untuk dapat digunakan secara meluas.

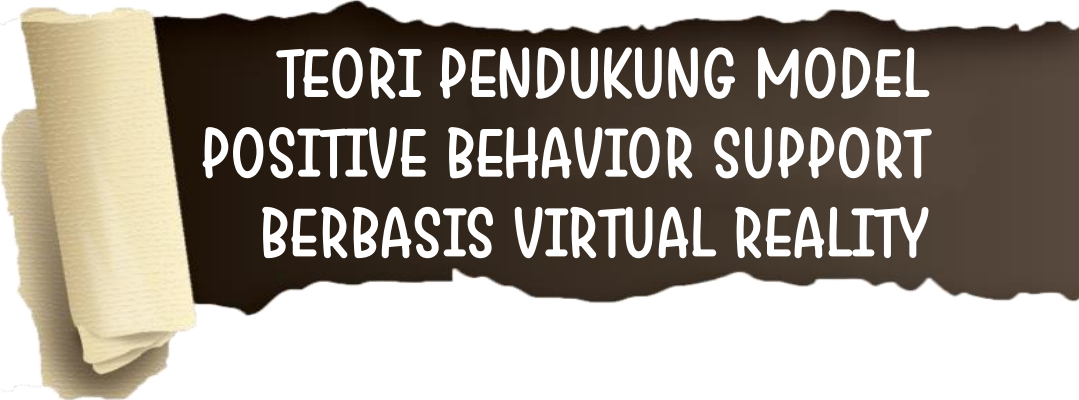
Pada dasarnya model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* merupakan model pembelajaran yang mengarahkan pebelajar agar mampu berpikir dan bertindak positif dalam bersosialisasi dan kendali emosi melalui pemberian dukungan perilaku positif. Model pembelajaran ini secara rasional didukung oleh beberapa teori belajar dalam pelaksanaannya seperti teori behavioristik, humanistik, serta sosiokultural Vygotsky yang memiliki komponen model yang lengkap berdasarkan sintaks, sistem sosial, sistem pendukung, prinsip reaksi, serta dampak instruksional dan pengiringnya. Model pembelajaran ini didesain sedemikian rupa agar produk pengembangan seperti buku model, perangkat dan instrumennya disematkan unsur literasi digital berupa modul digital sehingga

pembelajaran dapat diakses oleh pebelajar di mana saja dan kapan saja.

E. Sasaran Pengembangan Model

Model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dikembangkan khusus bagi pebelajar yang dianggap memiliki kebutuhan khusus dalam hal pengendalian sosio-emosionalnya yang menyebabkan pebelajar tersebut mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan lingkungan belajarnya dan mengakibatkan kerugian atas dirinya berupa keterlambatan dalam pelaksanaan perkuliahan selama jangka waktu yang tidak sedikit. Namun, model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* pada umumnya dapat diterapkan bagi seluruh pebelajar sebagai model pembelajaran alternatif dalam membangun sikap dan pribadi pebelajar ke arah yang lebih baik sebab model pembelajaran ini juga dapat diterapkan pada beberapa mata kuliah yang mengorientasikan pembelajaran kepada pendidikan karakter atau perkembangan kepribadian pebelajar dengan tujuan membentuk pribadi pebelajar ke arah yang lebih baik melalui pemberian dukungan perilaku positif. Dengan demikian, diharapkan dapat menjadi solusi bagi masalah pembelajaran saat ini terutama bagi pebelajar dengan masalah sosial dan emosional dalam proses pembelajaran pada khususnya dan pebelajar pada umumnya.

02



TEORI PENDUKUNG MODEL POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY

A. Teori Behavioristik

Teori yang mendasari pelaksanaan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* adalah teori behavioristik. Teori belajar ini digagas oleh tokoh psikologi pendidikan Gage dan Berliner yang menyatakan bahwa perubahan tingkah laku merupakan hasil dari pengalaman belajar yang diperoleh. Beberapa ilmuwan yang turut menganut teori ini antara lain Thorndike, Pavlov, Skinner, Gagne, dan Bandura. Teori belajar ini mengalami perkembangan dan dijadikan sebagai salah satu teori belajar yang berdasar pada psikologi belajar dan

memiliki imbas besar terhadap perkembangan dalam ilmu pendidikan serta pembelajaran yang dinamakan sebagai paham behavioristik atau behaviorisme. Paham ini menekankan bentuk dari hasil belajar adalah adanya perubahan perilaku secara nyata. Teori behavioristik memandang pembelajaran sebagai sebuah proses stimulus dan respon, dengan memposisikan pebelajar sebagai individu yang pasif. Pemberian stimulus dapat berupa pemberian materi, pembentukan karakter, pemberian nasihat ataupun sugesti dari pengajar kepada pebelajar. Adapun respon merupakan timbal balik dari stimulus berupa reaksi dari pebelajar atas stimulus yang diberikan oleh pengajar. Teori ini juga beranggapan bahwa respon atau munculnya perilaku tertentu dapat dilakukan melalui metode pelatihan atau pembiasaan pada individu. Perilaku pada diri individu akan muncul dan menjadi semakin kuat apabila dibiasakan dan terus diberi penguatan dan akan hilang apabila individu dikenai hukuman.

Salah satu tokoh psikologi, Skinner menyatakan bahwa belajar merupakan gambaran timbal balik antara stimulus dan respon dalam sebuah proses interaksi pembelajaran. Seorang individu dikatakan telah belajar apabila telah mampu menunjukkan progresivitas perilaku menjadi lebih baik. Skinner juga menganut paham behaviorisme yang menyatakan bahwa hal penting dalam belajar adalah pemberian masukan berupa stimulus dan adanya luaran berupa respon sebagai balasan. Stimulus merupakan hal-hal yang diberikan oleh pengajar kepada pebelajar, sedangkan respon berupa tanggapan balik sebagai reaksi dari pebelajar terhadap stimulus. Proses saat pemberian stimulus dan respon ini tidak dapat diukur secara spesifik, sehingga yang paling terpenting dalam proses pembelajaran yang menganut paham behavioristik adalah bentuk stimulus yang diberikan dan bentuk respon yang diperoleh dapat

teramati dan terukur. Pengukuran yang dilakukan harus berdasarkan atas ada tidaknya perubahan tingkah laku yang terjadi pada pebelajar setelah diberikan stimulus atau perlakuan oleh pengajar. Belajar dianggap sebagai sebuah respon terhadap stimulus yang diberikan diluar diri pebelajar (Haling, 2007).

Paham behavioristik juga mempertimbangkan faktor pemberian penguatan atau *reinforcement* bagi pebelajar dalam proses pembelajaran. Apabila pebelajar diberikan penguatan dalam bentuk *positive reinforcement*, maka pebelajar juga akan memberikan respon yang lebih baik atau lebih kuat. Menurut Gage dan Berliner, terdapat beberapa prinsip dalam aliran behavioristik, di antaranya adalah pemberian penguatan dan hukuman, adanya penguatan primer dan sekunder, jadwal penguatan yang terstruktur, adanya pengaturan rencana alternatif, pemberian hadiah dan hukuman sebagai konsekuensi perilaku, serta pemilahan tanggapan.

Para penganut paham behavioristik menganggap belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku di mana pemberian penguatan, hadiah, dan hukuman menjadi stimulus untuk menumbuhkembangkan perilaku pada pebelajar. Pengajar yang menganut paham behavioristik dalam pelaksanaan pembelajaran pada umumnya membuat perencanaan pembelajaran dengan menyusun konten materi sedemikian rupa sehingga memuat komponen pengetahuan yang terstruktur sehingga dapat tersusun secara sistematis dan hierarkis sehingga terbentuk dari hal yang sederhana menjadi yang sangat kompleks. Di antara beberapa pencetus paham behavioristik, Skinner merupakan tokoh yang memiliki pengaruh besar dalam perkembangan penggunaan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. Skinner menawarkan berbagai program pembelajaran yang berpijak pada pemberian stimulus-respon serta melakukan pemberian

penguatan (*reinforcement*). Meskipun sampai saat ini teori ini masih banyak digunakan dalam implementasi pendidikan, namun teori behavioristik mendapat banyak kritikan atas ketidakmampuannya menjelaskan situasi belajar yang lebih kompleks sebab banyak variabel atau hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan pendidikan yang dapat diubah daripada memperhatikan hubungan antara stimulus dan respon untuk proses perbaikan pembelajaran ke arah yang lebih baik.

Dalam proses pendidikan, sering kali pengajar menerapkan hukuman membersihkan halaman apabila ada pebelajar yang terlambat terlepas dari alasan yang mendasari keterlambatan pebelajar tersebut. Meskipun terasa menakutkan, namun untuk kondisi dan tujuan tertentu teori ini dianggap menjadi metode yang afektif. Keberhasilan implementasi teori belajar behavioristik yang diterapkan ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang ditunjukkan pebelajar setelah mengalami suatu pengalaman belajar tertentu. Perubahan tersebut merupakan tanda bahwa pebelajar telah merespon sebuah pengalaman dari proses belajar dan menjadikan pengalaman tersebut sebagai pembelajaran agar tidak memberikan respon yang sama atas stimulus yang terjadi sebagai pengalaman hidup yang berarti. Teori belajar behavioristik tidak hanya dilakukan dalam dunia pendidikan saja, namun juga biasanya diterapkan dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan sosial masyarakat.

Teori belajar behavioristik telah ditelaah secara mendalam oleh beberapa ahli psikologi maupun pendidikan. Setiap ahli memiliki pandangan serta argumen masing-masing terkait konsep belajar dengan teori behavioristik. Adapun beberapa ahli tersebut di antaranya:

1. Edward Thorndike (31 Agustus 1874-9 Agustus 1949)

Salah satu psikolog Amerika yang mendalami profesinya di Columbia University. Thorndike memandang teori belajar behavioristik sebagai proses interaksi antara stimulus dan respon, di mana stimulus digambarkan sebagai rangsangan berupa pikiran dan perasaan dan respon sebagai reaksi terhadap stimulus. Adanya perubahan tingkah laku yang terjadi akibat proses pembelajaran dianggap boleh berupa sesuatu yang dapat teramati atau bersifat konkrit maupun tidak dapat teramati. Thorndike juga mencetuskan berbagai anggapan mengenai pembelajaran dengan teori behavioristik, di antaranya hukum sebab akibat yang menunjukkan kuat lemahnya kaitan antara stimulus dengan respon bergantung pada akibat yang ditimbulkan, hukum pembiasaan yang menyatakan bahwa stimulus dan respon dapat menjadi kuat jika dilatih atau diulang kembali, hukum kesiapan yang mengungkapkan korelasi antara stimulus dan respon dapat mudah bergantung kesiapan individu, hukum reaksi bervariasi yang menunjukkan bahwa individu dapat melakukan *trial and error* sebagai langkah awal munculnya berbagai respon sebelum muncul respon yang lebih kuat, hukum sikap yang menunjukkan bahwa perilaku individu juga ditentukan oleh keadaan yang ada pada diri individu, hukum aktivitas berat sebelah yang menyatakan bahwa individu dapat memberikan respon pada stimulus berdasarkan persepsi terhadap keseluruhan keadaan, hukum respon yang menganggap individu dapat menyatakan respon tindakan meskipun keadaan tersebut belum pernah dialami serta hukum perpindahan asosiasi yaitu proses peralihan keadaan lama menjadi keadaan baru secara bertahap atau mengurangi

unsur keadaan lama dan mengenalkan unsur keadaan baru (Baharuddin & Wahyuni, 2015).

2. Ivan Petrovich Pavlov (14 September 1849–27 Februari 1936)

Pavlov merupakan seorang fisiolog sekaligus dokter yang berasal dari Rusia yang memberi beberapa tanggapan terkait teori behavioristik, di antaranya bahwa dalam teori pembelajaran behavioristik dikenal hukum pengkondisian. Belajar merupakan usaha untuk mengkondisikan pembentukan perilaku sebagai suatu respon. Artinya, perilaku seseorang dapat terbentuk akibat kondisi yang dibiasakan. Pavlov menyatakan hukum pembiasaan yang dituntut yang bermakna bahwa apabila ada dua stimulus diberikan secara bersamaan maka refleks dan stimulus lain akan meningkat. Pavlov juga menyatakan hukum pemusnahan yang dituntut yang berarti bahwa apabila telah ada refleks yang kuat melalui pembiasaan tanpa dibarengi dengan penguatan, maka kekuatannya akan menurun sedemikian rupa.

3. Burrhus Frederic Skinner (20 Maret 1904–18 Agustus 1990)

Skinner merupakan psikolog Amerika yang berpendapat bahwa hubungan stimulus dan respon pada diri seseorang dapat terjadi dengan adanya proses interaksi dengan lingkungan. Menurut Skinner, respon yang dihasilkan tidak selamanya adalah tanggapan balik dari stimulus yang diberikan namun interaksi antara stimulus dapat menghasilkan respon yang berakibat adanya konsekuensi yang berujung pada munculnya perilaku.

Skinner terkenal sebagai pencetus dari Teori *Operant Conditioning* yang menganut paham behavioristik dengan anggapan bahwa perubahan perilaku sebagai wujud dari adanya upaya belajar diperoleh melalui proses penguatan perilaku baru untuk situasi tertentu. Skinner juga berpendapat bahwa perilaku dipengaruhi oleh lingkungan sebagai anteseden atau peristiwa yang mendahului perilaku dan konsekuensi yaitu peristiwa yang timbul akibat perilaku. Secara sistematis dirangkai sebagai *antecedents-behavior-consequences*. Hal ini bermakna bahwa perilaku merupakan sebuah proses yang timbul akibat konsekuensi yang diberikan kepadanya perilaku akan menjadi anteseden bagi munculnya perilaku tersebut. Prinsip belajar sebagai proses perubahan tingkah laku oleh Skinner memegang prinsip pemberian *reinforcement* sebagai penguatan terhadap pembentukan tingkah laku, *punishment* sebagai pemberian situasi yang kurang menyenangkan biasanya dikenal sebagai hukuman, *shaping* sebagai bentuk pengajaran keterampilan atau perilaku baru melalui penguatan, *extinction* sebagai tindakan menarik *reinforcement* untuk menurunkan perubahan tingkah laku, serta anteseden sebagai bentuk petunjuk terhadap perilaku yang memperoleh konsekuensi baik atau tidak baik.

4. Edwin Guthrie

Guthrie sebagai tokoh behaviorisme terkenal dengan hukum hubungan (*law of contiguity*). Berdasarkan hukum hubungan, beberapa stimulus yang bergabung dan ditunjang gerakan, maka saat stimulus tersebut timbul kembali akan memperlihatkan gerakan yang sama. Guthrie juga memperkenalkan adanya korelasi antara stimulus dan respon dalam proses belajar dengan pendapatnya bahwa belajar dapat

terjadi akibat gerakan terakhir yang mengubah situasi stimulus dan tidak ada respon yang terjadi pada saat yang bersamaan. Pemberian penguatan hanya mempertahankan hasil belajar baru agar tidak hilang melalui pencegahan penerimaan respon baru. Stimulus dan respon hanya sementara. Dengan demikian, pebelajar sebaiknya secara berkesinambungan diberikan stimulus agar hubungan stimulus respon semakin kuat. Pemberian hukuman berdasarkan pendapat Guthrie harus diberikan pada saat yang tepat dengan tujuan mampu mengubah tingkah laku. Kemampuan asosiasi antara stimulus dan respon yang baik harus dimiliki oleh pengajar dengan tidak mengabaikan pebelajar (Suyono & Hariyanto, 2017).

5. Albert Bandura

Albert Bandura merupakan psikolog yang juga ahli teori belajar behavioristik dari University of British of Columbia dan melanjutkan pendidikan pada Universitas Iowa dan Universitas Stanford sebagai tempatnya berkarir. Albert Bandura terkenal dengan teori pembelajaran sosial (*social learning theory*), yang berlandaskan pada teori behavioristik yang menekankan peranan kognitif, pikiran, pemahaman, dan evaluasi. Pada dasarnya, teori yang diungkapkan oleh Bandura mengutamakan dilakukannya proses observasi dalam proses pembelajaran. Perilaku pebelajar dapat timbul dengan cara meniru sebagai hasil dari pembelajaran melalui proses pengamatan serta penyajian contoh. Teori ini juga menganggap bahwa pemberian *reward* dan *punishment* penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bukan hanya meniru tindakan yang dilihat, tetapi juga menyesuaikan

melalui proses generalisasi berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan.

Paham behavioristik dalam pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Sebagai kelebihannya, teori belajar ini dianggap tepat diterapkan pada pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai kecakapan berupa tindakan paktis serta pembentukan pembiasaan yang bersifat konsisten melalui kegiatan belajar secara terus-menerus sehingga pemberian materi pembelajaran harus diberikan dengan sangat rinci. Bagi individu yang ingin menggeluti suatu bidang ilmu dengan materi yang padat akan terbantu dengan teori ini. Sehingga diharapkan seluruh materi dapat dipahami pebelajar. Teori belajar ini cenderung memaksa pebelajar untuk membangkitkan konsentrasi belajar secara mandiri, sebab ditunjang dengan penguatan, penghargaan, dan hukuman yang akan diperoleh sebagai motivas. Selain itu, teori behavioristik juga cocok diterapkan pada individu yang dinilai masih banyak didominasi proses belajarnya oleh peran orang tua, sebab teori ini mengarahkan proses pendidikan melalui pemberian arahan terhadap pola pikir dan melatih konsentrasi. Kelebihan lainnya adalah teori ini terbukti sangat berperan bagi individu yang belajar dengan tipe pengulangan dan meniru. Hasil dari pembelajaran berlandaskan paham behavioristik dinilai lebih mudah diamati, karena tolok ukurnya adalah adanya perubahan yang nyata terlihat. Melalui teori ini pengajar juga dapat meningkatkan kompetensinya dengan bersikap jeli dan peka untuk memahami kondisi dan karakteristik pebelajar.

Di balik kelebihan yang dimiliki, teori belajar ini juga memiliki beberapa kekurangan. Pembelajaran akan berpusat pada pengajar, sehingga berpotensi membuat pebelajar dapat

kehilangan kemampuan alami yang dimilikinya seperti kreativitas berpikir. Hal ini akan berefek pada segelintir pebelajar yang memiliki gaya belajar tertentu sebab akan menimbulkan rasa bosan dan pasif dalam belajar sebab hanya menerima stimulus dari pengajar tanpa dilibatkan untuk mengutarakan hasil pemikirannya. Pembelajaran dengan teori behavioristik mengutamakan pola hafalan, sehingga terkesan kuno dan membosankan. Teori ini juga memiliki kekurangan terkait pebelajar yang dapat berpikir sempit dan menganggap teori yang diberikan pengajar adalah yang paling benar dan baik, sehingga tidak dapat melatih kreativitas pebelajar. Hanya pemberian *reward* atau penghargaan yang mampu menghidupkan suasana kelas dengan pembelajaran melalui teori behavioristik, sehingga cenderung kurang menyenangkan. Proses pembelajaran akan terasa monoton, sebab hanya ada kegiatan penerimaan materi, bersaing dalam pencapaian target dan rangking, serta berusaha agar terhindar dari hukuman.

Skinner dan tokoh-tokoh paham behavioristik pada dasarnya tidak menganjurkan pemberian hukuman dalam kegiatan pembelajaran. Namun, menurut Guthrie hukuman juga memiliki peran dalam proses belajar. Skinner berpendapat bahwa efek hukuman hanya bersifat sementara dan akan menimbulkan dampak psikologis yang buruk dapat berlangsung lama pada pebelajar. Bahkan hukuman dapat membuat pebelajar yang dihukum melakukan hal-hal yang lebih buruk lagi. Dengan demikian, Skinner menamakannya dengan penguatan negatif (*negative reinforcement*). yang dianggap berbeda dengan hukuman. Penguatan negatif dapat mendorong pebelajar untuk belajar memperbaiki kesalahannya dengan mengurangi agar memperkuat respons, Adapun penguatan positif (*positive reinforcement*) juga digunakan untuk memberi penguatan

terhadap respon yang bersifat menambah agar respon semakin kuat.

Teori behavioristik yang diterapkan dalam pembelajaran dapat terlihat sebagai ciri-ciri yang terlihat. Teori belajar ini sangat memperhatikan pengaruh lingkungan, mementingkan hal-hal detil, mempertimbangkan peranan aksi, memperoleh hasil belajar melalui proses pemberian stimulus respon dan penguatan secara sistematis, mengutamakan kecakapan yang sudah dimiliki sebelumnya, berorientasi pada pembentukan kebiasaan melalui latihan dan pengulangan, serta hasil belajar berupa perilaku yang diinginkan. Oleh karena itu, pengajar perlu menyediakan berbagai perangkat dalam pelaksanaan pembelajaran dengan teori behavioristik, antara lain persiapan materi yang lengkap, tidak bersifat ekspositori namun memberikan contoh yang bersifat kontekstual dan dapat dilihat secara nyata oleh pebelajar sebab ditiru olehnya. Penyusunan materi pembelajaran harus detil dan teratur dari materi yang paling sederhana sampai yang paling kompleks. Tujuan pembelajaran dicapai secara bertahap dan sistematis oleh pebelajar diupayakan dari yang paling mudah sampai yang paling rumit. Pemberian *reward* atas pencapaian tujuan pembelajaran akan membuat pebelajar terkesan dan memiliki keinginan untuk lebih giat dan bersemangat. Pengajar harus lihai dan jeli mengamati perkembangan pebelajar secara individual. Pada dasarnya, pembelajaran dengan teori ini selalu melakukan penguatan berupa pengulangan dan latihan yang menguatkan pondasi pengetahuan pebelajar.

B. Teori Humanistik

Paham humanistik muncul sebagai perbaikan atas aliran behavioristik dan psikoanalisis. Teori belajar humanistik menyatakan

bahwa pebelajar harus memiliki kecakapan untuk mengarahkan secara mandiri atas perilakunya dalam proses belajar. Teori belajar ini dikenal sebagai *self regulated learning* yang bermakna bahwa pebelajar harus memahami bagaimana dirinya akan belajar, sampai di mana batasan dirinya serta sampai kapan ingin belajar. Motivasi belajar lahir dari dalam diri pebelajar yang mengarahkan dirinya dan tidak menerima secara pasif saja. Paham humanistik memandang kehidupan manusia sebagaimana manusia itu memandang hidupnya sendiri dalam bentuk optimistik sebagai sifat alamiah manusia. Paham ini menekankan pada kemampuan manusia untuk berpikir secara sadar dan rasional untuk mengendalikan diri, meraih kemampuan yang dapat dicapainya, bertanggung jawab terhadap hidup dan perbuatannya sendiri, serta mempunyai kebebasan dan keinginan untuk mengembangkan kualitas dirinya.

Belajar bukan hanya mengembangkan kecakapan dalam aspek kognitif atau pengetahuan semata, namun melibatkan seluruh kecakapan yang dapat dicapai pebelajar meliputi afektif dan psikomotor. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran yang menganut paham humanistik pembelajaran juga melibatkan perasaan, komunikasi, serta nilai-nilai pada diri pebelajar. belajar bukan hanya memperoleh pengetahuan, namun mengajak pebelajar untuk bertanggung jawab, memperhatikan lingkungan, sikap spiritual, serta pengendalian emosi. Model pembelajaran yang menganut paham humanistik ini mengutamakan nilai-nilai kemanusiaan, kerja sama, saling membantu, kejujuran, melatih kreativitas, serta nilai-nilai luhur dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran akan mengarahkan pengembangan kepribadian pebelajar untuk mengembangkan dirinya dalam hal-hal yang bernilai positif

termasuk dengan membangun emosi yang positif sebagai wujud aspek afektif.

Belajar adalah memanusiakan manusia melalui proses memahami lingkungannya sebagai wujud aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya secara perlahan. Teori belajar ini juga menggambarkan proses pembelajaran yang mengarahkan pebelajar untuk menilai manfaat yang diperoleh dirinya setelah proses belajar tersebut dilakukannya. Pengajar selalu mengharapkan timbulnya sikap positif dalam diri pebelajar ditunjang dengan kemampuannya dalam mengembangkan aspek pengetahuan atau kecakapannya memperoleh informasi. Paham humanistik senantiasa memberikan kesempatan bagi pebelajar untuk membangun realitas dirinya dan menekankan kecakapan dalam segala aspek. Beberapa tokoh yang berperan penting dalam konstruksi teori belajar humanistik antara lain Abraham Maslow, Arthur W. Combs, dan Carl Rogers.

1. Abraham Mashlow

Mashlow beranggapan bahwa manusia mampu mendorong dirinya untuk berbuat berdasarkan kekuatan yang ada pada dirinya sendiri. Individu yang sehat secara jiwa dan raga akan berkesempatan untuk menentukan pilihan dan mengontrol perilakunya secara mandiri. Sedangkan individu yang memiliki gangguan pada jiwanya akan mengalami keterlambatan dalam perkembangan dirinya dan cenderung terganggu oleh pengaruh dari luar dirinya. Mashlow terkenal dengan teori motivasi yang beranggapan bahwa pada hakikatnya manusia adalah individu yang baik, netral, dan tidak jahat. Secara fisik, manusia memiliki indera, memiliki rasa lapar, serta tumbuh dan berkembang. Di sisi lain, manusia memiliki harapan, upaya, keinginan, hasrat, dan sebagainya sebagai

wujud dari kejiwaan. Manusia terlahir sebagai individu yang baik, sehingga seluruh yang dimilikinya harus dikembangkan oleh dirinya sesuai dengan potensi fisik dan jiwa yang dimilikinya dengan cara memilih perilaku dan mengontrol perilaku. Manusia akan tergerak untuk memahami dan menerima dirinya sebagai wujud potensi diri.

Teori lain yang dicetuskan oleh Mashlow adalah teori hierarki kebutuhan, yang menjelaskan bahwa terdapat jenjang kebutuhan manusia yaitu kebutuhan fisiologis, rasa aman, kasih sayang atau penerimaan, harga diri, dan aktualisasi diri. Setiap manusia memiliki keinginan untuk merealisasikan segala potensi yang ada pada dirinya demi mencapai sebuah tingkatan aktualisasi diri. Apabila manusia telah mampu mengaktualisasikan diri, maka hal tersebut adalah puncak pengalaman dibandingkan manusia yang kurang dalam mengaktualisasikan dirinya. Santrock menambahkan bahwa kebutuhan yang lebih tinggi akan terpengaruh jika kebutuhan yang lebih rendah telah terpenuhi. Kebutuhan pada dasarnya digolongkan menjadi dua yaitu *deficiency need* atau kebutuhan yang timbul karena kekurangan pada diri manusia sehingga lebih membutuhkan orang lain dalam pemenuhannya dan *growch need* atau kebutuhan untuk tumbuh yang pemenuhannya bergantung pada diri manusia itu sendiri. Seluruh pemenuhan diri dalam pembelajaran pada dasarnya ditujukan untuk mencapai segala potensi maksimal pada diri individu (Wibowo, 2010).

2. Carl Rogers

Carl Rogers merupakan psikolog dengan pendekatan terapis yang berpusat pada klien. Teori Rogers menyebutkan bahwa manusia tidak hanya ingin bertahan hidup melainkan

ingin meraih capaian yang terbaik sebagai eksistensi dirinya. Hal inilah yang menjadi kecenderungan aktualisasi sebagai motivasi diri untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya secara maksimal. Sehingga muncul keinginan berupa dorongan dari dalam diri sebagai kebutuhan. Apabila dikaitkan dengan proses pembelajaran, klien adalah pembelajar, di mana teori belajar ini menekankan adanya sikap saling menghargai dan tanpa prasangka antara pengajar dan pembelajar untuk membantu pembelajar mengatasi masalah kehidupannya. Pembelajaran dengan paham ini dilakukan berpusat pada pembelajar (*learner centered approach*). Pengajar diharapkan dapat tulus membantu pembelajar yang mengalami kesulitan atau masalah kehidupan, memiliki sikap percaya dan menghargai segala pendapat dari pembelajar yang ditunjang dengan sikap empati yang tinggi, sehingga pengajar mampu mendengarkan segala keluhan pembelajar atas masalah yang dihadapinya dan bersedia membantu agar permasalahan tersebut selesai dan tidak mengganggu proses belajarnya.

Dalam proses pembelajaran, pembelajar diberikan kebebasan seluas-luasnya untuk menentukan gaya belajar dan tidak memaksakan diri untuk menyesuaikan dengan cara orang lain yang tidak sesuai dengan keinginan dan karakteristiknya. Pengajar harus bersikap responsif terhadap kebutuhan pembelajar termasuk rasa aman, kenyamanan, kasih sayang perasaan senang dan gembira, bebas dari tekanan, serta keinginan lainnya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajar dibebaskan untuk memilih pilihannya namun tetap bertanggung jawab atas yang pilihan tersebut. Pembelajar tidak diarahkan menjadi orang lain dalam proses aktualisasi dirinya selama proses pembelajaran, namun dituntut untuk menjadi dirinya sendiri.

Carl Rogers memperkenalkan dinamika kepribadian yang terdiri atas tiga model terkait dengan proses pembelajaran, yaitu

- a. Anggapan positif tanpa syarat (*unconditional positive regard*). Pengajar harus memiliki sikap tanpa prasangka dengan tetap berpegang pada pikiran positif terhadap pebelajar serta menerima segala keadaan sebenarnya pada diri pebelajar dengan tulus.
- b. Kesesuaian diri (*self consistency and congruence*). Hal ini terkait dengan adanya kesesuaian atau kecocokan antara persepsi diri dengan pengalaman.
- c. Aktualisasi diri (*self actualization*), yang beranggapan bahwa manusia memiliki kebutuhan utama dalam mencapai tingkatan tertingginya sehingga akan termotivasi untuk selalu maju. Dengan demikian, manusia akan mengerahkan seluruh kemampuannya untuk mewujudkan seluruh kecakapan dirinya secara maksimal dalam berbagai aspek.

Carl Rogers mengungkapkan beberapa hal yang menjadi prinsip-prinsip teori humanistik dalam pembelajaran, yaitu

- a. Hasrat untuk belajar, di mana keinginan untuk belajar merupakan suatu hal yang bersifat alamiah bagi seluruh manusia yang bertujuan untuk memenuhi rasa ingin tahunya terhadap suatu hal.
- b. Belajar bermakna, yaitu pembelajaran akan bermakna jika materi bersifat relevan dengan tujuan hidup manusia. Belajar akan menjadi sulit dan tidak ingin dilakukan apabila dirasakan tidak bermakna bagi hidupnya.
- c. Belajar tanpa hukuman. Anggapan bahwa hukuman juga bisa membuat manusia untuk belajar, namun hal tersebut

dilakukan secara terpaksa yang mengakibatkan hasil belajar tidak efektif dan maksimal pencapaiannya.

- d. Belajar atas inisiatif sendiri, artinya belajar dilakukan berdasarkan inisiatif sendiri sebagai wujud adanya motivasi internal. Belajar yang dilakukan dengan motivasi internal dapat membuat seseorang menjadi lebih bersemangat dan akan berupaya mengerahkan seluruh kemampuan diri secara maksimal.
- e. Belajar dan perubahan. Belajar merupakan suatu aktivitas yang prosedural dan dapat dilakukan untuk memuaskan rasa ingin tahu yang ada pada diri manusia terhadap lingkungan sekitarnya meskipun lingkungan tersebut dapat saja berubah sedemikian rupa.

3. Arthur Combs

Teori yang dicetuskan oleh Arthur Combs menitik-beratkan pada persepsi diri, yang beranggapan bahwa persepsi merupakan unsur batiniah yang dapat menyebabkan seorang individu berbeda dengan individu yang lain. Agar seseorang mampu memahami orang lain, maka seseorang juga harus melihat lingkungan orang lain. Dengan demikian, upaya mengubah perilaku orang lain tentu diawali dengan usaha dalam mengubah persepsinya terlebih dahulu. Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran, pengajar harus berusaha untuk memahami sudut pandang setiap pebelajar terhadap suatu hal. Pengajar juga diharuskan untuk peka terhadap perasaan orang lain dan yakin jika pebelajar mampu untuk belajar dan membantunya untuk mencapai konseptualisasi diri yang lebih baik dengan mengubah persepsi ke arah yang lebih baik pula.

Berdasarkan beberapa pendapat atau teori penganut humanistik, maka ada dua hal penting dalam proses belajar, yaitu

1. Belajar merupakan proses mendapatkan pengalaman berupa pengetahuan atau informasi baru. Apabila pengetahuan atau informasi tersebut bermakna dan memberi manfaat bagi dirinya sendiri, maka pebelajar akan tertarik dan lebih bersemangat untuk belajar. Terlebih apabila pengetahuan tersebut bersifat relevan dan dapat diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Belajar merupakan proses personalisasi pengetahuan baru. Pengetahuan yang dianggap bermakna dan bermanfaat bagi dirinya adalah pengetahuan yang diperoleh pebelajar bukan hasil dari transfer langsung dari pengajar kepada pebelajar, melainkan melalui proses mencerna dan mengolah informasi yang disampaikan pengajar menjadi sesuatu pengetahuan.

Teori humanistik dalam penerapan proses pembelajaran menunjukkan makna kebebasan belajar bagi para pebelajar sebagai individu untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan sebagai upaya memperoleh pengetahuan baru berdasarkan cara yang dipilihnya. Pengajar dapat berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Pebelajar diposisikan sebagai pusat (*central*) dalam aktivitas pembelajaran, yang menjadi pelaku sekaligus dapat menemukan makna atas pengalaman belajarnya sendiri. Dengan demikian, pebelajar dapat menemukan potensi yang ada pada dirinya sendiri dan mengembangkannya secara maksimal selama proses pembelajaran sebagai bentuk keaktifan dan aktualisasi dirinya dalam proses pembelajaran. Adapun pengajar sebagai fasilitator berperan untuk selalu mendukung dan memfasilitasi segala bentuk pengalaman

belajar yang diperoleh pebelajar serta memilih penyajian pembelajaran yang membuat pebelajar mampu mencapai makna belajarnya secara maksimal. Secara rinci, peran guru dalam pembelajaran berlandaskan humanistik antara lain:

1. Mengupayakan tidak adanya ketegangan pembelajaran dengan menciptakan suasana awal yang kondusif.
2. Menciptakan suasana kelas aman, nyaman, dan menyenangkan.
3. Mengatur pebelajar agar dapat berkomunikasi langsung kepada sesama selama proses pembelajaran.
4. Mengelola dan memaksimalkan penggunaan sumber dan bahan belajar yang mudah dimanfaatkan.
5. Menanggapi dan mendengar dengan baik ungkapan pebelajar di dalam kelompok kelas.
6. Bersikap santai dan santun dalam menanggapi berbagai ungkapan perasaan pebelajar serta meminimalisir hal-hal yang dianggap kurang relevan dengan cara yang menyenangkan dan menenangkan.
7. Memposisikan bahwa pebelajar dan pengajar bukan manusia yang sempurna, dengan cara ingin mengenali, mengakui, dan menerima kekurangan yang dimiliki pebelajar serta bersedia menerima segala kritikan, saran, serta masukan dari pebelajar.

Pembelajaran yang menerapkan pendekatan humanistik lebih menekankan pada proses belajar daripada hasil belajar. Berikut ini tahapan yang umumnya diterapkan dalam pembelajaran yang menganut paham humanistik, di antaranya:

1. Merumuskan dan menentukan tujuan belajar yang jelas.
2. Mengusahakan adanya partisipasi aktif pebelajar melalui kontrak belajar yang bersifat jelas, jujur dan positif (pembela-

jaran dilaksanakan sesuai dengan tujuan belajar yang sudah ditentukan).

3. Mendukung pebelajar untuk mengembangkan kesanggupannya untuk belajar karena inisiatifnya sendiri (selalu memberikan kesempatan pebelajar untuk berekspresi dan menyampaikan pendapat).
4. Mendorong pebelajar dalam mengemukakan pendapat dan pilihannya serta membebaskan dalam melakukan hal-hal yang diinginkan namun tetap bertanggung jawab pada diri sendiri.
5. Memberikan kesempatan pebelajar didik untuk mengaktualisasikan diri sesuai dengan waktu yang disanggupinya (Karwono & Mularsih, 2017).

C. Teori Sosiokultural Vygotsky

Teori sosiokultural dicetuskan oleh Lev Semyonovich Vygotsky yang merupakan seorang psikologi asal Rusia. Karirnya berawal sebagai pengajar di bidang sastra pada sebuah sekolah yang ada di Rusia, namun juga mengajarkan psikologi. Hal tersebut menjadikannya tertarik untuk mendalami dunia psikologi dengan melanjutkan kuliah di Moscow Institute of Psychology. Teori belajar sosiokultur dikenal pula sebagai teori belajar ko-konstruktivistik yang menitikberatkan proses belajar individu melalui bantuan orang lain namun tetap pada zona batas diri individu tersebut yang dikenal sebagai *zona of proximal development* atau zona perkembangan proksimal dan adanya mediasi. *Zona of proximal development* merupakan daerah pada tingkatan perkembangan individu yang sesungguhnya dianggap sebagai kemampuan pemecahan masalah atas bimbingan orang lain yang lebih dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Teori ini berpandangan bahwa individu membutuhkan orang

lain dalam perkembangannya untuk memahami sesuatu hal dan memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupannya.

Pada dasarnya, teori yang diungkapkan oleh Vygotsky juga merupakan bagian dari teori perkembangan kognitif. Vygotsky berpendapat bahwa proses pemerolehan pengetahuan dan perkembangan kognitif individu sejalan dengan teori *sciogenesis*, di mana dimensi kesadaran sosial yang bersifat primer atau utama, sedangkan dimensi individual bersifat *derivative* atau merupakan pelengkap atau sekunder. Dengan demikian, pemerolehan pengetahuan dan pengembangan kognitif individu berasal dari berbagai sumber sosial yang ada di luar diri individu tersebut. Upaya dalam pemerolehan pengetahuan dan perkembangan kognitif dapat dikembangkan bukan hanya karena keinginan individu sendiri yang secara aktif membangunnya, namun juga dapat dilakukan dengan mengaktifkan faktor lingkungan sosial di sekitar individu tersebut.

Beberapa landasan teori yang membangun teori pembelajaran menurut Vygotsky ini antara lain:

1. Hukum genetik tentang perkembangan (*genetic law of development*), yang menyatakan bahwa setiap potensi atau kecakapan yang dimiliki individu dapat bertumbuhkembang melalui dua fase, yaitu pada tingkat sosial lingkungan dan tingkat psikologis diri.
2. Zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*), yang mengungkapkan bahwa perkembangan potensi atau kecakapan individu terdiri atas dua tingkatan yaitu perkembangan aktual yang dapat terlihat dari kemampuan memecahkan masalah dan penyelesaian tugas secara individu, dan perkembangan potensial yang dapat terlihat dari kemampuan memecahkan masalah dan penyelesaian

tugas melalui bimbingan dari individu lain yang lebih dewasa atau lebih mampu (Ratumanan, 2002).

3. Proses mediasi, yang menyatakan bahwa proses memahami proses sosial dan psikologi dapat dilakukan melalui dua hal, yaitu melalui media metakognitif yang bermakna pemanfaatan alat-alat semiotik yang bertujuan untuk melakukan *self regulation* (pengaturan diri) yang mencakup *selfplanning*, *selfmonitoring*, *selfchechikng* dan *selfevaluation*. Proses mediasi dapat berkembang melalui komunikasi antarindividu; serta mediasi kognitif yang bermakna penggunaan alat-alat kognitif untuk memecahkan masalah yang ada hubungannya dengan pengetahuan yang tertentu saja, maka dari itu mediasi ini bisa berhubungan dengan konsep spontan yang mungkin saja salah dan konsep ilmiah yang kebenarannya lebih terjamin.

Teori sosiokultural Vygotsky menyatakan bahwa perkembangan manusia adalah sesuatu yang tidak terpisahkan dengan kegiatan sosial dan budaya. Seluruh kompetensi dan potensi individu baik kognitif, efektif, maupun psikomotor dipengaruhi oleh sosial budaya yang ada pada lingkungan masyarakat, seperti bahasa, kebiasaan, ingatan, dan sebagainya. Selain itu, perkembangan kognitif individu terjadi melalui proses *interpersonal* (interaksi dengan lingkungan sosial) serta *intrapersonal* (internalisasi yang terjadi dalam diri sendiri).

Pembelajaran yang dilakukan berdasarkan pada teori sosiokultural menitikberatkan pentingnya pemberian motivasi untuk kelancaran dalam pengimplementasiannya. Motivasi tersebut dapat berupa mendukung keterlibatan pebelajar secara aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan tersebut dapat berupa fisik dan mental, misalnya berupa interaksi antara pengajar-

pebelajar atau antarpelajar, penggunaan alat peraga atau bahan ajar serta teknologi pembelajaran. Motivasi lain juga dapat diberikan dengan memperhatikan pengetahuan awal pebelajar sebagai landasan pengajar untuk menyusun strategi pembelajaran yang lebih tepat sesuai karakteristik pebelajar tersebut. Pembelajaran ini juga berfokus pada pengembangan kemampuan komunikasi agar terbangun interaksi individu, misalnya dengan melakukan tanya jawab serta diskusi kelompok. Motivasi lain dalam pembelajaran ini diberikan dengan mengembangkan lingkungan belajar sesuai kebutuhan pebelajar. Selain itu, peran pengajar sangat dibutuhkan dalam pemberian motivasi berdasarkan teori belajar sosiokultur. Pengajar bertugas sebagai motivator untuk memberi stimulus untuk semangat dalam belajar. Pengajar juga bertugas sebagai fasilitator untuk membantu pebelajar memecahkan masalah belajar serta mengatasi berbagai hambatan belajar. Pengajar bertugas pula sebagai *manager* untuk mengelola sumber dan alat belajar serta bertindak sebagai *rewarder* yang memberikan penghargaan atau hadiah bagi pebelajar yang memiliki pencapaian baik selama proses pembelajaran.

Vygotsky berpendapat bahwa cara yang efektif untuk mengembangkan pengetahuan sebagai salah satu potensi yang dibutuhkan individu agar mencapai tahapan bermakna adalah dengan memadukan pemberian konsep dengan adanya langkah prosedural melalui kegiatan demonstrasi. Terdapat tiga ide utama dalam penerapan teori Vygotsky, antara lain:

1. Kemampuan intelektual dapat berkembang saat individu berhadapan dengan ide-ide baru dan sulit mengaitkan ide-ide tersebut dengan teori yang sebelumnya telah diketahui.
2. Proses interaksi dan komunikasi dengan banyak orang dapat meningkatkan potensi intelektual pada individu.

3. Pengajar memiliki peran besar dalam membantu serta memediasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh pebelajar.

Para psikologi kognitif berfokus pada teori yang menjelaskan tata cara kerja otak serta pemerolehan dan pemrosesan informasi. Vygotsky menyatakan bahwa sangat perlu memahami penggunaan strategi belajar dalam proses pembelajaran, berdasarkan pertimbangan berikut ini.

1. Strategi belajar akan menuntun dalam memahami pentingnya pengetahuan awal pebelajar sebelum proses pembelajaran berlangsung.
2. Strategi belajar dapat membantu dalam memahami pengetahuan dan membedakan berbagai pengetahuan yang berpotensi dimiliki.
3. Strategi pembelajaran akan membantu proses pemerolehan dan pemrosesan pengetahuan dalam sistem syaraf otak individu.

Vygotsky menamakan tingkat pengetahuan berjenjang sebagai *scaffolding*, yaitu pemberian bantuan yang cukup besar kepada individu dalam tahapan pertama pembelajaran kemudian melakukan pembatasan pemberian bantuan tersebut pada tengah pembelajaran sehingga pebelajar berkesempatan untuk memiliki tanggung jawab yang lebih besar dalam pemerolehan pengetahuan. Bentuk *scaffolding* yang diberikan kepada pebelajar dapat berupa pemberian petunjuk, peringatan, dorongan, atau masukan sehingga dapat menguraikan masalah ke dalam bentuk lain yang memungkinkan pebelajar lebih bersikap mandiri. *Scaffolding* juga dimaknai sebagai upaya pengajar untuk mengarahkan pebelajar dalam mencapai keberhasilan melalui pemberian petunjuk agar pebelajar mampu mencapai

jenjang yang lebih tinggi. Vygotsky mengemukakan tiga kategori capaian pebelajar dalam upaya pemecahan masalah, antara lain pebelajar mencapai keberhasilan dengan baik, pebelajar mencapai keberhasilan dengan bantuan, dan pebelajar gagal meraih keberhasilan. Proses dalam pencapaian kemampuan kognitif diarahkan melalui adaptasi intelektual dengan mengintegrasikan konteks sosial budaya, sehingga teori Vygotsky disebut sebagai pembelajaran sosiokultural yang menekankan adanya hubungan timbal balik antara aspek internal dan eksternal pembelajaran yang berorientasi pada lingkungan sosial pembelajaran. Potensi dalam ranah kognitif individu dianggap turut berasal dari interaksi sosial masing-masing individu dalam bingkai budaya. Dengan demikian, pembelajaran dapat terjadi apabila pebelajar bekerja dengan menyelesaikan tugas yang belum diberikan kepadanya namun tingkat kesulitan tugas tersebut masih dalam batas kemampuannya.

Beberapa keunggulan dari penerapan teori Vygotsky dalam proses pembelajaran adalah:

1. Pebelajar memiliki kesempatan yang besar untuk mengembangkan zona perkembangan proksimalnya atau segala potensinya melalui proses belajar.
2. Pembelajaran sepatutnya disesuaikan dengan tingkat perkembangan potensial dibandingkan tingkat perkembangan aktual.
3. Pembelajaran dilaksanakan sesuai strategi pengembangan kemampuan intermental dibandingkan intramental.
4. Pebelajar memiliki kesempatan yang besar dalam pengetahuan deklaratif sebagai pengetahuan awalnya dengan pengetahuan prosedural sebagai pengetahuan baru yang dapat digunakan untuk mengerjakan tugas dan menyelesaikan masalah.

5. Proses pembelajaran bukan hanya mentransfer ilmu, namun lebih kepada konstruksi pengetahuan atau makna baru secara berkesinambungan dan melibatkan seluruh komponen pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teori belajar sosiokultural menganggap belajar terintegrasi kuat dengan aktivitas dan interaksi sosial yang ada dalam sebuah proses pembelajaran. Belajar dimaknai sebagai proses menemukan makna sebagai hasil dari pemikiran individu melalui interaksi sosial. Pengetahuan tidak terpisahkan dari adanya aktivitas di mana pengetahuan tersebut dikonstruksikan, serta sosial budaya mana yang digunakan sebagai perwujudan pengetahuan tersebut. Oleh karena, melalui aktivitas dan interaksi sosial budaya tersebut pengetahuan dapat dikonstruksi dan diciptakan.

03



KONSEP MODEL POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY

A. Hakikat *Positive Behavior Support*

Pada dasarnya, pelaksanaan pendidikan khusus dalam mengakomodasi mahasiswa berkebutuhan khusus, telah direncanakan sedemikian rupa dimulai dari persiapan, pengelolaan dan evaluasi pembelajaran namun, terkadang implementasinya masih kurang maksimal, termasuk dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat untuk mengakomodasi setiap kebutuhan belajar bagi mahasiswa berkebutuhan khusus. Perkembangan manusia dapat dimaksimalkan melalui teknik humanis berbasis psikologi positif, salah satunya dengan menerapkan

positive behavior support atau dukungan perilaku positif pada anak.

Positive Behavior Support (PBS) berbeda dari intervensi lain sebab tidak hanya mempertimbangkan apa, di mana, kapan, dan bagaimana perilaku menantang terjadi tetapi juga menanyakan mengapa dapat terjadi. Perilaku seseorang tidak terjadi begitu saja, namun ada penyebab sehingga diperlukan intervensi untuk mereduksi perilaku menantang tersebut melalui perubahan sistem lingkungan dan cara mengajar serta selalu mengapresiasi perilaku positif pebelajar. Dengan demikian, seseorang dapat mengetahui kebutuhan dan perasaan mereka dan meminimalisir insidensi perilaku negatif (Supena *et al.*, 2019). Metode PBS dalam perspektif pendidikan diartikan sebagai pendekatan sistematis sebagai upaya preventif dan intervensi terkait perilaku melalui pemberian penguatan untuk berperilaku positif sehingga terhindar dari hukuman atau perilaku yang tidak diharapkan serta mampu memaksimalkan potensi yang dimilikinya (Dahlia *et al.*, 2019).

Positive Behavior Support (PBS) merupakan sebuah metode yang dianggap mampu mengurangi perilaku menantang dan timbulnya masalah perilaku pada diri individu, dengan asumsi bahwa perlu dipahami alasan perilaku bermasalah, dan merancang intervensi edukatif dan proaktif yang komprehensif sehingga metode ini tidak hanya mengurangi masalah perilaku dalam jangka pendek tetapi diharapkan dapat menciptakan perubahan dalam jangka panjang yang dapat berpengaruh pada kualitas hidup seseorang (Ridha, 2020). Dengan demikian, penggunaan metode PBS ini diharapkan dapat mengurangi perilaku negatif pada diri seseorang (Lafitiana & Ardianingsih, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian, metode PBS dapat mengurangi tingkah laku negatif pada pebelajar serta meningkatkan *academic outcome* yang berimbas kepada peningkatan perilaku positif individu melalui dukungan behavioral. Bagi penderita gangguan atau masalah sosioemosional, metode PBS dianggap mampu menciptakan budaya inklusi sehingga dapat diinternalisasikan ke dalam perilaku yang positif (Adhyatma & Handayani, 2016). Tujuan utama penerapan PBS ini adalah membantu individu untuk mengubah gaya hidupnya melalui perubahan perilaku menjadi lebih baik agar dapat menikmati dan meningkatkan kualitas hidupnya. Adapun tujuan sekunder dari PBS adalah meminimalisir ataupun menghilangkan perilaku bermasalah yang tidak relevan dan tidak efisien melalui pemberian bantuan berupa dukungan agar dapat diterima dalam lingkungan sosial (Horner, 2000).

Pada awalnya, penggunaan PBS dirancang untuk meminimalisir perilaku bermasalah pada individu yang mengalami masalah dalam perkembangannya, namun metode ini dapat digunakan secara meluas pada populasi akademik secara umum. Metode ini dapat dilakukan dengan membuat perencanaan, mendefinisikan perilaku peserta didik, mengajarkan perilaku yang diharapkan langsung kepada peserta didik, mengembangkan cara mencegah perilaku menyimpang, serta evaluasi. PBS dianggap efektif pula untuk mengurangi perilaku bermasalah pada peserta didik dan meningkatkan iklim akademik. Pada dasarnya, PBS efektif mengatasi masalah perilaku peserta didik yang senang mengganggu, antisosial, serta vandalisme (Lassen *et al.*, 2006).

B. Konsep Dasar *Virtual Reality*

Pemanfaatan teknologi di era revolusi industri dalam proses pembelajaran saat ini sudah tidak asing lagi. Penyajian metode mengajar dan konten pembelajaran dihadirkan melalui proses digitalisasi sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja selama memiliki akses internet yang memadai. Pembelajaran digital merupakan inovasi pembelajaran melalui penciptaan proses interaksi metode pembelajaran dengan pemrosesan data elektronik melalui literasi digital dalam pemerolehan materi pembelajaran (Muslih, 2020). Pembelajaran saat ini dilaksanakan secara online atau dikenal sebagai pembelajaran daring, yang menggunakan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi dalam proses transfer ilmu. Hal ini tidak dapat dinafikan oleh seluruh mahasiswa termasuk mahasiswa penderita gangguan sosioemosional. Dengan mengkolaborasikan metode pembelajaran dengan teknologi pembelajaran, maka proses transfer pengetahuan akan menjadi lebih efisien, salah satunya melalui *virtual reality*, yang merupakan hasil simulasi oleh komputer terhadap suatu lingkungan sehingga dapat memberikan pengalaman belajar baru dan terasa lebih menarik karena mahasiswa dapat terlibat langsung untuk melihat dunia semu, seperti gambar yang bersifat dinamis dan seolah-olah menjadi nyata. Penggunaan media pembelajaran hendaknya diaplikasikan bersama-sama dengan sebuah model atau metode pembelajaran agar lebih menarik (Dharma *et al.*, 2018).

Virtual reality berorientasi pada penggunaan simulasi interaktif bagi pengguna sehingga berkesempatan terlibat langsung dalam lingkungan dan menimbulkan perasaan hadir dalam dunia maya. Untuk tujuan pembelajaran, *virtual reality* berpotensi untuk mendorong retensi belajar pembelajar karena

selain mengandung unsur virtual juga mengandung unsur audio (Supriadi & Hignasari, 2019). *Virtual reality* menyajikan media interaktif yang mempengaruhi indera pengguna merasa turut dan larut ke dalam lingkungan simulasi dengan menghadirkan dunia buatan. *Virtual reality* biasanya disajikan dalam bentuk simulasi dalam dunia pendidikan sebagai teknologi inovatif yang bersifat realistis dan praktis bagi peserta didik (Sumardani *et al.*, 2020). *Virtual reality* dianggap sebagai teknologi yang dapat membuat penggunanya memasuki dunia maya dan berinteraksi di dalamnya sebab media ini merupakan bentuk dari digitalisasi pembelajaran berbasis komputer yang mengkolaborasikan perangkat khusus agar pengguna dapat melakukan proses interaksi secara mendalam dengan lingkungan yang menjadi pengalaman belajarnya.

Dunia virtual merupakan kombinasi dari bermacam peralatan teknologi komunikasi, informasi dan komputer yang dihubungkan dengan sebuah perangkat. Media *virtual reality* dapat digunakan dengan berbagai macam *platform* seperti *website*, *youtube*, *zoom meeting* dan sebagainya. Teknologi *virtual reality* mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, termasuk penerapannya dapat digunakan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Melalui perangkat *smartphone*, mahasiswa dapat mengakses, mengunduh materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Pemanfaatannya dapat menjadi tolak ukur manusia yang mengikuti perkembangan zaman. Penggunaan *virtual reality* dianggap dapat memfokuskan kemampuan pebelajar pada domain kognitif, baik kemampuan berfikir maupun kemampuan intelektual (Abdillah *et al.*, 2018). Pada dasarnya, penggunaan *virtual reality* dalam pendidikan sebagai upaya mengubah metode pengajaran konvensional yang menyajikan cara belajar yang kurang interaktif dan menarik

minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran dirasakan lebih nyata dan mudah untuk dipahami (Purwati *et al.*, 2020).

Dengan mengkolaborasikan metode PBS dengan *virtual reality* diharapkan bahwa mahasiswa penderita gangguan sosio-emosional mampu menata emosinya secara perlahan namun berkesinambungan melalui penguatan pemikiran dan bertingkah laku positif yang dihadirkan melalui media virtual seperti video dan sebagainya, sehingga mahasiswa mampu menumbuhkan kembali rasa percaya dirinya dalam belajar dan mengejar ketertinggalan yang cenderung membuat mereka berkecil hati. Dengan menata emosi penderita gangguan sosioemosional melalui sugesti positif, maka pemikiran mereka akan lebih terbuka untuk menerima lingkungan belajar sebagai tempat yang seharusnya bagi mereka di usia menempuh pendidikan formal.

C. Kemampuan Sosioemosional

Kemampuan sosioemosional merupakan kecakapan yang dimiliki oleh individu terkait pengaturan dirinya dalam bersosialisasi dengan lingkungan dan mengatur kondisi emosionalnya, sehingga dapat mengaktualisasikan diri secara maksimal dengan menunjukkan segala potensi yang dimilikinya. Perkembangan sosioemosional yang merupakan gabungan antara sosial dan emosional seorang individu merupakan faktor yang sangat penting untuk menunjang kehidupannya kelas. Tidak sedikit orang tua ataupun pendidik yang mengesampingkan perkembangan sosial dan emosional individu dalam proses belajarnya. Apabila individu mengalami hambatan dalam perkembangan emosional, maka kemampuan sosial individu-individu tersebut juga turut terganggu. Permasalahan pada aspek sosioemosional individu biasanya disebabkan oleh faktor lingkungan, pola pengasuhan, situasi berupa tekanan yang berlebih pada

kehidupan individu, adanya kekerasan dalam lingkungan, dan faktor lainnya yang dapat mempengaruhi kemampuannya dalam pengelolaan emosi dan sosialisasi.

Emosi merupakan perasaan atau pikiran yang khas pada individu yang menggambarkan keadaan biologis dan psikologis dan dapat menjadi penyebab atau kecenderungan untuk melakukan sebuah tindakan. Individu yang mengalami masalah perkembangan sosioemosional cenderung memiliki hambatan besar dalam hubungan sosial dengan orang lain, ketidakmampuan dalam penyesuaian sosial, serta perbedaan perilaku dan kemampuan akademik yang berbeda dibandingkan dengan individu yang normal. Dengan demikian, kondisi yang terjadi adalah timbulnya perasaan tersisih, sikap pemalu, selalu merasa kesepian, dan cenderung menarik diri dari lingkungan

Kemampuan sosial dikenal pula dengan keterampilan sosial merupakan salah satu dari keterampilan hidup yang dibutuhkan di era saat ini. Kemampuan dalam bersosialisasi terlihat dari komunikasi, bekerjasama, partisipasi, serta empati. Keterampilan ini merupakan keterampilan interpersonal yang penting dalam membentuk jaringan pertemanan yang lebih luas. Kemampuan sosialisasi dapat terwujud salah satunya adalah dengan belajar bersama dengan teman (Wardani, 2019). Adapun kemampuan pengendalian emosional biasanya dikenal pula sebagai kecerdasan emosional pada dasarnya terdiri atas kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi diri, mengenali emosi orang lain, serta hubungan interpersonal. Kecerdasan emosional yang baik pada usia remaja akan dapat membantu dalam pengelolaan diri dan membangun hubungan konstruktif dengan orang lain. Pengelolaan emosi yang baik diharapkan dapat menjauhkan diri individu pada tindakan-tindakan yang menyimpang (Utami *et al.*, 2019).

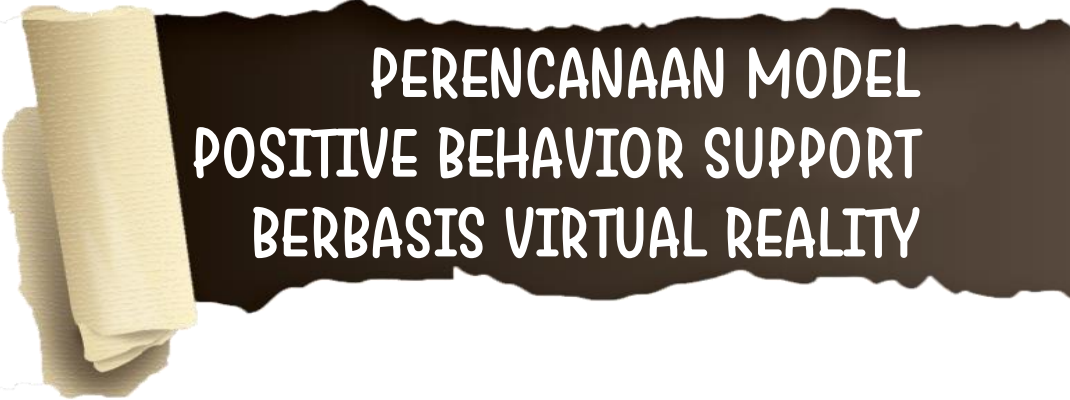
Penderita gangguan sosioemosional cenderung memiliki kontrol emosi yang rendah atau tidak stabil dan dapat dilihat dalam tingkah lakunya sehari-hari, di mana perilaku yang ditimbulkan oleh adalah perilaku yang menantang misalnya mudah marah, acuh tak acuh, keras kepala, agresif, serta menarik diri dari lingkungan sekitarnya. Ada anggapan bahwa biasanya penderita kurang memahami makna dari ajaran agama. Terkadang apabila berjanji sering diingkarinya dan apa yang diucapkannya terkadang bertolak belakang dengan apa yang diperbuatnya. Kemudian dari sisi akademik pun anak dengan masalah sosioemosional sering mengalami masalah dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh pengajar, serta sukar untuk mengerjakan tugas (Badriyah *et al.*, 2020).

Penderita gangguan sosioemosional pada anak biasa juga disebut sebagai tunalaras adalah anak yang mengalami gangguan perilaku, emosi, dan atau sosial sehingga kurang dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungannya dalam artian anak yang mengalami gangguan atau hambatan emosi dan bertingkah laku lain, sehingga kurang mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungannya (Saputri *et al.*, 2018). Anak yang mengalami gangguan emosi akan berkembang menjadi anak yang berperilaku menantang, tidak dewasa, dan menarik diri dari lingkungan masyarakat. Gangguan emosional yang dialami oleh anak adalah suatu kondisi yang dialami akibat gangguan atau hambatan emosi dan perilaku yang berlainan secara berlebihan sehingga mengakibatkan sulit untuk berinteraksi secara baik dengan lingkungan di sekitarnya. Penderita gangguan ini juga dapat dikatakan sebagai anak yang anti sosial sebab tidak dapat menempatkan dirinya secara baik dan tepat dalam lingkungan masyarakat. Penderita juga sukar dalam bergaul karena merasa malu dan minder terhadap teman sebayanya, sehingga sukar

mendapatkan teman. Adanya gangguan atau hambatan emosi ini kadang-kadang menimbulkan sikap dan tingkah laku yang tidak dewasa ataupun tingkah laku dapat merugikan dirinya sendiri.

Pembelajaran bagi penderita gangguan ini, dilaksanakan secara individu dalam bentuk kegiatan mental, visual, motorik dan emosional. Permasalahan pembelajaran utama bagi penderita gangguan sosioemosional adalah minat belajar yang rendah sebab tidak mampu memusatkan perhatiannya di dalam kelas sehingga mudah bosan, bersikap pasif, tidak berkon-sentrasi, enggan bertanya, malas, kurang percaya diri, dan tidak tahan belajar dalam waktu yang relatif lama sehingga mendorong anak keluar dari kelas saat pembelajaran berlangsung (Haryanto., Aris & Dewi., 2020). Tidak mengherankan jika kasus seperti ini dijumpai di perpengajaran tinggi, sebab di usia menuju puncak kedewasaan biasanya mahasiswa mengalami pergolakan emosi sebab telah memahami hakikat kehidupan serta mencerna permasalahan yang dialaminya. Faktor internal dan eksternal dapat memicu seorang mahasiswa menderita gangguan emosional yang berlebih, sehingga dosen harus mampu mengintervensi mengapa mahasiswa tersebut terjerumus kedalam situasi tersebut dan segera memberikan *treatment* agar dapat mengelola emosinya lebih baik dan dapat melaksanakan pembelajaran secara normal.

04



PERENCANAAN MODEL POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY

A. Perencanaan Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran berdasarkan Undang-Undang Nomor 73 Tahun 2013 merupakan kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja. Capaian pembelajaran dapat dijabarkan berdasarkan standar kompetensi lulusan perguruan tinggi. Secara sederhana, capaian pembelajaran mengungkapkan paparan dari tujuan pendidikan terkait hal-hal yang diharapkan dapat diketahui, dipahami, dan diaplikasikan oleh pebelajar setelah menyelesaikan proses pembelajaran dalam jangka waktu

tertentu. Capaian pembelajaran terdiri atas capaian pembelajaran sikap, pengetahuan yang terdiri atas pengetahuan bidang keilmuan dan kependidikan, keterampilan khusus yang terdiri atas keterampilan khusus bidang keilmuan dan kependidikan, serta keterampilan umum. Seluruh capaian pembelajaran didasarkan pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) pada jenjang kualifikasi enam untuk pendidikan sarjana (S1).

Capaian pembelajaran pada setiap mata kuliah atau topik pembelajaran tentu berbeda disesuaikan dengan kompetensi yang diharapkan pada pembelajar setelah melaksanakan proses pembelajaran. Adapun mata kuliah yang akan diintegrasikan dengan model *positive behaviour support* ini adalah mata kuliah multimedia pembelajaran. Adapun pemilihan capaian pembelajaran yang ditetapkan untuk mata kuliah ini didasarkan pula kecenderungan pada capaian pembelajaran pada aspek sikap sebab fokus utama penggunaan model pembelajaran ini menitikberatkan pada perubahan perilaku pembelajar. Berikut deretan capaian pembelajaran yang akan dituangkan pada perangkat pembelajaran berupa Rencana Pembelajaran Semester (RPS):

Capaian Pembelajaran Sikap:

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
3. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
4. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Capaian Pembelajaran Pengetahuan Bidang Keilmuan:

1. Memahami prinsip, karakteristik, fungsi, dan aplikasi piranti lunak pada bidang fisika.

Capaian Pembelajaran Pengetahuan Kependidikan:

1. Memahami konsep teoretis, prinsip, metode dan teknik: Pengembangan media pembelajaran fisika.

Capaian Pembelajaran Keterampilan Khusus Bidang Keilmuan:

1. Mampu membuat perangkat pembelajaran fisika sekolah menengah melalui analisis materi subyek (*pedagogical content knowledge*) secara mandiri sesuai dengan kurikulum yang berlaku, prinsip-prinsip desain instruksional, pendekatan saintifik, memanfaatkan IPTEKS, dan lingkungan alam sekitar.
2. Mampu menganalisis dan mengusulkan berbagai solusi alternatif yang ada terhadap permasalahan media belajar fisika dan masalah manajemen laboratorium fisika, serta menyimpulkannya untuk pengambilan keputusan yang tepat.

Capaian Pembelajaran Keterampilan Umum:

1. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni.

Berdasarkan urutan capaian pembelajaran yang ingin dicapai, maka terlihat jelas bahwa dalam pembelajaran ini, capaian dititikberatkan pada capaian pembelajaran sikap dengan

harapan akan memperoleh hasil belajar berupa perubahan perilaku pebelajar ke arah yang lebih baik sebagai wujud perbaikan dari masalah sosioemosional yang dialami pebelajar. Seluruh capaian pembelajaran akan tertuang pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) serta halaman depan modul digital yang dikembangkan berdasarkan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality*.

B. Perencanaan Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi merupakan proses interaksi mahasiswa dengan dosen dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Aktivitas pembelajaran juga dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan pengajar dan pebelajar dalam sebuah proses dalam jangka waktu tertentu dengan tujuan mencapai capaian pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Aktivitas pembelajaran akan menggambarkan kegiatan pengajar dan pebelajar secara sistematis sebagai hubungan timbal balik.

Aktivitas pembelajaran merujuk pada model pembelajaran yang dikembangkan yaitu model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* yang dirancang menjadi tahapan pembelajaran yang disebut sebagai sintaks pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran berdasarkan model tersebut tertuang dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang akan dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran merujuk pada model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality*.

C. Perencanaan Asesmen Model Pembelajaran

Asesmen merupakan proses untuk memperoleh informasi atau data terkait hasil kinerja suatu program dalam pencapaian tujuannya. Asesmen pembelajaran adalah upaya untuk mengumpulkan informasi atau data terkait hasil belajar oleh pebelajar untuk mengetahui capaian kinerja pebelajar dari aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan berdasarkan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Sedangkan asesmen model pembelajaran adalah upaya untuk mengumpulkan informasi atau data terkait implementasi model pembelajaran untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kriteria model pembelajaran yang baik yaitu valid, praktis, dan efektif. Adapun hasil evaluasi nantinya akan dilakukan dengan memberikan keputusan terhadap hasil dari proses asesmen model pembelajaran.

Asesmen model pembelajaran dikembangkan untuk mengevaluasi validitas, praktikabilitas, dan efektivitas model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality*. Validitas model pembelajaran menunjukkan ketercapaian atau keberhasilan model pembelajaran untuk diterapkan sebagai salah satu alternatif cara membelajarkan pebelajar. Validitas model pembelajaran akan dilakukan melalui asesmen dengan mengembangkan angket validasi yang akan dinilai oleh validator ahli pembelajaran yang memahami pengembangan model pembelajaran. Penetapan kevalidan model pembelajaran berdasarkan pada pertimbangan untuk apa dan untuk siapa model pembelajaran tersebut digunakan. Selain dibutuhkan asesmen validasi model pembelajaran, dalam pengembangan model pembelajaran ini juga dibutuhkan asesmen validasi terhadap perangkat yang digunakan. Asesmen tersebut dilakukan dengan

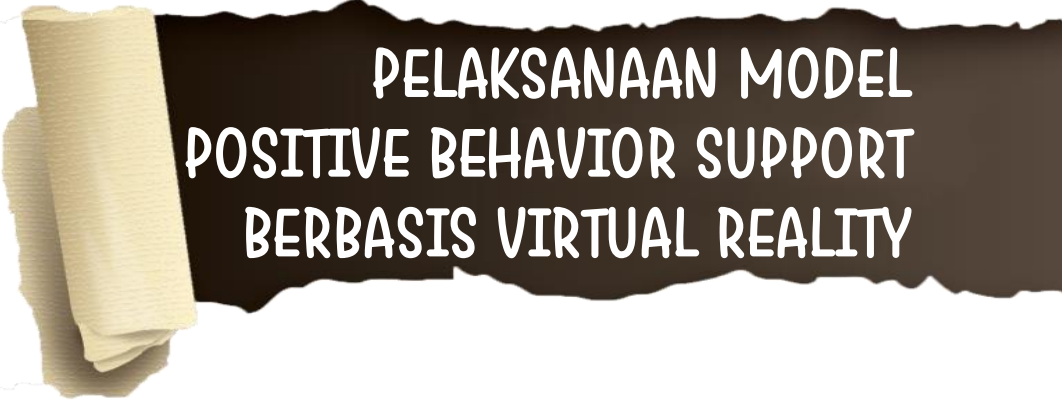
menggunakan instrumen berupa validasi lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran, pengelolaan pembelajaran oleh dosen, aktivitas belajar mahasiswa, serta lembar validasi angket respon dosen sebagai pengajar dan respon mahasiswa sebagai pebelajar. Selain itu, dibutuhkan pula lembar validasi Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan modul digital sebagai perangkat dari buku model yang dikembangkan, serta validasi tes kemampuan sosioemosional mahasiswa sebagai instrumen non tes.

Asesmen untuk mengevaluasi praktikabilitas model pembelajaran dilakukan dengan tujuan menganalisis kepraktisan atau kemudahan para praktisi atau pengguna, dalam hal ini pengajar dan pebelajar yang menggunakan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dalam proses pembelajaran pada subjek materi atau mata kuliah yang telah ditetapkan sesuai dengan kriteria pengembangan model pembelajaran tersebut. Dalam hal ini, asesmen dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar kuesioner atau angket berupa angket penilaian respon dosen sebagai pengajar dan angket respon mahasiswa sebagai pebelajar.

Adapun asesmen untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran dilakukan dengan tujuan mengukur keberhasilan pebelajar dalam pencapaian tujuan pembelajaran melalui model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality*. Untuk melakukan asesmen ini dibutuhkan instrumen keefektifan model pembelajaran berupa instrumen non tes yang dibuat untuk mengukur atau mengamati perkembangan kemampuan sosioemosional pebelajar sebelum dan setelah model pembelajaran yang dikembangkan tersebut diterapkan. Pada dasarnya, model pembelajaran ini diterapkan tidak semata-mata berorientasi pada capaian kemampuan kognitif pebelajar, namun

lebih menitikberatkan capaian sikap atau perbaikan perilaku sebagai hasil dari proses belajar tersebut dalam kurun waktu tertentu. Dengan demikian, adanya perkembangan kemampuan sosioemosional pebelajar merupakan penilaian yang menggambarkan efektivitas model pembelajaran yang telah dikembangkan.

05



PELAKSANAAN MODEL POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY

Model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* yang dikembangkan merupakan kerangka konseptual yang disusun secara sistematis dan dapat digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran atau perkuliahan yang diorientasikan pada pengembangan afeksi individu. Aktivitas pembelajaran dilaksanakan sedemikian rupa agar fokus utama hasil belajar adalah adanya perubahan perilaku mahasiswa ke arah yang lebih baik untuk meminimalisir gangguan sosioemosionalnya, sehingga dapat mengikuti perkuliahan sebagaimana mestinya dengan baik.

A. Sintaks

Dalam model pembelajaran, sintaks merupakan tahapan, langkah, fase, atau deretan aktivitas yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran secara sistematis. Sintaks akan mendeskripsikan model pembelajaran dalam bentuk alur aktivitas atau kegiatan. Pada umumnya, model pembelajaran memiliki sintaks yang berbeda sesuai dengan cara dan arah pembelajaran ingin disajikan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Sintaks juga diartikan sebagai fase-fase atau tahapan kegiatan dalam suatu proses pembelajaran yang tersusun secara sistematis. Melalui sintaks pembelajaran, akan terlihat jelas aktivitas yang dilakukan oleh pengajar dan pebelajar. Sintaks pada model pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan berbagai aspek capaian dalam teori kognitif, konstruktivistik, serta behavioristik dengan harapan bahwa sintaks pembelajaran dapat mengarahkan pada capaian pembelajaran menjadi pribadi yang lebih baik.

Model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* memenuhi enam langkah pembelajaran diawali dengan pemberian stimulus melalui identifikasi tujuan perilaku menantang, pemberian materi berdasarkan respon alternatif, membangun dukungan perilaku, pemantauan hasil dengan evaluasi mandiri, pemberian *reward* atas perilaku positif, serta proses kembali aktivitas berdasarkan evaluasi. Adapun secara rinci dari tahapan model pembelajaran pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dapat dijelaskan sebagai berikut:

Fase 1: Pemberian Stimulus Melalui Identifikasi Tujuan Perilaku Menantang

Kegiatan Pengajar:

1. Menyajikan sebuah pertanyaan atau pernyataan yang menjadi stimulus untuk mengetahui secara perlahan penyebab pebelajar melakukan perilaku menantang ataupun hal-hal yang menyebabkannya tidak taat dalam proses pembelajaran.

Kegiatan Pebelajar:

1. Memperhatikan dan mengidentifikasi maksud dari pertanyaan atau pernyataan dan mengikuti instruksi yang diberikan oleh pengajar.

Pada fase pertama ini, stimulus berupa pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh pengajar dilakukan secara verbal melalui video pembelajaran singkat. Stimulus yang diberikan oleh pengajar dilakukan untuk melihat respon pebelajar terhadap hal-hal yang menyebabkannya tidak mampu menaati aturan perkuliahan akibat gangguan sosioemosional yang dialaminya. Pertanyaan dan pernyataan tersebut tidak bersifat memaksakan pebelajar serta merta berkata jujur dan terbuka atas masalah belajar yang dialaminya, sehingga pemberian stimulus ini dilakukan secara berkala dengan tujuan secara perlahan membuat pebelajar merasa rileks dalam memulai pembelajaran serta memusatkan perhatian pebelajar ke arah pemikiran positif dan memancing perlahan keterbukaan pebelajar atas ketidaknyamanan yang dialaminya dalam proses pembelajaran.

Fase 2: Pemberian Materi Berdasarkan Respon Alternatif

Kegiatan Pengajar:

1. Memfasilitasi berbagai macam respon atau jawaban pebelajar serta menuntun agar pembelajaran tetap mengarah pada aspek pengetahuan yang ingin dicapai melalui pemberian materi berdasarkan respon yang diberikan oleh pebelajar.
2. Mengeksplorasi respon atau sikap yang ditunjukkan oleh pebelajar, mendalami perasaan pebelajar, serta memperhatikan cara pebelajar dalam mengatur respon yang diberikan oleh pebelajar agar pemberian materi tetap berjalan.

Kegiatan Pebelajar:

1. Memberi respon dengan berupaya menjawab berbagai kemungkinan jawaban dari pertanyaan serta pernyataan dalam bentuk tertulis pada media (boleh berupa kertas atau *sticky notes*) yang telah disiapkan.
2. Menunjukkan respon dalam bentuk sikap, perasaan, serta cara mengatur masing-masing diri dalam bentuk reaksi terhadap stimulus yang diberikan oleh pengajar.

Pada fase kedua ini, pengajar dapat melihat respon yang diberikan oleh pebelajar atas stimulus yang diberikan pada fase pertama. Pengajar tidak boleh memaksakan pencapaian penguasaan materi pelajaran namun tetap berupaya memberikan materi sesuai dengan respon alternatif yang diberikan oleh pebelajar, sebab fokus utama pelaksanaan model pembelajaran ini adalah menginginkan adanya perubahan dalam bentuk perilaku ke arah yang lebih baik dibarengi dengan penguasaan kemampuan kognitifnya.

Fase 3: Membangun Dukungan Perilaku

Kegiatan Pengajar:

1. Membagi pebelajar ke dalam bentuk kelompok-kelompok berjumlah 4 hingga 5 orang per kelompok tanpa memaksakan pebelajar atas perannya dalam kelompok tersebut.
2. Memberikan bentuk pertanyaan atau permasalahan terkait materi pembelajaran yang telah diberikan melalui video singkat.
3. Memberikan dukungan positif kepada pebelajar melalui pemberian sugesti bahwa pebelajar adalah individu yang mampu mengatasi segala permasalahan yang dialaminya melalui video singkat.

Kegiatan Pebelajar:

1. Membentuk kelompok untuk selanjutnya melakukan kajian materi pembelajaran.
2. Merumuskan strategi penyelesaian secara berkelompok terkait pertanyaan atau masalah yang diajukan oleh pengajar sebelumnya.
3. Merespon segala bentuk dukungan positif yang diberikan oleh pengajar dalam bentuk sikap, ekspresi, serta perbuatan.

Pada tahap ketiga ini, proses interaksi sosial yang demokratis terjadi melalui pemberian masalah kepada pebelajar yang diselesaikan secara berkelompok, meskipun tidak ada paksaan bahwa pebelajar akan mengaktifkan diri ataupun tidak. Hal ini dilakukan agar pengajar mampu mengidentifikasi karakteristik pebelajar dari kemampuan bersosialisasi yang dimilikinya untuk memecahkan masalah secara bersama-sama. Pemberian dukungan positif selalu disematkan dalam pemberian penugasan, agar tugas tidak menjadi sesuatu yang menakutkan

atau membosankan dengan memberi penguatan kepada pebelajar secara emosional.

Fase 4: Pemantauan Hasil dengan Evaluasi Mandiri

Kegiatan Pengajar:

1. Mengobservasi sekaligus memberi penilaian terhadap capaian pembelajaran oleh pebelajar secara mandiri maupun berkelompok dalam mengatur diri sebagai anggota kelompok.
2. Melakukan penilaian atas capaian perilaku pebelajar dalam bentuk observasi perkembangan perilaku individu secara mandiri sebagai hasil dari proses pembelajaran yang berlangsung.

Kegiatan Pebelajar:

1. Memberi jawaban atas pertanyaan atau permasalahan yang diberikan oleh pengajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki serta mengkomunikasikannya dihadapan pebelajar lain sebagai penilaian capaian pembelajaran.
2. Menunjukkan perilaku dalam bentuk refleksi sebagai hasil dari proses pembelajaran yang berlangsung, baik perilaku aktif maupun pasif.

Pada tahap keempat ini, penilaian dilakukan oleh pengajar pada aspek capaian kognitif yang terlihat dari kemampuan pebelajar dalam menanggapi permasalahan yang diberikan oleh pengajar sebelumnya. Namun, yang paling terpenting adalah pengajar melakukan penilaian terhadap kemampuan pebelajar dalam bersosialisasi dalam kelompok belajarnya, sekaligus melakukan penilaian atas ada tidaknya perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh pebelajar ke arah yang lebih baik setelah proses pembelajaran. Perubahan perilaku ke arah yang lebih baik akan

lebih bernilai artinya dalam penerapan model pembelajaran ini dibandingkan dengan peningkatan kemampuan lainnya.

Fase 5: Pemberian Reward Atas Perilaku Positif

Kegiatan Pengajar:

1. Mengapresiasi kinerja seluruh pebelajar selama proses pembelajaran serta capaian yang diperoleh dengan pemberian *reward* bagi yang mampu dalam pencapaian tujuan pembelajaran.
2. Mengapresiasi setiap kinerja yang dilakukan oleh pebelajar selama proses pembelajaran dengan pemberian *reward* dan sanjungan serta dukungan positif bagi pebelajar yang terlihat berperilaku lebih baik dari sebelumnya.

Kegiatan Pebelajar:

1. Menerima *reward* atas upaya dalam menguasai seluruh capaian pembelajaran.
2. Menerima *reward*, sanjungan, serta dukungan positif atas upaya perbaikan perilaku ke arah yang lebih baik.

Pada tahap kelima ini, pengajar memberikan *reward* atas segala capaian yang dilakukan oleh pebelajar baik atas capaian pembelajaran ataupun capaian atas keberhasilan dalam perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, tanpa memperhatikan tingkatan perubahan yang terjadi. Perubahan perilaku membutuhkan waktu yang lama untuk menjadi sempurna, sehingga pengajar harus bersikap sabar dan tidak lelah memberikan stimulus baik agar respon yang diberikan oleh pebelajar juga menjadi lebih baik. *Reward* diberikan untuk memberi semangat bagi pebelajar pada umumnya untuk lebih giat belajar, dan pebelajar dengan gangguan sosioemosional pada khususnya

untuk senantiasa berpikir dan berperilaku positif dalam lingkungan belajarnya.

Fase 6: Proses Kembali Aktivitas Berdasarkan Evaluasi

Kegiatan Pengajar:

1. Mengecek kembali hasil evaluasi pembelajaran terhadap masing-masing individu maupun secara kelompok agar tetap mengarah pada tujuan utama pembelajaran.
2. Membuat stimulus selanjutnya yang mampu membantu pebelajar untuk bersikap tetap baik melalui penguatan sikap positif dalam pembelajaran yang nantinya akan menjadi sebuah pembiasaan.

Kegiatan Pebelajar:

1. Menjadikan hasil evaluasi pembelajaran sebagai acuan untuk terus berupaya mencapai tujuan pembelajaran.
2. Memberi respon atas stimulus positif yang diberikan disertai dengan penguatan agar terbiasa untuk berperilaku lebih baik dalam lingkungan belajar.

Pada tahap terakhir ini, hasil evaluasi atas proses pembelajaran dan pemberian *reward* akan dijadikan sebagai acuan dalam membuat aktivitas pembelajaran selanjutnya dengan membuat stimulus-stimulus positif disertai penguatan sehingga apabila diterapkan dalam jangka waktu tertentu pebelajar akan terbiasa untuk berperilaku baik. Dengan demikian, proses pembiasaan ini akan menjadi acuan pebelajar untuk senantiasa berperilaku positif dalam lingkungan belajarnya dengan memperbaiki interaksi sosial serta pengendalian emosionalnya, sehingga mampu membawa diri dalam lingkungan dan dapat

melaksanakan pembelajaran tanpa adanya hambatan yang berarti.

B. Sistem Sosial

Sistem sosial mendeskripsikan peran dan hubungan timbal balik yang terjadi antara pengajar dan pebelajar selama proses pembelajaran berlangsung. Pada umumnya, peran pengajar mendominasi dalam proses pembelajaran atau pembelajaran berpusat pada pengajar. Namun, saat ini telah banyak model pembelajaran yang memusatkan aktivitas pembelajaran kepada pebelajar atau berpusat pada siswa. Ada pula model pembelajaran yang mendistribusikan peran pengajar dan pebelajar secara merata.

Pada model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* proses pembelajaran dititikberatkan kepada pengajar atau dikenal sebagai sistem *teacher negotiated teaching* oleh karena tujuan penerapan model ini adalah mengubah perilaku mahasiswa sebagai pebelajar melalui berbagai macam bentuk dukungan positif agar mahasiswa mampu berpikir dan berbuat lebih baik yang diharapkan meminimalisir gangguan sosioemosional yang dihadapinya. Pengajar memberikan seluruh dukungan positif sebagai bentuk stimulus melalui media video yang disematkan ke dalam modul digital dan menunggu respon dari pebelajar untuk menentukan tingkat kesulitan materi yang akan diberikan. Dalam pembelajaran ini, diharapkan sistem sosial akan terbentuk melalui stimulus dan respon tersebut. Namun, di sisi lain pengajar tetap hanya menuntun pebelajar untuk mencapai tingkat kognitifnya melalui diskusi maupun penugasan proyek secara berkelompok. Diharapkan melalui model pembelajaran ini, pebelajar mampu termotivasi untuk membentuk pola pikir dan tindakan ke arah positif yang akan

membantunya untuk meningkatkan peran sertanya dalam pembelajaran.

Sistem sosial model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* menjunjung tinggi nilai demokratis sosial sebab pengajar tidak boleh memaksakan setiap pembelajar memiliki tingkat pemahaman atau kecakapan yang sama dengan tetap menghargai perbedaan individu sebab terdapat pembelajar yang memiliki gangguan sosioemosional yang tentu berimbas pada prestasi belajarnya. Pengajar tidak memaksakan kepada pembelajar untuk langsung berbaur dalam kelompok untuk aktif dalam bekerja sama namun secara perlahan mengajak pembelajar untuk mampu bersosialisasi dengan baik. Sistem sosial ini dianggap dapat terbangun dalam aktivitas kelompok kecil.

Sistem sosial yang terjalin dengan menggabungkan beberapa pembelajar sebagai pemikir individu dalam sebuah kelompok heterogen untuk saling bertukar pendapat dalam memperoleh jawaban yang paling baik dalam memecahkan sebuah permasalahan secara bersama-sama. Dalam model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* terbangun sistem sosial sebagai upaya memfasilitasi pemikiran masing-masing individu dalam kelompok tanpa memaksakan keaktifan masing-masing pembelajar. Selain itu, sistem sosial juga terbangun atas pemberian *reward* dari pengajar kepada pembelajar apabila mampu mencapai kecakapan tertentu dalam kendali sosio-emosionalnya dengan baik. Sehingga sistem sosial bukan hanya terbangun antara pengajar dengan pembelajar namun juga antar-pebelajar itu sendiri. Adapun kegiatan yang dilakukan pembelajar terkait sistem sosial dalam model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* antara lain:

1. Saat diberi stimulus dalam bentuk contoh kasus atau pertanyaan, pembelajar akan memberikan sebuah respon berupa

jawaban sebagai wujud rasa ingin tahu yang menjadi landasan penting dalam keterlaksanaan pembelajaran.

2. Pengajar mengeksplorasi respon dengan menunjukkan sikap, perasaan, dan cara menanggapi berbagai jawaban yang berbeda antara pebelajar satu dengan lainnya.
3. Merumuskan tugas pebelajar sebagai anggota kelompok melalui proyek tanpa memaksakan kepada mahasiswa yang memiliki gangguan sosioemosional untuk terlibat aktif namun tetap memberi dukungan agar tetap ingin bekerja agar terbangun hubungan sosial antarpebelajar.
4. Memberikan apresiasi berupa *reward* kepada pebelajar yang mampu mencapai kemampuan tertentu, terutama perbaikan sikap ke arah yang lebih baik akan membangun sistem sosial yang baik antara pebelajar dengan pengajar.

C. Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi memberi gambaran terhadap cara pandang seorang pengajar terhadap pebelajar yang dihadapinya atau cara pengajar merespon tingkah laku dari pebelajar. Prinsip reaksi mendeskripsikan pula aturan dalam pemilihan model pembelajaran berdasarkan respon instruksional atau hal-hal yang dilakukan oleh pebelajar. Pada dasarnya, prinsip reaksi akan membantu pengajar memilih reaksi-reaksi yang dilakukan secara efektif oleh pebelajar selama proses pembelajaran.

Pada model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality*, pengajar berperan sebagai seorang inisiator dan fasilitator yang langsung terlibat dalam proses pembelajaran. Pengajar terkadang menjadi konselor akademik, konsultan, dan pemberi kritik yang membangun motivasi pebelajar dalam memfasilitasi mahasiswa dengan gangguan sosioemosional. Pengajar akan menjadi pemberi kritik dan pemberi

dukungan positif terhadap respon yang diberikan oleh pebelajar atas stimulus yang sebelumnya diberikan. Adakalanya pengajar menjadi motivator yang selalu akan memberikan *reward* terhadap pebelajar yang sukses dalam mencapai target tertentu dalam proses pembelajaran. Secara lebih rinci prinsip reaksi yang terbentuk antara lain:

1. Pengajar sebagai inisiator sekaligus fasilitator dalam pembelajaran.
2. Pengajar sebagai konselor akademik dan konsultan dalam menghadapi pebelajar yang mengalami masalah individu.
3. Pengajar sebagai pemberi kritik dan dukungan positif yang bersifat membangun.
4. Pengajar sebagai motivator bagi pelajar.
5. Pengajar sebagai pemberi *reward* atas capaian pebelajar.

D. Sistem Pendukung

Sistem pendukung pada hakikatnya memberi gambaran tentang kondisi-kondisi yang mendukung yang seharusnya dimiliki atau diciptakan oleh pengajar dalam penerapan model pembelajaran. Pendukung yang dimaksud adalah prasyarat tambahan di luar keterampilan dan kapasitas manusia pada umumnya serta fasilitas teknis pada khususnya. Dukungan dapat berupa buku, film, perangkat laboratorium, materi rujukan, dan sebagainya. Sistem pendukung juga dapat berupa kemampuan atau keterampilan serta fasilitas-fasilitas teknis yang dibutuhkan dalam pelaksanaan model pembelajaran.

Sistem pendukung dalam model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* tentunya lingkungan yang kondusif sehingga setiap fase pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Selain itu, karena model pembelajaran ini berbasis *virtual reality*, maka dibutuhkan modul digital yang

akan disematkan ke dalamnya berbagai video pemberian dukungan positif serta pola untuk mendekati pebelajar dengan masalah sosioemosional serta *tagline* berbasis *positive behavior support*. Modul digital akan diakses melalui laptop atau *smartphone*, sehingga keberadaan alat belajar tersebut dijadikan sebagai sistem pendukung dalam pelaksanaan model pembelajaran ini.

Sistem pendukung yang tidak kalah penting dibutuhkan dalam pelaksanaan model pembelajaran ini berupa daftar pertanyaan yang disiapkan oleh pengajar yang berisi stimulus yang akan direspon oleh mahasiswa untuk mengetahui tindakan yang akan diberikan lebih lanjut kepada pebelajar dengan gangguan sosioemosional. Daftar pertanyaan yang merupakan stimulus tersebut harus disiapkan oleh pengajar dalam jumlah banyak agar dapat memfasilitasi karakteristik pebelajar untuk setiap pertemuannya. Adapun sumber belajar lain sebagai sistem pendukung merupakan segala bentuk sarana prasarana yang dapat digunakan sebagai sumber informasi terkait materi pembelajaran.

Reward atau hadiah merupakan sistem pendukung penting dalam kesuksesan pelaksanaan model pembelajaran *positive behavior support*, sebab pebelajar akan merasa dihargai atas kinerjanya melalui pemberian *reward* tersebut. Seluruh sistem pendukung dalam model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dibutuhkan secara ekstensif dan responsif terhadap kebutuhan pebelajar dalam meningkatkan kapasitas diri agar mampu bersosialisasi dengan baik dengan pengendalian emosi yang baik pula. Secara singkat, sistem pendukung dalam model pembelajaran ini berupa lingkungan belajar yang kondusif, modul digital sebagai bahan ajar, stimulus berupa per-

tanyaan atau pernyataan yang membangun dukungan positif, *reward* atau hadiah, serta laptop atau *smartphone*.

E. Dampak Instruksional dan Pengiring

Dampak instruksional merupakan pengaruh atau efek langsung dari penerapan model pembelajaran akibat konten atau keterampilan dasar pelaksanaan model pembelajaran. Pada dasarnya, efek yang diberikan dapat terukur secara langsung setelah keterlaksanaan model. Dampak instruksional pembelajaran akan memperlihatkan gejala yang terlihat nyata sesaat setelah penerapan sebuah model pembelajaran.

Dampak instruksional model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* akan terlihat sangat efektif dalam proses pembelajaran dalam hal perubahan sikap pebelajar dengan menyentuh proses dan aspek-aspek sosial emosional yang juga akan berimbas pada aktivitas akademik pebelajar. Pebelajar akan memahami pentingnya bersosialisasi baik sosialisasi yang terjalin antara pengajar dan pebelajar maupun sosialisasi antarpebelajar dalam menemukan pemecahan masalah terbaik melalui penyatuan hasil pemikiran beberapa orang sebagai bentuk sosialisasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, pebelajar dapat mengkonstruksi atau memperoleh pengalaman belajar bermakna dari konstruksi pemikiran bersama yang dirangkum secara mandiri.

Selain itu, model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* juga menitikberatkan teori sosial dan *Scaffolding* di dalam menjalin kerja sama dengan saling memahami kekurangan masing-masing. Sehingga pebelajar yang memiliki kesulitan dalam menggapai pengetahuannya mendapatkan pijakan atau bantuan dari pebelajar lain yang cepat tanggap dan tetap difasilitatori oleh pengajar agar mahasiswa dengan

gangguan emosional tidak merasa tertinggal dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dukungan positif serta *tagline* yang ada pada modul digital dimaksudkan agar menjadi pengingat bahwa pebelajar harus mampu mengendalikan diri. Dengan demikian, proses ini akan menjadikannya sebagai pribadi yang mampu mengendalikan emosi dengan baik saat berinteraksi dan bertukar pendapat. Pebelajar yang memperoleh *reward* atas keberhasilannya dalam mencapai suatu target tertentu meskipun itu hanyalah pencapaian kecil akan membuat pebelajar menghargai dirinya sebagai manusia yang memiliki kemampuan di antara berbagai kekurangan yang dimilikinya. *Reward* tersebut akan menjadikan motivasi diri semakin baik sebab akan selalu berupaya untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik melalui pemberian *reward* tersebut. Secara singkat, dampak instruksional penerapan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* antara lain motivasi diri, menghargai diri sendiri, kemampuan bersosialisasi, serta kemampuan pengendalian emosi.

Adapun dampak pengiring adalah pengaruh yang bersifat implisit dalam lingkungan belajar atau pengaruh tidak langsung dari penerapan model pembelajaran. Sehingga dampak pengiring efeknya terlihat dalam jangka panjang.

Dampak pengiring yang diperoleh dari model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* adalah penghargaan kepada orang lain atau teman kelompok lain. melalui proses sosialisasi, pebelajar akan memahami bahwa tidak ada yang memiliki kesempurnaan dalam pengetahuan maupun keterampilan, sehingga dapat dilakukan saling berbagi pendapat dalam kelompok. Hal ini mengajarkan pebelajar untuk saling menghargai. Selain itu, dampak pengiring yang ditimbulkan adalah timbulnya pandangan hidup sebagai makhluk social

dan sikap percaya diri, di mana pebelajar akan serta merta membentuk kepercayaan atas kemampuan yang dimilikinya dengan melihat berbagai kemungkinan kemampuan yang dapat dieksplorasi apabila mampu bersosialisasi dengan baik. Penerapan model ini menimbulkan sikap saling asuh antarpebelajar karena terbangun atas kerja sama dan bantuan dari pebelajar yang telah menguasai pengetahuan kepada pebelajar yang membutuhkan bantuan belajar. Selain itu, model pembelajaran ini juga meningkatkan sikap menghargai pendapat sebab dalam satu kelompok dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan penuntun dari pengajar, sehingga terdapat banyak hasil pemikiran yang akan disatukan menjadi sebuah simpulan pembelajaran. Dampak pengiring lain adalah timbulnya pembiasaan diri untuk berlaku baik. Apabila pebelajar senantiasa diberi dukungan untuk memusatkan diri pada perbuatan dan pemikiran positif maka dalam jangka waktu tertentu akan terlatih untuk terbiasa berada dalam kebaikan.

F. Petunjuk Pelaksanaan Model

Model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* memfokuskan adanya kegiatan pemberian stimulus oleh pengajar yang akan diberikan timbal balik berupa respon dari pebelajar sebagai pola yang mendasari konstruksi penataan sikap pebelajar ke arah yang lebih baik jika selama ini pebelajar melakukan perbuatan menantang yang disebabkan gangguan sosioemosional dan berimbas negatif bagi diri dan kegiatan pembelajarannya. Selain itu, model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* melibatkan penguatan atau *reinforcement* pada setiap pertemuan pembelajaran berupa pemberian dukungan positif melalui pemberian video sebagai bentuk *virtual reality* yang diharapkan mampu mengarahkan

pikiran dan perbuatan pebelajar ke arah yang lebih baik pula. Model ini juga mendukung adanya pemberian hadiah atau *reward* kepada pebelajar yang mampu mencapai target atau capaian tertentu ke arah yang lebih baik, meskipun perbaikan tersebut belum termasuk signifikan sebagai bentuk penghargaan kepada pebelajar. Seluruh hal yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* ini dimaksudkan agar dapat membangun motivasi diri pebelajar dan pemberian dukungan serta contoh-contoh tindakan positif sehingga terbangun lingkungan belajar yang kondusif dalam pembentukan pembiasaan perilaku dan pemikiran yang positif bagi pebelajar pada umumnya dan pebelajar dengan masalah sosioemosional pada khususnya. Model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* menekankan pada pembelajaran sosial, saling asuh, serta saling memberi dukungan positif untuk pencapaian tujuan pembelajaran tanpa memaksakan ketercapaian dalam aspek kognitif semata namun melihat aktualisasi diri pebelajar ke arah yang lebih baik dalam bentuk sikap yang juga merupakan sebuah hasil belajar yang dapat dicapai. Penggunaan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dilaksanakan berdasarkan paparan sebelumnya berupa rasional, teori pendukung, serta komponen yang dimiliki oleh model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* berupa sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, serta dampak yang dihasilkan baik dampak instruksional maupun pengiring. Namun, model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dapat terlaksana dengan maksimal dengan perangkat pembelajaran lain yang mendukung pelaksanaan model. Adapun petunjuk penggunaan model pembelajaran ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Penggunaan Buku Model Pembelajaran

Berikut ini dipaparkan penggunaan buku model dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas berdasarkan komponen yang ada dalam buku model ini, antara lain:

- a. Model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* yang telah dikembangkan berdasarkan model dasar dari beberapa referensi yang tersedia, dikemas dalam sebuah buku model dan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan. Begitu pula dengan perangkat pembelajaran yang mendukung keterlaksanaan model tersebut berupa modul digital, Rencana Pembelajaran Semester (RPS), dan alat evaluasi pembelajaran yang divalidasi oleh ahli dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan sebelum diaplikasikan dalam proses pembelajaran.
- b. Penerapan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dalam pembelajaran perlu memperhatikan teori-teori belajar yang mendasarinya, seperti teori behavioristik yang beranggapan memfokuskan hasil belajar kepada adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Orientasi teori ini difokuskan pada pebelajar yang mengalami gangguan sosioemosional sehingga terkadang melakukan perbuatan menantang. Teori pendukung lainnya adalah teori humanistik yang mengarahkan pebelajar mengenali dirinya sendiri dalam proses pembelajaran sebagai wujud aktualisasi diri. Dengan demikian, teori ini mengutamakan proses dari tahapan belajar tersebut dibandingkan dengan hasil belajar yang dicapai. Dalam proses pembelajaran perlu diciptakan atmosfer demokrasi, sehingga pebelajar memiliki keinginan untuk mengaktifkan diri dalam mencapai tujuan

pembelajaran Selain itu, teori belajar sosial dari Vygotsky juga menunjang model pembelajaran ini dengan anggapan bahwa pembelajaran perlu menekankan aspek belajar sosial, saling asuh, serta saling memberi pengarahan untuk pencapaian tujuan pembelajaran melalui teori *scaffolding* pembelajaran. Seluruh teori tersebut mengarahkan model pembelajaran ini sebagai model bantuan yang diupayakan dapat berguna dalam membangun motivasi dan sikap penghargaan terhadap kemampuan diri sendiri bagi pebelajar umumnya dan pebelajar dengan gangguan sosioemotional pada khususnya sehingga dapat meminimalisir adanya perilaku menantang yang dapat merugikan diri dan pembelajarannya.

- c. Sintaks pembelajaran dengan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* terdiri atas enam fase atau langkah pembelajaran berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan sebagaimana telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, memuat kegiatan pengajar dan pebelajar pada setiap tahapannya dan dapat terlihat dengan jelas dan sistematis dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS).
- d. Sistem sosial yang menyatakan hubungan timbal balik antara pengajar dan pebelajar selama proses pembelajaran berlangsung perlu diperhatikan dalam pelaksanaan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* yang terlihat jelas dalam sintaks pembelajaran. Pengajar harus mampu mengembangkan berbagai jenis pertanyaan atau pernyataan pendukung yang dianggap sebagai dukungan positif yang dapat diberikan kepada pebelajar sebagai stimulus pada setiap pertemuan.

- e. Sistem reaksi yang memberi gambaran terhadap cara pandang seorang pengajar terhadap pebelajar yang dihadapinya atau cara pengajar merespon tingkah laku dari pebelajar perlu dilaksanakan agar pengajar memahami kedu dukannya dalam pelaksanaan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality*. Hal ini jelas terlihat pada setiap sintaks pembelajaran yang terangkum pada buku model ini.
- f. Sistem pendukung model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* merupakan berbagai sarana pendukung dalam pelaksanaan model yang harus disediakan dalam setiap pertemuan agar dapat terlaksana dengan baik. Sistem pendukung digunakan sebagaimana fungsi dari beberapa sarana tersebut yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya dalam buku model ini. Sistem pendukung terlihat pula dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) pada bagian media pembelajaran yang digunakan pada setiap pertemuan.
- g. Dampak instruksional dan pengiring model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* terlihat jelas dan sistematis pada capaian pembelajaran mata kuliah pada modul digital, Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan alat evaluasi yang dikembangkan.
- h. Evaluasi yang diberikan pada pebelajar berupa portofolio yang berisi kumpulan proyek yang dihasilkan pada periode pertemuan tertentu yang menggambarkan hasil kinerja pebelajar selama pembelajaran berlangsung. Evaluasi ini dipilih dengan tujuan pebelajar mampu mengembangkan aspek sosialnya dalam penugasan yang dilaksanakan secara bersama namun hasilnya dijabarkan secara mandiri. Selain itu, evaluasi berbasis portofolio memudahkan

pengajar melihat perkembangan kemampuan sosial-emosional pada pebelajar.

- i. Validitas model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dapat terlihat dari penilaian beberapa validator yang dianggap berkompeten untuk menilai hasil pengembangan model pembelajaran yang terangkum dalam buku model lengkap dengan perangkatan dan instrumen pembelajaran.
- j. Praktikabilitas model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dapat terlihat dari hasil observasi yang dilakukan berupa hasil pengamatan keterlaksanaan model pembelajaran, pengelolaan dosen dalam pelaksanaan model pembelajaran, aktivitas belajar pebelajar menggunakan model pembelajaran, serta hasil analisis angket respon pengajar dan pebelajar terhadap pelaksanaan model pembelajaran.
- k. Efektivitas model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dapat terlihat dari hasil analisis penilaian atas perkembangan kemampuan sosioemosional pebelajar sebelum dan setelah proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tersebut.

2. Penggunaan Modul Digital

Modul digital merupakan salah satu sumber belajar bagi pengajar dan pebelajar dalam melaksanakan pembelajaran berlandaskan pada model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality*, yang berisi materi pembelajaran berbentuk bab dan sub bab materi, kemudian disematkan ke dalamnya beberapa video sebagai bentuk *virtual reality* berisi stimulus berupa dukungan positif ataupun pernyataan yang

mengarahkan pebelajar untuk berperilaku dan berpikir positif disertai beberapa *tagline* yang selalu mengingatkan kepada pebelajar untuk berlaku dan berpikir positif. Modul digital juga memuat tugas proyek yang akan dilakukan oleh pebelajar. Lebih lengkap terkait penggunaan modul digital ini akan ditampilkan pada halaman depan modul digital saat pengajar maupun pebelajar mengakses modul tersebut.

3. Penggunaan Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) merupakan rencana kegiatan pembelajaran tatap muka ataupun non tatap muka untuk setiap pertemuan yang disajikan secara sistematis dan menyeluruh. Dalam hal ini, RPS yang dibuat didasarkan pada model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* yang disesuaikan berdasarkan enam tahapan atau sintaks pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) memuat sistematika pembelajaran dari awal hingga akhir yang didesain selama satu semester pembelajaran.

4. Penggunaan Alat Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi yang dilakukan setelah pelaksanaan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* bersifat non tes dengan mengobservasi perkembangan kemampuan sosioemosional pebelajar sebagai tolok ukur keberhasilan model pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilaksanakan sebelum dan setelah pelaksanaan model pembelajaran dengan tujuan melihat efektivitas dari pengembangan model pembelajaran yang dihasilkan.

06



ASESMEN PEMBELAJARAN MODEL POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY

Asesmen pembelajaran merupakan sebuah teknik penilaian terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Asesmen membutuhkan instrumen sebagai alat ukur atau alat pengumpul data. Instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam pencapaian suatu tujuan tertentu. Instrumen yang digunakan dalam pengembangan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* disiapkan dalam beberapa bentuk dimulai dari tahapan persiapan berupa validasi hingga implementasi. Lembar validasi buku model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* digunakan untuk mendeskripsikan validitas model yang dikembangkan,

lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran, pengelolaan pembelajaran oleh pengajar, aktivitas belajar oleh pebelajar, angket respon pengajar dan angket respon pebelajar yang telah melalui tahapan validasi ahli sehingga mampu menggambarkan praktikabilitas model pembelajaran, dan lembar observasi yang menggambarkan perkembangan kemampuan sosioemosional pebelajar yang menggambarkan efektivitas model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality*. Berikut ini dipaparkan secara rinci seluruh instrumen yang digunakan dalam pelaksanaan pengembangan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality*.

A. Validitas Model Pembelajaran

1. Instrumen Validasi Buku Model

Instrumen validasi model pembelajaran digunakan sebagai alat untuk mengukur menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan model pembelajaran yang telah dikembangkan yang tertuang pada buku model. Sebuah model pembelajaran dikatakan atau dianggap valid apabila mampu mencapai apa yang diinginkan terkait penilaian terhadap model pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality*. Adapun langkah-langkah pengembangan instrumen validasi model pembelajaran antara lain:

- a. Menentukan indikator atau aspek yang dinilai dari model pembelajaran. Adapun indikator validitas model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* disesuaikan dengan komponen buku model yaitu rasional dan teori pendukung, konsep dasar pengembangan model, sintaks (langkah pembelajaran), sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, serta dampak instruksional dan

pengiring, petunjuk pelaksanaan model, instrumen, serta tata bahasa dan format yang digunakan.

- b. Seluruh indikator penilaian tersebut akan dijabarkan lebih detail menjadi rentetan pernyataan yang memiliki skor penilaian yang telah ditetapkan dengan skala berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

- c. Instrumen validasi akan diberikan kepada dua orang pakar atau disebut sebagai validator ahli di bidang isi atau konstruk dan ahli pada bidang keilmuan dengan mencantumkan identitas validator pada lembar validasi.

- d. Menyusun petunjuk validasi yang harus dilakukan oleh validator dan tertera pada lembar validasi. Petunjuk berupa pemberian tanda ceklist (✓) pada kolom angka yang sebaris dengan pernyataan yang diberikan mengenai model.

- e. Pada bagian akhir lembar validasi, validator akan menuliskan penilaian umum terkait hasil validasi model pembelajaran mencakup:

4 Dapat digunakan tanpa revisi

3 Dapat digunakan dengan sedikit revisi

2 Dapat digunakan dengan banyak revisi

1 Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Serta disediakan kolom saran-saran terkait perbaikan demi penyempurnaan model yang telah dikembangkan dan kolom tanda tangan validator sebagai legalitas proses validasi model pembelajaran tersebut. Adapun lembar validasi buku model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dapat dilihat sebagai berikut:

LEMBAR VALIDASI
BUKU MODEL PEMBELAJARAN
POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT
BERBASIS VIRTUAL REALITY

Nama Validator :

Instansi :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

Dalam rangka pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Positive Behavior Support* Berbasis *Virtual Reality* Bagi Mahasiswa dengan Masalah Sosioemosional” maka produk penelitian yang dihasilkan berupa buku model yang layak digunakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran bagi praktisi atau penggunaannya. Penilaian atas kelayakan produk berupa buku model dilakukan dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom yang telah disediakan. Penilaian atas kelayakan produk penelitian ini menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

- 4 Sangat Baik
- 3 Baik
- 2 Cukup Baik
- 1 Tidak Baik

Selain Bapak/Ibu memberikan penilaian atas kelayakan produk penelitian yang dihasilkan, Bapak/Ibu juga dimohon kesediaannya dalam memberikan saran demi perbaikan produk yang dihasilkan pada kolom komentar yang telah disediakan. Peneliti menghaturkan terima kasih atas penilaian dari Bapak/Ibu.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	<p>Rasional</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rasional tersusun secara sistematis dan logis 2. Rasional dinyatakan secara jelas dan kontekstual 3. Rasional menunjang latar pengembangan model pembelajaran 				
2	<p>Teori Pendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teori pendukung relevan dengan latar pengembangan model 2. Teori pendukung terkait erat dengan masalah yang melatarbelakangi pengembangan model pembelajaran 3. Teori pendukung dinyatakan secara jelas 4. Teori pendukung dituliskan secara sistematis 				
3	<p>Prinsip Pengembangan Model</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Dasar model pembelajaran <i>Positive Behavior Support</i> berbasis <i>Virtual Reality</i> dinyatakan dengan jelas 2. Tujuan pengembangan model pembelajaran <i>Positive Behavior Support</i> berbasis <i>Virtual Reality</i> dinyatakan dengan jelas 3. Tahapan pengembangan model dinyatakan dengan jelas dan sistematis 4. Model hipotetik membentuk kerangka konseptual yang jelas 5. Sasaran pengembangan model dinyatakan dengan jelas 				
4	<p>Sintaks</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi sintaks dinyatakan secara eksplisit 2. Tahapan persiapan pembelajaran dengan model yang telah dikembangkan dinyatakan dengan jelas 3. Tahapan pelaksanaan pembelajaran dari 				

	<p>awal hingga akhir dinyatakan secara sistematis</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Tahapan pembelajaran memuat kegiatan yang dilaksanakan oleh pengajar secara jelas 5. Tahapan pembelajaran memuat kegiatan yang dilaksanakan oleh pebelajar secara jelas 6. Tahapan kegiatan pengajar dan pebelajar saling bertautan dan logis 7. Tahapan yang dikembangkan, baik kegiatan pengajar maupun pebelajar dapat dilaksanakan dengan baik saat proses pembelajaran 				
5	<p>Sistem Sosial</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi sistem sosial dinyatakan secara eksplisit 2. Model pembelajaran <i>Positive Behavior Support</i> berbasis <i>Virtual Reality</i> menggambarkan pola hubungan antara pengajar dengan pebelajar dengan baik 3. Model pembelajaran <i>Positive Behavior Support</i> berbasis <i>Virtual Reality</i> memperlihatkan interaksi berupa pemberian stimulus-respon antara pengajar dengan pebelajar 4. Model pembelajaran <i>Positive Behavior Support</i> berbasis <i>Virtual Reality</i> memperlihatkan interaksi berupa kerja sama antarmahasiswa dalam proses pembelajaran 5. Model pembelajaran <i>Positive Behavior Support</i> berbasis <i>Virtual Reality</i> memperlihatkan pola hubungan pengajar dan pebelajar saat pemberian <i>reward</i> 6. Terdapat aktivitas yang berimbang antara kegiatan pengajar dan pebelajar meskipun pembelajaran menganut paham behavioristik 				

6	<p>Prinsip Reaksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi prinsip reaksi dinyatakan secara eksplisit 2. Peran pengajar sebagai inisiator sekaligus fasilitator dalam pembelajaran terlihat jelas 3. Peran pengajar sebagai konselor akademik dan konsultan dalam menghadapi pebelajar yang mengalami masalah individu dinyatakan secara jelas 4. Peran pengajar sebagai pemberi kritik dan dukungan positif yang bersifat membangun terlihat jelas 5. Peran pengajar sebagai motivator sekaligus pemberi <i>reward</i> atas capaian pebelajar dinyatakan dengan jelas 6. Kegiatan pengajar pada setiap tahapan berorientasi pada peran pengajar yang mendominasi 				
7	<p>Sistem Pendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi sistem pendukung dinyatakan secara eksplisit 2. Sistem pendukung berupa seluruh perangkat pembelajaran yang dibutuhkan dipaparkan dengan lugas 3. Sistem pendukung pada dasarnya relevan dan dibutuhkan untuk kelancaran pelaksanaan model pembelajaran 4. Sistem pendukung dapat disiapkan oleh pengajar maupun pebelajar 5. Sistem pendukung yang dibutuhkan mudah digunakan oleh pengajar maupun pebelajar 				
8	<p>Dampak Instruksional dan Pengiring</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi dampak instruksional dan pengiring dinyatakan secara eksplisit 2. Dampak yang dipaparkan relevan dengan tujuan pengembangan model pembelajaran 				

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Jenis-jenis dampak instruksional dipaparkan dengan jelas dan logis 4. Jenis-jenis dampak pengiring dinyatakan dengan jelas dan logis 				
9	<p>Petunjuk Pelaksanaan Model</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk pelaksanaan model pembelajaran dinyatakan dengan logis dan sistematis 2. Petunjuk pelaksanaan model pembelajaran mudah dipahami untuk dilaksanakan oleh pengajar 3. Petunjuk pelaksanaan model pembelajaran mudah dipahami untuk dilaksanakan oleh pebelajar 4. Petunjuk pelaksanaan model pembelajaran mudah dipahami oleh pembaca pada umumnya 				
10	<p>Instrumen Penilaian Model</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Instrumen penilaian lengkap dan sesuai berdasarkan kaidah pengembangan model 2. Petunjuk penilaian dinyatakan dengan jelas pada setiap instrumennya 3. Aspek-aspek penilaian dinyatakan secara jelas untuk setiap butir instrumen 4. Instrumen penilaian mendukung keterlaksanaan model yang dikembangkan 				
11	<p>Tata Bahasa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku model memuat tata bahasa yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) 2. Kalimat pada buku model sederhana, jelas dan mudah dipahami 3. Tata bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda bagi pembaca 4. Penulisan setiap kalimat memiliki tujuan dan makna yang jelas 				
12	<p>Format</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan dalam penyajian isi buku model 2. Sistematika penulisan runut dan jelas 				

3. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf 4. Kesesuaian tata letak gambar, tulisan, serta fitur yang tersedia 5. Keseimbangan teks dan ilustrasi 6. Memiliki daya tarik				
---	--	--	--	--

Penilaian Umum Buku Model:

Mohon dilingkari berdasarkan penilaian yang telah Bapak/Ibu lakukan

- 4 Dapat digunakan tanpa revisi
- 3 Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 2 Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 1 Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....2021

Validator
(.....)

2. Instrumen Validasi Perangkat Pembelajaran

Validitas dalam suatu instrumen penelitian menunjukkan ketercapaian atau keberhasilan suatu alat dalam mengukur apa yang hendak diukur. Valid tidaknya suatu alat pengukuran ditentukan dari tujuan dan subjek yang diukur. Penetapan kevalidan suatu alat ukur bergantung pada pertimbangan untuk apa dan untuk siapa alat ukur itu digunakan, menggunakan sebuah instrumen validasi. Adapun dalam tahap pengembangan model pembelajaran ini, instrumen validasi mencakup instrumen validasi lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran, pengelolaan pembelajaran oleh dosen, aktivitas belajar mahasiswa, serta lembar validasi angket respon dosen sebagai pengajar dan respon mahasiswa sebagai pebelajar. Selain itu, dibutuhkan pula lembar validasi Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan modul digital sebagai perangkat dari buku model yang dikembangkan, serta validasi tes kemampuan sosioemosional mahasiswa sebagai instrumen non tes. Secara rinci, dipaparkan seluruh instrumen yang dimaksud sebagai berikut:

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN NON TES (LEMBAR OBSERVASI)
KETERLAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN
POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY

Nama Validator :
Instansi :
Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

Dalam rangka pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Positive Behavior Support* Berbasis *Virtual Reality* Bagi Mahasiswa dengan Masalah Sosioemosional” maka dianggap perlu untuk mengukur keterlaksanaan model pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan instrumen berupa lembar observasi. Penilaian atas kelayakan instrumen tersebut dilakukan dengan memberi tanda cheklist (√) pada kolom yang telah disediakan. Penilaian atas kelayakan instrumen ini menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

- 4 Sangat Baik
- 3 Baik
- 2 Cukup Baik
- 1 Tidak Baik

Selain Bapak/Ibu memberikan penilaian atas kelayakan instrumen penelitian yang dihasilkan, Bapak/Ibu juga dimohon kesediaannya dalam memberikan saran demi perbaikan instrumen yang dihasilkan pada kolom komentar yang telah disediakan. Peneliti menghaturkan terima kasih atas penilaian dari Bapak/Ibu.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Format 1. Sistematika penomoran dan pilihan jawaban 2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf 3. Kesesuaian tata letak tulisan dan tabel				
2	Isi 1. Petunjuk pengisian instrumen penilaian jelas 2. Pernyataan dikembangkan sesuai dengan indikator keterlaksanaan model pembelajaran 3. Seluruh komponen model (sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak) menunjukkan keterlaksanaan model dengan jelas 4. Pernyataan dinyatakan secara jelas dan logis 5. Pernyataan dapat mengukur keterlaksanaan model pembelajaran 6. Rumusan pernyataan dibuat secara konsisten 7. Jumlah pernyataan pada instrumen dapat dinilai sesuai alokasi waktu yang ditetapkan				
3	Bahasa 1. Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) 2. Struktur kalimat yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dipahami 3. Tata bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda bagi pembaca 4. Penulisan setiap kalimat memiliki tujuan dan makna yang jelas				

Penilaian Umum Instrumen Non Tes (Lembar Observasi)
Keterlaksanaan Model Pembelajaran:

Mohon dilingkari berdasarkan penilaian yang telah Bapak/Ibu lakukan

- 4 Dapat digunakan tanpa revisi
- 3 Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 2 Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 1 Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....2021

Validator
(.....)

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN NON TES (LEMBAR OBSERVASI)
KEMAMPUAN PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT
BERBASIS VIRTUAL REALITY

Nama Validator :

Instansi :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

Dalam rangka pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Positive Behavior Support* Berbasis *Virtual Reality* Bagi Mahasiswa dengan Masalah Sosioemosional” maka dianggap perlu untuk mengukur kemampuan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen merujuk pada model yang dikembangkan menggunakan instrumen berupa lembar observasi. Penilaian atas kelayakan instrumen tersebut dilakukan dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom yang telah disediakan. Penilaian atas kelayakan instrumen ini menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

- 4 Sangat Baik
- 3 Baik
- 2 Cukup Baik
- 1 Tidak Baik

Selain Bapak/Ibu memberikan penilaian atas kelayakan instrumen penelitian yang dihasilkan, Bapak/Ibu juga dimohon kesediaannya dalam memberikan saran demi perbaikan instrumen yang dihasilkan pada kolom komentar yang telah disediakan. Peneliti menghaturkan terima kasih atas penilaian dari Bapak/Ibu.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	<p>Format</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistematika penomoran dan pilihan jawaban 2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf 3. Kesesuaian tata letak tulisan dan tabel 				
2	<p>Isi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk pengisian instrumen penilaian jelas 2. Pernyataan dikembangkan sesuai dengan indikator pelaksanaan pengelolaan pembelajaran oleh dosen berdasarkan langkah atau fase <i>Positive Behavior Support</i> Berbasis <i>Virtual Reality</i> 3. Seluruh pernyataan pada tiap fase pembelajaran menunjukkan kemampuan dosen dalam pengelolaan pembelajaran 4. Pernyataan dinyatakan secara jelas dan logis 5. Pernyataan dapat mengukur kemampuan dosen dalam pengelolaan pembelajaran 6. Rumusan pernyataan dibuat secara konsisten 7. Jumlah pernyataan pada instrumen dapat dinilai sesuai alokasi waktu yang ditetapkan 				
3	<p>Bahasa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) 2. Struktur kalimat yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dipahami 3. Tata bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda bagi pembaca 4. Penulisan setiap kalimat memiliki tujuan dan makna yang jelas 				

Penilaian Umum Instrumen Non Tes (Lembar Observasi)

Kemampuan Pengelolaan Pembelajaran:

Mohon dilingkari berdasarkan penilaian yang telah

Bapak/Ibu lakukan

- 4 Dapat digunakan tanpa revisi
- 3 Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 2 Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 1 Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....2021

Validator
(.....)

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN NON TES (LEMBAR OBSERVASI)
AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN
POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY**

Nama Validator :
Instansi :
Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

Dalam rangka pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Positive Behavior Support* Berbasis *Virtual Reality* Bagi Mahasiswa dengan Masalah Sosioemosional” maka dianggap perlu untuk mengukur aktivitas belajar mahasiswa merujuk pada model yang dikembangkan menggunakan instrumen berupa lembar observasi. Penilaian atas kelayakan instrumen tersebut dilakukan dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom yang telah disediakan. Penilaian atas kelayakan instrumen ini menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

- 4 Sangat Baik
- 3 Baik
- 2 Cukup Baik
- 1 Tidak Baik

Selain Bapak/Ibu memberikan penilaian atas kelayakan instrumen penelitian yang dihasilkan, Bapak/Ibu juga dimohon kesediaannya dalam memberikan saran demi perbaikan instrumen yang dihasilkan pada kolom komentar yang telah disediakan. Peneliti menghaturkan terima kasih atas penilaian dari Bapak/Ibu.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Format 1. Sistematika penomoran dan pilihan jawaban 2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf 3. Kesesuaian tata letak tulisan dan tabel				
2	Isi 1. Petunjuk pengisian instrumen penilaian jelas 2. Pernyataan dikembangkan sesuai dengan indikator aktivitas belajar mahasiswa berdasarkan langkah atau fase <i>Positive Behavior Support</i> Berbasis <i>Virtual Reality</i> 3. Seluruh pernyataan pada tiap fase pembelajaran menunjukkan aktivitas belajar mahasiswa 4. Pernyataan dinyatakan secara jelas dan logis 5. Pernyataan dapat mengukur aktivitas belajar mahasiswa secara jelas 6. Rumusan pernyataan dibuat secara konsisten 7. Jumlah pernyataan pada instrumen dapat dinilai sesuai alokasi waktu yang ditetapkan				
3	Bahasa 1. Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) 2. Struktur kalimat yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dipahami 3. Tata bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda bagi pembaca 4. Penulisan setiap kalimat memiliki tujuan dan makna yang jelas				

**Penilaian Umum Instrumen Non Tes (Lembar Observasi)
Aktivitas Belajar Mahasiswa:**

**Mohon dilingkari berdasarkan penilaian yang telah
Bapak/Ibu lakukan**

- 4 Dapat digunakan tanpa revisi
- 3 Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 2 Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 1 Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Komentar/Saran:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....2021

Validator
(.....)

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN NON TES (LEMBAR ANGKET)
RESPON MAHASISWA TERHADAP PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS
VIRTUAL REALITY

Nama Validator :
Instansi :
Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

Dalam rangka pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Positive Behavior Support* Berbasis *Virtual Reality* Bagi Mahasiswa dengan Masalah Sosioemosional” maka dianggap perlu untuk mengukur respon mahasiswa terhadap model pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan instrumen penilaian berupa angket. Penilaian atas kelayakan instrumen tersebut dilakukan dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom yang telah disediakan. Penilaian atas kelayakan instrumen ini menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

- 4 Sangat Baik
- 3 Baik
- 2 Cukup Baik
- 1 Tidak Baik

Selain Bapak/Ibu memberikan penilaian atas kelayakan instrumen penelitian yang dihasilkan, Bapak/Ibu juga dimohon kesediaannya dalam memberikan saran demi perbaikan instrumen yang dihasilkan pada kolom komentar yang telah disediakan. Peneliti menghaturkan terima kasih atas penilaian dari Bapak/Ibu.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Format 1. Sistematika penomoran dan pilihan jawaban 2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf 3. Kesesuaian tata letak tulisan dan tabel				
2	Isi 1. Deskripsi mengenai respon mahasiswa dijabarkan secara jelas 2. Petunjuk pengisian instrumen penilaian jelas 3. Ketersediaan kisi-kisi pengembangan instrumen angket respon mahasiswa 4. Pernyataan untuk mengukur respon mahasiswa dikembangkan dengan indikator yang jelas dan logis 5. Komposisi jumlah pernyataan seimbang untuk setiap indikator 6. Pernyataan dinyatakan secara jelas 7. Pernyataan dapat mengukur respon mahasiswa terhadap model pembelajaran 8. Rumusan pernyataan dibuat secara konsisten 9. Jumlah pernyataan pada instrumen dapat dinilai sesuai alokasi waktu yang ditetapkan				
3	Bahasa 1. Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) 2. Struktur kalimat yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dipahami 3. Tata bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda bagi pembaca 4. Penulisan setiap kalimat memiliki tujuan dan makna yang jelas				

Penilaian Umum Instrumen Non Tes (Lembar Angket)

Respon Mahasiswa:

Mohon dilingkari berdasarkan penilaian yang telah

Bapak/Ibu lakukan

- 4 Dapat digunakan tanpa revisi
- 3 Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 2 Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 1 Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Komentar/Saran:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....2021

Validator
(.....)

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN NON TES (LEMBAR ANGKET)
RESPON DOSEN TERHADAP PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS
VIRTUAL REALITY

Nama Validator :
Instansi :
Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

Dalam rangka pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Positive Behavior Support* Berbasis *Virtual Reality* Bagi Mahasiswa dengan Masalah Sosioemosional” maka dianggap perlu untuk mengukur respon dosen terhadap model pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan instrumen penilaian berupa angket. Penilaian atas kelayakan instrumen tersebut dilakukan dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom yang telah disediakan. Penilaian atas kelayakan instrumen ini menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

- 4 Sangat Baik
- 3 Baik
- 2 Cukup Baik
- 1 Tidak Baik

Selain Bapak/Ibu memberikan penilaian atas kelayakan instrumen penelitian yang dihasilkan, Bapak/Ibu juga dimohon kesediaannya dalam memberikan saran demi perbaikan instrumen yang dihasilkan pada kolom komentar yang telah disediakan. Peneliti menghaturkan terima kasih atas penilaian dari Bapak/Ibu.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	<p>Format</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistematika penomoran dan pilihan jawaban 2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf 3. Kesesuaian tata letak tulisan dan tabel 				
2	<p>Isi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi mengenai respon dosen dijabarkan secara jelas 2. Petunjuk pengisian instrumen penilaian jelas 3. Ketersediaan kisi-kisi pengembangan instrumen angket respon dosen 4. Pernyataan untuk mengukur respon dosen dikembangkan dengan indikator yang jelas dan logis 5. Komposisi jumlah pernyataan seimbang untuk setiap indikator 6. Pernyataan dinyatakan secara jelas 7. Pernyataan dapat mengukur respon dosen terhadap model pembelajaran 8. Rumusan pernyataan dibuat secara konsisten 9. Jumlah pernyataan pada instrumen dapat dinilai sesuai alokasi waktu yang ditetapkan 				
3	<p>Bahasa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) 2. Struktur kalimat yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dipahami 3. Tata bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda bagi pembaca 4. Penulisan setiap kalimat memiliki tujuan dan makna yang jelas 				

Penilaian Umum Instrumen Non Tes (Lembar Angket)

Respon Dosen:

Mohon dilingkari berdasarkan penilaian yang telah

Bapak/Ibu lakukan

- 4 Dapat digunakan tanpa revisi
- 3 Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 2 Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 1 Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....2021

Validator
(.....)

LEMBAR VALIDASI
MODUL DIGITAL MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN POSITIVE BEHAVIOR
SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY

Nama Validator :

Instansi :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

Dalam rangka pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Positive Behavior Support* Berbasis *Virtual Reality* Bagi Mahasiswa dengan Masalah Sosioemosional” maka produk penelitian yang dihasilkan berupa modul digital yang layak digunakan sebagai sumber dan bahan ajar mahasiswa. Penilaian atas kelayakan produk berupa modul digital dilakukan dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom yang telah disediakan. Penilaian atas kelayakan produk penelitian ini menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

- 4 Sangat Baik
- 3 Baik
- 2 Cukup Baik
- 1 Tidak Baik

Selain Bapak/Ibu memberikan penilaian atas kelayakan produk penelitian yang dihasilkan, Bapak/Ibu juga dimohon kesediaannya dalam memberikan saran demi perbaikan produk yang dihasilkan pada kolom komentar yang telah disediakan. Peneliti menghaturkan terima kasih atas penilaian dari Bapak/Ibu.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Format <ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan dalam penyajian materi 2. Sistematika penulisan dan penyajian 3. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf 4. Kesesuaian tata letak gambar, tulisan, serta fitur yang tersedia 5. Keseimbangan teks dan ilustrasi 6. Memiliki daya tarik 				
2	Isi <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk penggunaan modul digital dinyatakan dengan jelas 2. Kesesuaian RPS dan modul sebagai bahan ajar 3. Isi modul tersusun sistematis serta mudah dipahami dan kontekstual 4. Perumusan aktivitas mahasiswa tertuang secara jelas dan operasional 5. Kesesuaian isi materi dan tugas-tugas dengan alokasi waktu yang diberikan 6. Modul menggambarkan model pembelajaran <i>Positive Behavior Support</i> berbasis <i>Virtual Reality</i> 				
3	Bahasa <ol style="list-style-type: none"> 1. Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) 2. Struktur kalimat yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dipahami 3. Tata bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda bagi pembaca 4. Penulisan setiap kalimat memiliki tujuan dan makna yang jelas 				
4	Manfaat/Kegunaan Modul <ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan modul digital sebagai bahan ajar bagi dosen 2. Penggunaan modul digital sebagai sumber belajar bagi mahasiswa 				

Penilaian Umum Modul Digital:

Mohon dilingkari berdasarkan penilaian yang telah Bapak/Ibu lakukan

- 4 Dapat digunakan tanpa revisi
- 3 Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 2 Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 1 Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....2021

Validator
(.....)

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) DENGAN
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN POSITIVE BEHAVIOR
SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY

Nama Validator :
Instansi :
Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

Dalam rangka pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Positive Behavior Support* Berbasis *Virtual Reality* Bagi Mahasiswa dengan Masalah Sosioemosional” maka produk penelitian yang dihasilkan berupa Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang layak digunakan pedoman dan garis-garis besar penyajian materi dalam proses pembelajaran. Penilaian atas kelayakan produk berupa Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dilakukan dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom yang telah disediakan. Penilaian atas kelayakan produk penelitian ini menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

- 4 Sangat Baik
- 3 Baik
- 2 Cukup Baik
- 1 Tidak Baik

Selain Bapak/Ibu memberikan penilaian atas kelayakan produk penelitian yang dihasilkan, Bapak/Ibu juga dimohon kesediaannya dalam memberikan saran demi perbaikan produk yang dihasilkan pada kolom komentar yang telah disediakan. Peneliti menghaturkan terima kasih atas penilaian dari Bapak/Ibu.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	<p>Format</p> <ol style="list-style-type: none"> Berisi panduan yang jelas bagi pebelajar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran selama satu semester Bersifat sistematis dan informatif Pengaturan ruang/tata letak Jenis dan ukuran huruf 				
2	<p>Isi</p> <ol style="list-style-type: none"> Kejelasan identitas mata kuliah (nama, kode, semester, dosen pengampuh dan identitas lain) secara jelas dan runut Ketersediaan capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL Prodi) secara jelas Ketersediaan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) secara jelas Ketersediaan sub capaian pembelajaran mata kuliah (sub CPMK) secara jelas Memiliki deskripsi mata kuliah Kejelasan bahan kajian dan referensi yang digunakan pada perkuliahan Rincian aktivitas pembelajaran sesuai dengan langkah <i>Positive Behavior Support</i> berbasis <i>Virtual Reality</i> Pembagian langkah-langkah pembelajaran oleh pengajar dan pebelajar terlihat jelas Ketersediaan sistem penilaian dan evaluasi 				
3	<p>Bahasa</p> <ol style="list-style-type: none"> Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) Struktur kalimat yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dipahami Tata bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda bagi pembaca Penulisan setiap kalimat memiliki tujuan dan makna yang jelas 				

Penilaian Umum Rencana Pembelajaran Semester (RPS):

Mohon dilingkari berdasarkan penilaian yang telah

Bapak/Ibu lakukan

- 4 Dapat digunakan tanpa revisi
- 3 Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 2 Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 1 Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Komentar/Saran:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....2021

Validator
(.....)

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN NON TES (LEMBAR OBSERVASI)
KEMAMPUAN SOSIOEMOSIONAL MAHASISWA

Nama Validator :

Instansi :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

Dalam rangka pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Positive Behavior Support* Berbasis *Virtual Reality* Bagi Mahasiswa dengan Masalah Sosioemosional” maka dianggap perlu untuk mengukur kemampuan sosioemosional mahasiswa sebagai gambaran efektivitas produk yang dihasilkan. Penilaian atas kelayakan instrumen tersebut dilakukan dengan memberi tanda cheklist (√) pada kolom yang telah disediakan. Penilaian atas kelayakan instrumen ini menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

- 4 Sangat Baik
- 3 Baik
- 2 Cukup Baik
- 1 Tidak Baik

Selain Bapak/Ibu memberikan penilaian atas kelayakan instrumen penelitian yang dihasilkan, Bapak/Ibu juga dimohon kesediaannya dalam memberikan saran demi perbaikan instrumen yang dihasilkan pada kolom komentar yang telah disediakan. Peneliti menghaturkan terima kasih atas penilaian dari Bapak/Ibu.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Format <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistematika penomoran dan pilihan jawaban 2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf 3. Kesesuaian tata letak tulisan dan tabel 4. Keseimbangan teks dan ilustrasi 				
2	Isi <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk pengisian instrumen penilaian jelas 2. Pernyataan dikembangkan sesuai dengan indikator kemampuan sosialemosional 3. Pernyataan dinyatakan secara jelas dan logis 4. Pernyataan dapat mengukur kemampuan sosialemosional 5. Rumusan pernyataan dibuat secara konsisten 6. Jumlah pernyataan pada instrumen dapat diamati sesuai alokasi waktu yang ditetapkan 				
3	Bahasa <ol style="list-style-type: none"> 1. Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) 2. Struktur kalimat yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dipahami 3. Tata bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda bagi pembaca 4. Penulisan setiap kalimat memiliki tujuan dan makna yang jelas 				

**Penilaian Umum Instrumen Non Tes (Lembar Observasi)
Kemampuan SosialEmosial Mahasiswa:**

**Mohon dilingkari berdasarkan penilaian yang telah
Bapak/Ibu lakukan**

- 4 Dapat digunakan tanpa revisi
- 3 Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 2 Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 1 Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Komentar/Saran:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....2021

Validator
(.....)

B. Praktikabilitas Model Pembelajaran

1. Lembar Observasi

Sebelum melakukan pengukuran praktikabilitas model pembelajaran yang menunjukkan kemudahan praktisi dalam penggunaan model pembelajaran sebagai tahapan pelaksanaan pembelajaran dari awal hingga akhir, maka terlebih dahulu dilakukan pengamatan atas keterlaksanaan model pembelajaran, kemampuan pengajar dalam pengelolaan pembelajaran, serta mengamati aktivitas belajar pebelajar pada saat diterapkan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality*. Seluruh lembar pengamatan tersebut dikembangkan untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran yang telah digunakan berdasarkan hasil pengamatan dari sudut pandang pengajar maupun pebelajar.

a. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran

Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran akan menggambarkan perkembangan dari setiap pertemuan terhadap model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* ditinjau dari kelengkapan komponen model tersebut, meliputi keterlaksanaan sintaks dalam proses pembelajaran, terbangunnya sistem sosial dan prinsip reaksi yang baik, ketersediaan sistem pendukung, serta terwujudnya dampak instruksional dan pengiring setelah model pembelajaran diterapkan.

b. Lembar Observasi Kemampuan Pengelolaan Pembelajaran

Lembar observasi kemampuan pengelolaan pembelajaran oleh dosen sebagai pengajar akan mendeskripsikan kemampuan pengajar dalam pelaksanaan pembelajaran berdasarkan tahapan model pembelajaran *positive*

behavior support berbasis *virtual reality* yang telah dikembangkan sejumlah enam fase pembelajaran.

c. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Pebelajar

Lembar observasi aktivitas belajar mahasiswa sebagai pebelajar akan mendeskripsikan aktivitas pebelajar dalam pelaksanaan pembelajaran berdasarkan tahapan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* yang telah dikembangkan sejumlah enam fase pembelajaran.

Lebih lanjut terkait bentuk lembar observasi yang dikembangkan untuk mengukur praktikabilitas model pembelajaran dapat disajikan pada uraian berikut.

LEMBAR OBSERVASI
KETERLAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN
POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY

Judul Penelitian :
Nama peneliti :
Nama Pengamat :

Petunjuk Penilaian:

Dalam rangka penyusunan laporan hasil penelitian, maka digunakan instrumen lembar observasi untuk melihat keterlaksanaan model pembelajaran yang telah dikembangkan berupa model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* bagi mahasiswa dengan masalah sosioemosional. Oleh karena itu, peneliti memohon kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian berdasarkan pengamatan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Penilaian keterlaksanaan model pembelajaran dilakukan dengan memberikan tanda checklist pada kolom yang tersedia sesuai matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian merujuk pada skor berikut:

- 4 Sangat Baik
- 3 Baik
- 2 Cukup Baik
- 1 Tidak Baik

Selain Bapak/Ibu memberikan penilaian atas keterlaksanaan model pembelajaran yang dikembangkan, Bapak/Ibu juga dimohon kesediaannya dalam memberikan saran demi perbaikan produk yang dihasilkan pada kolom komentar yang telah disediakan. Peneliti menghaturkan terima kasih atas penilaian dari Bapak/Ibu.

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian Pengamatan			
		4	3	2	1
1	<p>Sintaks</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemberian stimulus melalui identifikasi tujuan perilaku menantang 2. Pemberian materi berdasarkan respon alternatif 3. Membangun dukungan perilaku 4. Pemantauan hasil dengan evaluasi mandiri 5. Pemberian <i>reward</i> atas perilaku positif 6. Proses kembali aktivitas berdasarkan evaluasi 				
2	<p>Sistem Sosial</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stimulus dan respon antara pengajar dan pebelajar 2. Respon pebelajar terhadap dukungan positif pengajar 3. Kerja sama antarmahasiswa dalam proses pembelajaran 4. Apresiasi pemberian <i>reward</i> 				
3	<p>Prinsip Reaksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajar sebagai inisiator sekaligus fasilitator dalam pembelajaran 2. Pengajar sebagai konselor akademik dan konsultan dalam menghadapi pebelajar yang mengalami masalah individu 3. Pengajar sebagai pemberi kritik dan dukungan positif yang bersifat membangun 4. Pengajar sebagai motivator bagi pelajar 5. Pengajar sebagai pemberi <i>reward</i> atas capaian pebelajar 				

4	Sistem Pendukung 1. Lingkungan belajar yang kondusif 2. Modul digital sebagai bahan ajar 3. Stimulus berupa pertanyaan atau pernyataan yang membangun dukungan positif 4. <i>Reward</i> atau hadiah 5. Laptop atau <i>smartphone</i>				
5	Dampak Instruksional 1. Motivasi diri 2. Menghargai diri sendiri 3. Kemampuan bersosialisasi 4. Kemampuan pengendalian emosi Dampak pengiring 1. Penghargaan terhadap orang lain 2. Pandangan hidup sebagai makhluk sosial 3. Percaya diri 4. Pembiasaan diri berlaku baik				

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....2021

Pengamat
(.....)

LEMBAR OBSERVASI
KEMAMPUAN PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT
BERBASIS VIRTUAL REALITY

Judul Penelitian :
Nama peneliti :
Lokasi penelitian :
Waktu Penelitian :
Pokok Bahasan :
Nama Pengamat :

Petunjuk Penilaian:

Dalam rangka penyusunan laporan hasil penelitian, maka digunakan instrumen lembar observasi untuk mengamati kemampuan pengajar dalam pengelolaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang telah dikembangkan berupa model pembelajaran *positive behavior support* berbasis virtual reality bagi mahasiswa dengan masalah sosioemosional. Oleh karena itu, peneliti memohon kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian berdasarkan pengamatan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Penilaian kemampuan pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang telah dikembangkan dilakukan dengan memberikan tanda checklist pada kolom yang tersedia sesuai matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian merujuk pada skor berikut:

- 4 Sangat Baik
- 3 Baik
- 2 Cukup Baik
- 1 Tidak Baik

Selain Bapak/Ibu memberikan penilaian atas kemampuan pengajar dalam pengelolaan pembelajaran menggunakan model yang telah dikembangkan, Bapak/Ibu juga dimohon kesediaannya dalam memberikan saran demi perbaikan produk yang dihasilkan pada kolom komentar yang telah disediakan. Peneliti menghaturkan terima kasih atas penilaian dari Bapak/Ibu.

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian Pengamatan			
		4	3	2	1
1	<p>Fase 1: Pemberian Stimulus Melalui Identifikasi Tujuan Perilaku Menantang</p> <p>1. Menyajikan sebuah pertanyaan atau pernyataan yang menjadi stimulus untuk mengetahui secara perlahan penyebab pebelajar melakukan perilaku menantang ataupun hal-hal yang menyebabkannya tidak taat dalam proses pembelajaran</p>				
2	<p>Fase 2: Pemberian Materi Berdasarkan Respon Alternatif</p> <p>1. Memfasilitasi berbagai macam respon atau jawaban pebelajar serta menuntun agar pembelajaran tetap mengarah pada aspek pengetahuan yang ingin dicapai melalui pemberian materi berdasarkan respon yang diberikan oleh pebelajar</p> <p>2. Mengeksplorasi respon atau sikap yang ditunjukkan oleh pebelajar, mendalami perasaan pebelajar, serta memperhatikan cara pebelajar dalam mengatur respon yang diberikan oleh pebelajar agar pemberian materi tetap berjalan.</p>				

3	<p>Fase 3: Membangun Dukungan Perilaku</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membagi pebelajar ke dalam bentuk kelompok-kelompok berjumlah 4 hingga 5 orang per kelompok tanpa memaksakan pebelajar atas perannya dalam kelompok tersebut. 2. Memberikan bentuk pertanyaan atau permasalahan terkait materi pembelajaran yang telah diberikan melalui video singkat 3. Memberikan dukungan positif kepada pebelajar melalui pemberian sugesti bahwa pebelajar adalah individu yang mampu mengatasi segala permasalahan yang dialaminya melalui video singkat 				
4	<p>Fase 4: Pemantauan Hasil dengan Evaluasi Mandiri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengobservasi sekaligus memberi penilaian terhadap capaian pembelajaran oleh pebelajar secara mandiri maupun berkelompok dalam mengatur diri sebagai anggota kelompok 2. Melakukan penilaian atas capaian perilaku pebelajar dalam bentuk observasi perkembangan perilaku individu secara mandiri sebagai hasil dari proses pembelajaran yang berlangsung 				
5	<p>Fase 5: Pemberian <i>Reward</i> Atas Perilaku Positif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengapresiasi kinerja seluruh pebelajar selama proses pembelajaran serta capaian yang diperoleh dengan pemberian <i>reward</i> bagi yang mampu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. 2. Mengapresiasi setiap kinerja yang dilakukan oleh pebelajar selama proses pembelajaran dengan pemberian <i>reward</i> dan sanjungan serta dukungan positif bagi pebelajar yang terlihat berperilaku lebih 				

	baik dari sebelumnya.				
6	Fase 6: Proses Kembali Aktivitas Berdasarkan Evaluasi 1. Mengecek kembali hasil evaluasi pembelajaran terhadap masing-masing individu maupun secara kelompok agar tetap mengarah pada tujuan utama pembelajaran. 2. Membuat stimulus selanjutnya yang mampu membantu pebelajar untuk bersikap tetap baik melalui penguatan sikap positif dalam pembelajaran yang nantinya akan menjadi sebuah pembiasaan				

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....2021

Pengamat
 (.....)

LEMBAR OBSERVASI
AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN
POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY

Judul Penelitian :
Nama peneliti :
Lokasi penelitian :
Waktu Penelitian :
Pokok Bahasan :
Nama Pengamat :

Petunjuk Penilaian:

Dalam rangka penyusunan laporan hasil penelitian, maka digunakan instrumen lembar observasi untuk mengamati aktivitas belajar mahasiswa pada proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang telah dikembangkan berupa model pembelajaran *positive behavior support* berbasis virtual reality bagi mahasiswa dengan masalah sosioemosional. Oleh karena itu, peneliti memohon kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian berdasarkan pengamatan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Penilaian aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan model pembelajaran yang telah dikembangkan dilakukan dengan memberikan tanda checklist pada kolom yang tersedia sesuai matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian merujuk pada skor berikut:

- 4 Sangat Baik
- 3 Baik
- 2 Cukup Baik
- 1 Tidak Baik

Selain Bapak/Ibu memberikan penilaian atas kemampuan pengajar dalam pengelolaan pembelajaran menggunakan model yang telah dikembangkan, Bapak/Ibu juga dimohon kesediaannya dalam memberikan saran demi perbaikan produk yang dihasilkan pada kolom komentar yang telah disediakan. Peneliti menghaturkan terima kasih atas penilaian dari Bapak/Ibu.

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian Pengamatan			
		4	3	2	1
1	<p>Fase 1: Pemberian Stimulus Melalui Identifikasi Tujuan Perilaku Menantang</p> <p>1. Memperhatikan dan mengidentifikasi maksud dari pertanyaan atau pernyataan dan mengikuti instruksi yang diberikan oleh pengajar</p>				
2	<p>Fase 2: Pemberian Materi Berdasarkan Respon Alternatif</p> <p>1. Memberi respon dengan berupaya menjawab berbagai kemungkinan jawaban dari pertanyaan serta pernyataan dalam bentuk tertulis pada media (boleh berupa kertas atau <i>sticky notes</i>) yang telah disiapkan</p> <p>2. Menunjukkan respon dalam bentuk sikap, perasaan, serta cara mengatur masing-masing diri dalam bentuk reaksi terhadap stimulus yang diberikan oleh pengajar</p>				
3	<p>Fase 3: Membangun Dukungan Perilaku</p> <p>1. Membentuk kelompok untuk selanjutnya melakukan kajian materi pembelajaran</p> <p>2. Merumuskan strategi penyelesaian secara berkelompok terkait pertanyaan atau masalah yang diajukan oleh pengajar</p>				

	<p>sebelumnya</p> <p>3. Merespon segala bentuk dukungan positif yang diberikan oleh pengajar dalam bentuk sikap, ekspresi, serta perbuatan</p>				
4	<p>Fase 4:</p> <p>Pemantauan Hasil dengan Evaluasi Mandiri</p> <p>1. Memberi jawaban atas pertanyaan atau permasalahan yang diberikan oleh pengajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki serta mengkomunikasikannya dihadapan pebelajar lain sebagai penilaian capaian pembelajaran</p> <p>2. Menunjukkan perilaku dalam bentuk refleksi sebagai hasil dari proses pembelajaran yang berlangsung, baik perilaku aktif maupun pasif</p>				
5	<p>Fase 5:</p> <p>Pemberian <i>Reward</i> Atas Perilaku Positif</p> <p>1. Menerima <i>reward</i> atas upaya dalam menguasai seluruh capaian pembelajaran</p> <p>2. Menerima <i>reward</i>, sanjungan, serta dukungan positif atas upaya perbaikan perilaku ke arah yang lebih baik</p>				
6	<p>Fase 6:</p> <p>Proses Kembali Aktivitas Berdasarkan Evaluasi</p> <p>1. Menjadikan hasil evaluasi pembelajaran sebagai acuan untuk terus berupaya mencapai tujuan pembelajaran</p> <p>2. Memberi respon atas stimulus positif yang diberikan disertai dengan penguatan agar terbiasa untuk berperilaku lebih baik dalam lingkungan belajar</p>				

Komentar/Saran:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....2021

Pengamat
(.....)

2. Instrumen Angket

Pengukuran praktikabilitas dilakukan dengan tujuan menganalisis kepraktisan atau kemudahan para praktisi atau pengguna, dalam hal ini pengajar dan pebelajar yang akan menggunakan model pembelajaran yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran pada subjek materi atau mata kuliah yang telah ditetapkan sesuai dengan kriteria pengembangan model pembelajaran tersebut. Dalam hal ini, instrumen angket yang dikembangkan adalah angket respon dosen sebagai pengajar dan angket respon mahasiswa sebagai pebelajar.

a. Angket Respon Pengajar

Angket respon dosen sebagai pengajar dibuat sebagai bentuk penilaian terhadap kemudahan yang dirasakan saat menerapkan model pembelajaran yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas. Penilaian tersebut merupakan bentuk nilai kepraktisan model pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket respon pengajar dikembangkan berdasarkan indikator kemudahan dosen dalam penyajian model pembelajaran, kepraktisan penggunaan perangkat pembelajaran, penilaian terhadap lingkungan belajar yang terbangun, penilaian atas performa diri dalam menyajikan model pembelajaran, serta dampak yang ditimbulkan atas pelaksanaan model pembelajaran tersebut.

b. Angket Respon Pebelajar

Angket respon pebelajar dibuat sebagai bentuk penilaian atau respon atau reaksi pebelajar terhadap proses pembelajaran saat menerapkan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality*. Pebelajar sebagai pengguna langsung di kelas diharapkan memberi-

kan penilaian sebagai bentuk nilai kepraktisan model pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket respon pebelajar dikembangkan berdasarkan indikator kemudahan pebelajar dalam pelaksanaan model pembelajaran, kepraktisan penggunaan perangkat pembelajaran, penilaian terhadap lingkungan belajar yang terbangun, penilaian atas performa pengajar yang menyajikan model pembelajaran, serta dampak yang ditimbulkan atas pelaksanaan model pembelajaran tersebut.

Lebih jelas mengenai bentuk instrumen angket yang digunakan untuk mengukur praktikabilitas model pembelajaran yang telah dikembangkan dipaparkan sebagai berikut.

INSTRUMEN RESPON DOSEN TERHADAP PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY

A. Konsep Respon Dosen

Respon dosen terhadap penerapan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* merupakan tanggapan dosen terhadap teknik penyajian atas keterlaksanaan model pembelajaran yang telah dikembangkan mulai dari awal hingga akhir proses pembelajaran yang menggambarkan praktikabilitas atau kemudahan dosen dalam praktik pelaksanaan dan pencapaian tujuan pembelajaran apabila menggunakan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* yang diukur dengan menggunakan instrumen non tes berupa angket.

B. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen angket respon dosen terhadap penerapan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dikembangkan berdasarkan indikator respon terhadap model pembelajaran yang akan dijabarkan menjadi butir pertanyaan atau pernyataan yang mudah dipahami oleh dosen sehingga angket dapat diisi dengan mudah.

No	Aspek yang Diamati	Nomor Pernyataan	Jumlah Pernyataan
		1	2
1	Penyajian Model Pembelajaran		
	1. Pemberian stimulus kepada mahasiswa	1, 2	2
	2. Eksplorasi respon mahasiswa	3, 4	2
	3. Pemberian materi dan penguatan	5, 6, 7, 8	4
	4. Pemberian <i>reward</i>	9, 10	2
	5. Evaluasi pembelajaran	11, 12	2
2	Penggunaan Perangkat Pembelajaran		
	1. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang jelas	13, 14 15, 16	2 2
	2. Kemudahan mengakses materi perkuliahan	17, 18, 19,	4
	3. Penggunaan modul pembelajaran	20	
3	Lingkungan Pembelajaran		
	1. Lingkungan belajar yang kondusif	21, 22	2
	2. Penggunaan alat pembelajaran	23, 24	2
4	Performa Pengajar		
	1. Penguasaan materi	25, 26	2
	2. Penyajian materi	27, 28	2
	3. Penggunaan alat bantu pembelajaran	29	1
5	Dampak Pembelajaran		
	1. Dampak jangka pendek	30, 31	2
	2. Dampak jangka panjang	32, 33	2

**ANGKET RESPON DOSEN TERHADAP PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT
BERBASIS VIRTUAL REALITY**

Nama Dosen :
Instansi :
Hari/Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Dimohon agar Bapak/Ibu membaca setiap pernyataan secara detail dan menyeluruh.
2. Dimohon agar Bapak/Ibu memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda cheklist (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan persepsi serta pendapat Bapak/Ibu.
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan komentar ataupun saran yang bersifat membangun demi perbaikan produk yang kami kembangkan pada kolom saran yang disediakan.
4. Partisipasi dan bantuan Bapak/Ibu dalam pengisian angket ini sangat membantu proses penelitian kami, diucapkan banyak terima kasih.

B. Pilihan Jawaban

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
PENYAJIAN MODEL PEMBELAJARAN						
1	Pertanyaan atau pernyataan dari dosen pada awal proses pembelajaran mudah dicerna untuk dijawab oleh mahasiswa					
2	Pertanyaan atau pernyataan dari dosen pada awal proses pembelajaran memancing kejujuran mahasiswa dalam menyampaikan masalah belajar					
3	Dosen beranggapan bahwa seluruh mahasiswa akan memberikan respon positif dari stimulus yang diberikan					
4	Dosen beranggapan bahwa mahasiswa akan menyatakan respon sesuai dengan kenyataan sebenarnya					
5	Materi pembelajaran yang disajikan mudah dicerna oleh mahasiswa					
6	Materi pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta kemampuan mahasiswa					
7	Dukungan positif yang diberikan oleh dosen memotivasi mahasiswa untuk selalu berpikir positif					
8	Dukungan positif yang diberikan oleh dosen memberi sugesti agar selalu berperilaku positif dalam hidup					
9	Dosen beranggapan bahwa mahasiswa merasa senang apabila diberikan <i>reward</i> setelah mencapai suatu hasil yang baik					
10	Dosen beranggapan bahwa <i>reward</i> yang diberikan dapat memacu mahasiswa menjadi lebih baik dari sebelumnya					
11	Evaluasi yang diberikan oleh dosen menjadikan mahasiswa mampu bekerja sama dan bersosialisasi					
12	Hasil evaluasi belajar bersifat objektif dan jujur					
PENGUNAAN PERANGKAT PEMBELAJARAN						
13	Dosen memberikan petunjuk pelaksanaan pembelajaran pada kontrak perkuliahan					

14	Dosen menunjukkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) sebagai pedoman perkuliahan					
15	Materi yang disajikan sesuai dengan RPS yang diberikan oleh dosen					
16	Materi bersifat singkat, padat, dan jelas serta mudah dipahami sebagai sumber belajar					
17	Modul digital memuat konten-konten yang menarik motivasi belajar mahasiswa					
18	Konten modul membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan					
19	Video dukungan positif yang disematkan pada modul memiliki alokasi waktu yang sesuai sehingga tidak membosankan					
20	Modul digital mudah diakses di mana saja dan kapan saja					
LINGKUNGAN BELAJAR						
21	Pembelajaran ini berlangsung secara kondusif selama proses perkuliahan					
22	Pembelajaran ini membangkitkan antusiasme mahasiswa dalam mengikuti proses perkuliahan					
23	Pembelajaran ini tidak membebankan alat pembelajaran khusus dalam proses pelaksanaannya					
24	Penggunaan <i>smartphone</i> maupun laptop dalam pembelajaran akan memudahkan pelaksanaannya					
PERFORMA PENGAJAR						
25	Dosen harus memiliki penguasaan materi pembelajaran yang baik dalam menyajikan pembelajaran					
26	Dosen harus memiliki kemampuan dalam memfasilitasi seluruh pertanyaan mahasiswa terkait materi pembelajaran yang tidak dipahami					
27	Dosen harus mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik					
28	Dosen harus mampu menyajikan materi diselingi dengan pemberian dukungan positif kepada mahasiswa agar mampu					

	menguasai materi tersebut					
29	Dosen harus berupaya cakup menyajikan pembelajaran tanpa alat bantu pembelajaran					
DAMPAK PEMBELAJARAN						
30	Dosen dapat memahami karakteristik mahasiswa					
31	Dosen dapat memberikan penilaian kepada mahasiswa tidak hanya dari segi kognitif semata					
32	Dosen mampu menyajikan pembelajaran yang setara kepada mahasiswa dengan gangguan sosioemosional					
33	Dosen mengembangkan kemampuan pedagogik dalam meningkatkan kompetensinya					

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....2021

Dosen
(.....)

INSTRUMEN RESPON MAHASISWA TERHADAP PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT BERBASIS VIRTUAL REALITY

A. Konsep Respon Mahasiswa

Respon mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* merupakan tanggapan mahasiswa terhadap penyajian atas keterlaksanaan model pembelajaran yang telah dikembangkan mulai dari awal hingga akhir proses pembelajaran yang menggambarkan praktikabilitas atau kemudahan mahasiswa dalam pelaksanaan dan pencapaian tujuan pembelajaran apabila menggunakan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* yang diukur dengan menggunakan instrumen non tes berupa angket.

B. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen angket respon mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality* dikembangkan berdasarkan indikator respon terhadap model pembelajaran yang akan dijabarkan menjadi butir pertanyaan atau pernyataan yang mudah dipahami oleh mahasiswa sehingga angket dapat diisi dengan mudah.

No	Aspek yang Diamati	Nomor Pernyataan	Jumlah Pernyataan
1	Penyajian Model Pembelajaran 1. Pemberian stimulus kepada mahasiswa 2. Eksplorasi respon mahasiswa 3. Pemberian materi dan penguatan 4. Pemberian <i>reward</i> 5. Evaluasi pembelajaran	1, 2 3, 4 5, 6, 7, 8 9, 10 11, 12	2 2 4 2 2
2	Penggunaan Perangkat Pembelajaran 1. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang jelas 2. Kemudahan mengakses materi perkuliahan 3. Penggunaan modul pembelajaran	13, 14 15, 16 17, 18, 19, 20	2 2 4
3	Lingkungan Pembelajaran 1. Lingkungan belajar yang kondusif 2. Penggunaan alat pembelajaran	21, 22 23, 24	2 2
4	Performa Pengajar 1. Penguasaan materi 2. Penyajian materi 3. Penggunaan alat bantu pembelajaran	25, 26 27, 28 29	2 2 1
5	Dampak Pembelajaran 1. Dampak jangka pendek 2. Dampak jangka panjang	30, 31, 32 33, 34, 35	3 3

**ANGKET RESPON MAHASISWA TERHADAP PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN POSITIVE BEHAVIOR SUPPORT
BERBASIS VIRTUAL REALITY**

Nama Mahasiswa :
Program Studi :
Hari/Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Dimohon agar mahasiswa membaca setiap pernyataan secara detail dan menyeluruh.
2. Dimohon agar mahasiswa memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan persepsi serta pendapat Anda setelah proses pembelajaran berlangsung.
3. Anda dapat menuliskan komentar ataupun saran yang bersifat membangun demi perbaikan produk yang kami kembangkan pada kolom saran yang disediakan.
4. Jawaban yang Anda berikan tidak akan mempengaruhi penilaian akademik mahasiswa.
5. Partisipasi dan bantuan Anda dalam pengisian angket ini sangat membantu proses penelitian kami, diucapkan banyak terima kasih.

B. Pilihan Jawaban

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
PENYAJIAN MODEL PEMBELAJARAN						
1	Pertanyaan atau pernyataan dari dosen pada awal proses pembelajaran mudah dicerna untuk dijawab oleh mahasiswa					
2	Pertanyaan atau pernyataan dari dosen pada awal proses pembelajaran memancing kejujuran mahasiswa dalam menyampaikan masalah belajar					
3	Mahasiswa memberi respon sesuai dengan pertanyaan dari dosen					
4	Respon yang diberikan oleh mahasiswa merupakan jawaban yang sebenar-benarnya					
5	Materi pembelajaran yang disajikan mudah dicerna oleh mahasiswa					
6	Materi pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta kemampuan mahasiswa					
7	Dukungan positif yang diberikan oleh dosen memotivasi mahasiswa untuk selalu berpikir positif					
8	Dukungan positif yang diberikan oleh dosen memberi sugesti agar selalu berperilaku positif dalam hidup					
9	Mahasiswa merasa senang apabila diberikan <i>reward</i> setelah mencapai suatu hasil yang baik					
10	<i>Reward</i> yang diberikan dosen memacu mahasiswa menjadi lebih baik dari sebelumnya					
11	Evaluasi yang diberikan oleh dosen menjadikan mahasiswa mampu bekerja sama dan bersosialisasi					
12	Hasil evaluasi belajar bersifat objektif dan jujur					
PENGUNAAN PERANGKAT PEMBELAJARAN						
13	Dosen memberikan petunjuk pelaksanaan pembelajaran pada kontrak perkuliahan					
14	Dosen menunjukkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) sebagai pedoman perkuliahan					

15	Materi yang disajikan sesuai dengan RPS yang diberikan oleh dosen					
16	Materi bersifat singkat, padat, dan jelas serta mudah dipahami sebagai sumber belajar					
17	Modul digital memuat konten-konten yang menarik motivasi belajar mahasiswa					
18	Konten modul membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan					
19	Video dukungan positif yang disematkan pada modul memiliki alokasi waktu yang sesuai sehingga tidak membosankan					
20	Modul digital mudah diakses di mana saja dan kapan saja					
LINGKUNGAN BELAJAR						
21	Pembelajaran ini berlangsung secara kondusif selama proses perkuliahan					
22	Pembelajaran ini membangkitkan antusiasme mahasiswa dalam mengikuti proses perkuliahan					
23	Pembelajaran ini tidak membebankan alat pembelajaran khusus dalam proses pelaksanaannya					
24	Penggunaan <i>smartphone</i> maupun laptop dalam pembelajaran akan memudahkan pelaksanaannya					
PERFORMA PENGAJAR						
25	Dosen terlihat memiliki penguasaan materi pembelajaran yang baik					
26	Dosen mampu merespon pertanyaan mahasiswa terkait materi pembelajaran yang tidak dipahami					
27	Dosen memiliki kemampuan menyampaikan materi pembelajaran dengan baik					
28	Dosen menyampaikan materi diselingi dengan pemberian dukungan positif kepada mahasiswa agar mampu menguasai materi tersebut					
29	Dosen terlihat cakap menyajikan pembelajaran tanpa alat bantu pembelajaran					

DAMPAK PEMBELAJARAN					
30	Motivasi diri semakin baik setelah mengikuti proses pembelajaran				
31	Setelah proses pembelajaran berlangsung mahasiswa mampu menghargai diri sendiri sebagai pribadi yang baik				
32	Mahasiswa diajarkan untuk selalu memahami diri sebagai makhluk sosial yang butuh bersosialisasi				
33	Mahasiswa merasakan kenyamanan belajar yang berefek pada pengendalian emosi yang baik dalam beradaptasi bersama rekan mahasiswa lain di kelas				
34	Mahasiswa diarahkan untuk selalu menghargai pendapat ataupun kehadiran rekan mahasiswa lain dalam proses pembelajaran				
35	Mahasiswa merasa memiliki kepercayaan dan keyakinan diri setelah mengikuti perkuliahan ini				

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....2021

Mahasiswa
(.....)

C. Efektivitas Model Pembelajaran

Instrumen keefektifan model pembelajaran tercermin dari instrumen non tes yang dibuat untuk mengukur atau mengamati perkembangan kemampuan sosioemosional pebelajar sebelum dan setelah model pembelajaran yang dikembangkan tersebut diterapkan. Instrumen ini dibuat sebagai tolok ukur keberhasilan pebelajar dalam pencapaian tujuan pembelajaran melalui model pembelajaran *positive behavior support* berbasis *virtual reality*. Pada dasarnya, model pembelajaran ini diterapkan tidak semata-mata berorientasi pada capaian kemampuan kognitif pebelajar, namun lebih menitikberatkan capaian sikap atau perbaikan perilaku sebagai hasil dari proses belajar tersebut dalam kurun waktu tertentu. Adanya perkembangan kemampuan sosioemosional pebelajar merupakan penilaian yang menggambarkan keefektifan atau efektivitas model pembelajaran yang telah dikembangkan.

Lebih jelas mengenai bentuk instrumen kemampuan sosioemosional pebelajar dipaparkan melalui lembar observasi sebagai berikut.

2021
Pengamat

(.....)

DAFTAR PUSTAKA



- Abdillah, F., Riyana, C., & Alinawati, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Terhadap Kemampuan Analisis Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 346–352.
- Adhyatma, M. D. R., & Handayani, M. M. (2016). Pengaruh Penerapan Positive Behaviour Support terhadap Pengembangan Budaya Inklusi. *INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 1(1), 22. <https://doi.org/10.20473/jpkm.v1i12016.22-34>
- Badriyah, L., Apriliani, W. T., Tomi, H., Sulastri, Z., & Belada, B. (2020). Gambaran Psikologis Anak Penyandang Tunalaras Info Artikel Keyword Abstrak. *Jurnal Hawa*, 2, 2. doi: <http://dx.doi.org/10.29300/hawapsga.v2i2.3512>
- Baharuddin, H., & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. AR-Ruzz Media.
- Dahlia, F., Badrujaman, A., & Marjo, H. K. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Pendekatan Positive Behavior Support Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(2), 194. <https://doi.org/10.22373/je.v4i2.4984>
- Dharma, K. Y., Sugihartini, N., & Arthana, I. K. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Dengan Model Pembelajaran Klasikal Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Tk Negeri Pembina Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 298–307. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14481>

- Haling, A. (2007). *Belajar dan Pembelajaran* (Kedua). Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Haryanto., Aris & Dewi, S. N. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 801–812.
- Horner, R. H. (2000). Positive Behavior Supports. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 15(2), 97–105. <https://doi.org/10.1177/108835760001500205>
- Karwono, & Mularsih, H. (2017). *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (1st ed.). PT Raja Grafindo Persada.
- Lafitiana, T., & Ardianingsih, F. (2016). Penggunaan Pendekatan Positive Behavior Support Untuk Mengurangi Perilaku Self-Injury Membenturkan Kepala Pada Anak Autis Di SLB. *Pendidikan Khusus*, 1–7.
- Lassen, S. R., Steele, M. M., & Sailor, W. (2006). The relationship of school-wide positive behavior support to academic achievement in AN Urban middle school. *Psychology in the Schools*, 43(6), 701–712. <https://doi.org/10.1002/pits.20177>
- Muslih, M. (2020). Aplikasi Mengenal Candi Pada Pelajaran Sejarah Untuk Sekolah Dasar Kelas Iv Dengan Virtual Reality. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(02), 204–214. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i02.3941>
- Purwati, Y., Sagita, S., Utomo, F. S., & Baihaqi, W. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tata Surya berbasis Virtual Reality untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar dengan Evaluasi Kepuasan Pengguna terhadap Elemen Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 259. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020701894>

- Ratumanan, T. G. (2002). *Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). Unesa University Press.
- Ridha, A. A. (2020). Metode Positive Behavior Support untuk Mengelola Emosi dan Perilaku pada Anak dengan Oppositional Defiant Disorder. *INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 5(2), 150. <https://doi.org/10.20473/jpkm.v5i22020.150-161>
- Saputri, A. A., Khusus, D. P., Pendidikan, F. I., & Indonesia, U. P. (2018). Pendidikan Inklusif Bagi Siswa Tunalaras. *Jassi Anakku*, 19(2), 51–58.
- Sumardani, D., Putri, A., Saraswati, R. R., Mulyati, D., & Bakri, F. (2020). Virtual Reality Media: The Simulation of Relativity Theory on Smartphone. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 10(1), 13–24. <https://doi.org/10.30998/formatif.v10i1.5063>
- Supena, A., Hendrawan, D., Jakarta, U. N., & Belajar, A. B. (2019). Positive Behavior Intervention Support (Pbis) Pada Siswa Berkesulitan Menulis. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 15(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/md.v15i1.21653>
- Supriadi, M., & Hignasari, L. V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer)*, 3(1), 578–581. <https://doi.org/10.30865/komik.v3i1.1662>
- Suyono, & Hariyanto. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep dasar* (3rd ed.). PT Remaja Rosdakarya.

Utami, F. P., Lasan, B. B., & Hambali, I. (2019). Tingkat Kemampuan Kelola Emosi Marah Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(2), 262. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i2.12033>

Wardani, W. (2019). Pengaruh kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional melalui model inkuiri sosial terhadap keterampilan sosial siswa. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(2), 66–73. <https://doi.org/10.17977/umo22v4i22019p066>

Wibowo, H. (2010). *Pengantar Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran* (1st ed.). Dinas Pendidikan Propinsi Banten.

TENTANG PENULIS



Salwa Rufaida, S.Pd., M.Pd. Lahir di Yogyakarta pada tanggal 14 September 1988 dari pasangan Bapak Drs. Samhi Muawan Djamal, M.Ag. dan Ibu Dra. Izatul Mubarakah, M.Pd.I. Penulis menempuh pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Fisika Universitas Negeri Makassar dan lulus pada tahun 2011, S2 Program Studi Pendidikan Fisika Pascasarjana Universitas Negeri Makassar dan lulus pada tahun 2013. Penulis adalah Dosen Tetap Yayasan Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar sejak tahun 2011 sampai sekarang. Penulis menjabat sebagai pengelola laboratorium elektronika Universitas Muhammadiyah Makassar sejak tahun 2014 sampai sekarang. Saat ini penulis sedang menempuh Program Doktorat dalam Bidang Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Makassar.

Nurdiyanti, S.Pd., M.Pd. Lahir di Ujung Pandang pada tanggal 19 September 1992 dari pasangan Bapak Prof. Dr. H. Sabaruddin Garancang, M.A. dan Ibu Dra. Hj. St. Hudaya. Penulis menempuh pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Negeri Makassar dan lulus pada tahun 2014, S2 Program Studi Pendidikan Biologi Pascasarjana Universitas Negeri Makassar dan lulus pada tahun 2017. Penulis adalah Dosen Tetap



Yayasan Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Makassar sejak tahun 2017 sampai sekarang. Penulis saat ini aktif sebagai tim SPADA Universitas Muhammadiyah Makassar.



M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd. Lahir di Ujung Pandang pada tanggal 12 September 1989 dari pasangan Bapak Drs. Rahmat Bandjar, M.Pd. dan Ibu Bauk Tekne, B.A. Penulis menempuh pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Makassar dan lulus pada tahun 2012, S2 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Pascasarjana Universitas Negeri Makassar dan lulus pada tahun 2015. Penulis adalah Dosen Tetap Yayasan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar sejak tahun 2017 sampai sekarang. Penulis hingga saat ini aktif dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan dan organisasi olahraga diantaranya Pengurus Palang Merah Indonesia Kecamatan Tamalate Bidang Pelayanan Sosial Kesehatan dan UTD serta Pengurus Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia Sulawesi Selatan Bidang Bimbingan Prestasi.

Buku Model Pembelajaran Positive Behavior Support Berbasis Virtual Reality pada umumnya dapat diterapkan bagi seluruh pebelajar sebagai model pembelajaran alternatif dalam membangun sikap dan pribadi pebelajar ke arah yang lebih baik. Namun, seyogyanya model pembelajaran ini dikembangkan sebagai model pembelajaran inovatif khusus untuk pebelajar dengan masalah sosioemosional yang dapat memberikan peluang bagi pebelajar berkebutuhan khusus untuk dapat mengkonstruksi pengetahuan dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan meminimalisir hambatan belajar. Model pembelajaran ini dianggap menjadi terobosan baru dalam penyajian pembelajaran yang berlandaskan behavioristik dan humanistik melalui penggunaan virtual reality dalam bentuk video pembelajaran. Model pembelajaran ini menitikberatkan pada peran pengajar dalam memberikan dukungan perilaku positif yang disematkan pada setiap topik pembelajaran agar terbangun pembiasaan dalam berpikir dan bertindak positif sehingga dapat membangun kemampuan bersosialisasi dan menerima perbedaan karakteristik dari setiap pebelajar melalui kendali emosi yang baik sehingga lingkungan belajar menjadi lebih kondusif bagi pebelajar yang mengalami masalah sosioemosional. Model pembelajaran ini mengutamakan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik yang akan menunjang pencapaian pengetahuan sebagai hasil dari proses belajar, sehingga penilaian dalam proses pembelajaran harus dilakukan secara sistematis dan holistik.

Model Pembelajaran Positive Behavior Support Berbasis Virtual Reality ini juga diharapkan mampu diterapkan pada beberapa mata kuliah yang mengorientasikan pembelajaran kepada pendidikan karakter atau perkembangan kepribadian pebelajar dengan tujuan membentuk pribadi pebelajar ke arah yang lebih baik melalui pemberian dukungan perilaku positif. Pada dasarnya, model pembelajaran ini mengutamakan kenyamanan belajar serta pemberian semangat untuk tetap belajar dalam setiap tahapannya melalui stimulus dan respon serta pemberian penguatan dan reward kepada pebelajar dengan harapan membentuk pribadi yang memiliki kepercayaan diri dan penghargaan kepada diri sendiri dan orang lain melalui pembiasaan perilaku positif, sehingga dapat mengatasi masalah sosioemosional pada pebelajar. Dengan demikian, diharapkan dapat menjadi solusi bagi masalah pembelajaran saat ini terutama masalah sosial dan emosional pebelajar dalam proses pembelajaran.



Penerbit Insan Cendekia Mandiri
Perumahan Gardena Maisa 2 Blok F03,
Koto Baru, Kec. Kubung, Solok
Email : penerbitbic@gmail.com
Website : www.insancendekiamandiri.co.id



IKAPI
IKATAN PENERBIT INDONESIA

