

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman seperti saat ini, menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia. Wiratama (dalam Agung, 2012:147) menyatakan “Pendidikan dapat dijadikan sarana untuk melahirkan SDM yang berkualitas”. Oleh sebab itu pendidikan perlu mendapat skala prioritas yang utama.

Berbicara tentang pendidikan, tentu tidak dapat dipisahkan dengan aktivitas di dalamnya. Belajar merupakan salah satu aktivitas yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan. Gagne (dalam Susanto, 2013:2) menyatakan bahwa ”belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”. Dalam hal ini guru sebagai salah satu unsur yang berperan penting di dalam proses pendidikan harus ikut mewujudkan sistem pendidikan yang bermutu dan berkualitas.

Salah satu peran guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yaitu memilih dan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat. Guru harus mampu memilih model dan media yang sesuai dengan kondisi siswa yang berbeda-beda, sesuai minat, motivasi, kemampuan dan gaya belajar siswa.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tentunya harus menentukan pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Susanto (2013:5) menyatakan, anak-anak yang dikatakan berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Oleh karena itu guru hendaknya merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang tepat. Hal tersebut diharapkan dapat berpengaruh terhadap tujuan belajar yang ingin dicapai, salah satunya dalam mata pelajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), merupakan salah satu program pengajaran di jenjang sekolah dasar. “IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia” (Samatowa, 2010:3). Pembelajaran IPA di sekolah dasar, diajarkan kepada siswa tidak hanya sebatas materi dan hapalan saja, karena pembelajaran yang seperti itu tidak semua siswa dapat mengikutinya. Pemberian informasi berupa konsep-konsep, prinsip-prinsip serta rumus-rumus dalam bentuk sudah jadi tidak sesuai dengan proses pembelajaran IPA di sekolah dasar. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Samatowa (2013:2) bahwa IPA di sekolah dasar hendaknya membuka kesempatan rasa ingin tahu anak didik secara ilmiah. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir ilmiah.

Kualitas pembelajaran IPA dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Bundu (2006:18) menyatakan, hasil belajar IPA di sekolah dasar adalah segenap perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa dalam bidang IPA sebagai hasil mengikuti proses pembelajaran IPA. Tinggi rendahnya hasil belajar IPA tidak terlepas dari peran guru dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang cocok diterapkan pada pembelajaran IPA. Susanto (2013:18) menyatakan "Guru yang profesional adalah guru yang memiliki kompetensi dalam bidangnya dan menguasai dengan baik bahan yang akan diajarkan serta mampu memilih metode pembelajaran yang tepat sehingga pendekatan itu bisa berjalan dengan semestinya".

Oleh sebab itu, dalam pembelajaran IPA seorang guru sebaiknya menciptakan pembelajaran yang cenderung melibatkan siswa aktif, menemukan pengetahuan sendiri, dikaitkan langsung dengan lingkungan dan pengalaman siswa, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa untuk kemudian motivasi siswa dalam belajar akan meningkatkan serta hasil belajar akhir siswa dapat tercapai sesuai yang diinginkan.

Berbicara tentang motivasi yang berkaitan dengan hasil belajar Siagian (dalam Erjati Abbas, 2014:80) menyatakan bahwa motivasi adalah daya pendorong yang mengakibatkan seorang anggota organisasi mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan dalam bentuk keahlian atau keterampilan tenaga dan waktunya untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan yang menjadi tanggung jawabnya serta menunaikan kewajibannya

dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Sedangkan Sudijono (2012:32) mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran.

Berdasarkan hasil pretes yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Bawu didapatkan nilai mata pelajaran IPA materi Gaya siswa mendapatkan nilai rata-rata 56,25 dengan rincian nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 72. Selain itu, nilai rata-rata mapel IPA materi Gaya pada siswa SD Negeri 1 Bantrung yaitu 55,75 dengan rincian nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 76. Dengan mengamati hasil pretes IPA materi Gaya, dapat disimpulkan kalau hasil belajar IPA siswa kelas IV pada materi Gaya masih tergolong rendah dan memerlukan perbaikan.

Sejalan dengan hasil pretes pada materi IPA materi Gaya yang masih tergolong rendah, hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Bantrung dan SD Negeri 4 Bawu Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara pada hari Selasa tanggal 18 Januari 2021 masih ditemukan guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran. Dilihat dari segi kerjasama antar siswa masih terlihat siswa belajar sendiri-sendiri dan enggan bekerja sama dengan siswa yang lainnya. Hal ini berimbas

pada motivasi belajar siswa sekaligus hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sangat kurang dari standar proses pencapaian yang diharapkan.

Temuan lain dari hasil observasi adalah guru melakukan proses pembelajaran konvensional, guru berperan aktif namun siswa pasif, siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru. Guru mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, sedangkan siswa lebih banyak sebagai penerima. Pembelajaran model konvensional tidak lagi memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran konvensional secara monoton menjadikan siswa tidak termotivasi dan kurang aktif sehingga sukar menyerap dan memahami materi yang dipelajari, sehingga motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA sangat kurang. Untuk itu diperlukan suatu inovasi pembelajaran baru yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model *Jigsaw*.

Model kooperatif *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran yang cocok diterapkan pada siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Dalam kegiatannya model ini memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berbagi hasil dan informasi dengan kelompok lain (Lie, 2002:60). Penerapan model kooperatif *Two Stay Two Stray* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar pikiran dan membangun keterampilan sosial seperti mengajukan pertanyaan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan kelompok lain, sehingga interaksi siswa

akan berkembang selama proses pembelajaran. Selain itu, keterlibatan dalam kelompok dapat menunjang aktivitas belajar siswa melalui interaksi saling mengingatkan kinerja perseorangan untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok berkontribusi dan belajar (Arthaningsih dan Diputra, 2019:133). Hal ini sesuai dengan pendapat Ovibella, dkk. (dalam Huda, 2021: 517) yang menyatakan bahwa model TSTS ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan pendapat mereka dan dapat berinteraksi serta berdiskusi dengan kelompok lain sehingga pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru, sehingga siswa menikmati pembelajaran dan tidak merasa bosan mengikuti pelajaran.

Selain model pembelajaran yang harus menarik, kegiatan pembelajaran juga perlu ada variasi supaya para siswa betah dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran di dalam ataupun luar kelas. Dalam hal ini, peneliti menggunakan variasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dikombinasikan dengan model pembelajaran *Jigsaw*. Hal ini dilakukan agar para siswa tertarik dengan kegiatan dan ditujukan agar hasil belajar siswa dapat meningkat terutama untuk mata pelajaran IPA.

Pada proses pembelajaran *Jigsaw* peserta didik dituntut aktif dalam proses belajar mengajar, peranan guru hanya sebagai fasilitator. Metode ini merupakan metode yang menarik untuk digunakan karena materi yang disampaikan tidak harus urut dan peserta didik dapat berbagi ilmu dengan peserta didik lainnya. Dengan ini siswa akan selalu aktif dan menambah kualitas prestasi belajarnya, guru dapat memonitor pemahaman peserta didik,

pembelajaran bisa lebih terarah, dan juga peserta didik bisa mengembangkan kemampuan diri sendiri dengan cara diskusi-diskusi dan latihan soal. Metode *Jigsaw* adalah salah satu teknik pembelajaran kooperatif. Siswa yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam pelaksanaan pembelajaran, dan bukan gurunya.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah salah satu aplikasi model pembelajaran yang dikemas secara lebih menarik dan inovatif yang menggabungkan antara model yang menekankan pada anak untuk aktif secara langsung didalam pembelajaran bertukar pendapat dengan teman lainnya atau maupun secara berkelompok dengan kelompok lain dengan pembelajaran *Jigsaw* sehingga pembelajaran menjadi baru dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan tentunya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) serta model *Jigsaw* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mahyuni, dkk (2014:517) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 8 Padangsambian Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil t hitung lebih besar t tabel

yaitu sebesar  $6,336 > 2,000$  dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih dari pada kelas kontrol yaitu sebesar  $78,50 > 70,58$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

2. Dwik Inayatin (2014:11) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik *Two Stay Two Stray* pada Pelajaran PKn Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 05 Senopati”. Dalam penelitiannya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siswa kelas V sebelum diajarkan dengan menggunakan model *Cooperative Learning* teknik *Two Stay Two Stray* adalah 62,90 dengan kategori rendah. Rata-rata hasil belajar siswa kelas V setelah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *Two Stay Two Stray* adalah 78,50 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan hasil belajar layak untuk digunakan.
3. Maria Kristiana (2014:7) dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Dukuh Kupang V/534 Surabaya”. Penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada proses pembelajaran

mata pelajaran IPS di SDN Dukuh Kupang V/534 Surabaya membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran karena guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan membuat siswa merasa bosan sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Setelah dilakukan tindakan, maka didapatkan hasil sebagai berikut: 1) Aktivitas guru dalam pembelajaran mengalami peningkatan dengan skor 55,77% pada siklus I, 72,12% pada siklus II, dan 83,65% pada siklus III, 2) Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dengan skor rata-rata siklus I 59,47%, siklus II 67,97%, dan siklus III 76,66%. Demikian juga dengan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan skor pada pertemuan awal sebesar 43,75%, pada siklus I 59,58%, pada siklus II 78,13%, dan pada siklus III 93,75%.

4. Angga Putra, dkk (2018:86) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa” menyatakan bahwa: pertama, pemahaman konsep IPA siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berkualifikasi tinggi (N-gain=0,74). Ketercapaian indikator menafsirkan, mencontohkan, merangkum, menyimpulkan, dan menjelaskan berkualifikasi tinggi. Ketercapaian indikator mengklasifikasikan dan membandingkan berkualifikasi sedang. Kedua terdapat perbedaan pemahaman konsep

IPA antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan model pembelajaran langsung ( $F = 18,063$ ,  $p < 0,05$ ). Siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* secara signifikan memiliki pemahaman konsep IPA yang lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung ( $|\mu_1 - \mu_2| > \text{LSD}$ ).

Berdasarkan hasil pretes, observasi dan kajian penelitian sebelumnya mengenai pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Jigsaw* pada hasil belajar siswa, maka peneliti bermaksud untuk menerapkan keefektifan model *Two Stay Two Stray* dan *Jigsaw* pada kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan keaktifan siswa, membawa pembelajaran secara langsung serta melibatkan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap peningkatan motivasi belajar IPA materi gaya pada siswa kelas IV SD Kecamatan Batealit ?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* terhadap peningkatan motivasi belajar IPA materi gaya siswa kelas IV SD Kecamatan Batealit?

3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap peningkatan hasil belajar IPA materi gaya pada siswa kelas IV SD Kecamatan Batealit ?
4. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada materi gaya siswa kelas IV SD Kecamatan Batealit?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap peningkatan motivasi belajar IPA materi gaya pada siswa kelas IV SD Kecamatan Batealit
2. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* terhadap peningkatan terhadap motivasi belajar IPA pada materi gaya siswa kelas IV SD Kecamatan Batealit
3. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap peningkatan hasil belajar IPA materi gaya pada siswa kelas IV SD Kecamatan Batealit
4. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada materi gaya siswa kelas IV SD Kecamatan Batealit

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut

- a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai kajian keilmuan yang memberikan bukti secara ilmiah tentang keefektifan metode *Two Stay Two Stray* dan *Jigsaw* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa materi Gaya pada mata pelajaran IPA. Selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat digunakan menjadi salah satu ilmu pengembangan khususnya pembelajaran IPA materi Gaya di Sekolah Dasar menggunakan model *Two Stay Two Stray* dan model *Jigsaw* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran.

b. Secara Praktis

- 1) Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini sebagai bahan acuan dan masukan bagi mahasiswa lainnya yang akan melakukan penelitian terkait dengan masalah ini.
- 2) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan memberikan inspirasi tentang model *Two Stay Two Stray* dan model *Jigsaw* dalam mengajar, khususnya pembelajaran IPA pada materi gaya disekolah dasar
- 3) Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada materi gaya, khususnya pada motivasi dan hasil belajar.

### 1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Variabel-variabel yang akan dibahas dalam penelitian yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Jigsaw* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Siswa

Kelas IV di SD Kecamatan Batealit” adalah variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Adapun rincian dari variabel-variabel tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Variabel bebas (X1) : Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*
- b. Variabel bebas (X2) : Model *Jigsaw*
- c. Variabel terikat (Y1) : Motivasi
- d. Variabel terikat (Y2): Hasil Belajar IPA siswa kelas IV SD Kecamatan Batealit.

### **1.6 Definisi Operasional Variabel**

Sebagai upaya antisipasi agar judul atau tema yang dipilih penulis tidak menimbulkan persepsi dan interpretasi yang keliru atau ambiguitas maka diperlukan penjelasan yang lebih detail. Judul atau tema yang diangkat adalah “Keefektifan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model *Jigsaw* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV di SD Negeri Kecamatan Batealit Jepara”. Kemudian lebih jelasnya, judul tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### **1. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada anggota kelompok yang berdiskusi untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Saat diskusi, siswa diharapkan lebih aktif, baik sebagai penerima tamu yang menyampaikan hasil diskusi maupun tamu yang bertanya informasi kepada kelompok lain.

## 2. Model *Jigsaw*

Model *Jigsaw* adalah salah satu teknik pembelajaran kooperatif. Siswa yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam pelaksanaan pembelajaran, dan bukan gurunya. *Jigsaw* telah dikembangkan dan diuji coba oleh Eliot Aroson dan teman-temannya di Universitas Texas, dan diadopsi oleh Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkins (Trianto, 2010:73).

Pada proses pembelajaran *Jigsaw* peserta didik dituntut aktif dalam proses belajar mengajar, peranan guru hanya sebagai fasilitator. Model ini merupakan model yang menarik untuk digunakan karena materi yang disampaikan tidak harus urut dan peserta didik dapat berbagi ilmu dengan peserta didik lainnya. Dengan ini siswa akan selalu aktif dan menambah kualitas prestasi belajarnya, guru dapat memonitor pemahaman peserta didik, pembelajaran bisa lebih terarah, dan juga peserta didik bisa mengembangkan kemampuan diri sendiri dengan cara diskusi-diskusi dan latihan soal.

## 3. Motivasi

Menurut Siagian (dalam Erjati Abbas, 2014:80) menyatakan bahwa motivasi adalah daya pendorong yang mengakibatkan seorang anggota organisasi mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan dalam bentuk keahlian atau keterampilan tenaga dan waktunya untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan yang menjadi tanggungjawabnya serta menunaikan kewajibannya dalam rangka mencapai tujuan yang

telah ditentukan sebelumnya. Uno (2015:23) mengemukakan indikator motivasi dapat diklasifikasikan sebagai berikut: a.) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; b.) Adanya dorongan dan kebutuhan belajar; c.) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; d.) Adanya penghargaan dalam belajar; e.) Adanya kegiatan yang menarik dalam kegiatan belajar; dan f.) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

#### 4. Hasil Belajar

Menurut Sudijono (2012:32) mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran. Menurut Byram & Hu (dalam Selyanti, 2021:11), Bloom membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Straus, Tetroe, & Graham (dalam Selyanti, 2021:11), menjelaskan bahwa ranah kognitif menitikberatkan pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik lewat metode pengajaran maupun penyampaian informasi; ranah afektif melibatkan pada sikap, nilai, dan keyakinan yang merupakan pemeran penting untuk perubahan tingkah laku; dan ranah psikomotorik merujuk pada bidang keterampilan

dan pengembangan diri yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktek dalam mengembangkan penguasaan keterampilan.

