

ISBN : 978-6-02143-906-7

PROCEEDINGS



Kurikulum di Era Digital

Konsep, Desain dan Implementasi
Kurikulum di Era Disruptif

Seminar Nasional dan Kongres
Himpunan Pengembang Kurikulum
Indonesia (HIPKIN)



HIMPUNAN PENGEMBANG KURIKULUM
INDONESIA (HIPKIN - 2018)

PROCEEDINGS

KURIKULUM DI ERA DIGITAL **Konsep, Desain, dan Implementasi** **Kurikulum di Era Disruptif**

Editor:

Dr. Cipi Riyana, M.Pd.
Mujahidil Mustaqim, S.Pd

No ISBN : 9786021439067

Seminar Nasional dan Kongres
Himpunan Pengembang Kurikulum Indonesia
(HIPKIN)
2018

KATA PENGANTAR

Kurikulum memiliki posisi yang strategis dalam pembangunan pendidikan di Indonesia, karena fungsinya untuk mengkonstruksi kompetensi dan substansi ilmu pengetahuan yang harus dimiliki oleh masyarakat Indonesia. Pembangunan yang berkelanjutan (*sustainability development*) syarat dengan kebutuhan SDM yang kompeten baik secara intelektual, kemampuan aplikatif maupun sikap yang mencerminkan karakteristik budaya Indonesia dan tuntutan zaman. Kurikulum sebagai sarana untuk mewujudkan SDM yang handal tersebut baik secara ide, desain dan implementasinya.

Dalam perkembangannya, kurikulum harus bersinergi dengan kondisi dan perkembangan masyarakat dan ilmu pengetahuan. Saat ini kita sudah masuk pada era digital, yaitu pemanfaatan teknologi informasi komunikasi khususnya digital yang sudah merambah pada semua segi kehidupan termasuk pada bidang pendidikan. Derasnya teknologi informasi dan komunikasi digital telah mengubah tataran kehidupan bahkan dianggap sebagai pengganggu (*disruption*). Era disruptif diartikan sebagai masa di mana bermunculan banyak sekali inovasi – inovasi yang tidak terlihat, tidak disadari oleh organisasi mapan sehingga mengganggu jalannya aktivitas tatanan sistem lama atau bahkan menghancurkan sistem lama tersebut.

Bagaimana dengan pendidikan apakah disruptif juga mempengaruhi pendidikan?. Fenomena yang terjadi di dunia usaha saat ini sudah banyak yang tidak mempersyaratkan ijazah ketika menerima pegawainya. Perusahaan tersebut hanya membutuhkan kompetensi sehingga uji kompetensi merupakan tahapan penting. Dampaknya, banyak perguruan tinggi dan sekolah yang dikenal di dunia saat ini mulai goyang dan tidak sedikit tutup, dikutip dari Kavin Carey (2015) dalam bukunya "*The End of College*". Yang berkembang pesat saat ini justru lembaga-lembaga pendidikan nonformal seperti lembaga kursus yang secara nyata memberikan kompetensi kepada peserta didiknya. Neil Postman (2005) dalam bukunya "*The End of Education*" telah lama mengingatkan bahwa matinya pendidikan karena pengelolaan pendidikan kehilangan arah, yang terlihat hanya orang sibuk mengurus pendidikan yang tidak terarah. Arah pendidikan tentu saja menjadi focus perhatian dari bidang kurikulum, apakah kurikulum kedepan sudah mengantisipasi dan mengakomodasi era disruptif tersebut, sehingga pada gilirannya akan melahirkan SDM yang kompetitif.

Prosiding ini mencoba memberikan alternatif jawaban terhadap hal tersebut melalui pemikiran-pemikiran para ahli bidang kurikulum yang memberikan analisis perspektif kurikulum dalam menghadapi era digital dan era disruptif tersebut. Semoga tulisan memberikan manfaat dalam menambah wawasan dan sebagai bahan masukan bagi pengambilan keputusan.

Ketua Umum HIPKIN



Prof. Dr. As'ari Djohar, M.Pd.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
1. Penguatan Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Matematika SMK di Era Digital (Dr. Moh. Mahfud Effendi)	1
2. Berfikir Berbeda (Dr. Herman Syafri, M.Pd)	10
3. Literasi Internet Guru di Era Digital (Dwi Vernanda, Pursita Nurafiati, Ruri Susanti, Usep Soepudin)	14
4. Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan Ditinjau dari Teori Belajar (Supriyadi, Dwi Yulianti, Bambang Riyadi)	26
5. Membangun Kurikulum PGSD yang Berelevansi Dengan Kurikulum SD Melalui Model <i>University-School Based Curriculum (UsBec)</i> (Een Y. Haenilah, Muhammad Fuad, Riswandi, Maman Surahman)	35
6. Model Kurikulum Humanistik Untuk Era Digital (Sebuah Tawaran) (Fransiskus Soda Betu)	44
7. Analisis Konsep Pengembangan Kurikulum Pendidikan Karakter Di Era Digital Bagi Siswa Menengah Di Sumatera Barat (Abna Hidayati, Mutiara Felicita Amsal, Eldarni, Fetri Yeni J)	51
8. Guru dan Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) (Welly Ardiansyah, Murwani Ujihanti, Nurul Aryanti)	57
9. Pengembangan Kurikulum Matematika Pada Era Digital Di Indonesia (Yogi Anggraena)	66
10. Perspektif Landasan Pedagogik Tentang Pengembangan Kurikulum Berbasis Pentingnya Komitmen Antara Tujuan Pembelajaran Dengan Model Evaluasi Pembelajaran Pada Era Digital (Mujahidil Mustaqim)	83
11. Literasi <i>Photography Writing</i> : Sebuah Perkenalan Awal (Marham Jupri Hadi, Muhammad Thohri, Siti Rahmi)	93

12. Model Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Emosional Untuk Pembelajaran Era Digital (Istianah Abubakar, M.Ag)	105
13. Kontribusi Hasil Belajar <i>Fashion</i> Terhadap Kesiapan Menjadi <i>Designer</i> (Dr. Marlina, M.Si.)	112
14. Chatting Grup Whatsapp Untuk Meningkatkan Kompetensi Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP (Imas Srimulyani)	119
15. Pengembangan Evaluasi Pendidikan Karakter Dalam Implementasi Kurikulum Sekolah Dasar 2013 di Era Digital (Effy Mulyasari)	126
16. Menggagas Integrasi Muatan Toleransi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Karakter di Era Digital (Prihantini)	151
17. Aplikasi ICT Dalam Pendidikan Di Era Disruptif (Mustika Nuramalia Handayani)	162
18. Penerapan <i>E-Learning</i> Berbasis Web Dalam Kurikulum 2013 : Studi Kepustakaan (Khairul Afahani & Taufan Faizal Muslim)	169
19. Pendekatan TPACK Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMK (Dr. Yulia Rahmawati, M.Si)	177
20. Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Praktikum Kue Nusantara (Dra. Atat Siti Nurani, M.Si)	184
21. Pengukuran Keterampilan Membaca Pada <i>Employability Skills</i> Peserta Didik SMK (S Subekti & A Ana)	191
22. Mendesain Pembelajaran Menggunakan Model Minerva Untuk Meningkatkan Keterampilan Dalam Mendesain Grafis (Laksmi Dewi)	201
23. Evaluasi Kurikulum Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Model Studi Kasus Di Perguruan Tinggi (Fegy Lestari)	209

24. Model <i>Forcing Learning</i> dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di <i>Faster English Course</i> Pare, Kediri, Jawa Timur (Abdul Muqsith, Hidayatul Mabror, Holil Padli)	221
25. <i>Soft Skills</i> Terhadap Kesiapan Kerja (Andri Rivelino)	232
26. Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah di Smk Pada Era Digital (Maria Victoria)	243
27. Pengembangan Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> Ditinjau Dari Manfaat Pada Mahasiswa (Tati Setiawati & Sudewi Yogha).....	251
28. Pendidikan Musik Di Era Disruptif (Diah Latifah).....	256
29. Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) Untuk Pengembangan Religiusitas Mahasiswa (Ronny Mugara dan Wasmana).....	260
30. Model Pembelajaran Sekolah Kejuruan Di Era Digital (Roberto W. Marpaung)	269
31. Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (PINTAR) (Dr. Cipi Riyana, M.Pd)	278

**PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SMK DI ERA DIGITAL**

Dr. Moh. Mahfud Effendi
effendimahfud4@gmail.com

Program Studi Pendidikan Matematika
Universitas Muhammadiyah Malang

ABSTRAK

Persoalan lama dalam pembelajaran matematika di SMK adalah *overload* dan *overlap* materi ajar, tidak fokus pada materi ajar yang penting, dan tidak terintegrasi dengan program keahliannya. Kemunculan TKID yang membawa budaya digital menambah persoalan tersebut, karena menuntut adanya penyesuaian pembelajaran matematika khususnya terkait dengan penguatan nilai-nilai karakter. Pengembangan pembelajaran PPK terintegrasi merupakan salah satu solusinya. Pengembangan PPK dalam pembelajaran Matematika di SMK merupakan penguatan nilai-nilai karakter matematika yang berkorelasi dengan pelajaran lain dan secara bersama-sama mendukung SKL program keahlian yang terjabar dalam KI. PPK ini harus tertulis dalam KD rencana pembelajaran matematika, dan KD ini sangat menentukan model pembelajaran, standar proses, dan media pembelajaran yang dipilih dengan memanfaatkan TIKD.

Kata Kunci: *Karakter, Pembelajaran Matematika SMK, Era Digital.*

A. Pendahuluan

“Ajarilah (didiklah) anak-anakmu sesuai dengan zamannya”. Sabda Rasulullah SAW ini harus dipahami bahwa zaman itu selalu berubah, dinamis, dan tidak tetap dengan segala konsekuensinya. Pendidikan di zaman *old* dan zaman *now* tentu berbeda termasuk kurikulumnya, keberadaannya harus bersifat antisipatif dengan berpijak pada kondisi sekarang dan orientasi kehidupan masa depan. Untuk itu, pendidikan tidak lagi bersifat menciptakan tetapi menumbuhkan dengan konsep memanusiakan manusia. Menumbuhkan potensi siswa berarti memberi peluang bagi mereka untuk menjadi pribadi yang unik, utuh dan berkarakter dengan kemampuan beradaptasi yang tinggi.

Seiring perkembangan zaman, Teknologi Informasi Dan Komunikasi Digital (TIKD) berkembang sangat cepat melalui media online (jaringan internet) dan melahirkan budaya online atau era digital. Pengguna TIKD banyak dimanjakan dengan fasilitas mudah, murah, cepat, dan akurat dalam menerima, mencari, dan mengirim informasi atau berita. Pada jaman *now* ini, banyak aplikasi online yang “memanjakan” tersebut dan tidak asing lagi bagi kita, misalnya: online shop, online video converter, online games, aplikasi chatting (Line, WeChat, Part, BBM, Kakao Talk, WhatsApp, Hangout, FB, Instagram, Imo, Meetme, Moco, Snapchat, Lovoo, twitter, dll), e-learning, mobile learning, aplikasi belajar online lainnya, dan yang banyak dibicarakan adalah belajar digital lewat Quipper. Budaya online ini mengakibatkan pada tahun 2015 jumlah pengguna internet Indonesia terbesar di Asean, yaitu sebesar 93,4 juta jiwa atau 36% populasi. Bahkan diperkirakan pada tahun

2018 ini akan mencapai 123 juta dan mengalahkan Jepang dalam top 5 dunia [9].

Perkembangan dunia digital yang cepat dan hampir tak terbendung ini menuntut banyak penyesuaian dan perubahan di bidang pendidikan. Selama ini masih banyak yang beranggapan bahwa kemajuan TIKD kontraproduktif dengan dunia pendidikan terkait dengan pendidikan karakter khususnya masalah etika, moral, dan budaya. Secara filosofis dan psikologis, belajar di kelas dan belajar online adalah berbeda, sehingga dua konsep belajar ini tidak bisa dipertentangkan apalagi saling menggantikan. Keduanya harus saling melengkapi atau saling memanfaatkan sehingga saling mendukung satu sama lainnya khususnya untuk meningkatkan nilai-nilai karakter pada siswa. Pendidikan karakter merupakan salah satu masalah yang krusial yang harus direspon oleh pengembang kurikulum sekolah dan pemerintah [18]. Terkait hal tersebut dan sebagai antisipasi dampak negatif budaya online, pemerintah mengeluarkan kebijakan tentang pemberlakuan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di sekolah melalui Peraturan Presiden RI Nomor 87 Tahun 2017 [22].

B. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Mengutip sambutan Mendikbud Muhajir Effendy [4], bahwa bangsa yang besar adalah bangsa yang berbudaya yang mempunyai karakter kuat, karena dengan karakter inilah bangsa Indonesia mampu hidup dan bersaing secara global. Dalam rangka mewujudkan bangsa yang berbudaya maka perlu penguatan nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab, melalui PPK [14,22]. Keberhasilan program PPK di sekolah merupakan salah satu penentunya, oleh karena itu PPK dijadikan sebagai gerakan nasional. Selain penguatan kompetensi akademik, PPK merupakan salah satu fokus pendidikan nasional, dan diberlakukan keseluruh jenjang pendidikan. Untuk mempercepat gerakan tersebut, maka dalam RPJMN disebutkan bahwa PPK diberlakukan pada anak usia sekolah di semua jenjang pendidikan untuk memperkuat moral, akhlak, kepribadian siswa dengan memperkuat pendidikan karakter yang terintegrasi ke dalam semua mata pelajaran [4,14,22].

Pendidikan karakter bukan produk baru, bukan mata pelajaran baru, dan bukan pula kurikulum baru, tetapi merupakan penguatan atau fokus dari proses pembelajaran dan sebagai poros ruh atau jiwa pendidikan [4]. Pendidikan karakter sudah ada sejak adanya pendidikan, karena sebenarnya tujuan pendidikan adalah pembentukan karakter. Hal tersebut juga dapat dijelaskan melalui konsep kurikulum yang mengatakan bahwa kurikulum harus merespon kebutuhan masyarakatnya [18]. Pada kurikulum lama khususnya Kurikulum 1947 sampai dengan Kurikulum 1975, nilai-nilai karakter sangat kuat walaupun ketika itu pendidikan karakter sebagai dampak pengiring, bukan sebagai kompetensi inti.

Indonesia yang kaya raya baik manusia, alam, seni budaya yang ber-Bhineka Tungga Eka perlu menjadi perhatian PPK di sekolah. Ciri khas ke-Indonesia-an harus dimiliki oleh seluruh siswa, sehingga mereka merasa

bangga menjadi bagian dari Indonesia, dan ingin menjadikan bangsa ini menjadi bangsa yang besar. Untuk mencapai tujuan itu maka implementasi konsep PPK di sekolah harus komprehensif, berkesinambungan, dan terintegrasi. Ada tiga implementasi konsep PPK yang bisa dikembangkan yaitu konsep berbasis kelas, berbasis budaya sekolah, dan berbasis masyarakat [4,14,22]. Implementasi konsep PPK berbasis kelas yaitu mengintegrasikan PPK ke dalam mata pelajaran, mengoptimalkan muatan lokal, dan manajemen kelas. PPK berbasis budaya sekolah meliputi pembiasaan nilai-nilai, branding, keteladanan, ekosistem, peraturan serta tradisi sekolah. Sedangkan PPK berbasis masyarakat mencakup keterlibatan orang tua, komite, dunia usaha, akademisi, praktisi, dan pemerintah.

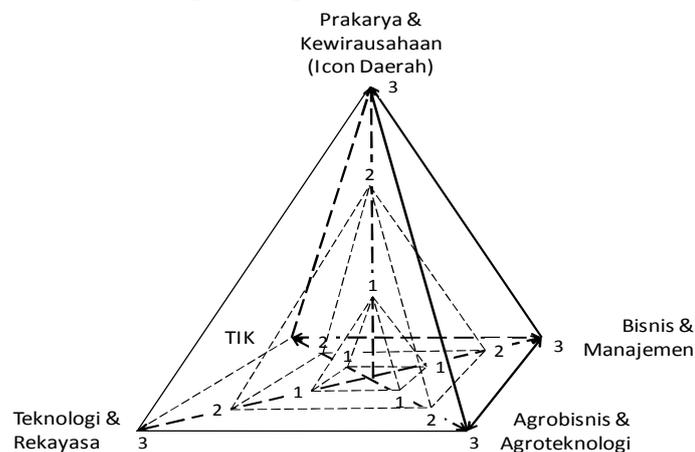
C. SMK dan PPK

SMK merupakan pendidikan yang unik dan berbeda dengan SMA [6]. Keunikan tersebut ada pada pengembangan kurikulum dan pembelajarannya yang mengkombinasikan aspek pengetahuan profesional dengan ketrampilan kerja [2,13,28,30,32,33]. Selain tujuannya untuk bekerja, lulusan SMK juga bisa melanjutkan ke perguruan tinggi, sehingga siswa SMK diwajibkan mengikuti ujian nasional [3,20,21,30]. Pergeseran orientasi ini menyebabkan beban belajar siswa SMK lebih banyak dibanding SMA, tidak fokus pada materi yang penting dan dibutuhkan, serta pada tataran implementasi cenderung terjadi *overload* dan *overlap* materi ajar [7]. Pada kondisi yang demikian, pembelajaran di SMK juga harus mengimplementasikan program PPK [22].

Banyaknya permasalahan dan tuntutan tersebut di atas, menyebabkan kompetensi lulusan tidak sesuai dengan kebutuhan kerja, sehingga lulusannya kurang terserap di lapangan kerja alias menganggur. Sampai Februari 2016 tercatat bahwa angka pengangguran lulusan SMK lebih banyak dibanding lulusan program diploma dan universitas [27]. Paling tidak ada 3 faktor penyebab terkait dengan pengembangan kurikulumnya, yaitu (1) kurikulum dan pembelajaran di SMK tidak terintegrasi dengan program keahliannya [2,6,7,11], (2) program keahlian yang ada terlalu umum dan kurang fokus pada spesifikasi pekerjaan yang dibutuhkan masyarakat sekitar [2,16,17], dan (3) SMK tidak dikembangkan untuk menciptakan lapangan pekerjaan baru khususnya yang berbasis lokal. Tujuan penyelenggaraan SMK harus selalu disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan kerja di lingkungan masyarakat sekitarnya [1,6,16]. Oleh karena itu, lapangan pekerjaan baru berbasis lokal dapat dikembangkan di SMK melalui pengembangan kurikulum Prakarya dan Kewirausahaan. Hal ini sejalan dengan implementasi PPK berbasis kelas dengan mengoptimalkan muatan lokal. Pengembangan kurikulum ini dapat menumbuhkan rasa kecintaan, kebanggaan, dan kepedulian siswa terhadap daerahnya, karena merasa menjadi bagian dari tujuan hidupnya setelah lulus. Dapat dipastikan bahwa penerapan model pengembangan kurikulum yang demikian dapat memunculkan SMK-SMK unggulan berbasis lokal, misalnya di Madura ada SMK Pertambangan dan Produksi Garam, di Jogjakarta ada SMK Industri Batik, di Kalimantan ada SMK Hutan Lindung, di Bali ada SMK Seni Patung, di Bandung ada SMK Seni Tari Jaipong, di Malang ada SMK Rekayasa Tanaman Apel, di NTB ada SMK Peternakan

Sapi, di NTT ada SMK Pertanian Kakau, dan begitu juga wilayah lainnya di seluruh Indonesia.

Dalam struktur kurikulum SMK, ada dua kelompok pelajaran wajib, yaitu kelompok A dan kelompok B, dan satu kelompok peminatan/ program keahlian yang masuk pada kelompok C [21]. Pelajaran wajib pada kelompok B termasuk pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, merupakan muatan lokal yang pengembangan kurikulumnya harus didasarkan pada potensi dan kecirian sekolah atau daerah. Oleh karenanya, tujuan pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan ini dapat diarahkan agar siswa mampu menciptakan lapangan pekerjaan baru sesuai potensi dan budaya daerah masing-masing [13]. Untuk itu, pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK harus dikembangkan sebagai icon atau keunggulan daerah. Dimana pembelajarannya harus terintegrasi dan didukung oleh semua program keahlian yang ada di SMK yang bersangkutan [10]. Tujuan kurikulum terintegrasi akan mempermudah siswa dalam mempelajari bahan ajar dan melakukan kegiatan belajar bermakna sehingga tujuan pembelajaran baik kognitif, psikomotor, maupun afektif terutama PPK dapat dicapai secara efektif [1,5].



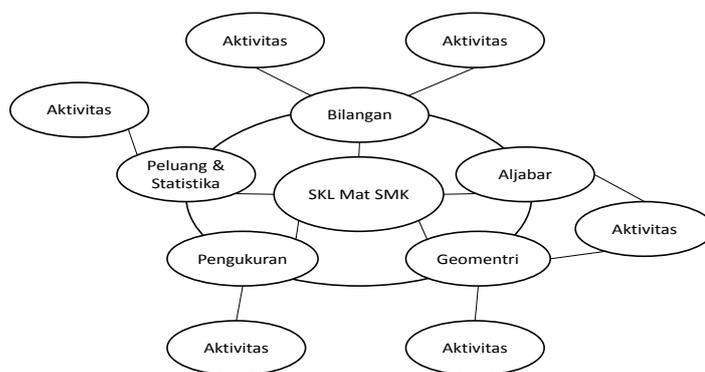
**BAGAN 1.1
MODEL KURIKULUM PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAN**

D. Nilai-Nilai Karakter dalam Matematika SMK

Dalam struktur kurikulum SMK, Matematika merupakan pelajaran wajib dan bersifat adaptif terhadap program keahlian. Dimana standar kompetensi lulusan (SKL), materi atau standar isi (SI), dan kompetensi dasar (KD) Matematika harus dikembangkan berdasarkan kebutuhan SKL program keahliannya. Artinya, tujuan pembelajaran matematika di SMK harus menopang tujuan pembelajaran program keahliannya. Dengan demikian, Matematika yang diajarkan SMK seharusnya berbeda dengan SMA bahkan antara SMK yang satu dengan lainnya.

Pada dasarnya Matematika mempelajari tentang pola keteraturan, struktur terorganisasi, ide/konsep yang hierarkis logis dan sistematis mulai dari konsep yang paling mudah/sederhana sampai pada konsep yang paling sulit/kompleks. Ide/konsep ini tidak berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan melalui sistim

konseptual bermakna dan relevan. Inilah merupakan karakteristik *mathematics as a study of patterns and relationships* [25]. Berpikir matematika berarti cara berpikir terkait dengan karakteristik matematika [31], karena berpikir matematika adalah melaksanakan proses atau tugas matematika. Oleh karenanya, berpikir matematika merupakan karakteristik matematika yang menekankan pada proses deduktif yang memerlukan penalaran logik aksiomatik.



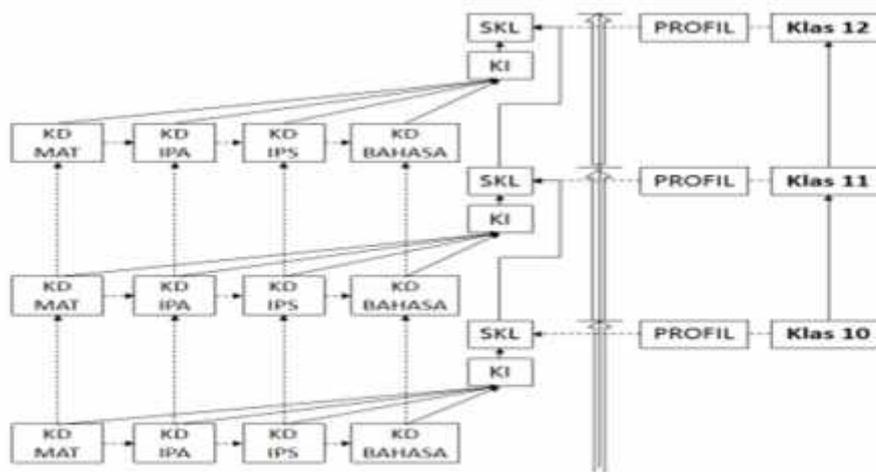
BAGAN 1.2
SISTEM KONSEPTUAL BERMAKNA DAN RELEVAN

Belajar matematika pada dasarnya juga belajar bahasa simbol yang efisien, sifat keteraturan simbol, dan kemampuan analisis dalam pemodelan. Penggunaan definisi, istilah, dan simbol dapat meningkatkan kemampuan seseorang dalam berkomunikasi baik dalam ilmu pengetahuan, situasi kehidupan nyata, dan dalam matematika sendiri. Karakteristik *mathematics as language* ini juga menggambarkan karakteristik *mathematics as a tool* dalam pemecahan masalah terkait dengan kehidupannya, program keahliannya, pekerjaannya, dan ilmu lain baik bersifat abstraksi maupun bersifat praktis [24,31].

Melalui karakteristik tersebut, siswa SMK akan mengetahui hubungan antar konsep dalam matematika dan konsep matematika dengan program keahliannya. Oleh karena itu, belajar matematika dapat meningkatkan kompetensi-kompetensi matematis yang ada dalam diri siswa, seperti kompetensi pemahaman, pemecahan masalah, berpikir kritis, komunikasi, koneksi, dan penalaran adaptif. Penalaran adaptif harus dimiliki oleh siswa SMK, karena penalaran ini merupakan kemampuan beradaptasi dengan mengedepankan berpikir logis dalam merefleksikan, menjelaskan, dan menjustifikasi termasuk kemampuan menduga atau konjektur, sehingga mereka dapat memberikan alasan/bukti terhadap suatu pernyataan yang dibuat, menemukan pola atau gejala matematis, dan menarik kesimpulan [23]. Penalaran adaptif tidak hanya mencakup pertimbangan dan penjelasan informal tetapi juga penalaran induktif dan intuitif berdasar pada contoh serta pola-pola yang dimilikinya. Dapat disimpulkan bahwa penalaran adaptif merupakan kapasitas seseorang dalam berpikir logis tentang hubungan antar konsep dan situasi yang melahirkan sikap produktif, sehingga penalaran adaptif lebih luas dari penalaran deduktif maupun induktif.

E. Pengembangan PPK dalam Pembelajaran Matematika SMK

Pada dasarnya pengembangan pembelajaran merupakan pengembangan SKL, KD, SI, dan standar proses (SP) [23]. Oleh karena itu, pengembangan PPK dalam pembelajaran Matematika di SMK berarti penguatan nilai-nilai karakter matematika yang berkorelasi dengan pelajaran lain dan secara bersama-sama mendukung SKL program keahlian yang terjabar dalam KI. Kurikulum terintegrasi merupakan kurikulum berbasis unit atau masalah yang dikaji dengan berbagai disiplin ilmu, dan tidak hanya melibatkan segi intelektual saja tetapi juga mencakup aspek emosi, sikap, dan ketrampilan [12]. Atas dasar kesamaan muatan maka disiplin ilmu atau pelajaran di SMK dapat dikelompokkan menjadi empat mata pelajaran wajib yaitu Matematika, IPA, IPS, dan Bahasa, sehingga model PPK terintegrasi di SMK dapat digambarkan sebagai berikut.



BAGAN 1.3
MODEL PPK TERINTEGRASI DI SMK

PPK dalam pembelajaran matematika harus ditulis dalam KD berdasarkan jabaran dari KI 1 atau 3, dimana KD ini sangat menentukan model pembelajaran, standar proses, dan media belajar yang akan digunakan. Salah satu aspek yang harus diperhatikan dan dipahami dalam pengembangan KD ini adalah pengorganisasi KD termasuk yang bermuatan karakter dan desain pengembangan bahan ajarnya yang mencakup factual, konseptual, procedural, dan metakognisi. Tujuan pengorganisasian ini adalah untuk mempermudah siswa dalam belajar [7,26]. Untuk itu perlu mempertimbangkan ruang lingkup, urutan penyampaian, kontinuitas, keseimbangan, keterpaduan bahan ajar, serta menentukan standar bahan ajar.

Standar bahan ajar merupakan deskripsi tentang materi apa yang harus diajarkan dan bagaimana cara memperolehnya [19]. standar merupakan kriteria minimal yang harus dikuasai siswa dan harus diajarkan tentang cara bagaimana memperolehnya. Standar bahan ajar yang ditetapkan harus menggambarkan keterhubungan antara pemahaman konsep matematika

dengan kompetensi yang diinginkan. Sedangkan standar proses merupakan cara memperoleh dan bagaimana menggunakan konsep matematika. Oleh karena itu proses bukan tujuan tetapi merupakan alat utama untuk bekerja atau melakukan. Sehingga penilaian keberhasilan belajar matematika tidak hanya penilaian terhadap produk tetapi juga penilaian proses, dan penilaian PPK. Standar proses yang dapat menumbuh-kembangkan nilai-nilai karakter siswa SMK adalah *problem solving, reasoning and proff, communication, connection, dan representation* [15,19].

Pemanfaatan TIKD sebagai media pembelajaran sangat membantu siswa dalam membangun budaya digital. Budaya ini mampu meningkatkan standar proses di atas, dan kemampuan beradaptasi. Kemampuan beradaptasi sebagai nilai karakter yang harus dimiliki siswa SMK dapat ditumbuh-kembangkan melalui pembelajaran kritis dan kreatif. Pembelajaran kreatif dapat dikembangkan dari model belajar konstruktivistik dengan pendekatan open-ended. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi siswa SMK, karena berpikir kreatif dapat menumbuhkan berpikir produktif. Dengan demikian lulusan SMK tidak lagi menunggu atau mencari pekerjaan atau menganggur, tetapi mereka mampu menciptakan lapangan pekerjaan.

F. Kesimpulan

Kurikulum SMK harus mencetak lulusan yang mampu menciptakan pekerjaan dan mampu bersaing di era global berbudaya digital. Agar tujuan tersebut tercapai maka pengembangan kurikulumnya harus terintegrasi dan berkarakter. Pembelajaran berbasis unit/masalah yang dikaji dengan berbagai disiplin ilmu dan dengan memanfaatkan TIKD dapat membantu siswa SMK menguasai kompetensi program keahliannya.

G. Referensi

- [1]. Beane, James A. (1977). *Curriculum Integration; Designing the core of democratic Education*. New York and London: Teachers College Press.
- [2]. Bowers, Helen. (2006). Curriculum Design in Vocational Education. Fully refereed paper for the Australian Association for Research in Education-2006 Conference 26-30 November 2006, Adelaide.
- [3]. BSNP. (2017) Kisi-Kisi USBN dan UN Tahun Pelajaran 2017/2018. BSNP: Jakarta. Tersedia: www.bsnp-indonesia.org.
- [4]. Budhiman, Arie. (2017). *Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter*. Kemendikbud RI.
- [5]. Dayuan, Jiang. (2006). Thoughts on Fundamental Problems of Vocational Education Pedagogy: *Journal Vocational and Technical Education*; 2006-04.
- [6]. Deen, LIU. (2001). Characteristics of Curriculum in Higher Vocational Education: *Journal Vocational and Technical Education*; 2001-16.
- [7]. Effendi, Moh Mahfud. (2016). Analisis Pengembangan Bahan Ajar Matematika SMK. Prosiding: Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016; Penguatan Peran Pendidikan Matematika dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa; hal 103-106.
- [8]. Effendi, Moh. Mahfud., (2017). A Character-based Local Curriculum Development Model in VHS. *Proceeding: 4th International Conference:*

- The Community Development in ASEAN. Royal Academy of Cambodia, Phnom Penh, Cambodia: 21-23 March 2017. P.591-599.
- [9]. eMarketer, Nov 2014 Tersedia: www.eMarketer.com.
- [10]. Fang, LI Ju, and Zheng, ZHOU Jian. (2010). The construction and implementation of work-integrated learning "Three Policy" model in the vocational college of mapping class: *Journal Science of Surveying and Mapping*; 2010-05.
- [11]. Finch, CR and Crunkilton, JR. (1979). *Curriculum Development in Vocational and Technical Education: Planning, Content, and Implementation*. Boston: Allyn and Bacon.
- [12]. Fogarty. (1991). *How to Integrate The Curricula: The Mindful School*. Palatine, Illinois: Skylight Publishing, Inc.
- [13]. Karseth, Berit. (2006). *Curriculum Restructuring in Higher Education After the Bologna Process: A New Pedagogic Regime*. This article is a revised version for this monograph of a paper presented at The Third Conference on Knowledge and Politics at the University of Bergen, May 18-20th, 2005. *Journal: Revista Española de Educación Comparada*, 12 (2006), 255-284.
- [14]. Kemendikbud. (2017). *Modul Pelatihan: Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Guru*. Pusat Analisis dan Sinkronisasi Kebijakan: SetJend Kemendikbud
- [15]. Lisbeth L dan Lulea T. (2013). *To Look for Mathematics Teaching and Learning in Vocational Education*. www.mail.liu.se/SMDf/madif5/.
- [16]. Longstreet, WS. (1993). *Curriculum for a New Millenium*. Boston; Allyn & Bacon.
- [17]. Lu Hong. (2009). Thought and Practice on Curriculum Reform in Higher Vocational Colleges: *Journal of Anhui Vocational & Technical College*; 2009-01, [CateGory Index]: F830-4; F712.3
- [18]. McNeil. (2006). *Contemporary Curriculum in Thought and Action*. USA: John Wiley & Sons.
- [19]. NCTM (National Council of Teachers of Mathematics). (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. USA: The NCTM, Inc.
- [20]. Permendikbud Nomor 70 tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK/MAK.
- [21]. Permendikbud Nomor 60 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan.
- [22]. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter
- [23]. Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013 Tentang Standar Isi, SKKD, Struktur Kurikulum SMK/MAK
- [24]. Reys, Robert E., *et.al.* (1998). *Helping Children Learn Mathematics*. 5th Edition. USA: Allyn & Bacon.
- [25]. Rosnawati. (2010). *Kajian Kurikulum Matematika SMK*. Tersedia: <http://staff.uny.ac.id>.
- [26]. Sukmadinata. (2008). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

**Proceedings Seminar Nasional & Kongres
Himpunan Pengembang Kurikulum Indonesia (HIPKIN)
Tahun 2018**

- [27]. Suryamin. (2016). Angka Pengangguran SMK Tertinggi di Indonesia, BPS Indonesia.
- [28]. Toth, Peter. (2012). Learning Strategies and Styles in Vocational Education. *Acta Polytechnica Hungarica*: Vol 9, No. 3, 2012.
- [29]. Udelhofen, Susan. (2005). *Keys to Curriculum Mapping: Strategies and Tools to Make It Work*. California: Corwin Press.
- [30]. Undang-Undang Sistim Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2013.
- [31]. Utari S. (2007). *Penmbelajaran Matematika dalam Rujukan Filsafat, Teori, dan Praksis Ilmu Pendidikan*. Bandung: UPI Press.
- [32]. Xin, Zhao. (2007). Vocational Education Curriculum Development Oriented by Working Process Knowledge: *Journal of Anhui Vocational & Technical College*; 2007-07.
- [33]. Yimin, Wang. (2006). Exploitation and Practice of Theory-practice Integrated Professional Courses: *Journal Vocational and Technical Education*; 2006-04.

BERFIKIR BERBEDA

Dr. Herman Syafri, M.Pd

herman_syafri@yahoo.co.id

STAI-PTDII Tanjung Priok Jakarta

A. Pengantar

Istilah berfikir berbeda atau think different pertama kali saya ketahui setelah membaca artikel tentang Steve Jobs. Steve Jobs menggunakan slogan think different untuk mengkampanyekan produk-produk Apple. Bukan hanya bagi para pengagum Steve Jobs, mungkin juga para pemerhati perkembangan teknologi dan para pakar pendidikan tentulah slogan think different ini cukup menarik untuk dikaji lebih lanjut. Slogan think different oleh Rob Siltanen (director creative Apple) disebut sebagai konsep brilliant dari seorang yang sangat kreatif. Saya rasa tentu kita atau sebagian dari kita setuju akan hal ini. Saya beranggapan bahwa slogan yang dikampanyekan Steve Jobs ini adalah sebuah sumber daya yang dibutuhkan untuk masa depan, walaupun pada masa lalu slogan inilah yang mengubah dunia.

Gilbert Highet dalam artikel *Pikiran Manusia Yang Tak Tertundukkan* mengatakan bahwa mengenal ilmuan hebat merupakan salah satu strategi penting untuk melahirkan generasi-generasi hebat, disamping pembelajaran mengagumkan yang disajikan kepada anak manusia yang sedang tumbuh. Banyak ilmuan yang telah memberi kontribusi terhadap ilmu pengetahuan maupun teknologi, tapi ilmuan yang menggunakan konsep think different belum tentu semua dari mereka walaupun saya yakini bahwa pada prinsipnya lahir dan terciptanya ide dan produk kreatif baru merupakan produk dari think different.

Pada masa kegelapan Eropa, tampillah Galileo yang berpandangan berbeda dari teori Geosentris Copernicus. Dengan konsep matematika dan alat peraga yang luar biasa, Galileo membuktikan kebenaran Heliosentris. Issac Newton mengalami pengalaman yang luar biasa tentang fenomena buah apel yang jatuh. Bagi teman Newton kala itu, fenomena apel jatuh hanya dipahami sebagai pertanda apel matang yang siap dimakan. Tapi Newton berfikir berbeda akan hal itu yang kelak menginspirasi melahirkan teori Gravitasi. James Watt juga merupakan contoh ilmuan berikutnya yang menggunakan konsep "think different yang tanpa disadarinya". Pada masa itu ibunya dan mungkin seluruh ibu di dunia yang sedang memasak air akan menjawab bahwa fenomena bunyi berisik penutup pemasak air itu adalah hanya sebagai pertanda air mendidih dan siap diminum bila sudah dingin. Tapi James Watt berfikir berbeda tentang fenomena itu yang kemudian meninspirasi tentang teknologi mesin uap. Dalam sejarah Islam diketahui riwayat sbahwa Nabi Ibrahim merupakan manusia yang memiliki rasa ingin tahu (curiosity). Tidak tanggung-tanggung, Nabi Ibrahim berfikir berbeda tentang Tuhan.

Saya tidak bermaksud para pembaca artikel ini mencoba mencari Tuhan yang baru ketika saya menyampaikan sepenggal riwayat Nabi Ibrahim ini, melainkan riwayat manusia hebat yang saya sebutkan di atas tidak dapat

dipungkiri telah mengubah dunia dengan konsep berfikir berbeda. Sekaligus dan sekali lagi menambah keyakinan saya bahwa think different merupakan sebuah konsep yang perlu dieksplorasi oleh dunia pendidikan yang berkewajiban mempersiapkan anak manusia untuk masa depan. Pendidikanlah yang akan menyelamatkan kehidupan manusia maupun yang akan memperlambat kemajuan peradaban manusia.

B. Dimanakah adanya think different ?

Seandainya Steve Jobs masih hidup tentulah saya akan berusaha menghubunginya untuk mengetahui lebih lanjut perihal slogan think different tersebut, meskipun saya yakini think different bukan hanya sekedar slogan produk bisnis dari Apple. Dari penelusuran saya tentang lahirnya sebuah istilah keilmuan, potensi pengembangan think different ada dalam dunia pendidikan, bukan dalam dunia bisnis. Dunia bisnis hanya menikmati dampak dari think different, termasuk teknologi sebagaimana telah dipromosikan oleh Jobs.

Think different bukanlah barang yang baru apalagi mahal. Think different hampir pernah dialami oleh setiap anak manusia, artinya setiap anak manusia memiliki potensi think different sejak usia dini. Perhatikanlah seorang ibu yang sedang makan jambu. Ketika sang ibu menawarkan jambu yang masih utuh ditangan kirinya kepada anaknya yang masih berusia dua tahun, sang anak justru menolak dan lebih memilih jambu yang di tangan kanan ibunya meskipun sebagian sudah dimakan ibunya. Hargailah pendapat anakmu yang hebat ini !!! Inilah awal potensi sumber daya masa depan.

Dalam dunia pendidikan atau persekolahan dikenal adanya berbagai mata kuliah maupun berbagai mata pelajaran. Setiap bagian itu memiliki karakteristik materi maupun pendekatan yang berbeda ketika mempelajarinya. Fokus pada bagian bagian pelajaran itu akhirnya telah mencetak berbagai ahli pada bidang masing-masingnya. Pendidikan adalah dunia yang utuh, dikonstruksi oleh berbagai ilmu dan pengetahuan, sebagaimana tubuh manusia yang dibentuk dari berbagai organ yang saling terkait. Tapi tak bisa dipungkiri bahwa tubuh yang sehat dan indah ini digerakkan oleh suatu bagian yang sangat penting yaitu Jantung dan Ruh. Ketika jantung berhenti, berhenti pulalah organ bekerja dan Ruh pun pergi meninggalkan tubuh.

Pengibaratan saya mengenai pendidikan ini sebagai tubuh yang sehat dan indah tidaklah berlebihan. Tubuh ini harus dijaga sebagai anugerah Tuhan, Pendidikan harus dijaga sebagai anugerah Tuhan yaitu Ilmu dan Iman. Bila ada bagian tubuh yang sakit, kita harus bersama mengobatinya, begitu juga untuk Pendidikan kita berkewajiban mengembangkannya untuk generasi dunia masa depan. Carl Federick Gauss menyebut Matematika sebagai Ratanya Ilmu Pengetahuan. Bisa dipastikan bahwa jenis sekolah apapun maupun program studi apapun, Matematika tetap dipelajari atau paling tidak digunakan. Matematika senantiasa menjadi kajian yang menarik karena banyak bidang lain menggunakannya untuk pemecahan masalah. Matematika menyentuh semua bidang ilmu yang dipelajari Manusia, sebagaimana darah yang dipompakan oleh Jantung mengalir ke seluruh bagian tubuh manusia.

Sulit mengartikan Matematika itu apa meskipun beberapa ahli telah mencoba mendefinisikannya, tapi yang terpenting adalah apa fungsi Matematika. George Polya menyebut Matematika dalam bukunya *How to solve it* sebagai know how. William Byers dalam buku *How Mathematician Think* menyebut Matematika sebagai a way of knowing. Dalam buku *Filsafat Ilmu*, Jujun Suryasumantri menyebutnya sebagai sarana berfikir ilmiah. Sintesa saya dari ketiga pendapat ahli ini adalah bagaimana manusia berfikir ditentukan oleh bagaimana pemahaman manusia tentang Matematika yang dipelajarinya. Bila kurikulum Matematika yang diajarkan atau yang dipahami anak bersifat konvergen, maka anak tersebut akan terlatih sebagai pemecah masalah secara konvergen. Demikian pula sebaliknya, bila kurikulum Matematika yang diajarkan bersifat divergen, maka anak yang sedang tumbuh akan terdidik sebagai pemecah masalah secara divergen.

Pernah setelah saya menjelaskan mahasiswa S1 tentang perbedaan berfikir konvergen dan berfikir konvergen, lalu kemudian saya tawarkan keduanya. Hampir seratus persen mahasiswa memilih keterampilan divergen. Apalagi disebutkan oleh Andersen (2001) bahwa berfikir divergen adalah awal kreativitas. Berfikir divergen adalah sesuatu yang penting diajarkan kepada anak yang sedang tumbuh. Keterampilan ini yang akan mereka gunakan untuk memecahkan masalah dikemudian hari. Apalagi masalah dikemudian hari masalah yang dihadapi manusia semakin kompleks yang menuntut berbagai alternative solusi. Ketika seorang ilmuwan mencoba cara yang berbeda, pada saat itulah dia menerapkan keterampilan berfikir berbeda. Sehingga dapat dikatakan bahwa berfikir berbeda sebagai produk berfikir divergen.

Pentingnya mendidik anak untuk berfikir divergen bukanlah karena berfikir konvergen tidak berguna atau tidak memiliki arti. Pentingnya berfikir divergen karena alam memang bersifat demikian. Ketika matahari terbit di Indonesia, tentulah kita bersapa Selamat Pagi, tapi bagi Amerika mereka bersapa Selamat Malam, bagi orang Timur Tengah mereka tertidus pulas dan bagi orang Hawaii mereka saling sapa dengan Selamat Siang. Mengapa mereka berfikir berbeda terhadap Matahari padahal Matahari hanya satu ?. Bukankah Einstein yang kita kenal sebagai penemu teori Relativitas oleh anaknya dipanggil ayah ?, oleh keponakannya dipanggil paman ? oleh cucunya dipanggil kakek ?. Memangny ada berapa Einstein yang menemukan teori Relativitas itu ?. Mungkinkah semua orang yang memiliki hubungan keluarga dengan Einstein memaksakan dirinya menggunakan panggilan ayah kepada Enstein? Dapatkah kita paksa semua manusia di dunia ini untuk saling sapa dengan sapaan Selamat Sore saat ini ?. Alam dengan tulus hati sudah meminta manusia untuk berfikir divergen, karena dengan cara itulah sistem alam semesta ini bekerja.

Sebagaimana disebutkan di atas bahwa Matematika menyentuh seluruh aspek kehidupan Manusia. Sejatinya pula Matematika harus mengajarkan keterampilan berfikir divergen bagi anak yang sedang tumbuh. Bahan ajar Matematika bagi siswa sekolah dasar sudah tersusun dengan rapi menggunakan LFIN (Learning Framework In Number), termasuk berhitung atau aritmetika sebagai komponen utama. Bagi anak yang sedang belajar Asli, penjumlahan $2 + 3$ dan $4 + 1$ merupakan dua proses berfikir yang berbeda dan

tentunya divergen, tidak cukup hanya mengajarkan $2 + 3 = 5$ maupun $4 + 1 = 5$ meskipun ini hasilnya benar karena pendekatan hasil ini hanya mengajarkan anak berfikir konvergen. Apabila pendekatan berhitung konvergen diteruskan dan pada bilangan yang lebih besar maka akan semakin terlatihlah anak berfikir konvergen dan semakin jauhlah harapan keterampilan berfikir divergen dari dunia pendidikan kita.

Kreativitas menjadi barang yang “seksi” saat ini, apalagi setelah *create* menjadi capaian tertinggi dalam taksonomi kognitif dari Andersen. Kreativitas dalam berbagai kajian berhubungan erat dengan berfikir divergen. Berfikir divergen atau berfikir berbeda inilah yang menghasilkan pemecahan masalah sebagai produk kreativitas. Hasil penelitian Syafri (2013) menunjukkan bahwa adanya potensi kemampuan berfikir berbeda melalui pengembangan kurikulum dalam bidang Matematika divergen. Hasil penelitian ini selanjutnya menghasilkan pendekatan bermain dalam belajar Berhitung untuk pengembangan kreativitas berfikir terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Andersen *et al.* (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assesing: A Revision of Bloom’s Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman
- Byers, W. (2007). *How Mathematician Think*. New Jersey: Princeton University Press
- Highet, G (2001). *Pikiran Manusia Yang Tak Tertundukkan*. Dalam Jujun Suriasumantri (eds): *Ilmu Dalam Perspektif*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Siltanen, R. (2011). *The Real Story Behind Apples’s ‘Think Different’ Campaign*. [online]. Tersedia: www.forbes.com
- Suriasumantri, J. (2000). *Filsafat Ilmu : sebuah pengantar*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Syafri, H. (2015). *Dimensi Ketiga Berhitung*. Penerbit Rizqi: Bandung
- Wright *et al.* (2006). *Improving Primary Mathematics Education, Teaching and Learning*. Newyork: Springer

LITERASI INTERNET GURU DI ERA DIGITAL

Dwi Vernanda, Pursita Nurafiati, Ruri Susanti, Usep Soepudin
yogurt.nda@gmail.com

SMK Pariwisata IT Nurul Imam

ABSTRAK

Literasi internet sangat diperlukan untuk mengetahui perkembangan dunia dalam berbagai hal secara cepat dan tepat, begitu juga dalam dunia pendidikan khususnya guru. Melihat pentingnya literasi internet maka munculah ketertarikan untuk membahas dan menganalisis tingkat literasi internet guru. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sampel penelitian adalah guru sekolah menengah kejuruan (SMK) sebanyak 99 responden. Pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teori yang digunakan diadopsi dari *Suitable Learning Object Type* (LRE APV4.7) dan *Three Elements of Literacy Digital*. Data hasil kuisisioner diolah dan dianalisis menggunakan teori *Capability Maturity Model*, hasil penelitian didapatkan bahwa tingkat literasi internet guru SMK berada pada tingkat 3, artinya bahwa guru SMK telah memiliki standar dalam menggunakan internet untuk membantu aktivitas keseharian serta telah memiliki pola keberulangan dalam pemanfaatan internet. Penggunaan internet oleh guru SMK dengan berbagai kebutuhan diantaranya penunjang proses mengajar dan berkomunikasi. Faktor yang mempengaruhi penggunaan internet diantaranya persepektif individu, pengaruh organisasi dan teknologi yang tersedia.

Kata kunci : literasi, internet, pendidikan, guru, LRE, CMM

A. Pendahuluan

Penggunaan teknologi dan internet menawarkan banyak manfaat dalam pengembangan pendidikan dan pembelajaran yang efektif (Sirakaya, et al, 2015). Dengan internet dapat memperluas informasi yang dibutuhkan guru sebagai dasar pengembangan pengetahuan, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran serta dengan internet dapat membudayakan belajar seumur hidup (Chuang, et al, 2015). Produktivitas penggunaan internet dalam pendidikan tercermin pada kenyataannya siswa dapat belajar dengan mudah dan mereka bersedia menerima tugas dengan teknologi baru (Mura & Diamantini, 2014). Internet dalam pendidikan dimanfaatkan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas guru terutama dalam menyediakan sumber daya pengajaran, berbagi ide dan pendapat, bekerja pada proyek-proyek dan memungkinkan adanya kolaborasi guru atau kelompok (Zhang, et al, 2013). Selain itu penggunaan internet dalam pendidikan dianggap suatu proses pengajaran yang efisien dan diikuti dengan interaksi seperti presentasi, demonstrasi, praktik, dan kolaborasi (Marinagi, et al, 2013).

Studi yang pernah dilakukan mengenai penggunaan internet, guru jarang atau tidak pernah menggunakan internet terkait aplikasi seperti diskusi online, *voice chatting*, dan *video conferencing* (Subekti, et al, 2015). Sebagian guru dengan kemampuan diri rendah tidak memiliki kemampuan yang cukup dalam pencarian informasi sehingga menyebabkan terbatasnya penggunaan sumber daya internet (Karaseva, 2016). Penelitian yang pernah dilakukan menyatakan bahwa guru belum siap untuk menggunakan internet

dalam pendidikan (Stoši & Stoši , 2015), begitu juga dalam studi (Machin, et al, 2007) menyatakan bahwa sulit membangun hubungan antara guru dan internet dalam proses pembelajaran. Masalah ini salah satunya terjadi di Kota Prabumulih Provinsi Sumatera Selatan, sebagian besar guru di Prabumulih belum memanfaatkan internet dalam proses belajar mengajar maupun pembuatan rencana pembelajaran.

Dalam upaya penyelenggaraan pendidikan Indonesia yang kreatif, inovatif, dan mudah dimengerti serta tuntutan pendidikan abad 21, guru didorong untuk mengembangkan rasa kepercayaan diri dan kompetensi dalam menggunakan internet untuk mengajar (Kiran, et al, 2013). Penelitian ini akan menganalisis literasi internet guru dalam proses pembelajaran. Penelitian dilakukan di Kota Prabumulih, khususnya pada guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

B. Pemahaman-Pemahaman Konsep

1. Literasi Digital

Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan memanfaatkan informasi dalam bentuk dan berbagai sumber yang luas dan dapat diakses dimana saja melalui peranti computer (Bawden 2001). Terdapat delapan elemen dalam mengembangkan literasi digital, sebagai berikut: (Belshaw 2012)

- a. kultural, pemahaman keberagaman konteks pengguna dunia digital
- b. kognitif, daya piker dalam menilai konten
- c. konstruktif, reka cipta sesuatu yang ahli dan actual
- d. komunikatif, memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital
- e. kepercayaan diri yang bertanggung jawab
- f. kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru
- g. kritis dalam menyikapi konten
- h. bertanggung jawab secara social

2. Literasi Internet

Internet dimulai pada Agustus 1962 yang dikemukakan pertama kali oleh J.C.R. Licklider dari MIT (*Massachusetts Institute of Technology*). Internet merupakan sebuah jaringan komputer yang menghubungkan jutaan komputer yang tersebar di seluruh dunia, semua komputer dapat terhubung dalam jaringan internet meskipun berada pada tempat yang berbeda. Internet juga dapat diartikan sebagai jaringan global yang menghubungkan sekitar satu juta organisasi jaringan komputer pada lebih dari dua ribu negara di semua benua (Rainer, et al, 2014).

Sebuah asosiasi "The Association of Colleges and Research Libraries (2010)" mendefinisikan literasi internet (melek internet) sebagai orang yang terkait dengan penggunaan komputer, *software/aplikasi, database*, dan teknologi lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Literasi internet juga dapat diartikan sebagai keterampilan yang meliputi lokasi untuk memperoleh internet dan menggunakan internet untuk pengetahuan menafsirkan dan mengevaluasi informasi (Leung & Lee, 2012). Literasi internet oleh Shapiro dan Hughes (1996) meliputi tujuh konstruk, diantaranya:

- a. Alat, mengacu pada kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi praktis dan konseptual alat-alat teknologi dalam kehidupan profesional masing-masing
- b. Sumber daya, merupakan kemampuan untuk memahami bentuk, lokasi, metode akses, dan format dari sumber informasi
- c. Struktur sosial keaksaraan, mengungkapkan pemahaman tentang bagaimana informasi secara sosial terletak dan diproduksi
- d. Penelitian, menunjukkan kemampuan untuk memahami dan menggunakan teknologi informasi yang relevan untuk penelitian
- e. Penerbitan, mencerminkan kemampuan untuk memformat dan mempublikasikan penelitian dan ide dalam teks dan multimedia
- f. Teknologi penting, mengacu pada kesadaran dan kemampuan untuk beradaptasi dalam memahami, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi informasi yang ada
- g. Melek kritis, mengungkapkan kemampuan untuk secara kritis mengevaluasi kekuatan dan kelemahan, kemampuan dan batas teknologi informasi.

3. Personal Capability Maturity Model (P-CMM)

Setiap generasi di setiap negara memiliki tingkat literasi ICT /*e-literacy* yang berbeda, begitu juga kemampuan *e-literacy* setiap individu akan memiliki pola yang berbeda sesuai dengan kebutuhan hidup dan kedewasaan masyarakat. Menurut *Personal Capability Maturity Model* (P-CMM) (Curtis, et al, 2001), level *e-literacy* seseorang dapat digambarkan kurang lebih seperti dibawah ini:

- a. Level 0, jika seseorang individu sama sekali tidak tahu dan tidak peduli akan pentingnya informasi dan teknologi untuk kehidupan sehari-hari
- b. Level 1, jika seseorang individu pernah memiliki satu dua kali pengalaman dimana informasi merupakan komponen penting untuk mencapai keinginan dan memecahkan masalah serta telah melibatkan teknologi informasi ataupun komunikasi untuk mencarinya
- c. Level 2, jika seseorang individu telah berkali-kali menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu aktivitasnya sehari-hari dan telah memiliki pola perulangan dalam penggunaannya
- d. Level 3, jika seseorang inividu telah memiliki standar penguasaan dan pemahaman informasi ataupun teknologi yang diperlukan serta konsisten mempergunakan standar sebagai acuan
- e. Level 4, jika seseorang individu telah sanggup meningkatkan secara signifikan kinerja aktivitas kehidupannya sehari-hari melalui pemanfaatan informasi an teknologi
- f. Level 5, jika seseorang individu telah menganggap informasi dan teknologi sebagai bagian tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari serta secara langsung maupun tiak langsung telah mewarnai perilaku dan budaya hidupnya.

4. Teknologi Sebagai Sumber Belajar

Berkembangnya penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar telah mendorong ekspansi dalam produksi dan penyebaran konten digital. Konten digital ini dikenal sebagai Learning Objects (LOs). LOs biasa digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar, LO repositori adalah sistem perangkat lunak khusus yang digunakan untuk mengelola koleksi LOs, koleksi dari beberapa LOs yaitu The Learning Resource Exchange (LRE) (Massart, et al, 2010).

C. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang ditujukan untuk memberikan gambaran sistematis dan faktual yang sesuai dengan fakta-fakta mengenai tingkat literasi internet guru SMK. Pengumpulan data menggunakan pendekatan kualitatif dengan survei melalui kuesioner (Creswell, 2009).

2. Pengembangan Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Indikator yang diukur mengacu pada area literasi internet seperti: Alat (ketersediaan alat-alat untuk mengakses internet), sumber daya (penggunaan sumber daya pendukung, lokasi, metode akses), struktur sosial keaksaraan (pemahaman dan kemampuan menggunakan internet dalam pendidikan), penelitian (kemampuan memahami dan menggunakan internet untuk mendukung penelitian dan meningkatkan kompetensi profesional guru), penerbitan (kemampuan guru dalam memanfaatkan internet untuk membuat atau menciptakan sesuatu seperti media sederhana dan di *share* di internet), teknologi penting (kesadaran dan kemampuan dalam memahami internet, penggunaan internet dalam pendidikan), melek kritis (mengungkapkan kemampuan untuk secara kritis mengevaluasi kekuatan dan kelemahan, kemampuan dan batas internet) (Rosenthal, 2016).

Kuesioner yang digunakan mengadopsi dari *Learning Resource Exchange (LRE) Metadata Application Profile Version 4.7* dan *Three Elements of Literacy Digital* dan *Model of SCONUL 2006*, ketiga elemen tersebut diantaranya yang pertama menghubungkan dengan internet mencakup orientasi penggunaan internet, menjelajahi internet, fokus internet, dan lokasi pengaksesan internet. Kedua yaitu interaksi internet meliputi berpikir kritis, mengevaluasi penggunaan internet (Bas, et al, 2016). Ketiga yaitu memanfaatkan internet yang mencakup mengubah, berkomunikasi, dan menerapkan internet (Markless & Streatfield, 2001; Martin & Madigan, 2007). Kisi-kisi instrumen ada pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Indikator	Butir Pertanyaan/Pernyataan
Ketersediaan alat untuk mengakses internet	Berikut peralatan yang sudah tersedia untuk mengakses internet a. Komputer b. Laptop

	c. Smartphone
	d. Tablet
	e. Sambungan internet (paket data/modem)
	f. Sambungan internet (wifi)
Lokasi dan jumlah waktu pengaksesan internet dalam satu hari	1. Di sekolah menggunakan komputer
	2. Di sekolah menggunakan <i>smartphone</i> atau tablet
	3. Dirumah menggunakan komputer
	4. Dirumah menggunakan <i>smartphone</i> atau tablet
	5. Ditempat umum menggunakan <i>smartphone</i> atau tablet
Penggunaan internet dalam pendidikan	6. Mencari bahan ajar dari <i>search engine</i> (google, yahoo, bing, amazon)
	7. Mencari soal-soal latihan/ulangan dari <i>search engine</i> (google, yahoo, bing, amazon)
	8. Mencari informasi terkait tempat prakerin atau PKL untuk siswa dari internet
	9. Mencari informasi terkait lowongan pekerjaan untuk siswa lulusan SMK dari internet
	10. Menggunakan glosarium untuk mengumpulkan istilah-istilah khusus beserta artinya dalam memperkaya bahan ajar
	11. Penggunaan kamus <i>online</i> , ensiklopedia untuk mencari informasi yang spesifik tentang suatu topik pembelajaran
	12. Mengunduh (<i>download</i>) buku-buku elektronik (<i>e-book</i>)
	13. Mengunduh (<i>download</i>) video, audio, animasi dari internet/ <i>youtube</i>
	14. Mengunduh Power Point untuk pembelajaran
	15. Mendemonstrasikan video, audio, animasi yang telah di unduh/ <i>download</i>
	16. Menggunakan alat editor online (edit photo, ubah file pdf-word, dll)
	17. Pembelajaran menggunakan <i>e-learning</i> (edmodo)
	18. Melakukan ujian/ulangan secara <i>online</i>
	19. Memanfaatkan game edukasi

-
- online
20. Menyimpan file/bahan ajar di *cloud computing* (google drive, drop-box)
 21. Menggunakan sosial media untuk komunikasi dalam pembelajaran
 22. Tergabung dalam forum diskusi *online*
-

3. Pemetaan Skala Tingkat Maturity Model

Setelah diketahui skor masing-masing kategori dilanjutkan perhitungan nilai setiap responden untuk setiap variabel. Selanjutnya dilakukan perhitungan *index maturity* atau indeks kematangan dengan rumus:

$$\text{Indeks Kematangan} = \frac{\text{Jumlah jawaban}}{\text{Jumlah soal}}$$

Setelah diketahui *index maturity* (IM) untuk setiap variabel maka dilanjutkan dengan penskalaan yang merujuk pada *Personal Capability Maturity Model* (P-CMM) (Cobit, 2007). Indeks *maturity* maksimum yaitu 2 dan indeks *maturity* minimum 0, sehingga range yang didapat yaitu 2, setelah diketahui bahwa banyak kelas 6, maka didapat panjang interval (I) = range/banyak kelas, yaitu $2/6 = 0,33$. Skala indeks *maturity* bagi pemetaan ke tingkat model *maturity* dapat dilihat pada tabel 4.4. Skala indeks *maturity*.

Tabel 2.2 Skala Indeks *Maturity*

Indeks Maturity (IM)	Tingkat <i>Personal Capability Maturity Model</i> (P-CMM)	
	Tingkat	Keterangan
0,00 0,33	0	Seseorang sama sekali tidak tahu internet
0,34 0,67	1	Seseorang memiliki satu atau dua kali pengalaman menggunakan internet
0,68 1,00	2	Seseorang berkali-kali menggunakan dan memanfaatkan internet
1,01 1,34	3	Seseorang telah memiliki standar dan pemahaman dalam menggunakan internet
1,35 1,68	4	Seseorang telah sanggup meningkatkan kinerja melalui pemanfaatan internet
1,69 2,00	5	Seseorang telah menganggap internet

sebagian yang tidak
terpisahkan dalam
aktivitas sehari-hari

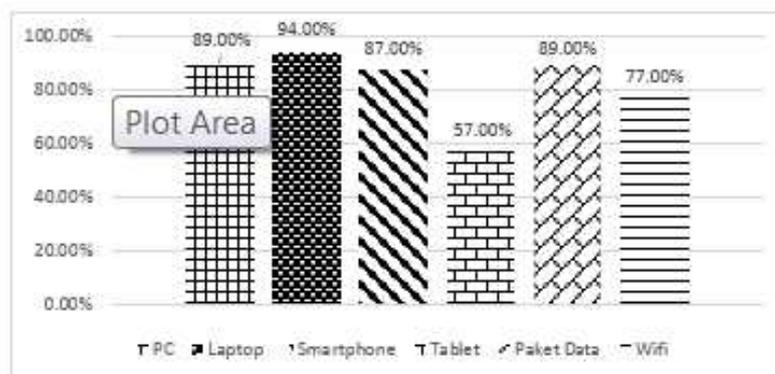
Tabel 2.2 menunjukkan penskalaan kuesioner yang merujuk pada tingkat *maturity model*.

4. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini populasinya adalah semua guru SMK di Kota Prabumulih yang berjumlah 358 orang, terdiri dari 2 SMK Negeri dan 8 SMK Swasta. Jumlah anggota sampel sering dinyatakan dengan ukuran sampel, makin besar jumlah sampel mendekati populasi, maka peluang kesalahan generalisasi semakin kecil dan sebaliknya makin kecil jumlah sampel menjauhi populasi, maka makin besar kesalahan generalisasi. Jumlah sampel yang ditetapkan sebanyak 99 responden.

D. Hasil Temuan

1. Ketersediaan Alat Akses Internet



Gambar 4.1 Ketersediaan Alat Akses Internet

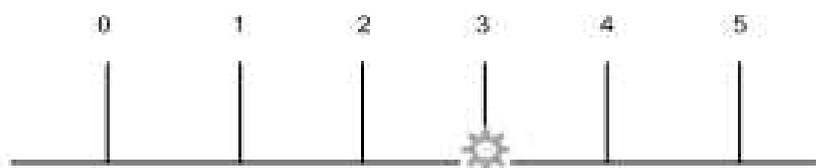
Gambar 4.1 memperlihatkan ketersediaan alat akses internet yang dimiliki responden baik milik inventaris sekolah maupun pribadi. Jika dirata-ratakan kepemilikan alat akses internet guru SMK telah memiliki alat akses internet berupa komputer atau *personal computer* (PC), laptop, *smartphone*, dan tablet. Alat akses internet yang dominan dimiliki guru SMK yaitu laptop. Dibanyak negara pengaksesan internet melalui jaringan seluler dan peralatan *portable* seperti laptop mengalami lonjakan permintaan (Gerpott, 2011). Penelitian pernah dilakukan terhadap pemilihan tipe atau alat akses internet yang dipengaruhi oleh jenis kelamin, usia, pengalaman penggunaan internet. Penelitian mengungkapkan usia yang lebih muda dan responden laki-laki lebih memilih alat akses *mobile* (Thomas, et al, 2013).

2. Lokasi dan Jumlah Waktu Pengaksesan Internet

Lokasi Pengaksesan Internet	Banyak Responden						
	0	<1	1	2	3	4	>5
Waktu rata-rata dalam satu hari (jam)							
Di sekolah menggunakan (PC)/laptop	11	19	15	26	13	5	10
Di sekolah menggunakan <i>smartphone</i> /tablet	10	8	25	24	13	10	9
Di rumah menggunakan (PC)/laptop	16	11	25	21	17	4	5
Di rumah menggunakan <i>smartphone</i> /tablet	6	9	16	19	22	15	12
Di tempat umum menggunakan <i>smartphone</i> /tablet	11	11	27	16	17	10	7

Waktu pengaksesan internet guru SMK di Prabumulih jika dirata-ratakan dalam satu hari kurang lebih 2,6 jam dan jika dalam satu bulan kurang lebih 57,2 jam kerja. Berdasarkan kategori diatas, maka intensitas pengaksesan internet guru SMK di Kota Prabumulih termasuk dalam kategori *heavy users* atau kecanduan internet. Beberapa peneliti telah melakukan penelitian mengenai efek kecanduan internet, dalam topik ini keamanan psikologis bagi pecandu internet (Jia et al., 2017). Pengaksesan internet yang dilakukan oleh guru SMK di Prabumulih untuk beberapa kepentingan diantaranya mencari informasi, aktivitas kesenangan lain seperti bermain game, berkomunikasi, dan melakukan transaksi seperti jual beli (Buente & Robbin, 2008).

3. Penggunaan Internet dalam Pendidikan



Gambar 4.2 Grafik Maturity Penggunaan Internet dalam Pendidikan

Gambar 4.2 mengilustrasikan bahwa penggunaan internet dalam pendidikan masuk dalam level 3, responden telah memiliki standar dan pemahaman penggunaan internet dalam pendidikan. Sebagian besar guru SMK di Prabumulih telah mengunduh dan mendemonstrasikan video sebagai penunjang pengajaran khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan praktikum dan alat peraga. Literasi internet guru SMK jika dibulatkan pada skala *Personal Capability Maturity Model* tingkat literasi internet guru SMK masuk dalam tingkat 3. Penggunaan internet oleh guru SMK di Prabumulih dengan berbagai kebutuhan diantaranya penunjang proses mengajar, pemanfaatan dalam dunia pendidikan, dan juga untuk berkomunikasi melalui media sosial.

Hasil penelitian sebelumnya mengenai penggunaan internet oleh guru matematika, menunjukkan bahwa sebagian besar guru matematika menggunakan internet untuk urusan pribadi. Hasil analisis menyarankan perlu adanya pelatihan teknis, pedagogik, dan didaktik tentang penggunaan sumber daya digital (internet) (Brahim et al., 2014). Penelitian pernah dilakukan dengan mensurvei lebih dari 200 guru, hasil penelitian menyatakan guru telah memiliki pola penggunaan internet namun mereka tidak menggunakan internet untuk menjelajahi dunia yang lebih luas dan belajar tentang cara berpikir alternatif. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa sebagian besar calon guru hanya sedikit memanfaatkan internet untuk mencari informasi mengenai berbagai sudut pandang dunia serta pencarian informasi penunjang profesi yang sangat minim (Redekopp & Kalanda, 2015).

E. Penutup

Analisis literasi internet guru SMK dengan menggunakan tiga indikator diantaranya ketersediaan alat akses internet, lokasi pengaksesan internet dan intensitas pengaksesan internet, pemanfaatan internet dalam pendidikan. Setelah

dihitung dan dianalisis maka tingkat *maturity* literasi internet guru SMK telah mencapai tingkat 3, artinya bahwa guru SMK telah menggunakan internet berkali-kali untuk membantu aktivitas keseharian serta telah memiliki pola keberulangan dalam pemanfaatan internet. Sebuah penelitian menjelaskan bahwa beberapa individu dan kelompok memiliki efek positif setelah menggunakan internet. (Fulvio 2018). Literasi internet guru merupakan kompetensi digital yang merupakan bagian dari proses literasi akademik dan literasi TIK. Penelitian telah dilakukan dalam menganalisis kompetensi digital guru dalam kaitannya dengan praktik literasi akademik dalam proses pengajaran, hasil menunjukkan kurangnya pengetahuan TIK dapat menyebabkan kesulitan dalam pengembangan profesional guru khususnya kompetensi digital. (Fernando 2017)

DAFTAR PUSTAKA

- Acarli, D. S., & Sa lam, Y. (2015). Investigation of Pre-service Teachers' Intentions to Use of Social Media in Teaching Activities within the Framework of Technology Acceptance Model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 176(Social and Behavioral Sciences), 709–713. <http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.530>
- Asterhan, C. S. C., & Bouton, E. (2017). Teenage peer-to-peer knowledge sharing through social network sites in secondary schools. *Computers & Education*, 110, 16–34. <http://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.03.007>
- Bas, G., Kubiato, M., & Sunbul, A. M. (2016). Teachers' perceptions towards ICTs in teaching-learning process: Scale validity and reliability study. *Computers in Human Behavior*, 61, 176–185. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.022>
- Bawden, D. "Information and Digital Literacies: A Review of Concept." in *Journal of Documentation* 57 (2), 2001: 218-259.
- Belshaw, Douglas, AJ. "What is 'digital literacy'? A Pragmatic investigation." *Doctoral thesis, Durham University.*, 2012.
- Brahim, N., Mohamed, B., Abdelwahed, N., Ahmed, L., Radouane, K., Khalid, S., & Mohammed, T. (2014). The Use of the Internet in Moroccan High Schools Mathematics Teaching: State and Perspectives. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 5175–5179. <http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1095>
- Buente, W., & Robbin, A. (2008). Trends in internet information behavior, 2000-2004. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 59(11), 1743–1760. <http://doi.org/10.1002/asi.20883>
- Cevik, A. A., Aksel, G., Akoglu, H., Eroglu, S. E., Dogan, N. O., & Altunci, Y. A. (2016). Social media, FOAMed in medical education and knowledge sharing: Local experiences with international perspective. *Turkish Journal of Emergency Medicine*, 16(3), 112–117. <http://doi.org/10.1016/j.tjem.2016.07.001>
- Chuang, S., Lin, F., & Tsai, C. (2015). An exploration of the relationship between Internet self-efficacy and sources of Internet self-efficacy among Taiwanese university students. *Computer in Human Behavior*, 48, 147–155.

<http://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.044>

- Cobit, & Governance, I. I. (2007). *Cobit 4.1 Framework Control Objectives Management Guidelines Maturity Model*. Rolling Meadows.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Approaches (3rd Edition)*. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (3rd ed.)* (Third). United States of America: California SAGE.
- Curtis, B., Hefley, W. E., & Miller, S. A. (2001). *People Capability Maturity*. Carnegie Mellon Software Engineering Institute. Pittsburgh.
- Fernando, Guzman. "Undergraduate students' perspectives on digital competence and academic literacy in a Spanish University." *Computers in Human Behavior*, 2017: 196-204.
- Fulvio, Castellacci. "Internet use and well-being: A survey and a theoretical framework." *Research Policy, Volume 47, Issue 1*, 2018: 308-325.
- Gerpott, T. J. (2011). Attribute perceptions as factors explaining Mobile internet acceptance of cellular customers in Germany-An empirical study comparing actual and potential adopters with distinct categories of access appliances. *Expert Systems with Applications*, 38(3), 2148–2162.
<http://doi.org/10.1016/j.eswa.2010.08.001>
- Jia, J., Li, D., Li, X., Zhou, Y., Wang, Y., & Sun, W. (2017). Psychological security and deviant peer affiliation as mediators between teacher-student relationship and adolescent Internet addiction. *Elsevier-Computers in Human Behavior*, 73(Computers in Human Behavior), 345–352.
<http://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.063>
- Karaseva, A. (2016). Relationship of Internet self-efficacy and online search performance of secondary school teachers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 231(May), 278–285. <http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.09.103>
- Kiran, B., Aktas, E., & Tuncer, I. (2013). An analysis of university students internet use in relation to loneliness and social self-efficacy. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 84 (2013) 1504 – 1508 3rd, 84, 1504–1508.
<http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.780>
- Kurilovas, E., Kubilinskiene, S., & Dagiene, V. (2014). Web 3.0 - Based personalisation of learning objects in virtual learning environments. *Computers in Human Behavior*, 30, 654–662. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.039>
- Leung, L., & Lee, P. S. N. (2012). Impact of Internet Literacy, Internet Addiction Symptoms, and Internet Activities on Academic Performance. *Sosial Science CComputer Review - SAGE*, 30(4), 403–418.
<http://doi.org/10.1177/0894439311435217>
- Machin, S., McNally, S., & Silva, O. (2007). New technologies in schools: Is there a

payoff? *The Economic Journal*, 117(2234), 1145–1167.

Mahon, P. Y. (2014). Internet research and ethics: Transformative issues in nursing education research. *Journal of Professional Nursing*, 30(2), 124–129.
<http://doi.org/10.1016/j.profnurs.2013.06.007>

Marinagi, C., Skourlas, C., & Belsis, P. (2013). Employing Ubiquitous Computing Devices and Technologies in the Higher Education Classroom of the Future. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 73, 487–494.
<http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.02.081>

Markless, S., & Streatfield, D. (2001). Three decades of information literacy : redefining the parameters. *Change and Challenge: Information Literacy for the 21st Century*, 15–36.

Martin, A., & Madigan, D. (2007). Literacies for the digital age. *Digital Literacies for Learning . London : Facet Publishing 242*, 1(3), 1–3.

Massart, D., Shulman, E., & Assche, F. Van. (2010). *Learning Resource Exchange Metadata Application Profile version 4.5. European Schoolnet (Fourth Edi)*. Belgian. Retrieved from
<http://lre.eun.org/sites/default/files/docs/LREMAPv4p5w.pdf>

Mura, G., & Diamantini, D. (2014). The Use and Perception of ICT Among Educators: The Italian Case. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 1228–1233. <http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.211>

Probert, E. (2009). Information literacy skills: Teacher understandings and practice. *Computers and Education*, 53(1), 24–33.
<http://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.12.018>

Rainer, R. K., Prince, B., & Cegielski, C. G. (2014). *Introduction to Information Systems, 5th Edition International Student Version (Fifth Edit)*. International Student Version.

Redekopp, R., & Kalanda, K. (2015). Internet use: A Study of Preservice Education Students in Lesotho and Canada. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 182(Social and Behavioral Sciences), 529–534.
<http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.837>

Rolando, L. G. R., Salvador, D. F., & Luz, M. R. M. P. (2013). The use of internet tools for teaching and learning by in-service biology teachers: A survey in Brazil. *Teaching and Teacher Education*, 34(1), 46–55.
<http://doi.org/10.1016/j.tate.2013.03.007>

Rosenthal, M. (2016). Qualitative research methods: Why, when, and how to conduct interviews and focus groups in pharmacy research. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 8(4), 509–516. <http://doi.org/10.1016/j.cptl.2016.03.021>

Sirakaya, M., Armak, B. A. ., & Baltaci, Ö. (2015). Analysis of teacher candidates ' educational internet self -efficacy beliefs in terms of various variables. *Procedia -*

Social and Behavioral Sciences, 174, 3094–3101.
<http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.1046>

Stoši , L., & Stoši , I. (2015). Perceptions of teachers regarding the implementation of the internet in education. *Computers in Human Behavior*, 53, 462–468.
<http://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.027>

Subekti, L. B., Bandung, Y., & Gondokaryono, Y. S. (2015). A Design of Teacher Portal for Supporting Teacher ' s Internet Literacy. In *The 5th International Conference on Electrical Engineering and Informatics 2015* (pp. 618–623).

Thomas, S., Weichert, M., & Gerpott, T. J. (2013). Characteristics and mobile Internet use intensity of consumers with computer-centric communication devices: An exploratory empirical study of iPad and laptop users in Germany. *Elsevier-Telematics and Informatics*, 37(4–5), 357–371.
<http://doi.org/10.1016/j.tele.2012.03.008>

Yassin, F., Salim, J., & Ashaari, N. S. @. (2013). The Influence of Organizational Factors on Knowledge Sharing Using ICT among Teachers. *Procedia Technology*, 11(Iceei), 272–280. <http://doi.org/10.1016/j.protcy.2013.12.191>

Zhang, X., Ordonez De Pablos, P., & Zhou, Z. (2013). Effect of knowledge sharing visibility on incentive-based relationship in Electronic Knowledge Management Systems: (Bawden 2001) An empirical investigation. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 307–313. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2012.01.029>

PEMBELAJARAN MEMBACA MENULIS PERMULAAN DITINJAU DARI TEORI BELAJAR

Supriyadi, Dwi Yulianti, Bambang Riyadi
FKIP Universitas Lampung

Abstrak

Pembelajaran membaca menulis permulaan merupakan fokus utama pada pembelajaran kelas 1 SD. Tujuan pembelajaran membaca menulis permulaan adalah agar anak memiliki kemampuan melek huruf dan kemampuan yang bersifat mekanik. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk mencapai kemampuan membaca dan menulis merupakan kegiatan yang sulit dilakukan. Ada berbagai faktor yang menyebabkan mengapa pembelajaran membaca menulis permulaan sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana yang diharapkan. Kesulitan membelajarkan membaca menulis permulaan perlu diatasi, salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan pembelajaran yang tepat. Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran yang tepat, dilihat dari sudut pandang teori belajar. Teori belajar yang dimaksud adalah teori behavioristik, pemerosesan informasi dan konstruktif. Berlandaskan pada sudut pandang ketiga teori belajar ini, disimpulkan untuk mencapai hasil belajar membaca, menulis permulaan sebagaimana yang diharapkan. Pembelajaran perlu memfasilitasi peserta didik belajar dengan 1) memaksimalkan seluruh indra mereka, 2) pemberian pengulangan, 3) latihan terbimbing menuju mandiri, 4) menggunakan media pembelajaran, 5) pembelajaran berbasis hal-hal yang dekat dengan keseharian peserta didik. Hal-hal yang dekat dengan keseharian peserta didik tertulis sebagai sub tema-sub tema dari tema yang ada dalam kurikulum 2013.

Kata Kunci: Pembelajaran membaca menulis, membaca menulis permulaan.

A. Pendahuluan

Membaca adalah suatu proses interaksi memahami lambang bahasa melalui berbagai strategi untuk memahami makna dari yang tertulis, melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Selain itu, membaca merupakan suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi (Taufina, 2017). Adapun menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu (Tarigan, 1991: 21 dalam Taufina, 2017). Ini artinya, membaca dan menulis merupakan proses yang terjadi dalam diri orang belajar, dan proses itu merupakan proses yang tidak sederhana.

Pembelajaran membaca dan menulis dibedakan atas pembelajaran membaca menulis permulaan dan pembelajaran membaca menulis lanjut (Taufina, 2017). Pembelajaran membaca dan menulis permulaan merupakan program pembelajaran yang diorientasikan kepada kemampuan membaca dan menulis permulaan di kelas-kelas awal pada saat anak mulai memasuki

bangku sekolah, dan pembelajaran ini merupakan menu utama (Mulyati, 2017). Tujuan pembelajaran membaca dan menulis tingkat permulaan adalah agar anak memiliki kemampuan melek huruf dan kemampuan yang bersifat mekanik. Ini artinya, pada awal sekolah untuk peserta didik kelas 1 SD, pembelajaran baca tulis permulaan merupakan pembelajaran yang menjadi fokus utama.

Indikator hasil belajar kemampuan melek huruf dan kemampuan mekanik antara lain 1) mengenal huruf dan membacanya sebagai suku kata, kata dan kalimat sederhana, dan 2) menulis huruf, kata dan kalimat sederhana dengan benar dan dapat dibaca orang lain. Kedua kemampuan ini dirinci lagi menjadi kemampuan 1) mengenal, membunyikan huruf, 2) membaca suku kata, kata dan kalimat sederhana dan 3) menulis lambang sandi dari huruf yang dibelajarkan sebagai susunan dari rangkaian kalimat sederhana. Mengenal, menyebutkan atau membunyikan huruf merupakan kemampuan penting untuk belajar membaca dan menulis (Jones, Clark dan Reutzel, 2012)

Pembelajaran membaca menulis permulaan merupakan pembelajaran yang sangat penting, sebab pembelajaran ini bertujuan memfasilitasi peserta didik untuk memiliki kemampuan membaca dan menulis permulaan. Kemampuan membaca, menulis permulaan merupakan kemampuan dasar yang menjadi salah satu tujuan pendidikan di sekolah dasar khususnya peserta didik kelas rendah. Kemampuan membaca, menulis sangat dibutuhkan peserta didik untuk dapat belajar pada jenjang yang lebih tinggi. Menurut Syah (2004), kemampuan membaca, menulis dan berhitung merupakan tugas-tugas perkembangan yang mengiringi fase anak-anak. Masa anak-anak berlangsung antara usia 6 sampai 12 tahun. Berbagai hasil penelitian menunjukkan, ada pengaruh yang signifikan antara kemampuan membaca, menulis dan berhitung terhadap hasil belajar. Selain itu kemampuan membaca dan menulis berperan penting bagi keberhasilan belajar pada berbagai bidang studi dan berbagai jenjang pendidikan. Dengan demikian keberhasilan belajar membaca, dan menulis peserta didik SD kelas rendah perlu mendapat perhatian oleh mereka yang peduli pada pendidikan antara lain guru.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa membelajarkan anak untuk dapat membaca dan menulis merupakan kegiatan yang sulit dilakukan, terutama untuk membelajarkan membaca dan menulis permulaan pada anak usia kelas awal yang masih berada pada usia bermain (Wright, dkk., 1993 dalam Sukartiningsih, 2004). Hal senada dinyatakan oleh Nisrina (2000) dalam Sukartiningsih (2004), penguasaan membaca dan menulis permulaan peserta didik SD belum maksimal. Ada berbagai faktor yang berpeluang menyebabkan kesulitan untuk mencapai tujuan pembelajaran baca tulis permulaan, faktor tersebut sebagai berikut.

- a. Faktor dari yang dibelajarkan yaitu lambang sandi. Lambang sandi merupakan sesuatu yang baru bagi peserta didik, selain itu lambang sandi merupakan suatu simbol. Simbol merupakan suatu yang abstrak.

- b. Faktor lambang sandi yang terdiri dari 24 huruf, ini menyebabkan jika pembelajaran tidak memfasilitasi peserta didik belajar secara bermakna, maka hasil belajar sebelumnya tentang lambang sandi, akan mudah terlupakan oleh peserta didik ketika mereka belajar lambang sandi berikutnya.
- c. Faktor karakteristik peserta didik yang belajar yaitu peserta didik SD kelas 1, jika dilihat dari teori perkembangan intelektual masih berada pada kemampuan berpikir konkret. Anak pada tahap kemampuan berpikir konkret akan sulit untuk belajar sesuatu yang abstrak. Untuk itu belajar baca tulis permulaan sebaiknya dikaitkan dengan hal-hal yang dapat dilihat peserta didik. Jika pembelajaran membaca menulis permulaan tidak memfasilitasi peserta didik belajar dari suatu yang konkret, maka perolehan belajar baca tulis permulaan menjadi sulit.
- d. Faktor karakteristik lupa dan kejenuhan, seperti diketahui bahwa peserta didik SD kelas 1 masih memiliki sifat senang bermain, sehingga jika mereka belajar baca tulis permulaan melalui teknik konvensional yang tidak memfasilitasi belajar dengan bermain, maka mereka akan cepat jenuh. Hal ini disebabkan mereka memang masih berada pada usia senang bermain.
- e. Belajar membaca menulis permulaan untuk mencapai hasil belajar membaca menulis permulaan, merupakan proses yang kompleks. Proses ini melibatkan berbagai jaringan pemrosesan informasi dalam struktur kognitif, dan jaringan itu bekerja sebagai bekerjanya suatu sistem. Ini artinya jika suatu sub sistem tidak maksimal dalam bekerja, maka belajar membaca menulis permulaan akan terhenti. Dengan kata lain kemampuan membaca menulis permulaan menjadi terhambat atau tidak terjadi kegiatan belajar membaca menulis permulaan (MMP).

Berdasarkan faktor-faktor yang menyebabkan pembelajaran MMP sulit, perlu dicarikan upaya untuk mengatasi kesulitan tersebut. Kesulitan dapat diatasi dengan merancang pembelajaran dengan tahapan yang memaksimalkan perolehan MMP. Degeng (1989) menyatakan, variabel hasil belajar dipengaruhi oleh variabel metode pembelajaran dan kondisi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dumford, Cogswill, Miller (2016) menyatakan strategi pembelajaran terbukti menjadi bagian penting dari kesuksesan di kelas. Hal yang sama berlaku juga untuk pembelajaran MMP. Hal senada dinyatakan Jones, Clark, Reutzel (2012), Karimkhanlooei dan Seifiniya (2015), Piasta dan Wagne (2010), metode atau teknik pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar MMP.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dirumuskan pertanyaan bagaimana pembelajaran untuk membelajarkan MMP di kelas 1 SD, khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik memiliki kemampuan, 1) mengenal huruf dan membacanya sebagai suku kata, kata dan kalimat sederhana, dan 2) menulis huruf, kata dan kalimat sederhana dengan benar dan dapat dibaca orang lain.

2. Pembahasan

Pembelajaran merupakan upaya memfasilitasi peserta didik belajar, makna pembelajaran untuk membelajarkan MMP adalah upaya memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran MMP. Ini artinya, untuk mengetahui bagaimana pembelajaran yang berpeluang membelajarkan MMP, khususnya peserta didik memiliki kemampuan, 1) mengenal huruf dan membacanya sebagai suku kata, kata dan kalimat sederhana, dan 2) menulis huruf, kata dan kalimat sederhana dengan benar dan dapat dibaca orang lain, perlu meninjau dan berlandaskan pada teori belajar.

Teori belajar adalah kajian tentang bagaimana proses yang terjadi dalam diri peserta didik pada upaya memperoleh hasil belajar. Ada beberapa teori belajar yang dapat dijadikan acuan untuk menjawab pertanyaan ini, antara lain 1) teori belajar behavioristik, 2) teori pemerosesan informasi, 3) teori konstruktif. Teori belajar behavioristik menyatakan, belajar merupakan proses terjadinya respon sebagai akibat dari adanya stimulus yang diberikan. Percobaan yang dilakukan Pavlov, Thronidike dan Skinner, menunjukkan bahwa respon dapat dibentuk sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Untuk membentuk dan menghasilkan respon yang diharapkan, maka stimulus diberikan berulang-ulang. Ini artinya untuk membelajarkan MMP pada peserta didik perlu dilakukan berulang-ulang. Pengulangan dilakukan pada tahap pemberian stimulus untuk mendapatkan respon. Pemberian stimulus yang dilakukan berulang-ulang pada pembelajaran MMP, diyakini akan mampu menghasilkan keterampilan MMP yang diinginkan. Misalnya pada pembelajaran MMP bertujuan agar peserta didik memiliki keterampilan membaca kata-kata sederhana, maka pembelajaran dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut.

- a. Mengenal setiap hurup dilakukan berulang-ulang. Misalnya pembelajaran bertujuan agar peserta didik mampu mengenal lambang sandi huruf M, maka pengenalan lambang sandi huruf M dilakukan berulang-ulang.
- b. Membunyikan lambang sandi setiap huruf
Pembelajaran membunyikan lambang sandi huruf, dilakukan berulang-ulang.
- c. Melatih menulis huruf dilakukan berulang-ulang.
Pembelajaran menulis lambang sandi huruf, dilakukan berulang-ulang.
- d. Melatih membaca dan menulis suku kata dimulai dari yang sederhana menuju yang kompleks dan dilakukan berulang-ulang.
- e. Melatih membaca dan menulis kata-kata dimulai dari yang sederhana menuju kata yang kompleks dan dilakukan berulang-ulang.

Hal yang perlu diperhatikan pada setiap pengulangan adalah peluang terjadinya kejenuhan pada peserta didik. Untuk mengatasi ini, kegiatan pengulangan perlu dirancang secara kreatif menggunakan teknik pembelajaran dan media yang beragam. Menurut Ariyati (2013) ada peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media gambar

berbasis permainan. Ini artinya untuk membelajarkan membaca permulaan, selain perlu merancang pembelajaran yang tepat, pembelajaran perlu dilengkapi dengan media pembelajaran.

Menurut teori pemerosesan informasi, belajar adalah suatu kegiatan pemerosesan informasi yang terjadi didalam sistem memori manusia. Kegiatan dimulai dari penangkapan informasi oleh indra, penyandian informasi dan dilanjutkan transfer dan penyimpanan informasi dalam memori peserta didik. Kegiatan ini merupakan kegiatan suatu sistem, artinya jika suatu sistem tidak bekerja sebagaimana seharusnya maka belajar akan terhenti sampai pada komponen sistem yang tidak siap tersebut. Dengan demikian tidak terjadi belajar dalam diri peserta didik, sebab yang dikatakan terjadi belajar, jika informasi yang tertangkap oleh indra, mengalami pemerosesan sampai tersimpan dalam memori jangka panjang peserta didik, kemudian peserta didik dapat menyebutkan kembali jika dibutuhkan. Ini artinya untuk mencapai tujuan pembelajaran MMP sebagaimana yang dimaksud, maka pembelajaran MMP perlu memfasilitasi belajar melalui pelibatan seluruh indra peserta didik. Semakin banyak indra dilibatkan pada penangkapan informasi, maka informasi yang diproses akan semakin besar, sehingga peluang perolehan hasil belajar akan semakin besar pula. Senada dengan teori pemerosesan informasi, Dryden dan Vos (1999) menyatakan semakin banyak indera yang dilibatkan dalam belajar, maka peluang diperoleh hasil belajar yang bermakna akan semakin besar. Berdasarkan analisis terhadap pernyataan-pernyataan yang menekankan belajar melalui kegiatan yang melibatkan seluruh indera fisik, disimpulkan bahwa untuk mencapai hasil belajar yang bermakna, pembelajaran yang perlu dipertimbangkan untuk diterapkan sebaiknya melibatkan peserta didik dengan kegiatan-kegiatan melihat, mendengar, menyentuh, membau dan melakukan atau melibatkan seluruh indera fisik.

Berdasarkan tujuan pembelajaran MMP dan tinjauan terhadap pemerosesan informasi, disimpulkan bahwa pembelajaran MMP sudah seharusnya memaksimalkan peserta didik belajar melalui sesuatu yang dilihat, didengar dan dirasakan. Selain itu pembelajar atau guru, perlu mempersiapkan peserta didik untuk belajar, persiapan dilakukan dengan memperhatikan kesiapan sub-sub sistem yang ada pada diri peserta didik guna terjadinya pemerosesan informasi. Sub-sub sistem dimulai secara berurut dari indra fisik, sub sistem penyandian, sub sistem memori jangka pendek dan sub sistem memori jangka panjang. Ketidaksiapan suatu sub sistem saat pemerosesan informasi berlangsung, akan menyebabkan pemerosesan informasi terhenti disub sistem tersebut. Jika pembelajaran terhenti pada suatu sub sistem sebelum sampai tersimpan dalam memori jangka panjang, maka belajar akan terhenti sampai sub sistem tersebut. Ini artinya tidak terjadi belajar pada diri peserta didik.

Untuk mengatasi agar pemerosesan informasi dalam struktur kongnitif peserta didik tidak terhenti, sebagai akibat dari ketidaksiapan sub sistem, maka pembelajaran sebaiknya dirancang sebagai berikut.

- a. Mengenalkan setiap huruf dengan sesuatu yang menarik, dapat dilihat, dan dekat dengan keseharian peserta didik. Misalnya pembelajaran bertujuan agar peserta didik mampu mengenal lambang sandi huruf M, maka pengenalan lambang sandi huruf M dilakukan dengan mengenalkan buah mangga, pengenalan dilakukan menggunakan media gambar atau realia. Pada pembelajaran berbasis tema, maka pengenalan dapat dilakukan melalui sub tema yang ada. Sub-sub tema merupakan bagian dari suatu tema. Tema-tema untuk kelas 1 SD berdasarkan kurikulum 2013 yaitu 1) Diriku, 2) Kegemaranku, 3) Keluargaku, 4) Kegiatanku, 5) Pengalamanku, 6) Lingkungan yang Sehat Bersih dan Asri, 7) Benda, Hewan dan Tumbuhan Disekitar Kita, dan 8) Peristiwa alam.
- b. Membunyikan lambang sandi setiap huruf
Pembelajaran membunyikan lambang sandi huruf misalnya huruf M, dilakukan menggunakan media yang meminta peserta didik untuk bercerita tentang buah mangga, rasa buah mangga, warnanya dan macam-macam buah mangga. Pada pembelajaran berbasis tema, dilakukan dengan menggunakan sub tema yang dimaksudkan.
- c. Melatih menulis huruf dilakukan dengan memfasilitasi peserta didik lembar kegiatan yang menarik. Pembelajaran menulis lambang sandi huruf, dilakukan bertahap mulai dari latihan terbimbing hingga latihan mandiri.
- d. Melatih membaca dan menulis suku kata dimulai dari yang sederhana menuju yang kompleks.
- e. Melatih membaca dan menulis kata-kata dimulai dari yang sederhana menuju kata yang kompleks dan dilakukan berulang-ulang.

Menurut teori konstruktivistik, belajar adalah upaya membangun atau membentuk pengetahuan sendiri (Suparno, 1997). Upaya itu dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok. Pengetahuan yang dibangun sendiri memiliki keunggulan mudah diingat dan ditransformasikan. Dengan demikian pengetahuan yang dibangun sendiri akan mudah dipahami, dan jika peserta didik diberi pertanyaan yang terkait dengan pemahaman, maka akan mampu memberi jawaban yang tepat. Artinya pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar guna membangun pengetahuannya sendiri, memberi peluang kepada peserta didik untuk memperoleh hasil belajar pada tingkat pemahaman. Peran guru pada proses pembangunan adalah sebagai fasilitator, pembimbing dan sebagai salah satu sumber informasi. Makna membangun sendiri pada pembelajaran MMP adalah peserta didik mampu mengenal, menyandingkan, membunyikan, dan menulis permulaan berdasarkan segala sesuatu yang dekat dengan keseharian dan pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik. Oleh karena pengetahuan awal peserta didik beragam, maka kecepatan peserta didik mencapai hasil belajar MMP beragam. Untuk itu pembelajaran perlu memfasilitasi peserta didik belajar dengan kecepatan yang beragam. Peserta didik

dengan kecepatan rendah perlu mendapat bimbingan lebih untuk mampu mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

3. Kesimpulan

Pembelajaran membaca menulis adalah upaya memfasilitasi peserta didik untuk mampu membaca sandi dan menyandikan kembali serta mampu melukiskan lambang-lambang sandi. Indikator kemampuan pembelajaran membaca menulis khususnya pada pembelajaran MMP antara lain peserta didik memiliki kemampuan, 1) mengenal huruf dan membacanya sebagai suku kata, kata dan kalimat sederhana, dan 2) menulis huruf, kata dan kalimat sederhana dengan benar dan dapat dibaca orang lain. Untuk mencapai indikator pembelajaran tersebut, ditinjau dari teori belajar behavioristik, pemerosesan informasi, dan teori belajar konstruktif, disimpulkan rancangan pembelajaran sebaiknya sebagai berikut.

- a. Untuk mencapai kemampuan 1) mengenal huruf dan membacanya sebagai suku kata, kata dan kalimat sederhana, dan 2) menulis huruf, kata dan kalimat sederhana dengan benar dan dapat dibaca orang lain. Peserta didik sebaiknya difasilitasi dengan kegiatan pengenalan sandi, membedakan sandi, dan membunyikan sandi. Kegiatan ini sebaiknya dengan memaksimalkan pelibatan indra peserta didik dalam memperoleh informasi. Artinya, pelibatan indra mata dapat dilakukan dengan memfasilitasi pengenalan melalui media yang dapat dilihat peserta didik. Misalnya pada tema diriku sub tema tubuhku, guru dapat memfasilitasi peserta didik belajar huruf M menggunakan sub tema tubuhku antara lain mata sebagai media pengenalan. Pelibatan indra telinga dapat dilakukan dengan memfasilitasi peserta didik membunyikan huruf M melalui kata mata secara berulang-ulang. Pelibatan indra sentuhan dilakukan dengan memfasilitasi peserta didik belajar huruf M melalui lagu yang sesuai dibarengi dengan menyentuh anggota tubuh yang sedang disebutkan. Dari informasi yang dilihat, didengar dan dilakukan, peserta didik membangun kemampuan MMP sesuai dengan harapan.
- b. Setelah peserta didik mengenal, mampu membedakan dan membunyikan sandi, tahap berikutnya adalah membaca suku kata, lalu kata dan kalimat sederhana. Pengenalan suku kata, kata dan kalimat dimulai dari suku kata, kata dan kalimat sederhana, menuju yang lebih kompleks. Pembelajaran pengenalan sandi, membedakan sandi, membunyikan sandi, membaca suku kata, lalu kata, dapat dilakukan bersamaan dengan menulis permulaan. Misalnya pada saat pembelajaran pengenalan, membedakan sandi dan membunyikan sandi, secara bersamaan dilakukan kegiatan belajar menuliskan huruf yang dibelajarkan. Saat peserta didik menulis huruf yang dibelajarkan, pengulangan membunyikan sandi tetap dilakukan. Pengulangan akan membantu peserta didik mencapai hasil belajar baca tulis permulaan secara bermakna. Hakekat bermakna disini adalah hasil belajar yang tidak mudah dilupakan.
- c. Untuk mampu mengenal dan membunyikan kembali huruf yang dibelajarkan, peserta didik sebaiknya difasilitasi dengan kegiatan yang membimbing mereka untuk mengenal dan membunyikan kembali. Misalnya untuk belajar huruf M, peserta didik difasilitasi dengan kegiatan

bermain menggunakan kartu-kartu huruf yang terdiri dari beberapa kartu huruf. Permainan dilakukan secara berkelompok. Satu kelompok dapat terdiri dari 2 sampai 3 orang peserta didik. Kemudian peserta didik bermain kati huruf dan diminta membunyikan nama hurup yang terpilih oleh seorang anggota kelompok. Permainan kartu huruf dilakukan berkali-kali, menggunakan kartu-kartu huruf yang lain.

- d. Untuk mampu melukiskan lambang sandi, peserta didik sebaiknya difasilitasi dengan kegiatan yang membimbing mereka berlatih melukiskan lambang sandi. Kegiatan dimulai dengan mencontohkan cara melukis sandi, membimbing peserta didik melukiskan sandi dengan model tanpa menggunakan buku dan menggunakan buku, dan melukiskan lambang sandi secara mandiri.
- e. Salah satu karakteristik peserta didik adalah tingkat perkembangan intelektual mereka yang masih berada pada kemampuan berpikir konkret, sementara pembelajaran membaca dan menulis melibatkan sandi-sandi. Sandi-sandi merupakan simbol dan ini bersifat abstrak. Untuk itu pembelajaran MMP sebaiknya dirancang untuk memfasilitasi peserta didika belajar dengan hal yang dekat dikeseharian mereka. Hal ini dapat dilakukan melalui pembelajran berbasis tema-tema. Tema dan sub tema untuk peserta didik kelas 1 SD, telah ditetapkan dalam kuirikulum 2013.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyati, Tatik. 2013. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Gambar berbasis Permainan (Penelitian Tindakan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 5 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas Jawa Tengah Kelompok B)*. Jakarta: PPs PAUD Universitas Negeri Jakarta diakses 16 Agustus 2017.
- Degeng, I. Nyoman. Sudana. 1989. *Ilmu Pengajaran: Taksonomi Variabel*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Dryden, Gordon., and Vos, Jeannette. 1999. *The Learning Revolution*. New Zeland: The Learning Web.
- Dumford, Amber D., Cogswell, Cindy A., Miller, Angie L. 2016. The Who, What, and Where of Learning Strategies. *The Journal Devoted to Teaching Excellence*. 16 (1): 72-88.
- Jones, Cindy D., Clark, Sarah K., Reutzel, D. Ray. 2012. Enhancing Alphabet Knowledge Instruction: Research Implications and Practical Strategies for Early Childhood Educators. *Early Childhood Education Journal* . 41:81-89
- Karimkhanlooei, Giti., Seifiniya, Hadis. 2015. Teaching Alphabet, Reading and Writing for Kids between 3-6 Years Old as a Second Lenguage. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. 192: 769-777.
- Mulyati, Yeti. 2017. *Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan*, (Online), (<http://pembelajaran baca tulis permulaan>, diakses 9 Februari 2017).
- Piasta, Shayne B., Wagner, Richard K. 2010. Learning Letter Names and Sound: Effects of Instruction, Letter Type, and Phonological Processing Skill. *Journal Exp Child Psychol*. 105(4): 324-344.
- Syah, Muhidin. 2004. *Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sukartiningsih, Wahyu. 2004. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di Kelas 1 Sekolah Dasar melalui Media Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 5(1): 51-60
- Suparno, Paul. 1997. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Jakarta: Kanisius.
- Taufina. 2017. *Sumber Belajar Penunjang PLPG Kompetensi Profesional Mata Pelajaran: Guru Kelas SD Unit I : Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.

**MEMBANGUN KURIKULUM PGSD YANG BERELEVANSI DENGAN
KURIKULUM SD MELALUI MODEL
UNIVERSITY-SCHOOL BASED CURRICULUM (UsBec)**

Een Y. Haenilah, Muhammad Fuad, Riswandi, Maman Surahman
eenhaenilah@gmail.com

A. PENDAHULUAN

Sejumlah hasil penelitian membuktikan bahwa ada korelasi antara kompetensi guru tentang apa dan bagaimana siswa belajar, dan kondisi untuk belajar dengan keberhasilan guru dalam mengajar (Marton et al, 2014;. Prosser & Trigwell, 2008; Ramsden, 2012; Biggs, 2003). Indonesia merespon kondisi ini melalui kebijakan Undang-Undang Nomor 14 tahun Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang secara langsung berimplikasi terhadap perlunya penyesuaian model, sistem, dan kurikulum pendidikan guru dengan kebutuhan *stakeholders* di lapangan, serta produk kebijakan pemerintah yang mengatur rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi kurikulum 2013.

Model pendidikan guru yang hanya merujuk pada salah satu konsep tanpa memperhatikan kebutuhan *stakeholders* hanya akan menghasilkan produk yang mubadzir. Begitu juga sistem penyelenggaraan pendidikan yang hanya memperhatikan paradigma “input-proses-output” dalam membekali seperangkat kompetensi akan menimbulkan sejumlah kelemahan, sehingga model konsep kurikulum yang sudah lama digunakan pendidikan tinggi pun sudah saatnya ditinjau ulang kesesuaiannya dengan tuntutan perkembangan ilmu dan teknologi saat ini.

Kurikulum subjek akademik (*Separated subject curriculum*) merupakan satu-satunya model kurikulum yang selama ini menjadi kiblatnya kurikulum Pendidikan Tinggi. Kurikulum ini bertumpu pada tujuan agar semua mahasiswa termasuk calon guru mampu menguasai kajian akademik secara mendalam (Young, 2010) . Calon guru SD dicetak untuk menguasai 1) sejumlah konten akademik (*area of study*) yang akan diajarkan di SD seperti ; Matematika SD, IPA SD, Bahasa Indonesia SD, IPS SD, dan PPKn SD. 2) sejumlah kajian konten pedagogik sebagai sarana mengemas bahan-bahan kajian ke SD-an menjadi sebuah pembelajaran yang mendidik (*pedagogical content knowledge*).

Di Pendidikan Tinggi, semua mahasiswa tidak terkecuali calon guru SD dituntut untuk menguasai bahan kajian secara mendalam dan parsial, tetapi manakala mereka mengajar diharapkan secara otomatis akan mampu menggabungkan semua bahan kajian itu secara utuh dalam bentuk tematik terpadu, sesuai dengan tuntutan Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah bahwa ” Kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar didesain dengan menggunakan pembelajaran “tematik terpadu”. Artinya guru dituntut untuk mengintegrasikan semua Mata pelajaran (Mapel) ke dalam suatu pembelajaran yang didasari oleh suatu tema.

Permendikbud. Nomor 160 tahun 2014 pasal 4 tentang pemberlakuan kurikulum 2006 dan kurikulum 2013 menegaskan bahwa satuan pendidikan

dasar dan pendidikan menengah dapat melaksanakan kurikulum tahun 2006 paling lama sampai dengan tahun pelajaran 2019/2020. Artinya di tahun tersebut tidak ada lagi pilihan tentang kurikulum kecuali semua sekolah harus menggunakan kurikulum 2013.

Kurikulum SD menegaskan tentang pentingnya filosofi kurikulum humanistik yang memandang anak sebagai satu kesatuan kognisi, sosial, dan emosi. Kurikulum ini didasari oleh konsep pendidikan pribadi (*personalized education*) gagasan John Dewey dan J.J. Rousseau dalam Sukmadinata, (2004) mengarahkan pendidikan untuk membina manusia secara utuh, artinya bukan saja dari intelektual tetapi juga segi sosial emosi Kurikulum humanistik selama ini menjadi pijakan pengembangan kurikulum SD yang diberlakukan sejak kurikulum pertama yaitu tahun 1947. Hal ini mengacu pada landasan psikologis kebutuhan perkembangan anak usia SD yang direalisasikan melalui sistem guru kelas, dengan harapan dalam implementasinya guru dapat melaksanakan pembelajaran secara luwes, dapat mendekatkan konten antar Mata pelajaran (Mapel), atau konten suatu Mapel dapat menguatkan Mapel lainnya. Hal ini menjadi salah satu bukti dari strategi menyiapkan anak untuk memiliki landasan kepribadian secara utuh, bukan menyiapkan anak untuk menguasai keilmuan secara parsial (Sheryl MacMath, John Wallace, Chi, Xiaohong, 2009).

Tuntutan kebutuhan perkembangan anak usia SD ini semakin dikuatkan oleh pemberlakuan kurikulum 2013 yang menekankan pendidikan secara konfluen dengan ciri-ciri utama 1) Partisipasi; kurikulum ini menekankan partisipasi siswa dalam belajar. 2) Integrasi; adanya interaksi, interpenetrasi, dan integrasi dari pemikiran, perasaan dan juga tindakan. 3) Relevansi; adanya kesesuaian antara kebutuhan, minat dan kehidupan sasaran didik. 4) Pribadi anak; memberikan tempat utama pada pribadi anak untuk berkembang dan beraktualisasi potensi secara utuh. 5) Tujuan; memiliki tujuan mengembangka pribadi yang utuh. 6) evaluasi; lebih mengutamakan proses dari pada hasil. Intinya sasaran pendidikan ini adalah perkembangan anak agar menjadi manusia yang lebih terbuka dan lebih mandiri. Muara dari konsep ini maka guru SD dituntut untuk mengemas kurikulum secara tematik terpadu baik dalam dimensi dokumen maupun implementasi.

Keutamaan ini sekaligus menjadi ciri khusus kurikulum 2013 yang menjadikan Kompetensi Inti (KI) sebagai target standar kelulusan siswa suatu lembaga. Kompetensi Inti yang dimuat dalam kurikulum 2013 meliputi aspek sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Sikap spiritual dan sikap sosial bersifat tidak diajarkan (*indirect-teaching*). Peran guru tidak cukup hanya sebagai sumber informasi tetapi guru juga harus menjadi model atau teladan yang akan ditiru secara langsung oleh sasaran didik-sasaran didiknya melalui perilaku pembiasaan. Dengan kata lain aspek pengetahuan dan keterampilan menjadi wahana pembentukan kepribadian anak secara utuh.

Guru harus mampu menyuguhkan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa Mapel sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada sasaran didik (Lam et all, 2013). Landasan psikologis dari pembelajaran tematik terpadu adalah anak usia SD masih dalam rentangan berpikir integratif yaitu berpikir dari hal umum ke

bagian demi bagian, mereka memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan (holistik), belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu (Piaget, 1972). Lebih lanjut Piaget menegaskan bahwa kemampuan berpikir anak usia SD masih pada level praoperasional dan terpadu, oleh karena itu pembelajaran bukan hanya diajarkan dengan menggunakan sistem guru kelas tetapi juga dikemas secara tematik terpadu. Ketika pembelajaran tidak tersekat-sekat antara satu Mapel dengan Mapel lainnya maka ketika itu pula terjadi proses pembelajaran yang melibatkan semua ranah sekaligus baik kognitif, afektif dan psikomotor. Kondisi psikologis tersebut menjadi landasan filosofis kurikulum 2013 SD.

Tuntutan kurikulum 2013 SD ini ternyata menimbulkan kesulitan pada guru dalam menyesuaikan paradigma berpikir mereka, terdapat perbedaan kurikulum yang digunakan ketika mereka belajar di Pendidikan Tinggi dengan tuntutan kurikulum pada saat mereka mengajar di SD. di Pendidikan Tinggi kegiatan pembelajaran dirancang (*by design*) untuk menguasai kompetensi akademik secara parsial tetapi kurikulum 2013 SD menuntut guru untuk mengintegrasikannya secara tematik terpadu baik dalam merancang program, melaksanakan pembelajaran, dan mengevaluasinya.

Persoalan ini sesungguhnya menjadi suatu kewajiban karena selama ini kurikulum Pendidikan Tinggi yang digunakan untuk menyiapkan guru SD sama dengan kurikulum yang digunakan untuk menyiapkan calon guru Sekolah Menengah bahkan Pendidikan Tinggi yaitu menggunakan model kurikulum subjek akademik atau *separated subject curriculum*. Mereka dipersiapkan untuk menguasai bidang-bidang kajian secara mendalam dan terpisah antara satu bidang kajian dengan bidang kajian lainnya, tidak ada pendekatan khusus yang harus digunakan oleh dosen untuk menghubungkan mata kuliah yang diampunya dengan mata kuliah yang diampu oleh dosen lain, bahkan tidak ada mata kuliah khusus yang dikemas secara tematik untuk masuk ke semua mata kuliah secara terpadu. Oleh karena itu menjadi suatu kewajiban pula manakala sosialisasi dan workshop kurikulum 2013 SD yang sudah dilakukan sejak awal tahun 2013 masih menyisakan kesulitan pada guru untuk mengembangkannya di lapangan. Pangkal persolalan dari masalah tersebut lebih didasari oleh kesulitan guru untuk merubah paradigma yang sudah dicetak sejak mereka dipersiapkan di Pendidikan Tinggi.

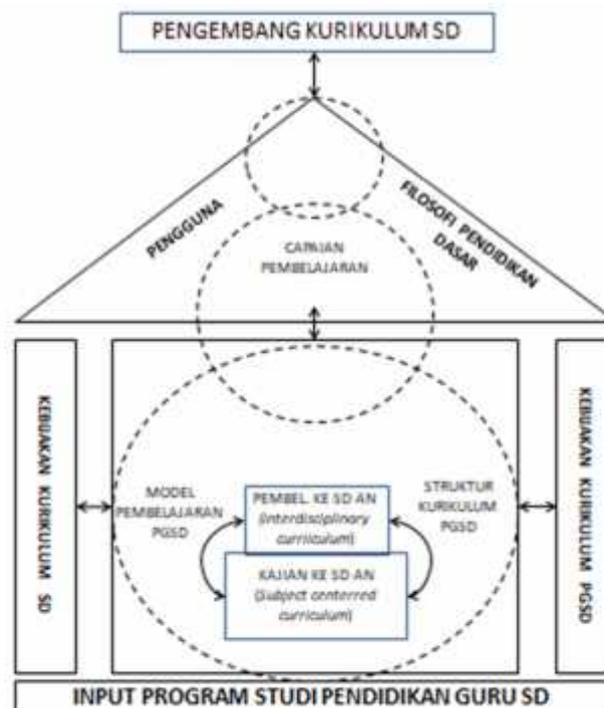
Persoalan ini harus menjadi kajian khusus di Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (LPTK) terutama pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang selama ini menjadi garda terdepan dalam menyiapkan tenaga guru untuk jenjang pendidikan SD. Oleh karena itu menjadi suatu keniscayaan untuk merancang ulang (*redesign*) kurikulum dan pembelajaran LPTK agar mencerminkan sinergitas antara perkembangan akademik Pendidikan Tinggi dengan kebutuhan (Perpres, No 8 /2012). Sehingga lulusan yang dihasilkan seyogyanya selain menguasai disiplin keilmuan secara mendalam, juga siap menjadi pengembang kurikulum ke-SD-an.

B. PEMBAHASAN

1. Rasional Model *University-School Based Curriculum* (UsBec)

Model *University-School Based Curriculum* (UsBec) merupakan hasil modifikasi model *subject centered curriculum* dengan *Integrated curriculum*. UsBec berupaya membangun relevansi kurikulum program studi PGSD dengan kurikulum SD. Model ini didasari oleh tiga kebutuhan yang sangat urgen; (a) lulusan PGSD harus siap menjadi pengembang *integrated curriculum* di SD, (b) harus menguasai disiplin ilmu yang mendalam sebagai pengembang ilmu, (c) memiliki paradigma berpikir yang *adaptable* sebagai calon guru kelas. UsBec terkatagori model kurikulum yang memberi peluang kepada mahasiswa untuk membekali pengalaman belajar melalui pemecahan masalah secara nyata yang terhubung dengan semua mata kuliah (Drake, 2012). Pengalaman belajar yang dibangun melalui pemecahan masalah nyata dan melibatkan sejumlah pelajaran terbukti mampu mengintegrasikan pengalaman belajar yang melibatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan inter atau antar pelajaran dan bermuara pada hasil belajar yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh (Haenilah, 2017).

Model *Usbec* dikembangkan tanpa meninggalkan batang tubuh (*body knowledge*) suatu disiplin ilmu, tetapi dalam struktur pengembangannya berupaya dihubungkan dengan disiplin ilmu lainnya (*interddiscipliner*). Disiplin ilmu yang didesain menggunakan model *UsBek* adalah seluruh mata kuliah pembelajaran ke-SD-an, yaitu (a) Pembelajaran IPS SD, (b) Pembelajaran IPA SD, (c) Pembelajaran Matematika SD, (d) Pembelajaran Bahasa Indonesia SD dan (e) Pembelajaran PPKn. Sebagai gambaran umum paradigma UsBec dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini



Gambar 1; Bagan kurikulum *UsBec*

Pengembangan kurikulum PGSD selain berpijak pada model kurikulum yang berorientasi pada penguasaan kompetensi akademik ke-SD-an berdasarkan struktur kurikulum PGSD, tetapi yang sama pentingnya adalah aspek kompetensi pedagogik yang harus selalu beradaptasi dengan tuntutan kurikulum penggunaannya. Oleh karena itu kebijakan kurikulum PGSD harus selalu bersanding dengan kebijakan kurikulum SD. Dengan demikian capaian pembelajaran lulusan sesuai dengan kebutuhan pengguna (*stakeholders*) karena pengembangan kurikulum PGSD memperhatikan filosofi pendidikan dasar.

2. Karakteristik *UsBec*

Model *UsBec* dikembangkan untuk menjamin terbangunnya relevansi kebutuhan dua lembaga yaitu PGSD sebagai lembaga penghasil calon guru dengan SD sebagai lembaga pengguna guru yang saling terkait di dalamnya. Struktur kurikulum *UsBec* disusun untuk memenuhi tiga prinsip; (a) kedalaman penguasaan konsep, (b) keluasan pemahaman konsep, (c) keterhubungan antar disiplin ilmu, dan (d) membangun konten pedagogic yang menyatu dengan struktur konten akademik (Shulman, 1986). Orientasi *UsBec* selain menjamin terjadinya relevansi dari kebutuhan tersebut, juga dirancang untuk;

- a. Mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis melalui kajian lintas mata kuliah
- b. Memperluas pemahaman dan prestasi mahasiswa antara semua disiplin ilmu
- c. Mendorong mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
- d. Mengarahkan terjadinya pembelajaran yang mengkaji suatu topik dari lebih dari satu disiplin ilmu secara komprehensif.
- e. Menggunakan pendekatan lintas disiplin, di mana satu disiplin disilangkan dengan materi pelajaran yang lain.
- f. Menggunakan teknik interdisipliner yang melampaui dua atau lebih, sehingga memungkinkan mahasiswa melihat perspektif yang berbeda tentang suatu hal.
- g. Mendorong mahasiswa untuk belajar secara kolaboratif.
- h. Mendorong mahasiswa membuat sintesis dari beberapa disiplin untuk mewujudkan capaian pembelajaran

3. Tujuan *UsBec*

a. Tujuan Umum

Membangun paradigma mahasiswa PGSD sebagai calon pengembang kurikulum SD melalui pembelajaran IPS SD, pembelajaran IPA SD, pembelajaran Matematika SD, pembelajaran Bahasa Indonesia SD dan pembelajaran PPKn secara interdisipliner.

b. Tujuan khusus

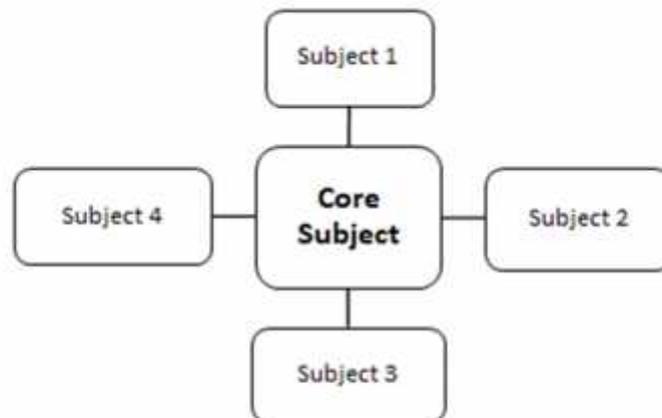
- 1) Mahasiswa calon guru SD memiliki kemampuan berpikir kritis dalam membangun pemahaman materi ke-SD-an (*content knowledge*) secara interdisipliner dan mendidik.

- 2) Mahasiswa calon guru mampu merancang dan mengembangkan pembelajaran ke-SD-an (*pedagogical content knowledge*) secara interdisipliner.

4. Organisasi Pengalaman Belajar

Pengembangan kurikulum *UsBek* menggunakan organisasi kurikulum lintas disiplin ilmu (*interdiscipliner*). Organisasi kurikulum ini membahas satu gagasan dari beragam disiplin ilmu yang relevan, sehingga menghasilkan peningkatan wawasan secara luas dan mendalam, mensintesis kontribusi wawasan terhadap pemahaman, dan kemudian mengintegrasikan gagasan ini ke dalam kerangka analisa yang lebih lengkap dan mudah dipahami. Namun demikian organisasi kurikulum ini tidak menghilangkan identitas keilmuan (*body knowledge*) dari masing-masing disiplin ilmu.

Merancang sebuah pembelajaran interdisipliner berbasis *UsBec* harus berawal dari analisis tujuan mata kuliah (*course learning outcomes*) dan mengidentifikasi bahan kajian inti (*core content*) pelajaran semua mata kuliah yang terhubung. Upaya ini dalam rangka menentukan konten dari salah satu mata kuliah yang akan dijadikan *core centre*-nya untuk memadukan konten-konten mata kuliah lain, seperti dapat dilihat pada gambar di bawah ini;



Gambar 2; Organisasi Pengalaman Belajar Model *UsBec*

Pada Program PGSD terdapat lima disiplin ilmu kajian ke-SD-an yaitu Matematika SD, IPA SD, IPS SD, PPKn, Bahasa Indonesia SD, dan IPA SD dan lima bidang ilmu pembelajaran ke-SD-an, yaitu pembelajaran Matematika SD, pembelajaran IPA SD, Pembelajaran IPS SD, Pembelajaran PPKn, Pembelajaran Bahasa Indonesia SD, dan Pembelajaran IPA SD. Setelah mahasiswa menguasai kajian keilmuan tentang lima bidang ke-SD-an pada semester awal, selanjutnya harus

menempun lima disiplin ilmu tentang pembelajaran ke-SD-an. Pada pembelajaran ke-SD-an inilah organisasi kurikulum bersifat interdisipliner. Setiap mata kuliah harus memiliki keterhubungan dengan mata kuliah lainnya tanpa merubah karakteristik dan *body knowledge* dari mata kuliah tersebut, seperti yang terlihat pada gambar 1 di atas.

5. Sistem Sosial

Tujuan yang ingin dicapai oleh kurikulum model UsBec adalah terjadinya integrasi ketercapaian tujuan antara aspek pengetahuan, sikap keterampilan, dan terbangunnya aktivitas belajar secara utuh baik dari sisi kajian keilmuan konten akademik maupun keutuhan kompetensi pedagogik. Model desain model UsBec memudahkan mahasiswa calon guru kelas dalam mengembangkan pembelajaran yang didasari oleh kurikulum SD 2013 secara tematik dan terpadu serta kurikulum PGSD yang interdisipliner. Untuk keberhasilannya Hal ini perlu didukung oleh sistem sosial berikut ini.

- a. Keterbukaan
Sikap terbuka merupakan prinsip pembelajaran yang mendukung pembentukan sikap, baik sikap sosial, maupun sikap ilmiah. Keterbukaan hendaknya dibangun oleh dosen dan mahasiswa secara bersama-sama.
- b. Iklim pembelajaran yang hangat
Berpikir komprehensif perlu didukung oleh proses pembelajaran yang hangat dan interaktif. Mahasiswa dapat belajar dengan menggunakan kampus dan sekolah sebagai tempat untuk memperluas pengalaman belajarnya.
- c. Pembelajaran harus dilandasi oleh nilai-nilai demokratis, partisipatif, dan arif yang memungkinkan mahasiswa dapat berpikir kritis dan kolaboratif.
- d. Belajar menggunakan beragam cara.
Untuk mewujudkan proses belajar yang didasari kepentingan pendidikan tinggi dan sekolah maka pengelolaan pembelajaran menjadi faktor penting yang harus diperhatikan. Cara belajar dengan menggunakan teknologi akan meningkatkan efektifitas pembelajaran.

6. Sistem Pendukung

Untuk mewujudkan pengembangan kurikulum model UsBec diperlukan sistem pendukung yang berkenaan dengan;

- a. Dosen sebagai model
Sesuai dengan filosofi kurikulum 2013 SD, bahwa sikap spiritual dan sosial bersifat *indirect teaching*. Oleh karena itu Dosen dituntut harus menjadi model atau teladan yang harus menunjukkan sikap spiritual dan sosial yang akan dicontoh oleh mahasiswa ketika mengajar di SD.
- b. Pembelajaran bersifat induktif
Belajar dimulai dari sesuatu yang bersifat khusus menuju ke yang umum. Mahasiswa dibimbing untuk mengamati sesuatu yang bersifat faktual, menemukan masalah, menemukannya, memperluas pengalaman, mengujicoba di sekolah, melaporkan atau mengkomunikasikan

hasilnya di kampus. Metoda yang memiliki nilai eksploratif. Pengembangan model UsBec didasari oleh model pembelajaran *Student Active learning* (SAL). Berdasarkan prinsip SAL maka sesungguhnya mahasiswa akan bisa membangun pemahamannya melalui sejumlah kegiatan eksploratif di sekolah.

7. Dampak Pembelajaran

Model pembelajaran yang bersumber pada model UsBec dikembangkan untuk memfasilitasi tuntutan profesionalisme pengembang kurikulum SD, oleh karena itu dirancang untuk memiliki dampak pembelajaran/instruksional yang berkenaan dengan;

- a. Membangun kemampuan konten akademik secara komprehensif.
- b. Membangun kompetensi pedagogik dengan kajian akademik secara simultan.
- c. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dengan melibatkan lebih dari satu mata kuliah

Sedangkan dampak penggiring yang bisa dihasilkan dari pengembangan kurikulum model UsBec adalah;

- a. Membangun sikap kolaboratif.
- b. Membangun sinergitas antara LPTK dengan SD.
- c. Membiasakan sikap toleransi, bekerjasama, dan disiplin.

C. KESIMPULAN

Mengembangkan kurikulum model UsBec merupakan salah satu upaya yang memudahkan lulusan PGSD beradaptasi dengan tuntutan pengembang kurikulum SD. Mata kuliah yang dirancang dengan model UsBec meliputi (1) Pembelajaran IPA SD, (2) Pembelajaran IPS SD, (3) Pembelajaran Matematika SD, (4) Pembelajaran Bahasa Indonesia SD, dan PPKn. Mata-mata kuliah tersebut dirancang secara interdisipliner tetapi tidak menghilangkan ciri keilmuannya (*body knowledge*). Model UsBec memiliki memudahkan mahasiswa untuk menguasai (1) konsep secara mendalam, (2) pemahaman konsep secara luas, (3) melihat keterhubungan antar disiplin ilmu, dan (4) membangun konten pedagogic yang menyatu dengan struktur konten akademik. Dampak penggiring model UsBec (1) Membangun sikap kolaboratif pada mahasiswa, (2) Membangun sinergitas antara LPTK dengan SD, (3) Membiasakan sikap toleran, bekerjasama, dan disiplin pada mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Biggs, J.B. (2003). *Teaching for Quality Learning at University*, 2nd Ed., The Society for Research into Higher Education & Open University Press, Buckingham.
- Drake, S. M. (2012). *Creating standards-based integrated curriculum: The common core state standards edition*. Thousand Oaks, Calif: Corwin.
- Haenilah, Een Y. (2017). *Efektivitas Desain Pembelajaran Terpadu Berbasis Core Content di Sekolah Dasar*. Jurnal Sekolah Dasar; Teori dan Praktik Pendidikan. UM Malang.
- Lam, Chi Chung et.all (2013). Curriculum integration in Singapore: Teachers' perspectives and practice. *Teaching and Teacher Education*. Pgs. 23-34 Vol. 31 No. C ISSN: 0742-051X31 ETTEDU C 23-34. <http://e-resources.perpusnas.go.id/library.php?id=00009>
- Marton, F., & Saljo, R. (2014). *Approaches to learning. The experience of learning. Implications for teaching and studying in higher education* (pp. 39-58). Edinburgh: Scottish Academic Press.
- Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- Permendikbud. Nomor 160 tahun 2014 pasal 4 tentang pemberlakuan kurikulum 2006 dan kurikulum 2013.
- Piaget, J. (1972). *The child and reality, problems of genetic psychology*. New York: Penguin Books.
- Prosser, M. and Trigwell, K,(2008). *Teaching for learning in higher education*.
- Ramsden, P. (2012), *Learning to Teach in Higher Education*. London:Routledge.
- Sheryl MacMath, John Wallace, Chi, Xiaohong. (2009) Curriculum Integration: Opportunities To Maximize Assessment As, Of, And For Learning *McGill Journal of Education* (Online); Montreal Vol. 44, Iss. 3, (Fall 2009): 451-465. <http://e-resources.perpusnas.go.id/library.php?id=00009>
- Shulman, L.S. (1986). *Those who understand: Knowledge growth in teaching. Educational Researcher*, 15(2), 4-14.
- Sukmadinata, Nana Syaodih (2004). *Pengembangan Kurikulum; Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Young, Michael F. D. (2010). The future of education in a knowledge society: The radical case for a subject-based curriculum. *Journal of the Pacific Circle Consortium for Education* Vol. 22, No. 1, December 2010, 21–32 <http://e-resources.perpusnas.go.id/library.php?id=00009>

**MODEL KURIKULUM HUMANISTIK UNTUK ERA DIGITAL
(Sebuah Tawaran)**

Fransiskus Soda Betu
fransbetu@student.upi.edu

Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan model kurikulum humanistik sebagai sebuah tawaran dalam pendidikan di dunia digital. Perkembangan dunia digital walaupun menyisakan banyak dampak negatif, tetapi memberikan berbagai dampak positif bagi peradaban manusia dewasa ini. Sikap manusia terhadap kemajuan dunia digital dan kemauan manusia untuk memanfaatkannya perlu disertai dengan pendampingan dan pelatihan atas dasar desain untuk model kurikulum yang berkualitas. Metode penelitian yang digunakan yaitu kepustakaan dengan menggali tulisan yang berkaitan dengan model kurikulum humanistik dan dunia digital. Hasil yang diperoleh, yaitu (1) Model kurikulum humanistik memberi sumbangan bagi pengembangan potensi untuk masing-masing peserta didik, (2) Sekolah sebagai satuan pendidikan membutuhkan kurikulum dengan model humanistik, di mana baik guru maupun keluarga memfasilitasi peserta didik atau anak dalam mengembangkan kemampuan di bidang digital, (3) desain kurikulum dengan model humanistik yang tepat dapat menghasilkan *output* manusia yang mengenal diri, mengenal bakat dan kemampuan di dunia digital dan memanfaatkan teknologi secara bijaksana untuk kemajuan peradaban manusia. Kesimpulannya, model kurikulum humanistik merupakan model penting bagi lembaga pendidikan di era digital guna menghasilkan *output* yang dapat bersikap positif sambil memanfaatkan teknologi secara bijak.

Kata Kunci: Model Kurikulum, humanistik, peserta didik dan pendidik.

PENDAHULUAN

Sebagai alat pendidikan, kurikulum didesain demi memfasilitasi peserta didik mencapai kompetensi-kompetensi tertentu supaya fungsional dalam kehidupan selanjutnya. Desain kurikulum perlu menghasilkan model supaya dapat mengantisipasi *output* berkualitas yang mau dihasilkan. Model kurikulum humanistik dapat menjadi tawaran dalam pembelajaran di era digital ini. Model kurikulum humanistik dapat dimanfaatkan untuk menyumbang bagi pengembangan potensi untuk masing-masing peserta didik. Selain itu, dengan model kurikulum humanis, satuan pendidikan dapat membantu guru maupun keluarga memfasilitasi peserta didik mengembangkan kemampuan bersikap sambil memanfaatkan teknologi di era digital. Lebih jauh, *output* manusia diharapkan mampu mengenal diri, mengenal bakat dan kemampuan supaya fungsional di era digital dengan memanfaatkan teknologi komputer secara bijaksana. Oleh karena itu, model kurikulum humanistik dapat menjadi tawaran dalam pendidikan di era digital ini.

KAJIAN TEORI

1. Era Digital

Dewasa ini orang memanfaatkan perangkat seluler karena merasa ada kenyamanan dalam berinteraksi secara efektif dan efisien dengan orang lain daripada harus menunggu waktu lama untuk berinteraksi, katakan saja harus tiba di tempat kerja di kantor dalam aktivitas perkantoran atau harus tiba di rumah untuk interaksi dengan anggota keluarga. Dewasa ini melalui layanan pelanggan non-suara dengan menggunakan aspek kehidupan digital untuk berinteraksi, orang dapat berinteraksi di mana saja dan kapan saja. Sistem digital dijadikan basis data dalam sistem komputer. Digital yang berarti jari jemari (Yunani *digitus*) memakai perhitungan biner (0 dan 1 atau *off* dan *on*) yang rumit dalam sistem komputer. Penggunaan istilah digital dikaitkan dengan sistem komputer yang selalu berkaitan maupun dilakukan dengan jari jemari. Lebih lanjut, pertimbangan atas kehidupan sosial yang lebih baik perlu menjadi cakupan penting ketika berbicara mengenai dunia digital, dalam upaya mengakses informasi demi meningkatkan mutu hidup yang lebih baik, peningkatan kebebasan yang bertanggung jawab baik secara proaktif maupun responsif dengan interaksi yang berkualitas.

Pembicaraan mengenai digital dan sistem komputer tentunya berkaitan dengan teknologi sekaligus menjadi cara baru untuk terlibat dengan orang lain supaya lebih terarah dalam memanfaatkan kesempatan dan kinerja secara tepat. Dalam kaitan dengan teknologi dikenal istilah teknologi informasi. Menurut Rusman, dkk (2015: 83), teknologi informasi yang sebelumnya dikenal dengan sebutan teknologi komputer merupakan:

“serangkaian tahapan penanganan informasi, yang meliputi penciptaan sumber-sumber informasi, pemeliharaan saluran informasi, seleksi dan transmisi informasi, penerimaan informasi secara selektif, penyimpanan & penelusuran informasi, dan penggunaan informasi. memanfaatkan seperangkat komputer untuk mengelola data, sistem jaringan sehingga menghubungkan satu komputer dengan komputer lainnya sesuai kebutuhan dan telekomunikasi.” (Rusman, dkk., 2015: 84)

Pengembangan Potensi Peserta didik

Ada begitu banyak potensi, seperti potensi kognitif, fisik, psikomotorik, moral, emosional, sosial bahasa peserta didik, yang kemudian di kelompokkan dalam tiga ranah, yaitu ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Nasution (1982: 88), anak merupakan faktor penting yang harus dipertimbangkan dalam penentuan kurikulum, di mana kurikulum hanya dapat diperbaiki setelah terlebih dahulu memahami anak pada umumnya sekaligus masing-masing anak secara spesifik. Potensi-potensi pada diri anak sebagai peserta didik perlu diaktualisasikan. Aktualisasi berbagai potensi di zaman digital tentu sedikit berbeda dengan zaman-zaman sebelumnya. Sebagai contoh, pada zaman sebelumnya apabila terjadi interaksi antara dua orang, keduanya saling memandang; tetapi di zaman digital masing-masing pihak dapat memahami jika dalam komunikasi tersebut, masing-masing menggunakan *hand phone* dalam komunikasi di dunia maya dengan pihak lain lagi. Proses menuju aktualisasi tersebut dilakukan melalui pendidikan dengan kurikulum sebagai jantungnya, sehingga penentuan model kurikulum akan sangat mempengaruhi arah dan gerakan pendidikan itu sendiri.

Satuan Pendidikan

Sukmadinata (2011: 59) meyakini konsep pendidikan itu bersifat universal, tetapi pelaksanaannya bersifat lokal. Bagi Sukmadinata (2011: 58-59), tiga sifat penting pendidikan, yaitu (1) mengandung nilai dan memberikan pertimbangan nilai, (2) diarahkan pada kehidupan dalam masyarakat, (3) pelaksanaan pendidikan dipengaruhi dan didukung oleh lingkungan masyarakat tempat pendidikan tersebut berlangsung. Sekian banyak unsur dibutuhkan demi kelancaran dan keterarahan proses pembelajaran di tingkat satuan pendidikan. Salah satu komponen yang penting dalam pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer tersebut perlu *ter-cover* dalam model kurikulum yang didesain.

Kurikulum Humanistik

Menurut Ornstein & Hunkins (2013: 41 dalam Ansyar, 2015: 99), sebagai reaksi terhadap dominasi pendidikan tradisional yang memusatkan perhatian pada aspek kognitif melalui pengajaran mata pelajaran pada sekitar tahun 1960-an dan 1970-an, muncullah kurikulum humanistik. Pusat perhatian perlu terarah kembali pada pribadi peserta didik di mana peserta didik perlu memiliki konsep diri positif dalam mengembangkan potensi diri. Dengan demikian, kurikulum humanistik menawarkan satu aspek dalam pendidikan, yaitu afeksi. Ornstein & Hunkins (2013: 41 dalam Ansyar, 2015: 99) mengemukakan pembelajaran dalam pendidikan humanistik yang lebih memberi tekanan pada ranah afektif berfokus pada fasilitasi peserta didik secara optimal daripada mengontrol atau mengarahkan peserta didik belajar.

PEMBAHASAN

Model Kurikulum Humanis di Era Digital

Para ahli kurikulum memberikan sekurang-kurangnya empat komponen kurikulum, yaitu tujuan, konten, strategi/metode, dan evaluasi. Keempat komponen kurikulum tersebut saling terkait sebagai satu kesatuan sistem. Kurikulum itu sendiri menjangkau skala nasional, institusi dan kurikuler, serta instruksional. Berikut ini keempat komponen tersebut coba dilihat dalam model kurikulum humanistik sebagai tawaran di era digital.

Tujuan Kurikulum Humanistik di Era Digital

Tujuan yang hendak dicapai akan dikaitkan dengan penguasaan peserta didik terhadap sejumlah kompetensi. Apa itu kompetensi? Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 Tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 1 ayat 4, dikatakan bahwa kompetensi adalah seperangkat sikap, pengetahuan, dan keterampilan, yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh Peserta Didik setelah mempelajari suatu muatan pembelajaran, menamatkan suatu program, atau menyelesaikan satuan pendidikan tertentu.

Model kurikulum humanistik menawarkan salah satu kompetensi yang perlu dicapai peserta didik, yaitu kompetensi afektif. Kompetensi afektif berkontribusi bagi pembentukan sikap peserta didik dalam menyikapi kehidupan, baik pada masa pendidikan maupun di masa dewasa kelak. Oleh karena itu, di era digital perlu ditanamkan sikap positif dalam diri peserta didik terhadap perkembangan teknologi komputer maupun penguasaan terhadap alat teknologi itu sendiri.

Materi dalam Kurikulum Humanistik di Era Digital

Baik pemerintah maupun lembaga swasta perlu terus mendorong desain kurikulum dengan agenda digital. Pendidik dan peserta didik perlu memiliki pemahaman yang jelas dan umum tentang apa arti digital serta akibatnya bagi hidup dan kinerja. Dunia digital perlu melibatkan nilai dan norma, baik dalam proses yang mengeksekusi visi pengalaman peserta didik maupun dalam membangun kemampuan dasar yang mendukung keseluruhan struktur digital.

Satuan pendidikan perlu menghadirkan teknologi, baik dalam proses pembelajaran formal maupun interaksi nonformal guna menunjang proses pembelajaran. Teknologi dan informasi tidak lagi menjadi barang baru, melainkan perlu dimanfaatkan. Tujuannya yaitu supaya melalui aplikasi dan layanannya, pendidik dan peserta didik menjadi lebih baik dalam inovasi pembelajaran. Meskipun demikian, pendidik perlu mewaspadaikan peserta didik yang menggunakan aplikasi dan layanannya untuk mendapatkan data masuk dan keluar. Itu berarti, pendidik sekarang dapat menemukan peserta didik yang dapat saja memiliki bakat laten dalam hal inovasi TI. Alasan mengapa pendidik dan peserta didik perlu diperkenalkan dengan dunia digital dan memanfaatkannya karena perkembangan dunia dewasa ini telah memanfaatkan digital sebagai bagian integral hidup manusia. Itu berarti model kurikulum humanistik di era digital perlu mengakomodir aspek

teknologi dalam pembelajarannya. Lebih lanjut, berbagai model desain pembelajaran dihasilkan dari penggunaan pendekatan sistem dalam desain pembelajaran (Suparman, 2012: 93).

Strategi dan Metode dalam Kurikulum Humanistik

Pendidik perlu memperoleh pemahaman yang tepat tentang perilaku siswa melalui analisis statistik kumpulan data. Setelah itu, pendidik dapat memahami dan menerapkan beberapa bentuk kontrol untuk mendapatkan informasi lebih banyak dari apa yang dibutuhkan peserta didik atau pula pendidik mendapatkan sedikit informasi dari apa yang tidak diinginkan peserta didik. Setelah pendidik menentukan perilaku yang terjadi, perlu pula menentukan motif di balik perilaku tersebut. Oleh karena itu, untuk mendalami sesuatu yang terjadi diperlukan analisis yang lebih mendalam dengan mengajukan pertanyaan mengapa sesuatu itu terjadi.

Berhubungan dengan pendidikan, penggunaan komputer dalam sistem pembelajaran dipandang penting dan urgen di dewasa ini. Salah satu alasan mengapa penting dan urgen dapat dipetik dari pemahaman Arsyad (2014: 93-94) mengenai media berbasis komputer, di mana penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum melalui beberapa proses (1) merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran, (2) mengevaluasi siswa, (3) mengumpulkan data mengenai siswa, (4) melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran, (5) membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan). Menurut Abdulkhak dan Darmawan (2015: 5) diakui klasifikasi sumber belajar, baik *human resources* maupun *non-human resources* bagi peningkatan wawasan dan pengalaman belajar peserta didik, sejalan dengan kesadaran bahwa terdapat banyak sumber belajar yang berada di sekeliling peserta didik untuk dapat dimanfaatkan. Pemanfaatan media pendidikan dilakukan mengingat perbedaan gaya belajar, minat, inteligensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan sebagainya (Sadiman, dkk., 2009: 14).

Strategi dan metode pembelajaran dalam model kurikulum humanistik perlu mempertimbangkan pencapaian kompetensi afektif. Lebih lanjut, menurut Rusman (2017: 71), kompetensi afektif diproses dengan menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, hingga mengamalkan.

Evaluasi dalam Kurikulum Humanistik

Sanjaya (2008: 87) memberikan dua fungsi evaluasi (1) evaluasi digunakan untuk memperoleh data tentang ketercapaian tujuan oleh peserta didik, (2) evaluasi digunakan untuk melihat efektivitas proses pembelajaran. Dalam kaitan dengan kurikulum humanistik yang menekankan aspek sikap, maka evaluasi kurikulum dan pembelajaran pun dilakukan untuk melihat sejauh mana ketercapaian peserta didik di aspek sikap tersebut. Sebagai contoh pada penilaian Kurikulum 2013, dalam Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 diatur mengenai Standar Penilaian Pendidikan, di mana pada Pasal 9 ayat 1 dikemukakan penilaian aspek sikap dilakukan melalui observasi/pengamatan dan teknik penilaian lain yang relevan, dan pelaporannya menjadi tanggungjawab wali kelas atau guru kelas.

SIMPULAN

Model kurikulum humanistik dapat berkontribusi bagi proses pendidikan demi menghasilkan lulusan yang berkualitas di era digital ini di mana potensi untuk masing-masing peserta didik dikembangkan, guru didorong untuk memfasilitasi peserta didik mengembangkan kemampuan bersikap sambil memanfaatkan teknologi di era digital.

SARAN

Beberapa saran yang dapat diberikan (1) ditujukan kepada pengembang kurikulum untuk mempertimbangkan model kurikulum humanistik sebagai tawaran dalam proses pendidikan, (2) pendidik disarankan untuk memiliki keterampilan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, (3) pendidik disarankan untuk memproseskan pembelajaran sambil memperhatikan pembentukan sikap peserta didik supaya secara positif memanfaatkan teknologi di era digital secara bijaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak dan Darmawan, Deni. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ansyar, Mohamad. (2015). *Kurikulum: Hakikat, Fondasi, Desain & Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Nasution, S. (1982). *Asas-Asas Kurikulum*. Bandung: Jemmars.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 Tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rusman, dkk. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum Dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suparman, Atwi. (2012). *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.

**ANALISIS KONSEP PENGEMBANGAN KURIKULUM PENDIDIKAN
KARAKTER DI ERA DIGITAL BAGI SISWA MENENGAH DI
SUMATERA BARAT**

Oleh

Abna Hidayati, Mutiara Felicita Amsal, Eldarni, Fetri Yeni J
abnahidayati@gmail.com mutiaraamsal@gmail.com

Universitas Negeri Padang

ABSTRAK

Konsep pendidikan karakter akan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Memasuki era digital dan teknologi informasi pola pendidikan karakter konvensional belum mampu menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini hingga sekolah menengah. Penelitian ini bertujuan mengetahui analisis konsep pengembangan kurikulum pendidikan karakter di era digital bagi siswa Sekolah Menengah di Sumbar. Jenis penelitian adalah kualitatif deskriptif. Responden penelitian adalah guru, pemuka masyarakat dan tokoh masyarakat. Sampel diambil secara purposif. Data diolah dengan analisis kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam konsep penanaman nilai-nilai karakter di era digital harus ditanamkan terlebih dahulu kemampuan literasi digital anak, menumbuhkan kemampuan bertanggung jawab terhadap penggunaan teknologi, pembentukan kelompok dan komunitas literasi karakter secara digital, diskusi dan penyelesaian masalah-masalah secara digital. Berdasarkan kesimpulan di atas, disarankan guru dan orangtua secara efektif membimbing anak untuk memiliki karakter di era digital dengan cara menerapkan pola asuh dan teladan yang baik.

Kata Kunci: Analisis, Konsep, Kurikulum, Sekolah Menengah, Era Digital

A. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan konsep pendidikan yang berlangsung sepanjang hayat. Sebagaimana diketahui tujuan dari pendidikan adalah pembentukan karakter bagi peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan amanat tujuan pendidikan nasional yakni menanamkan nilai-nilai karakter dimulai dari religius, akhlak mulia, jujur, adil dan bertanggung jawab. Pemerintah dan praktisi pendidikan terus berupaya terus menanamkan pendidikan karakter dengan berbagai cara diantaranya penanaman karakter di sekolah melalui kegiatan integrasi pembelajaran, ekstrakurikuler, pengembangan diri. Selanjutnya juga dilaksanakan revolusi mental melalui program pendidikan dan pelatihan.

Banyak metode pengembangan pendidikan karakter yang telah dilakukan oleh pemerintah, namun kenyataan belum dinilai efektif untuk dapat mengembangkan karakter anak secara optimal. Salah satu faktor penyebabnya yakni pendidikan karakter yang dijalankan kurang diselaraskan dengan kemajuan teknologi informasi khususnya internet yang sudah menjadi gaya hidup masyarakat. Informasi di lapangan menunjukkan bahwa banyak fenomena degradasi nilai-nilai karakter yang disebabkan karena ketidakmampuan menangkal informasi di era digital.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di Kota Padang, Sumbar yang diamati pada awal Januari 2018 menunjukkan bahwa dominan tawuran yang terjadi dan melibatkan anak usia sekolah menengah yakni SMA dan SMK di wilayah Koto Tangah terjadi karena kasus yang sepele yakni saling ejek dan bulliying di media sosial. Menurut informasi pihak kepolisian kebanyakan para peserta tawuran juga berkomunikasi di media sosial. Fenomena tersebut tentu juga menjadi persoalan yang sama yang terjadi di daerah lainnya. Sejumlah kenakalan remaja terjadi juga akibat penggunaan internet yang tanpa kontrol. Sejumlah kejadian di penganiayaan, penyebaran berita hoax yang akhirnya banyak menyesatkan terjadi akibat nilai-nilai karakter belum membumi khususnya di era digital. Dalam era digital merupakan tantangan yang besar dalam dunia pendidikan. Para guru dan orangtua serta praktisi pendidikan harus mampu untuk membentengi dan membentuk peserta didik untuk mampu memfilter sejumlah informasi yang menyesatkan di dunia maya.

Pengembangan kurikulum di era digital pada hakekatnya merupakan proses yang kompleks bagaimana mengembangkan kemampuan literasi anak. Pengembangan kurikulum merupakan proses yang berkelanjutan dan bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar anak. Pengertian kurikulum yang cukup lama bertahan dan diterima banyak ahli adalah seperti yang dikemukakan oleh Zais (1976), yaitu kurikulum sebagai pengalaman belajar. Dalam konteks ini bahwa kurikulum merupakan semua cara yang ditempuh sekolah agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang diinginkan. Artinya kurikulum adalah semua pengalaman yang diperoleh peserta didik di bawah bimbingan guru. Hal senada juga diungkapkan Hilda Taba dalam

Lunenburg (2012) yang menyatakan bahwa kurikulum merupakan pengalaman belajar yang dilengkapi dengan konten yang terorganisir, jadi dalam hal ini penting artinya memilih konten yang disertai dengan pengalaman belajar yang relevan serta metode yang baik dalam menjalankannya tetap menjadi prioritas. Dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik sangat dibutuhkan kepiawaian guru dalam memilih aktivitas apa yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses pembelajarannya. Selanjutnya dalam pengembangan kurikulum khususnya di Sumatera Barat tentu tidak terlepas dari nilai-nilai budaya di daerah ini. Sumbar terkenal dengan daerah yang sarat dengan filosofinya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konsep pengembangan kurikulum pendidikan karakter di era digital bagi sekolah menengah di Sumbar.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah kualitatif deskriptif. Responden penelitian adalah guru, pemuka masyarakat dan tokoh masyarakat. Sampel diambil secara purposif. Data diolah dengan analisis kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman. Dimulai dari pengumpulan data, pemaparan data, pengolahan data, dan penarikan kesimpulan. Responden dalam penelitian ini adalah guru (2 orang), tokoh masyarakat (2 orang), tokoh adat dan agama (2 orang). Analisis data dilakukan secara kualitatif.

C. HASIL PENELITIAN

Pendidikan merupakan proses pengembangan aspek bathiniah seseorang yang terkait dengan perkembangan intelektual, moral dan spiritual anak. Pengembangan kurikulum pendidikan karakter di era digital bagi sekolah menengah di Sumbar. berdasarkan hasil wawancara dengan sejumlah responden dilakukan sebagai berikut:

1. Mengembangkan Kemampuan Literasi Digital Anak.

Mengembangkan kemampuan literasi digital anak usia sekolah menengah merupakan modal dasar untuk pengembangan nilai karakter di era digital. Hasil wawancara dengan gr1 menyatakan bahwa hal paling penting dalam mengembangkan karakter digital pada anak adalah mengembangkan kemampuan literasi digital anak. Dalam hal ini anak dapat dibelajarkan tentang mengenai berita-berita hoax, mengakses internet secara sehat. Menurut Gr1 menyatakan bahwa banyak siswa yang terjebak dengan berita hoax dan tidak benar sehingga terkadang anak mengikuti perilaku yang tidak benar di internet. Nu1 menjelaskan bahwa bahwa kecenderungan saat ini banyak terjadi penyimpangan perilaku yang disebabkan oleh informasi yang tidak benar di dunia maya.

Sehubungan dengan hal tersebut penting dikembangkan kemampuan literasi digital anak sehingga anak dapat membedakan informasi yang ada di dunia maya.

2. Menumbuhkan Kemampuan Bertanggung Jawab terhadap Penggunaan Teknologi.

Kemampuan bertanggung jawab merupakan salah satu nilai karakter yang perlu dikembangkan kepada peserta didik. Menurut Na menyatakan bahwa pada anak usia sekolah menengah sangat penting dikembangkan kemampuan bertanggung jawab anak khususnya terkait aktivitas yang dilakukannya. Dalam aktivitas di era teknologi informasi, jika tidak menerapkan kemampuan bertanggung jawab yang tinggi maka anak dapat dengan mudah menyebarkan informasi yang tidak bertanggung jawab di dunia maya. Gr2 menjelaskan bahwa kemampuan karakter bertanggung jawab dapat dibentuk dan dikembangkan dengan cara membiasakan akan untuk mengutip yang benar terhadap karya ilmiah yang dihasilkannya. Pada anak usia sekolah menengah sudah dapat dihasilkan data dan informasi untuk disebarkan di dunia maya. Jika tidak dibekali dengan karakter yang positif data yang disajikan tidak akan dapat dipertanggung jawabkan.

3. Membentuk Kelompok dan Komunitas Literasi Karakter secara Digital

Membentuk kelompok literasi digital dalam rangka membangun kerjasama antar siswa dan juga membentuk karakter positif siswa di era digital. Berdasarkan hasil wawancara dengan Na dinyatakan bahwa dalam era digital banyak informasi yang dapat digali oleh siswa dan untuk membentuk karakter yang positif dibutuhkan kelompok-kelompok atau komunitas yang dapat bekerjasama untuk memperkuat literasi digital anak. Menurut Ng kegiatan pembentukan kelompok literasi digital sudah dilakukan dengan kegiatan anak saling berbagi informasi digital sehingga dapat meningkatkan kerjasama dan ketelitiannya terkait informasi yang dihasilkan secara digital.

4. Menumbuhkan Kecakapan Diskusi dan Penyelesaian Masalah Secara Digital.

Dalam pengembangan nilai karakter yang penting dilakukan pembentukan sikap dan afektif pada peserta didik. Dalam pembentukan sikap pada peserta didik tersebut dibagi menjadi beberapa tahapan. Hal tersebut seperti diungkapkan sebagai berikut *Krathwohl's affective domain taxonomy is perhaps the best known of any of the affective taxonomies. "The taxonomy is ordered according to the principle of internalization. Internalization refers to the process whereby a person's affect toward an object passes from a general awareness level to a point where the affect is 'internalized' and consistently guides or controls the person's behavior (Seels & Glasgow, 1990, p. 28).*

Jadi seperti dikemukakan di atas, bahwa dalam taksonomi afektif ini internalisasi yang mengacu kepada proses mempengaruhi terhadap objek yang dimulai dari tingkat kesadaran umum sampai kepada titik internalisasi yang konsisten mempengaruhi perilaku seseorang. Proses

terbentuknya sebuah domain afektif atau sikap tersebut, dimulai dari tahapan menerima, merespon, menilai, mengorganisasinya hingga terbentuk menjadi sebuah karakter. Dalam literasi digital banyak konten yang dapat mempengaruhi perilaku siswa sekolah menengah. Informasi yang tidak benar banyak yang membuat siswa memiliki karakter buruk. Sehubungannya dengan hal tersebut diperlukan untuk merancang lingkungan yang positif untuk pembentukan karakter.

Dalam pembentukan sikap atau perilaku seseorang tidak hanya tergantung dari niat, namun juga didukung oleh kondisi lingkungan. Miller menjelaskan: *"Indeed, depending on the individual and the situation, these factors might be very different effects on behavioral intention; thus a weight is associated with each of these factors in the predictive formula of the theory. For example, you might be the kind of person who cares little for what others think. If this is the case, the subjective norms would carry little weight in predicting your behavior"* (Miller, 2005, p. 127). Menurut Miller sikap, norma atau perilaku seseorang tergantung pada individu dan situasi, faktor-faktor ini mungkin efek yang sangat berbeda pada niat perilaku, sehingga berat dikaitkan dengan masing-masing faktor dalam rumus prediksi teori. Pada bagian ini sikap mampu menyelesaikan masalah yang ditimbulkan akibat tidak memiliki filter di era digital perlu ditumbuhkan. Diskusi dapat dilaksanakan dengan cara online melalui media internet. Guru dapat memfasilitasi siswa secara online untuk bisa berdiskusi dan menyelesaikan masalah secara online.

Dalam pengembangan kurikulum berbasis nilai karakter di era digital di Sumbar perlu memasukkan konten lokal, karena pada dasarnya konten lokal Minangkabau yakni ada basandi syarak dan syarak basandi kitabullah. (adat berdasarkan syarak, dan syarak berdasarkan kitab Allah). Banyak nilai-nilai karakter yang berbasis budaya Minangkabau seperti tanggung jawab, kerjasama dan ketelitian. Hal ini dapat dikembangkan menurut Na melalui kegiatan diskusi dan menelaah literatur secara online dan melibatkan seluruh komponen siswa. Secara konsep pengembangan kurikulumnya siswa dapat dilibatkan untuk memberikan penyelesaian masalah secara online dalam era digital.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diperoleh informasi bahwa dari hasil analisis konsep pengembangan kurikulum pendidikan karakter di era digital yakni dimulai dari pengembangan kemampuan literasi anak, menumbuhkan sikap bertanggung jawab, membentuk komunitas digital dan juga membentuk kelompok-kelompok penyelesaian masalah dan kecakapan diskusi secara digital.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas maka disimpulkan dalam analisis konsep pengembangan kurikulum pendidikan karakter di era digital yakni dimulai dari 1) pengembangan kemampuan literasi anak dan memilih informasi, 2) menumbuhkan sikap bertanggung jawab terhadap penggunaan teknologi dan memilih informasi yang disebarkan atau dipilih, 3) Membentuk Kelompok dan Komunitas Literasi Karakter secara Digital, 4) Menumbuhkan Kecakapan Diskusi dan Penyelesaian Masalah Secara Digital

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan terhadap analisis konsep pengembangan kurikulum yang dilakukan, maka disarankan pakar kurikulum secara khusus mengembangkan konsep kurikulum pendidikan karakter sekolah menengah di era digital dan mengaitkannya dengan nilai-nilai lokal Minangkabau.

E. DAFTAR PUSTAKA

Boyer, E.L. 1995. *Character in the Basic School, Making a Commitment to Character*.

Elkind, David H. dan Sweet, Freddy. *How to Do Character Education*. Artikel yang diterbitkan pada bulan September/Oktober 2004.

Miller, K. 2005. *Communications theories: perspectives, processes, and contexts*. New York: McGraw-Hill.

Williams, M., & Schnaps, E. (Eds.) 1999. *Character Education: The foundation for teacher Education*. Washington, DC: Character Education Partnership.

Guru dan Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK)

Welly Ardiansyah¹⁾, Murwani Ujihanti²⁾, Nurul Aryanti³⁾

¹⁾ Dosen Politeknik Negeri Sriwijaya

²⁾ Dosen Politeknik Negeri Sriwijaya

³⁾ Dosen Politeknik Negeri Sriwijaya

ABSTRAK

Era modernisasi saat ini telah membawa bangsa Indonesia mengalami kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan adanya informasi dan komunikasi yang menyebar secara cepat dalam setiap lini kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Sosok guru yang dibutuhkan dalam era sekarang adalah yang mampu mengikuti perkembangan zaman, dapat memainkan berbagai peran sebagai pembawa perubahan, konsultan pembelajaran; yang memiliki rasa kemanusiaan dan moral yang tinggi, dan sensitivitas sosial, serta berpikiran rasional dan jujur, sehingga mampu bekerja dengan baik dalam lingkungan pendidikan yang dinamis. Seiring dengan perkembangan TIK, dunia pendidikan juga diharuskan mampu untuk beradaptasi, memilah, dan memanfaatkan perkembangan informasi dan komunikasi sehingga dapat berkontribusi positif terhadap peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran sesungguhnya memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan dapat membawa kebermaknaan dan kemanfaatan bagi pembelajar. Kesimpulan dalam tulisan ini adalah penguasaan TIK merupakan indikator kompetensi dari seorang guru. Pemilihan dan penggunaan media TIK haruslah berkorelasi dengan pembelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Teknologi informasi dan komunikasi, kompetensi guru

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dari waktu ke waktu semakin banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang dan aspek kehidupan. Bahkan tidak dipungkiri dewasa ini hampir setiap segi kehidupan kita telah terkait dengan teknologi. Hal ini dilakukan untuk memberikan kemudahan dan menciptakan efisiensi manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya. Salah satu contoh bidang yang banyak memperoleh manfaat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut adalah bidang pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan cukup banyak dirasakan manfaatnya baik untuk kepentingan belajar mengajar.

Pemanfaatan TIK yang telah merambah dalam bidang pendidikan dapat mengoptimalkan ketrampilannya, sehingga dapat diaplikasikan pada mata pelajaran lain. Lintas kurikulum ini untuk menyiasati perkembangan kehidupan masyarakat ke arah globalisasi, yang melihat TIK sebagai sesuatu yang penting. Jadi murid wajib dibekali dengan ketrampilan tersebut sehingga materi ajar apapun akan dapat lebih mudah dipahami siswa, ketika guru menjelaskan materi pelajaran.

Dalam rangka mensinergikan proses modernisasi dan mutu pendidikan, maka perlu adanya perubahan paradigma yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Kini guru harus mampu menguasai dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran baik *indoor* maupun *outdoor*. Hal ini bertujuan untuk menstimulasi perkembangan secara fisik dan psikis di era modern ini melalui bantuan teknologi. Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu anak usia dini dalam mengeksplorasi potensi, minat, dan bakat secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, anak usia dini juga diharapkan memiliki *life skill* secara sederhana dari aplikasi teknologi tersebut.

Sesungguhnya, pembelajaran dengan menggunakan teknologi memberi kesempatan dan peluang bagi guru untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutama kompetensi pedagogik dan profesional. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diasumsikan dan diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas yang disebabkan oleh kurang optimalnya peran guru dalam memanfaatkan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan terutama pendidikan anak usia dini. Salah satu hal yang bisa dimanfaatkan oleh dunia pendidikan terutama guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu dengan cara memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan siswa secara optimal.

Pemanfaatan TIK ini diharapkan menjadi salah satu alternatif dalam menjawab tantangan pembelajaran pada masa kekinian dengan tetap mengedepankan prinsip-prinsip pembelajaran yang sesuai dengan usia siswa dengan memperhatikan karakteristik dan perkembangannya. Optimalisasi pemanfaatan TIK ini menjadi sarana dalam meningkatkan stimulasi perkembangan siswa secara optimal. Oleh karena itu, melalui penggunaan TIK ini diharapkan siswa dapat memahami dan mengerti penggunaan teknologi secara tepat guna untuk dapat membantu dalam pembelajaran di sekolah. pemanfaatan TIK ini dengan cara mengoperasikan pengguna media audio visual, media player, komputer, dan internet. Hal tersebut diasumsikan dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan bagi siswa dengan tuntunan dan panduan dari guru.

B. PEMBAHASAN

1. Pengertian Kompetensi Guru

Menurut Mulyasa (2009), kompetensi adalah perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Menurut Muhaimin, kompetensi adalah seperangkat tindakan intelegen penuh tanggung jawab yang harus dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu melaksanakan tugas-tugas dalam bidang pekerjaan tertentu. Sifat intelegen harus ditunjukkan sebagai kemahiran, ketetapan, dan keberhasilan bertindak. Sifat tanggung jawab harus ditunjukkan sebagai kebenaran tindakan baik dipandang dari sudut ilmu pengetahuan, teknologi maupun etika. Dalam Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru, dijelaskan bahwa:

“kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian kompetensi guru adalah pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dalam diri guru, sehingga ia dapat melakukan perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya. Menurut Mulyasa (2009), pada hakekatnya standar kompetensi guru adalah untuk mendapatkan guru yang baik dan profesional, yang memiliki kompetensi untuk melaksanakan fungsi dan tujuan sekolah khususnya, serta tujuan pendidikan pada umumnya, sesuai kebutuhan masyarakat dan tuntutan jaman. Berdasarkan penjelasan di atas guru dituntut untuk profesional dalam menjalankan perannya sebagai pengajar dimana guru harus bisa menyesuaikan apa yang dibutuhkan masyarakat dan jaman dalam hal ini yaitu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang.

2. Standar Kompetensi Guru

Menurut Charles dalam Mulyasa (2009), mengemukakan bahwa: *competency as rational performance which satisfactorily meets the objective for a desired condition* (kompetensi merupakan perilaku yang rasional untuk mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan). Dalam Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru ada beberapa kompetensi yang harus dikuasai guru, antara lain:

a. Kompetensi Pedagogik

Merupakan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik yang sekurang-kurangnya meliputi pemahaman wawasan atau landasan kependidikan, pemahaman terhadap peserta didik, pengembangan kurikulum atau silabus, perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, pemanfaatan teknologi pembelajaran, evaluasi hasil belajar, serta pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

b. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian yang harus dimiliki guru sekurang-kurangnya mencakup kepribadian yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, arif dan bijaksana, demokratis, mantap, berwibawa, stabil, dewasa, jujur, sportif, menjadi teladan bagi peserta didik dan masyarakat, secara obyektif mengevaluasi kinerja sendiri, dan mengembangkan diri secara mandiri dan berkelanjutan.

c. Kompetensi Sosial

Merupakan kemampuan guru sebagai bagian dari masyarakat yang sekurang-kurangnya meliputi kompetensi untuk berkomunikasi lisan, tulis, dan isyarat secara santun, menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional, bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, pimpinan satuan pendidikan, orang tua atau wali peserta didik, bergaul secara santun dengan

masyarakat sekitar dengan mengindahkan norma serta sistem nilai yang berlaku, dan menerapkan prinsip persaudaraan sejati dan semangat kebersamaan.

d. Kompetensi Profesional

Merupakan kemampuan guru dalam menguasai pengetahuan bidang ilmu pengetahuan, teknologi, atau seni dan budaya yang diampunya yang sekurang-kurangnya meliputi penguasaan: (1) materi pelajaran secara luas dan mendalam sesuai dengan standar isi program satuan pendidikan, mata pelajaran, dan kelompok mata pelajaran yang akan diampu, dan (2) konsep dan metode disiplin keilmuan, teknologi, atau seni yang relevan, yang secara konseptual menaungi atau koheren dengan program satuan pendidikan, mata pelajaran, dan kelompok mata pelajaran yang akan diampu.

Pemanfaatan teknologi pembelajaran yang dimaksud dalam kompetensi pedagogik salah satunya memanfaatkan teknologi dalam melakukan pembelajaran yang *bertujuan* untuk memudahkan atau mengefektifkan pembelajaran. Dalam hal ini guru dituntut untuk memiliki kompetensi memanfaatkan dan mempersiapkan materi pelajaran yang akan diajarkan dalam suatu sistem atau program dalam sebuah media pembelajaran yang berbasis TIK.

3. Jenis-jenis Media dan Fungsi Media TIK

Kemajuan yang dicapai oleh manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi membuat ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri berkembang dengan pesat. Pola hidup manusia dengan kemajuan ilmu dan teknologi mempunyai hubungan yang erat, pendidikan mungkin wadah yang paling menonjol dalam rangka kemajuan itu. Dalam rangka kegiatan pendidikan, ada beberapa media TIK yang dapat digunakan dalam pembelajaran, mulai dari yang paling sederhana sampai yang paling canggih (Danim, 2010).

Jenis media digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan-pesan pembelajaran sangat banyak jumlahnya yang masing-masing kemudian dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut. Berbagai macam peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Maka dari itulah guru-guru mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah laku siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, mulai dipakai berbagai format media salah satunya menggunakan media TIK. Dan dari pengalaman mereka, guru mulai belajar melalui media visual, sebahagian melalui media audio, sebagian lagi senang melalui media audio visual, komputer dan sebagainya, media-media ini merupakan alat teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran (Uno dan Lamatenggo, 2010).

Berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam proses komunikasi pembelajaran menurut Kartasurya seperti dikutip oleh Uno dan Lamatenggo, (2010) digolongkan menjadi (1) media visual meliputi gambar/tato, sketsa, diagram, charts, grafik, kartun, poster, peta dan globe,

(2) media dengar meliputi radio, magnetic, tape recorder, magnetic sheet recorder, laboratorium bahasa, (3) *projected still* media meliputi slide, film strip, over head projector, micro film, micro projector, dan 4) *projected motion* media, meliputi, film, televisi, closed circuit television (CCTV), video tape recorder, komputer.

Sedangkan menurut Dradjad yang dikutip oleh Ramayulis (2004), alat atau jenis-jenis media dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian; alat pendidikan yang bersifat benda, dan alat pendidikan yang bukan bersifat benda. Alat pendidikan yang bersifat benda dapat berupa media tulis, benda-benda alam, gambar-gambar yang dirancang seperti grafik, gambar-gambar yang di proyeksikan, seperti video transparan, dan audio recorder (alat untuk mendengar), seperti kaset, tape radio.

Sedangkan alat media yang bukan bersifat benda dapat berwujud seperti keteladanan, perintah atau larangan, dan ganjaran dan hukuman. Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang bisa digunakan oleh guru. Beberapa media yang paling akrab hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku). Selain itu banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain, seperti gambar, model, dan *over head projector (OHP)* dan objek-objek nyata. Sedangkan media TIK yang telah diketahui seperti televisi, radio, computer dan internet, program pembelajaran komputer dan internet masih jarang digunakan guru meskipun sebenarnya media TIK tersebut sudah tidak asing lagi bagi sebagian guru.

4. Fungsi Media TIK

Berbicara mengenai fungsi media memang tidak dapat di pisahkan lagi dengan proses pembelajaran itu sendiri karena dalam proses pembelajaran tersebut memerlukan guru, siswa, serta bahan yang akan dikumpulkan kepada siswa, dalam rangka penyampaian bahan-bahan tersebut seorang guru memerlukan alat dan teknik yang cocok, dengan alat tersebut dapat disalurkan berbagai informasi dan membantu mengatasi hal-hal yang dapat mengganggu proses belajar mengajar. Diantara hambatan yang dialami guru dalam mengajar adalah kurangnya perhatian siswa terhadap pelajarannya yang sedang disajikan dalam mengajar, karena media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang anak didik agar tertuju perhatiannya pada pelajaran yang disajikan guru. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan berorientasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik.

Media pendidikan dapat membuat pelajaran menarik dan juga dapat mengurangi kesulitan dalam memahami keterampilan materi pembelajaran. Ada enam fungsi media dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai (1998), di antaranya: (1) sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, (2) media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru, (3) dalam pemakaian media harus melihat tujuan dan bahan pelajaran, (4) media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik, (5) diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa

dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru, dan (6) penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Fungsi dan pengaruh TIK sangatlah penting. Dengan adanya TIK maka proses pembelajaran di sekolah dapat lebih mudah terutama dalam mencari informasi, manipulasi, pengelolaan dan transfer ilmu atau pemindahan informasi, sehingga pengintegrasian TIK dalam proses pembelajaran menjadi peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa, mengembangkan keterampilan dalam bidang TIK untuk kelancaran proses belajar, meningkatkan profesional guru dalam penggunaan media TIK, dan mengubah sekolah menjadi institusi pembelajaran kreatif dan dinamis sehingga siswa termotivasi.

5. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

Sebuah media yang efektif, efisien, serta menyenangkan tentu menjadi kebutuhan untuk sebuah pembelajaran. Untuk mendapatkan media tersebut perlu diperhatikan beberapa prinsip saat memilih media. Ada beberapa pendapat yang berhubungan dengan pemilihan media. Sudjana dan Rivai (2001) menyatakan ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan oleh setiap guru saat memilih media pembelajaran.

- a. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran yang dipilih harus berdasarkan tujuan-tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Jadi, perlu memperhatikan ranah pembelajaran yang ingin dituju.
- b. Keselarasan dengan isi bahan pembelajaran, artinya menyesuaikan media pembelajaran yang dipilih dengan jenis materi yang sedang dibelajarkan, seperti: konsep, fakta, prinsip, prosedur, dan generalisasi.
- c. Kemudahan untuk memperoleh media, artinya media yang dipergunakan dapat dibuat, mudah ditemukan, tidak mahal, dan praktis digunakan oleh guru
- d. Keterampilan guru untuk menggunakannya, artinya apa pun jenis media yang ditetapkan, diusahakan dapat digunakan dan disajikan oleh guru. Media apa pun yang sudah disediakan oleh lembaga, seperti OHP, komputer, LCD, dan sebagainya tidak akan ada manfaatnya apabila guru tidak dapat menggunakannya.
- e. Ketersediaan waktu pembelajaran, artinya media yang dipilih nantinya memungkinkan untuk digunakan karena memiliki keselarasan dengan alokasi waktu yang tersedia. Dengan demikian, dapat bermanfaat bagi siswa.
- f. Kesesuaian dengan taraf berpikir siswa, artinya media yang dipilih hendaknya memiliki keselarasan dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya lebih dapat dipahami oleh siswa.

Senada dengan penjelasan di atas, Erickson (dalam Madjid, 2008) menyarankan agar pemilihan media pembelajaran memperhatikan komponen-komponen berikut.

- a. *Instructional Goals*, yaitu tujuan pembelajaran yang dicapai. Untuk memilih media pembelajaran harus mengaitkan dengan kurikulum yang sekarang digunakan.

- b. *Instructional content*, yaitu materi pembelajaran.
Untuk memilih media pembelajaran harus menyelaraskan dengan materi pembelajaran, baik tingkat kedalaman dan keluasan yang harus dicapai.
- c. *Learner Characteristic*, yaitu karakteristik siswa.
Untuk memilih media pembelajaran harus mengaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan dengan dikaitkan dengan karakteristik siswa, baik secara kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri, dan kebiasaan lain) dari siswa terhadap media yang akan digunakan.
- d. *Media selection*, yaitu pemilihan media.
Pemilihan media dapat dilakukan dengan cara membandingkan sejumlah media yang kemudian diputuskan.

Vernon (1980) menyatakan bahwa dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat menggunakan rumus dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari; *Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, dan Novelty*.

- a. *Access*
Kemudahan akses' menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh siswa? Misalnya, ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu "Adakah saluran untuk koneksi ke internet?" Akses juga menyangkut aspek kebijakan sekolah untuk mengizinkan untuk menggunakannya. Komputer yang terhubung ke internet jangan hanya digunakan untuk kepala sekolah, tapi juga guru, dan yang lebih penting untuk siswa. Siswa harus memperoleh akses. Dalam hal ini media harus merupakan bagian dalam interaksi dan aktivitas siswa, bukan hanya guru yang menggunakan media tersebut.
- b. *Cost*
Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat dipilih. Pada umumnya media canggih biasanya cenderung mahal. Namun, mahalnya biaya itu harus dihitung dengan aspek manfaatnya. Media yang efektif tidak selalu mahal, jika guru kreatif dan menguasai materi pelajaran dapat memanfaatkan objek-objek untuk dijadikan sebagai media dengan biaya yang murah namun efektif.
- c. *Technology*
Bila guru tertarik kepada satu media tertentu, perlu diperhatikan ketersediaan teknologi dan kemudahan penggunaan. Misalnya, bila guru ingin menggunakan media audio visual di kelas. Perlu dipertimbangkan listrik dan voltasenya.
- d. *Interactivity*
Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang dikembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Jadikan media itu sebagai alas bantu siswa dalam beraktivitas baik secara fisik, intelektual, maupun mental.

e. *Organization*

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya, dukungan dari pimpinan sekolah atau yayasan berikut cara pengorganisasiannya.

f. *Novelty*

Kebaruan dari media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

Selain masalah ketertarikan siswa terhadap media, keterwakilan pesan yang disampaikan guru juga hendaknya dipertimbangkan dalam pemilihan media. Setidaknya ada tiga fungsi yang bergerak bersama dalam keberadaan media. Pertama, fungsi stimulasi yang menimbulkan ketertarikan untuk mempelajari dan mengetahui lebih lanjut segala hal yang ada pada media. Kedua, fungsi mediasi yang merupakan perantara antara guru dan siswa. Dalam hal ini, media menjembatani komunikasi antara guru dan siswa. Ketiga, fungsi informasi yang menampilkan penjelasan yang ingin disampaikan guru. Dengan keberadaan media, siswa dapat menangkap keterangan atau penjelasan yang dibutuhkannya atau yang ingin disampaikan oleh guru.

Fungsi stimulasi yang melekat pada media dapat dimanfaatkan guru untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Kondisi ini dapat terjadi jika media yang ditampilkan oleh guru adalah sesuatu yang baru dan belum pernah diketahui oleh siswa baik tampilan fisik maupun yang non-fisik. Selain itu, isi pesan pada media tersebut hendaknya juga merupakan suatu hal yang baru dan atraktif, misalnya dari segi warna maupun desainnya. Semakin atraktif bentuk dan isi media, semakin besar pula keinginan siswa untuk lebih jauh mengetahui apa yang ingin disampaikan guru atau bahkan timbul keinginan untuk berinteraksi dengan media tersebut.

C. KESIMPULAN

Sebagai kesimpulannya, dapat dikatakan bahwa TIK memainkan peranan yang sangat penting dalam membantu proses pengajaran dan pembelajaran dalam sistem pendidikan. Terintegrasinya TIK dalam sistem pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami setiap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga dapat memunculkan minat siswa untuk berperan lebih aktif dalam pembelajaran. Untuk mencapai hal tersebut tidaklah semudah membalikkan telapak tangan. Penguasaan tentang teori-teori pembelajaran dan cara mengaplikasikannya perlu dikuasai terlebih dahulu. Ditambah lagi dengan pentingnya keterlibatan ahli-ahli psikologi pembelajaran, dan ahli-ahli teknologi untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran dan pengajaran. Dengan kata lain, para pendidik, ahli-ahli psikologi serta teknologi harus saling bahu-membahu dalam proses tersebut sehingga pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Danim, Sudarwan. (2010). *Media komunikasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Madjid, Abdul. (2008). *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: PT Remaja
- Mulyasa, E. (2009). *Standar kompetensi guru dan sertifikasi guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ramayulis. (2004). *Ilmu pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Sudjana, Nana dan Rival, Ahmad . (1998). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar.
- Sudjana, Nana dan Rival, Ahmad. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Uno, Hamzah B. dan Lamatenggo, Nina. (2010). *Teknologi komunikasi dan informasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vernon, Gerlach, S. (1980). *Teaching and media*. New Jersey: Prentice-Hall., Inc.

PENGEMBANGAN KURIKULUM MATEMATIKA PADA ERA DIGITAL DI INDONESIA

Yogi Anggraena

1. Pengembangan Kurikulum, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No. 229, Bandung 40154, Indonesia
2. Pusurbuk, Balitbang, Kemdikbud, Jl. Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat

ABSTRAK

Pendidikan matematika berkembang seiring dengan perkembangan teori belajar, teknologi, dan tuntutan dalam kehidupan serta penggunaan matematika di era digital seperti sekarang ini, hampir di setiap sektor kehidupan kita dituntut untuk menggunakan keterampilan intelegen dalam menginterpretasi dan menyelesaikan suatu masalah. Selain perubahan kebutuhan dan penggunaan matematika dalam kehidupan, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan juga mempengaruhi perubahan dalam pendidikan matematika. Perubahan yang lebih mendasar disebabkan karena pergeseran dalam pemahaman bagaimana siswa belajar matematika. Menurut Tyler ada empat (4) hal yang dianggap penting dalam pengembangan kurikulum. Pertama, berhubungan dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai, kedua, berhubungan dengan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan, ketiga, pengorganisasian pengalaman belajar, dan keempat berhubungan dengan evaluasi. Di dalam kerangka pengembangan kurikulum 2013, dari 8 standar nasional pendidikan seperti yang tertuang di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, ada standar yang mengalami perubahan yang signifikan, yakni Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Standar Proses, Standar Isi, dan Standar Penilaian. Standar Kompetensi Lulusan berkaitan dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Standar Isi berhubungan dengan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan. Standar Proses berhubungan dengan pengorganisasian pengalaman belajar Standar Penilaian Pendidikan berhubungan dengan evaluasi. Teknologi merupakan peralatan yang esensial untuk pembelajaran matematika di era ini. Salah satu faktor penting untuk pembelajaran matematika adalah pengetahuan dan pemahaman guru terhadap penggunaan teknologi untuk meningkatkan pemahaman matematika, baik bagi guru sendiri maupun bagi para siswanya.

Kata Kunci: *Matematika, Teknologi, Digital, Penyelesaian Masalah*

PENDAHULUAN

Di dalam Undang-undang (UU) No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan standar nasional pendidikan digunakan sebagai acuan pengembangan kurikulum yang diharapkan dapat mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa di masa depan, yang diyakini akan menjadi faktor determinan bagi tumbuh

kembangnya bangsa dan negara Indonesia sepanjang zaman. Kurikulum sebagaimana yang ditegaskan dalam Pasal 1 Ayat (19) Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pengembangan kurikulum bersifat sistemik, fleksibel, dan kontekstual. Dalam arti bahwa: (1) kurikulum sebagai salah satu komponen pendidikan akan saling tergantung dan saling mempengaruhi terhadap komponen yang lainnya; (2) kurikulum sebagai salah satu komponen pendidikan dapat berubah atau dirubah secara mudah sesuai dengan kondisi dan kebutuhan; dan (3) kurikulum sebagai salah satu komponen pendidikan harus dapat menjadi instrumen penghubung antara konsep dan kenyataan. Kurikulum sebagai salah satu komponen pendidikan memiliki keterkaitan yang signifikan dengan upaya peningkatan mutu pendidikan yang terdiri atas indikator input, proses, dan *outcomes*. Rangkaian logis hubungan antara kurikulum dan pencapaian mutu pendidikan adalah: (1) adanya input yang memiliki kesiapan mental untuk mempelajari berbagai kompetensi yang terdapat dalam kurikulum; (2) adanya proses pembelajaran yang didukung dengan kurikulum, guru, buku pelajaran, dan peran orang tua; dan (3) adanya *outcomes* yang berkualitas dan memenuhi standar sebagai produk dari rangkaian proses sebelumnya. Pengembangan kurikulum pada hakikatnya adalah proses penyusunan rencana tentang isi dan bahan pelajaran yang harus dipelajari beserta cara mempelajarinya. Pengembangan kurikulum adalah proses atau kegiatan yang disengaja dan dipikirkan untuk menghasilkan sebuah kurikulum sebagai pedoman dalam proses dan penyelenggaraan pembelajaran oleh guru di sekolah. Suatu proses pengembangan kurikulum (*curriculum development*) dimulai dari analisis kebutuhan untuk menentukan manusia dengan kualitas hidup apa yang harus dihasilkan kurikulum untuk dimiliki generasi bangsa. Mengingat pentingnya peranan kurikulum di dalam pendidikan dan dalam perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum harus menggunakan landasan yang kokoh dan kuat. Pengembangan kurikulum (*curriculum development*) selalu terkait dengan pengembangan ide, desain, implementasi (*curriculum implementation*) dan evaluasi kurikulum. Pengembangan ide dan desain kurikulum dilakukan dalam kegiatan yang dinamakan konstruksi kurikulum (*curriculum construction*) atau pengembangan dokumen kurikulum (*curriculum document construction*). Suatu proses pengembangan kurikulum (*curriculum development*) dimulai dari analisis kebutuhan untuk menentukan manusia dengan kualitas hidup apa yang harus dihasilkan kurikulum untuk dimiliki generasi bangsa.

Matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan juga mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin untuk meningkatkan dan mengembangkan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan, diperlukan penguasaan dan pemahaman atas matematika yang kuat sejak dini. NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*, 2000) telah menyatakan pentingnya matematika dengan pernyataan berikut: “*In this changing world, those who understand and can do mathematics will have significantly enhanced*

opportunities and options for shaping their futures. Mathematical competence opens doors to productive futures. A lack of mathematical competence keeps those doors closed.” Dalam dunia yang terus berubah ini, siapa saja yang memahami dan terampil dalam matematika akan secara signifikan meningkatkan kesempatan dan pilihan untuk membentuk masa depannya. Kompetensi matematis membuka pintu masa depan yang produktif. Ketiadaan kompetensi matematis membiarkan pintu-pintu tersebut tetap tertutup. Bagi seorang peserta didik keberhasilan mempelajari matematika akan membuka pintu karir yang cemerlang. Bagi para warga negara, penguasaan matematika akan menunjang pengambilan keputusan yang tepat. Bagi suatu negara, kompetensi matematis akan menyiapkan warganya untuk bersaing dan berkompetisi di bidang ekonomi dan teknologi.

Peter Hilton, dalam kata pengantarnya untuk buku *Mathematics: “From the Birth of Numbers”* menyatakan bahwa matematika lahir dan berkembang karena adanya keinginan manusia untuk “mensistematisasikan pengalaman hidupnya, menatanya dan membuatnya mudah dimengerti, supaya dapat meramalkan dan – bila memungkinkan – mengendalikan peristiwa yang akan terjadi pada masa depan.” Bila naluri ilmuwan adalah merekayasa alam dan naluri scientists adalah memahami alam dan mencari tahu apa yang sesungguhnya terjadi, maka naluri matematikawan adalah menstrukturkan proses pemahaman tersebut dengan mencari kesamaan pola di antara berbagai fenomena (Stewart dalam Hendra, 2007). Matematika berkembang seiring perkembangan peradaban manusia, begitu pentingnya matematika dalam kehidupan, sehingga pembelajaran matematika akan terus berkembang seiring perkembangan dan kebutuhan masyarakat. Pendidikan matematika berkembang seiring dengan perkembangan teori belajar, teknologi, dan tuntutan dalam kehidupan serta penggunaan matematika di era global seperti sekarang ini, hampir di setiap sektor kehidupan kita dituntut untuk menggunakan keterampilan intelegen dalam menginterpretasi dan menyelesaikan suatu masalah. Selain perubahan kebutuhan dan penggunaan matematika dalam kehidupan, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang memasuki era digital juga mempengaruhi perubahan dalam pendidikan matematika. Oleh karena itu kita perlu mengembangkan kurikulum matematika di Indonesia yang sesuai pada era digital pada abad 21 ini agar pembelajaran matematika menjadikan siswa menjadi generasi yang bermutu.

PEMBAHASAN

Kurikulum matematika saat ini pada dasarnya (dibanyak negara) selaras dengan dengan harapan yang diuraikan dalam kurikulum Amerika Serikat (United States of America (National Council of Teachers of Mathematics Standards), yaitu suatu organisasi profesi pendidikan matematika di Amerika Serikat yang sangat berpengaruh, yang sejak tahun 1980an telah menyerukan diadakannya perombakan secara menyeluruh terhadap praktek pembelajaran matematika di banyak negara, termasuk di Amerika Serikat sendiri, yang antara lain mendorong agar praktek pembelajaran matematika beralih dari pembelajaran yang bersifat *teacher-centered* ke pembelajaran yang bersifat *student-centered*, dan mengubah para siswa yang sebelumnya merupakan pembelajar yang pasif (*passive learners*) menjadi siswa merupakan pembelajar yang aktif (*active learners*) (NCTM, 1989, 2000). Dalam pembelajaran matematika, seperti dikemukakan dalam NCTM (1989, 2000) diharapkan para siswa akan meningkat kemampuannya dalam hal penalaran (*reasoning*), pemecahan masalah (*problem solving*), komunikasi matematis

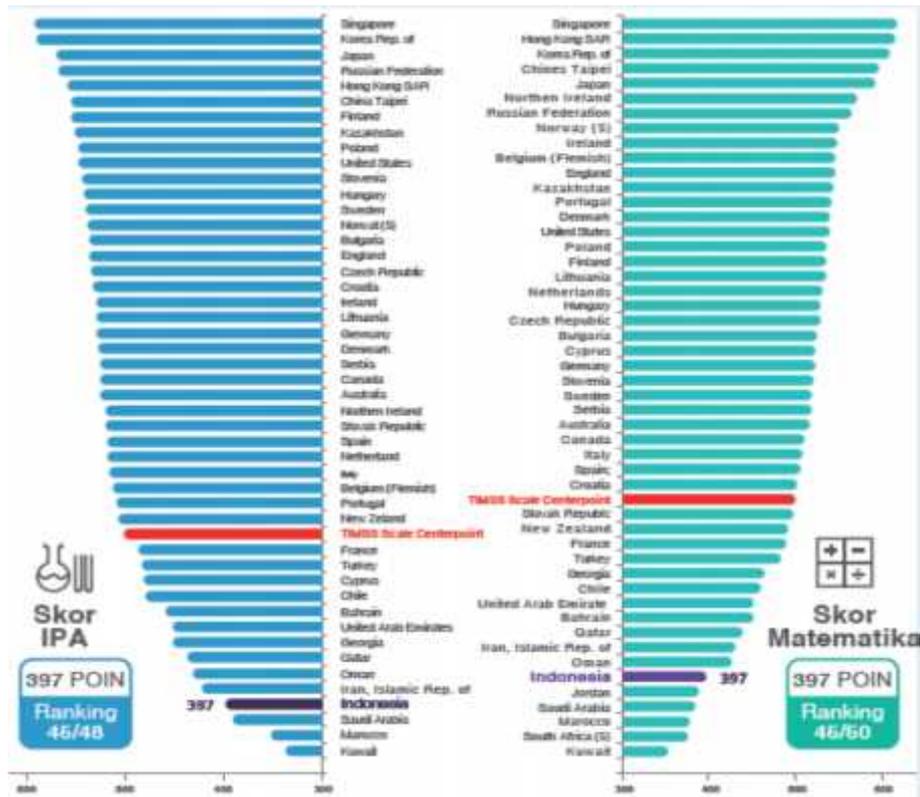
(*mathematical communication*), koneksi-koneksi matematis (*mathematical connections*), dan dalam hal menggunakan representasi matematis (*mathematical representation*). Menurut Brownell (dalam Reys, Suydam, Lindquist, & Smith, 1998), matematika dapat dipandang sebagai suatu sistem yang terdiri atas ide, prinsip, dan proses sehingga keterkaitan antar aspek-aspek tersebut harus dibangun dengan penekanan bukan pada memori atau hapalan melainkan pada aspek penalaran atau intelegensi anak. Untuk terbentuknya kemampuan koneksi matematik tersebut, dalam *NCTM Standards* (2000) dijelaskan bahwa pembelajaran matematika harus diarahkan pada pengembangan kemampuan berikut: (1) memperhatikan serta menggunakan koneksi matematik antar berbagai ide matematik, (2) memahami bagaimana ide-ide matematik saling terkait satu dengan lainnya sehingga terbangun pemahaman menyeluruh, dan (3) memperhatikan serta menggunakan matematika dalam konteks di luar matematika (Didi Suryadi, 2011).

Studi Trend in International Mathematics and Science Study (TIMSS) dan Program for International Student Assessment (PISA) telah menjadi standar baru bagi pembelajaran matematika. Salah satu tujuan studi dari TIMSS dan PISA yaitu mengetahui kemampuan siswa dalam penalaran, mengidentifikasi, dan memahami, serta menggunakan dasar-dasar matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Atau dengan kata lain, siswa harus memiliki literasi matematika. Konsep tentang literasi matematika dimaksudkan kemampuan individu untuk memformulasikan, menggunakan, dan menginterpretasikan matematika dalam berbagai konteks. Hal ini termasuk penalaran matematis dan menggunakan konsep-konsep matematika, prosedur, fakta, dan peralatan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan memprediksi fenomena atau peristiwa (OECD, 2013).

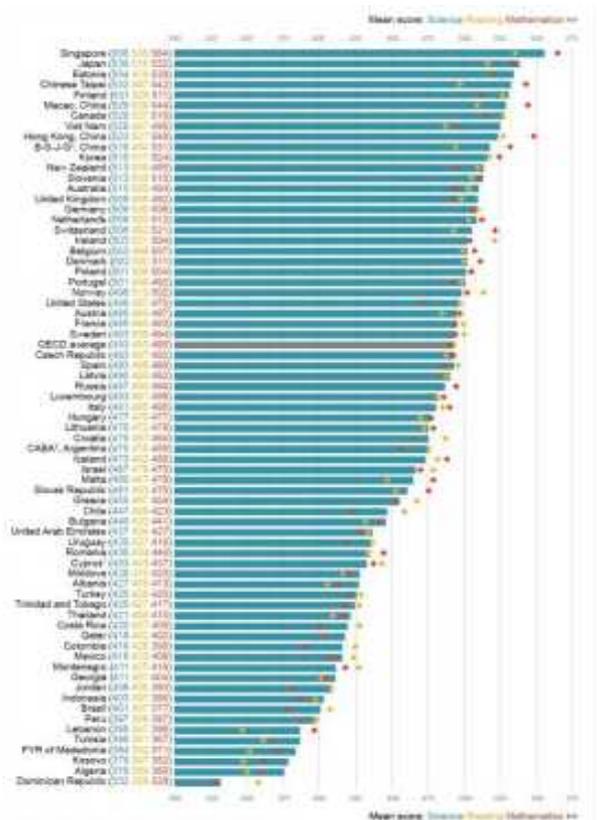
Survei TIMSS yang dilakukan oleh The International Association for the Evaluation and Educational Achievement (IAE) berkedudukan di Amsterdam, mengambil fokus pada domain isi matematika dan kognitif siswa. Domain isi meliputi Bilangan, Aljabar, Geometri, Data dan Peluang, sedangkan domain kognitif meliputi pengetahuan, penerapan, dan penalaran. Survei dilakukan setiap 4 (empat) tahun yang diadakan mulai tahun 1999, khusus untuk siswa berusia 14 tahun. Hasil analisis lebih jauh untuk studi TIMSS menunjukkan bahwa soal-soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dibagi menjadi empat kategori, yaitu: low mengukur kemampuan sampai level knowing, intermediate mengukur kemampuan sampai level applying, high mengukur kemampuan sampai level reasoning, dan advance mengukur kemampuan sampai level reasoning with incomplete information. Sedangkan studi PISA, yang diselenggarakan oleh Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) sebuah badan PBB yang berkedudukan di Paris, bertujuan untuk mengetahui literasi matematika siswa. Fokus studi PISA adalah kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan memahami serta menggunakan dasar-dasar matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Studi dilakukan setiap 3 (tiga) tahun yang dilakukan mulai tahun 2000, untuk siswa berusia 15 tahun.

Proceedings Seminar Nasional & Kongres
Himpunan Pengembang Kurikulum Indonesia (HIPKIN)
Tahun 2018

Hasil TIMMS 2015



Hasil Pisa 2015



Studi TIMSS dan PISA tersebut intinya terletak pada kekuatan penalaran matematis siswa serta kemampuan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan kelemahan siswa dalam menghubungkan konsep-konsep matematika yang bersifat formal dengan permasalahan dalam dunia nyata. Memperhatikan rendahnya kemampuan siswa Indonesia dalam survei tersebut, Pemerintah Indonesia, dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebenarnya telah mengantisipasinya dengan melakukan beberapa perubahan kurikulum.

Sejak awal kemerdekaan di Indonesia telah terjadi beberapa kali perubahan kurikulum, termasuk kurikulum matematika. Pada awal kemerdekaan, matematika disebut Ilmu Pasti dan Berhitung untuk jenjang Sekolah Rakyat/Sekolah Dasar dan disebut Ilmu Pasti untuk jenjang SMP dan SMA. Di dalamnya terdapat berhitung, aljabar, ilmu ukur ruang, ilmu ukur sudut, dan ilmu ukur melukis. Semua topik di atas diberikan dengan pola top down dan aksiomatik-deduktif. Namun demikian antara berhitung, aljabar dan analitika, ilmu ukur ruang dan ilmu ukur sudut, keempat-empatnya masih berdiri sendiri secara terpisah dan baru pada kurikulum 1975 semuanya dilebur menjadi satu dan dinamakan matematika. Pengajaran matematika tradisional di Indonesia (matematika sebelum tahun 1975) yang dimulai sejak Indonesia merdeka mengalami berbagai perubahan kurikulum yaitu Kurikulum 1947 (Rentjana Peladjaran), Kurikulum 1952 (Rentjana Peladjaran Terurai), Kurikulum 1964 (Rentjana Pendidikan 1964), dan Kurikulum 1968. Dalam setiap pergantian kurikulum, matematika yang diajarkan di setiap jenjang sekolah ada yang mengalami perubahan ada yang tetap. Istilah matematika sendiri baru muncul pada Kurikulum 1968 sebagai bagian dari Mata Pelajaran Ilmu Pasti pada tingkat SMA. Sedangkan istilah matematika sebagai nama mata pelajaran, baru digunakan pada Kurikulum 1975 pada jenjang SD, SMP, dan SMA.

Pada pengajaran matematika tradisional siswa diajar dengan pendekatan top down, guru adalah sumber ilmu, komunikasi satu arah dari guru ke siswa, siswa menjadi pendengar yang baik, lebih ditekankan pada hafalan daripada pengertian, dan urutan operasi hitung harus diterima sesuai pendapat guru. Ciri-ciri dari matematika tradisional adalah (1) mengutamakan pada hafalan dan keterampilan berhitung, (2) tahu dan mampu menggunakan cara atau langkah-langkah dalam menyelesaikan soal tetapi tidak tahu alasan setiap langkah yang dilakukan, (3) mengutamakan kepada melatih otak dan mental daripada kegunaannya, (4) penggunaan bahasa, simbol, dan istilah tidak begitu diperhatikan dan bersifat ambigu, (5) urutan operasi harus diterima tanpa alasan, dan (6) soal-soal yang diberikan rumit. Ruseffendi (1990) menambahkan beberapa karakteristik matematika tradisional yang diajarkan di Indonesia, yaitu (1) mengutamakan pada melatih otak, (2) kurang aplikatif, (3) tidak berkaitan dengan cabang-cabang matematika lainnya, dan (4) materi terlalu usang, tidak up to date dan tidak sesuai kebutuhan jamannya.

Sejak tahun 1968, di Indonesia telah terjadi beberapa kali perubahan kurikulum matematika sekolah. ciri-ciri pembelajaran matematika pada kurikulum 1968 antara lain sebagai berikut

- a. Dalam pengajaran geometri, penekanan lebih diberikan pada keterampilan berhitung,
- b. Lebih mengutamakan hafalan yang sifatnya mekanis daripada pengertian

- c. Program berhitung kurang memperhatikan aspek kontinuitas dengan materi pada jenjang berikutnya, serta kurang terkait dengan dunia luar
- d. Penyajian materi kurang memberikan peluang untuk tumbuhnya motivasi serta rasaingin tahu anak

(Rusedffendi, 1985).

Jika dilihat dari ciri-cirinya, pengajaran matematika pada kurikulum ini dimulai dengan penjelasan singkat yang disertai tanya jawab dan penyajian contoh serta dilanjutkan dengan pengerjaan soal-soal latihan baik yang bersifat prosedural atau penggunaan rumus tertentu. Dalam proses pengajaran tersebut, pengerjaan soal-soal latihan merupakan kegiatan yang diutamakan dengan maksud untuk memberi penguatan pada apa yang sudah dicontohkan guru di depan kelas. Dengan demikian, latihan untuk menghafalkan fakta dasar, algoritma, atau penggunaan rumus-rumus tertentu dapat dilakukan melalui pengerjaan soal-soal yang diberikan. Menurut Skinner untuk menguatkan pemahaman siswa tentang apa yang baru dipelajari, maka setelah terjadinya proses stimulus-respon yang antara lain berupa tanya-jawab dalam proses pengajaran, harus dilanjutkan dengan memberikan penguatan antara lain berupa latihan soal-soal. Dengan demikian teori belajar yang dominan digunakan dalam implementasi kurikulum matematika 1968 adalah teori belajar dari Skinner (Ruseffendi, 1988).

Pada tahun 1975, terjadi perubahan yang sangat besar dalam pengajaran matematika di Indonesia yang ditandai dengan dimasukkannya matematika modern ke dalam kurikulum 1975. matematika modern tersebut memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. Terdapat topik-topik baru yang diperkenalkan yaitu himpunan, geometri bidang dan ruang, statistika dan probabilitas, relasi, sistem numerasi kuno, dan penulisan lambang bilangan nondesimal. Selain itu diperkenalkan pula konsep-konsep baru seperti penggunaan himpunan, pendekatan pengajaran matematika secara spiral, dan pengajaran geometri dimulai dengan lengkungan.
- b. Terjadi pergeseran dari pengajaran yang lebih menekankan pada hafalan ke pengajaran yang mengutamakan pengertian.
- c. Soal-soal yang diberikan lebih diutamakan yang bersifat pemecahan masalah daripada yang bersifat rutin.
- d. Ada kesinambungan dalam penyajian bahan ajar antara Sekolah Dasar dan Sekolah Lanjutan.
- e. Terdapat penekanan kepada struktur.
- f. Program pengajaran pada matematika moderen lebih memperhatikan adanya keberagaman antar siswa.
- g. Terdapat upaya-upaya penggunaan istilah yang lebih tepat.
- h. Ada pergeseran dari pengajaran yang berpusat pada guru ke pengajaran yang lebih berpusat pada siswa.
- i. Sebagai akibat dari pengajaran yang lebih berpusat pada siswa, maka metode mengajar yang lebih banyak digunakan adalah penemuan dan pemecahan masalah dengan teknik diskusi.
- j. Terdapat upaya agar pengajaran matematika dilakukan dengan cara yang menarik, misalnya melalui permainan, teka-teki, atau kegiatan lapangan.

(Ruseffendi, 1979).

Berdasarkan ciri-ciri pengajaran matematika modern di atas, maka teori

belajar yang dipergunakan lebih bersifat campuran antara teori pengaitan dari Thorndike, aliran psikologi perkembangan seperti teori Piaget, serta aliran tingkah laku dari Skinner dan Gagne. Namun demikian, teori yang lebih dominan digunakan adalah aliran psikologi perkembangan seperti dari Piaget dan Bruner sebab yang menjadi sentral pengajaran matematika adalah pemecahan masalah. Perubahan dari Kurikulum 1975 ke Kurikulum 1984 sebenarnya tidak terlalu banyak baik dari sisi materi maupun cara pengajarannya. Perbedaan utama dengan kurikulum sebelumnya, pada Kurikulum 1984 ini materi pengenalan komputer mulai diberikan. dimasukkannya materi komputer ke dalam kurikulum matematika sekolah merupakan suatu langkah maju. Hal ini dapat difahami, karena penggunaan alat-alat canggih seperti komputer dan kalkulator dapat memungkinkan siswa untuk melakukan kegiatan eksplorasi dalam proses belajar matematika mereka baik dengan menggunakan pola-pola bilangan maupun grafik (Ruseffendi (1988).

Jika dilihat dari ciri-cirinya yang tidak jauh berbeda dengan kurikulum sebelumnya, maka teori belajar yang digunakan pada pengajaran matematika kurikulum 1984 ini juga lebih bersifat campuran antara teori pengaitan, aliran psikologi perkembangan, dan aliran tingkah laku. Pada tahun 1994 terjadi lagi perubahan terhadap kurikulum pendidikan sekolah mulai tingkat SD sampai SMU. Pada bidang matematika, terdapat beberapa perubahan baik dari sisi materi maupun pengajarannya. Yang menjadi bahan kajian inti untuk matematika sekolah dasar adalah: aritmetika (berhitung), pengantar aljabar, geometri, pengukuran, dan kajian data (pengantar statistika). Pada kurikulum matematika SD ini, terdapat penekanan khusus pada penguasaan bilangan (number sense) termasuk di dalamnya berhitung. Untuk SLTP, bahan kajian intinya mencakup: aritmetika, aljabar, geometri, peluang, dan statistika. Dalam kurikulum ini terdapat upaya untuk menanamkan pemikiran deduktif yang ketat melalui struktur deduktif terbatas pada sebagian bahan geometri. Materi matematika untuk SMU terdapat sedikit perubahan yakni dimasukkannya pengenalan teori graf yang merupakan bagian dari matematika diskrit.

Berdasarkan ciri-ciri yang dimiliki kurikulum matematika sekolah tahun 1994, perubahan yang sangat mendasar terjadi di sekolah dasar. Perubahan tersebut adalah adanya penekanan khusus yang diberikan pada penguasaan bilangan, termasuk di dalamnya berhitung. Implikasi dari perubahan ini, adalah digunakannya kembali secara dominan teori belajar dari Skinner. Sementara itu, pengajaran matematika untuk tingkat SLTP dan SMU nampaknya tidak jauh berbeda dengan yang terjadi sebelumnya. Dengan demikian untuk tingkat SLTP dan SMU teori belajar yang digunakan dalam proses belajar-mengajar masih bersifat campuran dengan dominasi ada pada penerapan aliran psikologi perkembangan. Sebagai langkah penyempurnaan pada Kurikulum 1994, terjadi sejumlah reduksi serta restrukturisasi materi bahan ajar sehingga muncul Kurikulum 1994. Sebagai contoh, beberapa bagian dari pokok bahasan himpunan di SLTP dihilangkan, dan pengantar teori graf di SMU juga dihilangkan. Selain itu, terdapat juga perubahan-perubahan kecil dan penyusunan kembali urutan penyajian untuk pokok-pokok bahasan tertentu. Selain dari hal tersebut, sebagian besar dari materi kurikulum 1999 hampir sama dengan kurikulum 1994. Dengan demikian, teori belajar yang digunakan pada kurikulum 1999 ini masih sama dengan yang digunakan pada implementasi kurikulum sebelumnya.

Pada Tahun 2006 terjadi lagi perubahan dan masyarakat mengenalnya dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dimana ciri-ciri Kurikulum

pendidikan matematika adalah:

- a. Dikembangkan berdasarkan kompetensi tertentu.
- b. Berpusat pada anak sebagai pengembang pengetahuan.
- c. Terdapat penekanan pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif serta kemampuan mengkomunikasikan matematika.
- d. Cakupan materi sekolah dasar meliputi: bilangan, geometri dan pengukuran, pengolahan data, pemecahan masalah, serta penalaran dan komunikasi.
- e. Cakupan materi untuk SLTP meliputi: bilangan, aljabar, geometri dan pengukuran, peluang dan statistika, pemecahan masalah, serta penalaran dan komunikasi
- f. Cakupan materi untuk SMU meliputi aljabar, geometri dan pengukuran, trigonometri, peluang dan statistika, kalkulus, logika matematika, pemecahan masalah serta penalaran dan komunikasi
- g. Kurikulum ini mencakup kompetensi dasar, materi pokok dan indikator hasil pencapaian belajar
- h. Kemampuan pemecahan masalah serta penalaran dan komunikasi bukan merupakan pokok bahasan tersendiri, melainkan harus dicapai melalui proses belajar dengan menintegrasikan topik-topik tertentu yang sesuai.

Kelemahan pembelajaran matematika saat ini para siswa tidak dapat menghubungkan konsep-konsep matematika di sekolah dengan pengalaman mereka sehari-hari. Pembelajaran matematika terlalu formal, kurang mengkaitkan dengan makna, pemahaman, dan aplikasi dari konsep-konsep matematika, serta gagal dalam memberikan perhatian yang cukup terhadap kemampuan penalaran dan pemecahan masalah (NCTM, 2014). Sementara Callison (2013) menyebutkan bahwa para siswa membutuhkan pengembangan kemampuan praktis matematika seperti pemecahan masalah, membuat hubungan, memahami berbagai representasi dari ide-ide matematika, mengkomunikasikan proses pemikiran mereka, dan menjelaskan penalaran penalaran yang mereka lakukan.

Standar kurikulum matematika seharusnya menekankan hubungan (*connection*) sebagai salah satu proses penting dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran harus membuat siswa dapat mengenal dan menggunakan dalam konteks di luar matematika. Hal ini termasuk membuat hubungan terhadap “dunia nyata”, yaitu dunia di luar kelas. Oleh karena itu, menurut Chapman (2012) guru diharapkan menyiapkan situasi dunia real dan konteksnya untuk siswa guna membuat ide-ide matematika masuk akal, bisa diterima siswa. Dengan demikian akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal dan mengapresiasi hubungan matematika dengan kehidupannya. Guru sekarang didorong untuk membantu siswanya membuat hubungan yang lebih realistis antara matematika dengan kehidupan sehingga membuat matematika lebih bermakna. Tetapi menghubungkan matematika dengan kehidupan sehari-hari tidak selalu mudah. Hal ini berarti para guru juga membutuhkan kemampuan untuk dapat mengenali dan memahami tentang hubungan dan aplikasi matematika, yang dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran matematika. Siswa membangun sendiri pengetahuan melalui proses investigasi tersebut. Guru tidak memberikan jawaban langsung, tetapi dengan keahliannya membimbing siswa dalam membangun pengetahuan dengan menyediakan aktivitas yang mendukung penyusunan pengetahuan oleh siswa. Oleh karena itu, guru harus ahli dalam membuat pertanyaan-pertanyaan dan memotivasi siswa dalam refleksi kognisi yang diperlukan

untuk membangun pengetahuan yang diinginkan (Fast dan Hanks, 2011).

Menurut Tyler ada empat (4) hal yang dianggap penting dalam pengembangan kurikulum. Pertama, berhubungan dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai, kedua, berhubungan dengan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan, ketiga, pengorganisasian pengalaman belajar, dan keempat berhubungan dengan evaluasi. Pada tahun 2013, dilakukan pengembangan kurikulum. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang telah dirintis pada tahun 2004 dan kurikulum 2006. Di dalam kerangka pengembangan kurikulum 2013, dari 8 standar nasional pendidikan seperti yang tertuang di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, hanya 4 standar yang mengalami perubahan yang signifikan, yakni Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Standar Proses, Standar Isi, dan Standar Penilaian. Standar Kompetensi Lulusan berkaitan dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terdiri atas kriteria kualifikasi kemampuan peserta didik yang diharapkan dapat dicapai setelah menyelesaikan masa belajarnya di satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Standar Isi berhubungan dengan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan adalah kriteria mengenai ruang lingkup materi dan tingkat Kompetensi untuk mencapai Kompetensi lulusan pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Standar Proses berhubungan dengan pengorganisasian pengalaman belajar adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Standar Penilaian Pendidikan berhubungan dengan evaluasi adalah kriteria mengenai mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar Peserta Didik.

Pada Kurikulum 2013, penyusunan kurikulum dimulai dengan menetapkan standar kompetensi lulusan berdasarkan kesiapan siswa, tujuan pendidikan nasional, dan kebutuhan. Setelah kompetensi ditetapkan kemudian ditentukan kurikulumnya yang terdiri dari kerangka dasar kurikulum dan struktur kurikulum. Untuk mencapai standar kompetensi lulusan (SKL) yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas atau program yang menjadi landasan pengembangan Kompetensi Dasar, dirumuskan Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi inti menggunakan notasi berikut ini.

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Kompetensi inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (*organising element*) kompetensi dasar. Sebagai unsur pengorganisasi, kompetensi inti merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal kompetensi dasar. Organisasi vertikal kompetensi dasar adalah keterkaitan kompetensi dasar satu kelas dengan kelas di atasnya sehingga memenuhi prinsip belajar yaitu terjadi suatu akumulasi yang berkesinambungan antarkompetensi yang dipelajari peserta didik. Organisasi horizontal adalah keterkaitan antara kompetensi dasar satu mata pelajaran dengan kompetensi dasar dari mata pelajaran yang berbeda dalam satu kelas yang sama sehingga terjadi proses saling memperkuat.

Selanjutnya, untuk mencapai kompetensi inti dirumuskan kompetensi dasar, rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik

peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Kompetensi dasar yang berkenaan dengan sikap spiritual (mendukung KI-1) dan sikap sosial (mendukung KI-2) ditumbuhkan melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu pada saat peserta didik belajar tentang pengetahuan (mendukung KI-3) dan keterampilan (mendukung KI-4). Pembelajaran langsung berkenaan dengan pembelajaran yang menyangkut KD yang dikembangkan dari KI-3 dan KI-4. Keduanya, dikembangkan secara bersamaan dalam suatu proses pembelajaran dan menjadi wahana untuk mengembangkan KD pada KI-1 dan KI-2. Pembelajaran KI-1 dan KI-2 terintegrasi dengan pembelajaran KI-3 dan KI-4.

Dalam kurikulum 2013, proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, yaitu pembelajaran yang mendorong siswa lebih mampu dalam mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi /menalar, dan mengomunikasikan. Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari siswa yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Pembelajaran saintifik merupakan pembelajaran yang mengadopsi langkah-langkah saintis dalam membangun pengetahuan melalui metode ilmiah. Model pembelajaran yang diperlukan adalah yang memungkinkan terbudayakannya kecakapan berpikir sains, terkembangkannya "*sense of inquiry*" dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran yang dibutuhkan adalah mampu menghasilkan kemampuan untuk belajar, bukan saja diperolehnya sejumlah pengetahuan, keterampilan, dan sikap, tetapi yang lebih penting adalah bagaimana pengetahuan, keterampilan, dan sikap itu diperoleh siswa. Pendekatan saintifik merupakan suatu cara atau mekanisme pembelajaran untuk memfasilitasi siswa agar mendapatkan pengetahuan atau keterampilan dengan prosedur yang didasarkan pada suatu metode ilmiah.

Didalam kurikulum 2013, Penguatan materi dilakukan dengan cara pengurangan materi yang tidak relevan serta pendalaman dan perluasan materi yang relevan bagi peserta didik. Penguatan materi juga termasuk dalam mata pelajaran matematika. Langkah penguatan materi dengan mengevaluasi ulang ruang lingkup materi yang terdapat di dalam kurikulum dengan cara meniadakan materi yang tidak esensial atau tidak relevan bagi siswa, mempertahankan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa, dan menambahkan materi yang dianggap penting dalam perbandingan internasional, serta penguatan tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika yang ingin dicapai. Adapun tujuan pada mata pelajaran matematika adalah agar siswa dapat:

1) Memahami konsep matematika.

Memahami konsep matematika mencakup kompetensi dalam menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan menggunakan konsep maupun algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah. Indikator-indikator pencapaian kecakapan ini, meliputi: (a) menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, (b) mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut, (c) mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep, (d) menerapkan konsep secara logis, (e) memberikan contoh atau contoh kontra (bukan contoh) dari konsep yang dipelajari, (f) menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematis (tabel, grafik, diagram, gambar, sketsa, model matematika, atau cara lainnya),

(g) mengaitkan berbagai konsep dalam matematika maupun di luar matematika,
(h) mengembangkan syarat perlu dan /atau syarat cukup suatu konsep.

Termasuk dalam kecakapan ini adalah melakukan algoritma atau prosedur, yaitu kompetensi yang ditunjukkan saat bekerja dan menerapkan konsep-konsep matematika seperti melakukan operasi hitung, melakukan operasi aljabar, melakukan manipulasi aljabar, dan keterampilan melakukan pengukuran dan melukis/ menggambarkan /merepresentasikan konsep keruangan. Indikator-indikator pencapaian kecakapan ini, meliputi: (a) menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur/algoritma, (b) memodifikasi atau memperhalus prosedur, (c) mengembangkan prosedur, (d) menggunakan matematika dalam konteks matematika seperti melakukan operasi matematika yang standar ataupun tidak standar (manipulasi aljabar) dalam menyelesaikan masalah matematika.

- 2) Menggunakan pola sebagai dugaan dalam penyelesaian masalah, dan mampu membuat generalisasi berdasarkan fenomena atau data yang ada. Indikator-indikator pencapaian kecakapan ini, meliputi: (a) mengajukan dugaan (*conjecture*), (b) menarik kesimpulan dari suatu pernyataan, (c) memberikan alternatif bagi suatu argumen, (d) menemukan pola pada suatu gejala matematis.
- 3) Menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah dalam konteks matematika maupun di luar matematika (kehidupan nyata, ilmu, dan teknologi) yang meliputi kemampuan memahami masalah, membangun model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh termasuk dalam rangka memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (dunia nyata). Masalah ada yang bersifat rutin maupun yang tidak rutin. *Masalah tidak rutin* adalah masalah baru bagi siswa, dalam arti memiliki tipe yang berbeda dari masalah-masalah yang telah dikenal siswa. Untuk menyelesaikan masalah tidak rutin, tidak cukup bagi siswa untuk meniru cara penyelesaian masalah-masalah yang telah dikenalnya, melainkan ia harus melakukan usaha-usaha tambahan, misalnya dengan melakukan modifikasi pada cara penyelesaian masalah yang telah dikenalnya, atau memecah masalah tidak rutin itu ke dalam beberapa masalah yang telah dikenalnya, atau merumuskan ulang masalah tidak rutin itu menjadi masalah yang telah dikenalnya. Indikator-indikator pencapaian kecakapan ini, meliputi: (a) memahami masalah, (b) mengorganisasi data dan memilih informasi yang relevan dalam mengidentifikasi masalah, (c) menyajikan suatu rumusan masalah secara matematis dalam berbagai bentuk, (d) memilih pendekatan dan strategi yang tepat untuk memecahkan masalah, (e) menggunakan atau mengembangkan strategi pemecahan masalah, (f) menafsirkan hasil jawaban yang diperoleh untuk memecahkan masalah, (g) menyelesaikan masalah.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan, penalaran serta mampu menyusun bukti matematika dengan menggunakan kalimat lengkap, simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. Indikator-indikator pencapaian kecakapan ini, meliputi: (a) memberikan alasan atau bukti terhadap kebenaran suatu pernyataan, (b) Menduga dan memeriksa kebenaran dugaan (*conjecture*), (c) memeriksa kesahihan atau kebenaran suatu argumen dengan penalaran induksi, (d) Menurunkan atau membuktikan rumus dengan penalaran deduksi, (e) Menduga dan memeriksa kebenaran dugaan (*conjecture*).

- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Indikator-indikator pencapaian kecakapan ini, meliputi: (a) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, (b) bersikap penuh perhatian dalam belajar matematika, (c) bersikap antusias dalam belajar matematika, (d) bersikap gigih dalam menghadapi permasalahan, (e) memiliki penuh percaya diri dalam belajar dan menyelesaikan masalah.
- 6) Memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dalam matematika dan pembelajarannya, seperti taat azas, konsisten, menjunjung tinggi kesepakatan, toleran, menghargai pendapat orang lain, santun, demokrasi, ulet, tangguh, kreatif, menghargai kesemestaan (konteks, lingkungan), kerjasama, adil, jujur, teliti, cermat, bersikap luwes dan terbuka, memiliki kemauan berbagi rasa dengan orang lain.
- 7) Melakukan kegiatan-kegiatan motorik yang menggunakan pengetahuan matematika.
- 8) Menggunakan alat peraga sederhana maupun hasil teknologi untuk melakukan kegiatan-kegiatan matematika. Kecakapan atau kemampuan-kemampuan tersebut saling terkait erat, yang satu memperkuat sekaligus membutuhkan yang lain. Sekalipun tidak dikemukakan secara eksplisit, kemampuan berkomunikasi muncul dan diperlukan di berbagai kecakapan, misalnya untuk menjelaskan gagasan pada Pemahaman Konseptual, menyajikan rumusan dan penyelesaian masalah, atau mengemukakan argumen pada penalaran.

Dalam usaha mencapai kemampuan di atas maka dalam dalam Kurikulum 2013 dilakukan penataan kompetensi yang tidak dibatasi oleh pemenggalan taksonomi proses berpikir. Maka mulai dari tingkat SD, SMP, dan SMA, keluasan dan kedalaman dimensi pengetahuan meliputi: faktual, konseptual, prosedural, metakognitif dan dimensi proses berpikir: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta.

Selanjutnya, agar kompetensi yang sudah disusun dapat terlaksana dengan baik, maka dalam proses pembelajaran matematika digunakan pendekatan saintifik yang dapat diperkuat dengan model-model pembelajaran, antara lain: Model Pembelajaran Kooperatif; Pembelajaran Kontekstual; Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing; *Project Based Learning*; dan *Problem Based Learning*.

Dalam pembelajaran matematika ini hal yang perlu ditekankan.

- a. Aktivitas belajar di bawah bimbingan guru maupun mandiri dengan menggunakan konsep dan prosedur secara benar dan sistematis dengan mementingkan pemahaman daripada hanya mengingat prosedur.
- b. Melatih kemampuan berpikir untuk membuat generalisasi dari fakta, data, fenomena yang ada.
- c. Melatih keterampilan melakukan manipulasi matematika untuk menyelesaikan masalah.
- d. Melatih keterampilan penalaran matematika.
- e. Pembelajaran berbasis pemecahan masalah.

Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran

Teknologi merupakan peralatan yang esensial untuk pembelajaran matematika di era digital ini. Salah satu faktor penting untuk pembelajaran matematika adalah pengetahuan dan pemahaman guru terhadap penggunaan teknologi untuk

meningkatkan pemahaman matematika, baik bagi guru sendiri maupun bagi para siswanya. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), para guru matematika juga diharapkan mampu memanfaatkan TIK untuk mengelola dan meningkatkan kualitas pembelajarannya. TIK dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, pengembangan profesional guru, dan pengembangan sistem pengelolaan belajar dan sumber belajar. Di sisi lain, kemajuan TIK juga telah mendorong perubahan dalam kurikulum yang menyangkut tujuan dan isi, aktivitas pembelajaran, dan metode penilaian.

Kemajuan TIK telah mendorong manusia untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pada setiap kegiatannya. Bidang-bidang seperti e-commerce, e-banking, e-government misalnya, telah banyak memanfaatkan kemajuan TIK dalam aktivitasnya. Memasuki abad 21 ini, banyak institusi pendidikan, khususnya di luar negeri, berusaha meningkatkan kualitas pembelajarannya dengan memanfaatkan kemajuan TIK melalui program e-learning. Penerapan e-learning memerlukan sumber daya yang memadai, khususnya sumberdaya manusia. Dari sisi sumber daya manusia, pelaksanaan e-learning tentu memerlukan literasi komputer, khususnya bagi guru dan peserta didik. Literasi komputer merupakan istilah yang sering digunakan untuk menerangkan pengetahuan dasar yang perlu diketahui orang awam (bukan “orang komputer”) mengenai komputer. Konsep literasi komputer lebih berkaitan dengan segi praktis penggunaan komputer, bukan perancangan dan pengembangan komputer itu sendiri. Dengan TIK dapat diciptakan lingkungan belajar yang inovatif, sehingga merangsang peserta didik untuk berpikir dan berkreasi untuk memecahkan masalah. Kaitannya dengan pembelajaran matematika, guru (calon guru) hendaknya dapat menguasai perangkat lunak yang mendukung bidang matematika seperti MS Word, MS PowerPoint, MS Excel, Geogebra, MS MATLAB, Mapple, Mathcad, atau program aplikasi lainnya. Hal ini dimaksudkan para pendidik matematika dapat menyiapkan sendiri bahan pembelajaran berbasis komputer. Program-program aplikasi tersebut di antaranya dapat dimanfaatkan untuk mendesain tutorial, presentasi, drill dan latihan, simulasi, pemecahan masalah, dan permainan. Tutorial dan presentasi akan meningkatkan atau memperkaya informasi yang dimiliki peserta didik. Pemecahan masalah, di samping meningkatkan daya kritis peserta didik, juga dapat melatih para peserta didik untuk dapat mengkaitkan berbagai ide atau informasi yang dapat membantu memecahkan masalah. Akhirnya, permainan matematika dapat didesain sehingga mampu memberikan pengayaan atau penguatan terhadap konsep-konsep matematika, di samping dapat menimbulkan perasaan menyenangkan bagi peserta didik selama belajar matematika.

KESIMPULAN

Pendidikan matematika berkembang seiring dengan perkembangan teori belajar, teknologi, dan tuntutan dalam kehidupan serta penggunaan matematika di digital saat ini. Walaupun perubahan pembelajaran matematika saat ini terjadi secara pelan-pelan, akan tetapi upaya-upaya untuk memperbaiki kualitasnya sesuai perkembangan terus dilakukan terutama dalam meningkatkan penalaran dan pemecahan masalah. Beberapa pendekatan baru yang menjadi acuan upaya perbaikan pembelajaran baik bagi para peneliti maupun guru-guru matematika di lapangan. Penguatan materi dengan mengevaluasi ulang ruang lingkup materi yang terdapat di dalam kurikulum dengan cara meniadakan materi yang tidak esensial atau tidak relevan bagi siswa, mempertahankan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa, dan menambahkan materi yang dianggap penting dalam perbandingan internasional sudah dilakukan di kurikulum 2013. Penguatan proses pembelajaran dilakukan melalui pendekatan saintifik, yaitu pembelajaran yang mendorong siswa lebih mampu dalam mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi /menalar, dan mengomunikasikan. Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari siswa yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Harapannya, ide kurikulum yang telah tertuang ke dalam berbagai dokumen kurikulum, akan diimplementasikan melalui proses pembelajaran sehingga dihasilkan siswa yang memiliki skill untuk kehidupan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Callison, D., 2013, 'Common Core for Mathematics' dalam *School Library Monthly Vol 29(5): 21 – 24*, Santa Barbara: Libraries Unlimited, Inc.
- Chapman, O., 2012, 'Challenge in Mathematics Teacher Education' dalam *Journal Mathematics Teacher Education* (2012) 15:263–270.Springer.
- Griffin, Patrick & Mc. Gaw. (2012). *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*. Springer.
- Fast, G.R., dan Hanks, J.E., 2011, 'Intentional Integration of Mathematics Content Instruction with Constructivist Pedagogy in Elementary Mathematics Education'
dalam *School Science and Mathematics Vol 110(7) : 330 - 340*.
- Departemen P dan K. (1993). *Kurikulum Pendidikan Dasar 1994*, Jakarta: CV. Aneka Ilmu.
- Edward, C. H., Jr. (1980). *The Historical Development of the Calculus*. Springer Verlag. New York.
- Hendra, G. (2007). *Perkembangan Matematika di Indonesia*, ITB, Bandung.
- Mullis, I.V.S, and Martin, M.O. (ed), (2013), *TIMSS 2015 Assesment Frameworks*, Boston:
TIMSS and PIRLS International Study Center and IEA.
- Mullis, I.V.S, and Martin, M.O. (ed), (2014), *TIMSS Advanced 2015 Assesment Frameworks*, Boston: TIMSS and PIRLS International Study Center and IEA.
- National Council of Teachers of Mathematics, (2014), *Principles to Actions: Ensuring Mathematical Success for All*, Reston: nctm.org
- National Research Council (1989). *Curriculum and Evaluation Standards for School Mathematics*. Reston, VA: Author.
- National Council of Teachers of Mathematics (1991). *Professional Standards for Teaching Mathematics*. Reston, VA: Author.
- National Council of Teachers of Mathematics (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: USA.
- OECD, 2013, *PISA 2015 Draft Mathematical Framework*, Paris: OECD.org
- Puspendik Balitbang Depdiknas. (2006). *Kemampuan Matematika Siswa 15 Tahun di Indonesia- Hasil Survei PISA 2000*. Jakarta: Puspendik, Balitbang Depdiknas.

**Proceedings Seminar Nasional & Kongres
Himpunan Pengembang Kurikulum Indonesia (HIPKIN)
Tahun 2018**

Puspendik. (2006). *Laporan Hasil TIMSS 2003-Matematika*. Jakarta: Puspendik, Balitbang, Depdiknas.

Reys, R.E., Suydam, M.N., Lindquist, M.M., dan Smith, N.L. (1998). *Helping Children Learn Mathematics*. Boston: Allyn and Bacon.

Ruseffendi, E.T. (1988). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito

Ruseffendi, E.T. (1979). *Pengajaran Matematika Moderen untuk Orang Tua Murid Guru dan SPG, buku 1*, Bandung: Tarsito.

----- (1985). *Pengajaran Matematika Moderen untuk Orang Tua Murid Guru dan SPG, buku 6*, Bandung: Tarsito.

Oliva, Peter F. & William R. Gordon, II, *Developing the Curriculum*, PEARSON, USA, 2013

Suryadi, Didi, (2011). *Pendidikan Matematika*. UPI Bandung.

**PERSPEKTIF LANDASAN PEDAGOGIK TENTANG PENGEMBANGAN
KURIKULUM BERBASIS PENTINGNYA KOMITMEN
ANTARA TUJUAN PEMBELAJARAN DENGAN
MODEL EVALUASI PEMBELAJARAN**

Mujahidil Mustaqim
mujahidil.mustaqim@student.upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia

PENDAHULUAN

Tujuan dan evaluasi merupakan dua hal yang saling beriringan. Tujuan merupakan sesuatu yang ingin dicapai sedangkan evaluasi adalah memberikan evaluasi sejauh mana tujuan dapat dicapai. Artinya dua hal ini tak dapat dipisahkan. Jika tujuan tidak ada, maka kehadiran evaluasi tentu tidak diperlukan dan sebaliknya. Lebih jelas lagi, jika tujuan yang dicapai tidak jelas, maka tentu evaluasi juga tidak akan dapat melaksanakan fungsinya secara benar. Ataupun jika tujuan yang dirumuskan memiliki kejelasan arah dan konsep yang mendukung, akan tetapi jika model evaluasinya tidak sesuai dengan bentuk tujuan maka tentu evaluasi tidak berarti apa-apa bagi tujuan yang telah dikonsept sedemikian rupa. Dalam konsep perencanaan pembelajaran, tujuan menduduki posisi nomor wahid. Proses suatu perencanaan harus dimulai dari penetapan tujuan yang akan dicapai melalui analisis kebutuhan serta dokumen yang lengkap (Sanjaya, 2008). Lebih lanjut dijelaskan bahwa dalam mencapai tujuan tertentu harus diikuti oleh tiga hal berikut, yakni adanya strategi untuk mencapai tujuan, sumber daya yang mendukung dan implementasi setiap keputusan. Dalam pembelajaran, memiliki urgensi sebagai berikut:

Pertama, rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan merupakan indikator keberhasilan guru merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. *Kedua*, tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa. Tujuan yang jelas dan tepat dapat membimbing siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar. *Ketiga*, tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesai sistem pembelajaran. Artinya, dengan tujuan yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi pelajaran, metode dan strategi pembelajaran, alat, media dan sumber belajar. *Keempat*, tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran. Artinya, melalui penetapan tujuan, guru dapat mengontro sampai mana siswa telah menguasai kemampuan-kemampuan sesuai dengan tujuan dan tuntutan kurikulum yang berlaku.

Tujuan baru dapat dirasakan memberi dampak atau tidak setelah dilakukan evaluasi. Muhammad Ansyar berpendapat bahwa evaluasi berkaitan dengan proses untuk mengetahui nilai dan efektifitas tingkat pencapaian tujuan (Ansyar, 2015). Dalam pengembangan kurikulum, Doll mengemukakan evaluasi sebagai usaha yang terus menerus dan menyeluruh untuk menyelidiki efek dari program pendidikan yang dilaksanakan baik isi maupun prosesnya dilihat dari sudut

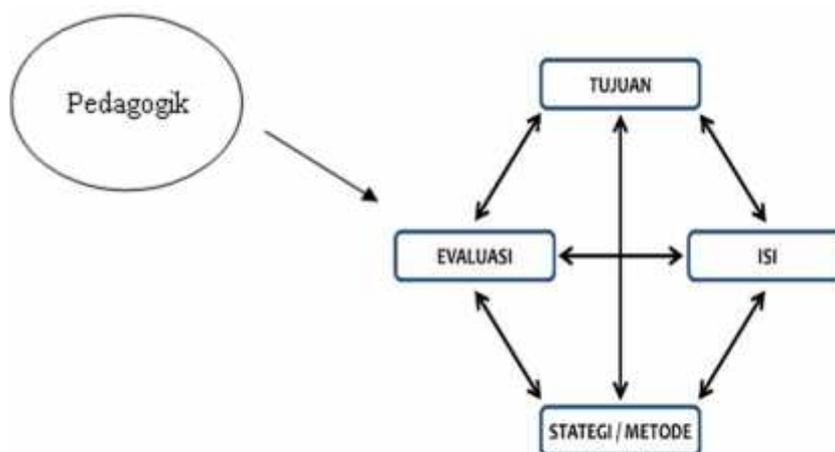
pandangan yang telah dirumuskan dengan jelas (MKDP, 2013). Sejalan dengan itu, Nana Syaodih memandang bahwa evaluasi merupakan kegiatan yang luas, kompleks dan terus menerus untuk mengetahui proses dan hasil pelaksanaan sistem pendidikan dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan (Sumadinata, 2015). Dengan demikian, tujuan dan evaluasi adalah satu kesatuan dimana tujuan adalah objek dari evaluasi dan evaluasi adalah alat untuk mengukur ketercapaian tujuan. Ini dapat dianalogikan sebagai berikut:



**BAGAN 1.1
HUBUNGAN TIMBAL BALIK
ANTARA TUJUAN DENGAN EVALUASI**

Maka dimana kedudukan landasan pedagogik dalam keselarasan antara tujuan pembelajaran dengan evaluasi pembelajaran. Waini Rasyidin (2014) menjelaskan bahwa pedagogik berperan mengkaji pendidikan anak, dan manusia muda, yaitu tentang bagaimana mendidik anak dalam proses pertumbuhan menuju manusia muda yang secara prinsipil berkembang menjadi remaja dan dewasa. Adapun kajian ilmu pedagogik terletak pada hubungan peserta didik dan anak didik. Langeveld berpendapat bahwa pedagogik merupakan ilmu mendidik teoritis maupun praktis yang bisa memberikan tuntutan secara komprehensif bagaimana cara mendidik anak agar dapat mencapai kedewasaannya, mengembangkan segala potensinya, dan menjadi manusia yang ideal (Kusuma dkk, 2016). Maka sebagai sebuah ilmu otonom, bukan ilmu gado-gado sebagaimana yang diungkapkan HAR Tilaar, pedagogik mengkaji tiga masalah fundamental, yakni terkait dengan hakikat manusia, hakikat anak dan hakikat proses memanusiakan manusia.

Esensi pedagogik sebagaimana yang dijabarkan yakni mendidik anak agar bisa mengembangkan segala potensinya, maka rasionalnya tentu diperlukan komponen-komponen pendidikan yang dijadikan sebagai alat untuk mewujudkan esensi pedagogik. Konkritnya, agar potensi peserta didik dapat berkembang maka tentu diperlukan sejumlah komponen pendidikan yaitu tujuan, isi, metode dan evaluasi (MKDP, 2013). Maka dapat digambarkan antara kedudukan landasan pedagogik dengan tujuan dan evaluasi pembelajaran sebagai berikut:



BAGAN 1.2

KEDUDUKAN LANDASAN PEDAGOGIK DENGAN TUJUAN, ISI METODE DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Kerangka berpikir diatas merupakan hal yang pertama dan fundamental yang penulis pribadi susun. Hal ini dimaksudkan agar mudah memahami konteks substansi dan arah penyusunan makalah ini. Dengan demikian, dapat dirumuskan bahwa pedagogik merupakan landasan berpijak dalam merumuskan tujuan dan evaluasi serta metode dan isi pembelajaran. Pedagogik berbicara tentang *what* yakni apa yang hendak dikembangkan pada diri peserta didik ditinjau dari psikologi hakikat anak. Sementara itu, komponen pendidikan (tujuan, evaluasi, isi dan metode) berbicara tentang *know* yakni bagaimana cara agar substansi pedagogik dapat tercapai. Pada dasarnya pedagogik dan komponen pendidikan merupakan satu paket. Esensi pedagogik dimana mengembangkan potensi peserta didik tidak akan tercapai tanpa adanya komponen tujuan, evaluasi, isi dan metode. Begitu juga sebaliknya. Hal ini diperkuat dengan pandangan Waini Rasyidin yang menegaskan bahwa pedagogik merupakan gabungan ilmu teoritis murni dan praktis. Seperti halnya kedokteran, pedagogik tidak berhenti pada pengetahuan teoritis namun sampai pada pengetahuan teknis aplikatif *know-how* (Rasyidin, 2014). Jadi pedagogik kombinasi antara pengetahuan deskriptif (teoritis) dan pengetahuan praktik (bagaimana bertindak terbaik dalam memecahkan masalah). Sebagai contoh: dalam menangani remaja yang bermasalah dalam sikap, seperti nakal, susah mematuhi peraturan sekolah maka guru dalam bertindak harus menguasai apa teorinya atau *what* yakni memahami psikologi perkembangan dan pendidikan tentang karakteristik remaja dan tugas perkembangan. Kemudian didasarkan dari teori itu, maka menentukan sikap bagaimana (*how*) solusi terbaik menangani persoalan karakter remaja tersebut.

Bertitik tolak dari latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut: "*bagaimana perspektif landasan pedagogik tentang pengembangan kurikulum berbasis pentingnya komitmen antara tujuan pembelajaran dengan model evaluasi pembelajaran*". Untuk memfokuskan masalah yang akan dikaji, maka rumusan masalah perlu dibatasi ke dalam beberapa sub topik, yaitu: *Pertama*, bagaimana perspektif landasan pedagogik tentang pengembangan kurikulum?. *Kedua*, seperti apa komitmen antara tujuan pembelajaran dengan model evaluasi pembelajaran?. *Ketiga*, bagaimana perspektif landasan pedagogik tentang pengembangan kurikulum berbasis pentingnya komitmen antara tujuan pembelajaran dengan model evaluasi pembelajaran?.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah menggabungkan *library research* dengan menelaah berbagai literatur dan dokumentasi melalui mengumpulkan data-data hasil penelitian yang terkait. Tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis dan identifikasi apa dan seperti apa masalah yang dikaji. Tahap kedua ialah pengkajian berbagai literatur dan data dokumentasi yang diperlukan untuk mencari solusi atas persoalan yang ditelaah. Tahap terakhir adalah menarik benang merah atas masalah dan solusi yang ditawarkan.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Perspektif Landasan Pedagogik Tentang Pengembangan Kurikulum

Dalam buku Pedagogik Teoritis dan Praktis dikatakan bahwa pedagogik dimaksudkan sebagai pengembangan ilmu dasar dari keseluruhan ilmu pendidikan (Rasyidin, 2014). Tidak terkecuali pengembangan kurikulum. Sebagai ilmu dasar, pedagogik harus berfokus pada masalah dasar utama pendidikan dalam arti upaya proses mendidik. Pedagogik sebagai ilmu otonom melakukan renungan tentang segala sesuatu seputar upaya mendidik sebagai perbuatan yang mengandung banyak permasalahan. Maka pertanyaan mendasar dalam pedagogik sebagai berikut:

- a. Apa hakikat anak?
- b. Anak itu apa dan siapa?
- c. Anak dipimpin kemana?
- d. Dapatkah anak itu sesungguhnya dipimpin, bukankah anak itu tumbuh sendiri dan mempunyai kemauan sendiri?
- e. Bagaimana cara memimpin/mendidik anak sebaik-baiknya? (Rasyidin, 2014)

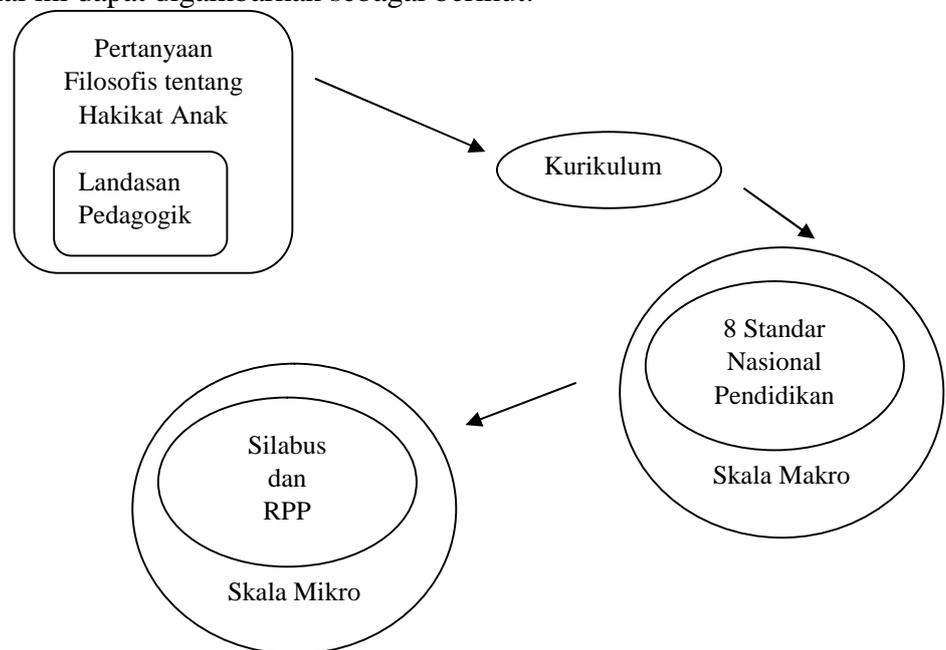
Oleh karena pedagogik merupakan ilmu dasar dari pengembangan keseluruhan ilmu pendidikan lainnya dan menyuguhkan pertanyaan filosofis tentang apa, mengapa, bagaimana pendidikan (*what, why, how*), maka pengembangan kurikulum memberi jawaban bagaimana merealisasikan pertanyaan filosofis pedagogik tersebut di lapangan. Karena kurikulum adalah rencana pembelajaran (...”a plan for learning”) (Taba, 1993). Kurikulum di dalamnya memuat pengalaman belajar terencana dan terprogram. Kurikulum sebagai rencana juga mencakup komponen instruksional lainnya seperti ruang lingkup (*scope*) pelajaran, urutan (*sequence*) materi, kegiatan belajar, strategi, metode, teknik membelajarkan siswa serta hal-hal apa saja yang dapat direncanakan agar pembelajaran berjalan baik (Ansyar, 2015).

Selain itu, untuk menjawab pertanyaan filosofis pedagogik di atas yang merupakan esensi ilmu pendidikan, maka pertama-tama pada tingkat makro atau nasional disusunlah sebuah perencanaan yang kompleks yang termaktub dalam 8 Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang meliputi standar isi, proses, kompetensi lulusan, pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan dan standar penilaian pendidikan. Standar Nasional Pendidikan berfungsi sebagai dasar dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan pendidikan dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu (Salinan Dokumen PP Nomor 19 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan)

Kemudian SNP ini diturunkan kepada dokumen kurikulum 2013 pada masing-masing jenjang, yaitu dasar, menengah dan tinggi. Pada skala mikro (kelas dan mata pelajaran) pembelajaran disusun kepada hal yang lebih detail dan kecil yakni silabus yang memuat antara lain: identitas mata pelajaran, identitas sekolah, kompetensi inti, kompetensi dasar, tema, materi pokok, pembelajaran, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar. Selanjutnya, silabus dijabarkan ke hal yang lebih dan lebih rinci lagi, yakni termaktub dalam rencana proses pembelajaran (RPP) yang meliputi:

- a. Identitas sekolah
- b. Identitas mata pelajaran
- c. Kelas/semester
- d. Materi pokok
- e. Alokasi waktu
- f. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD
- g. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi
- h. Materi pembelajaran
- i. Metode pembelajaran
- j. Media pembelajaran
- k. Sumber belajar
- l. Langkah-langkah pembelajaran melalui tahapan kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.
- m. Penilaian hasil pembelajaran (Salinan Dokumen Permendikbud Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan dasar dan Menengah).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa landasan pedagogik memberi sejumlah pertanyaan filosofis tentang hakikat anak kepada kajian pengembangan kurikulum untuk dicarikan jawabannya. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, maka kurikulum menyusun program pembelajaran yang terencana, tersistem rapi dari skala makro bahkan sampai sampai mikro. Mulai dari penyusunan SNP sampai pada penyusunan silabus dan RPP. Pada skala mikro sekalipun pun dirincikan lagi secara lebih detail lagi pada silabus dan RPP. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut:

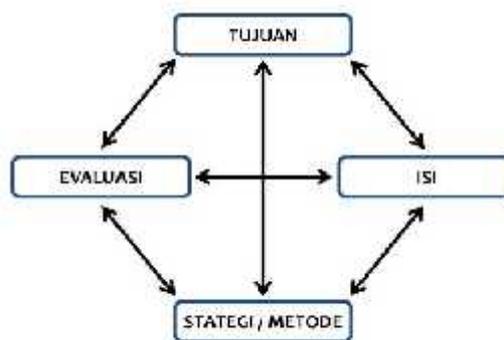


**BAGAN 1.3
KEDUDUKAN DAN PERAN MASING-MASING
ANTARA LANDASAN PEDAGOGIK
DENGAN PENGEMBANGAN KURIKULUM**

Merujuk dari deskripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa pedagogik melalui pertanyaan tentang hakikat anak memberi makna tentang “apa sebenarnya tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan” dan kurikulum didesain dan diimplementasikan atas dasar itu. Seperti yang diungkapkan Fristiana Irina bahwa kurikulum berperan mengarahkan segala bentuk aktivitas pendidikan demi tercapai tujuan-tujuan pendidikan (Irina, 2016).

B. Komitmen Antara Tujuan Pembelajaran Dengan Model Evaluasi Pembelajaran

Pada saat merumuskan tujuan pembelajaran maka hal yang penting selanjutnya diingat dan menjadi nahan pemikiran adalah bagaimana cara mencapai tujuan tersebut dan apa model evaluasi yang tepat. Ada empat komponen dalam sistem kurikulum yaitu komponen tujuan, isi kurikulum, metode atau strategi pencapaian tujuan dan komponen evaluasi.



BAGAN 1.4
KOMPONEN SISTEM KURIKULUM

Melalui empat komponen tersebut ada dua komponen yang dibahas pada makalah ini yakni tujuan dan evaluasi. Bagan di atas menjelaskan bahwa tujuan dan evaluasi harus *satu suara* dan berjalan seirama serta mempunyai hubungan yang timbal balik. Hal ini didukung oleh pendapat Wina Sanjaya bahwa rumusan tujuan kurikulum erat kaitannya dengan filsafat dan sistem nilai yang dianut masyarakat. Selain itu, rumusan tujuan menggambarkan suatu masyarakat yang dicita-citakan. Sementara itu, evaluasi merupakan komponen untuk melihat efektifitas pencapaian tujuan (Sanjaya W. , 2008). Dalam konteks kurikulum, evaluasi dapat berfungsi untuk mengetahui apakah tujuan yang telah ditetapkan telah tercapai atau belum atau evaluasi yang digunakan sebagai umpan balik dalam perbaikan strategi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, perlunya komitmen atau keselarasan antara tujuan dan evaluasi pembelajaran. Lebih lanjut dijabarkan bahwa ada beberapa kriteria dalam evaluasi program penilaian, yaitu:

- a. Apakah program evaluasi relevan dengan tujuan yang ingin dicapai?
- b. Apakah evaluasi diprogramkan untuk mencapai fungsi evaluasi baik sebagai formatif maupun sumatif?

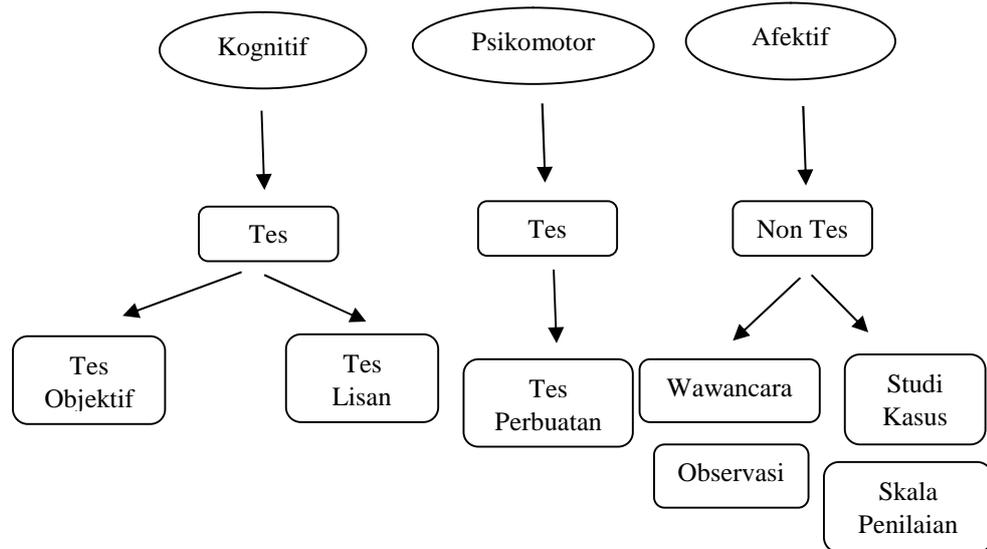
- c. Apakah program evaluasi yang direncanakan mudah dibaca dan dipahami guru?
- d. Apakah program evaluasi mencakup semua aspek perubahan perilaku? (Sanjaya W. , 2008).

Secara lebih lugas Mohammad Ali menerangkan bahwa dalam melakukan evaluasi kurikulum, perlu dipegang prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. *Tujuan sebagai acuan dalam evaluasi*
Agar evaluasi sesuai dan dapat mencapai sasaran, maka evaluasi harus mengacu pada tujuan. Tujuan sebagai acuan ini hendaknya harus dirumuskan terlebih dahulu sehingga jelas apa yang hendak dicapai.
- b. Evaluasi bersiat komprehensif atau menyeluruh
- c. Evaluasi dilaksanakan secara objektif (Ali, 2009).

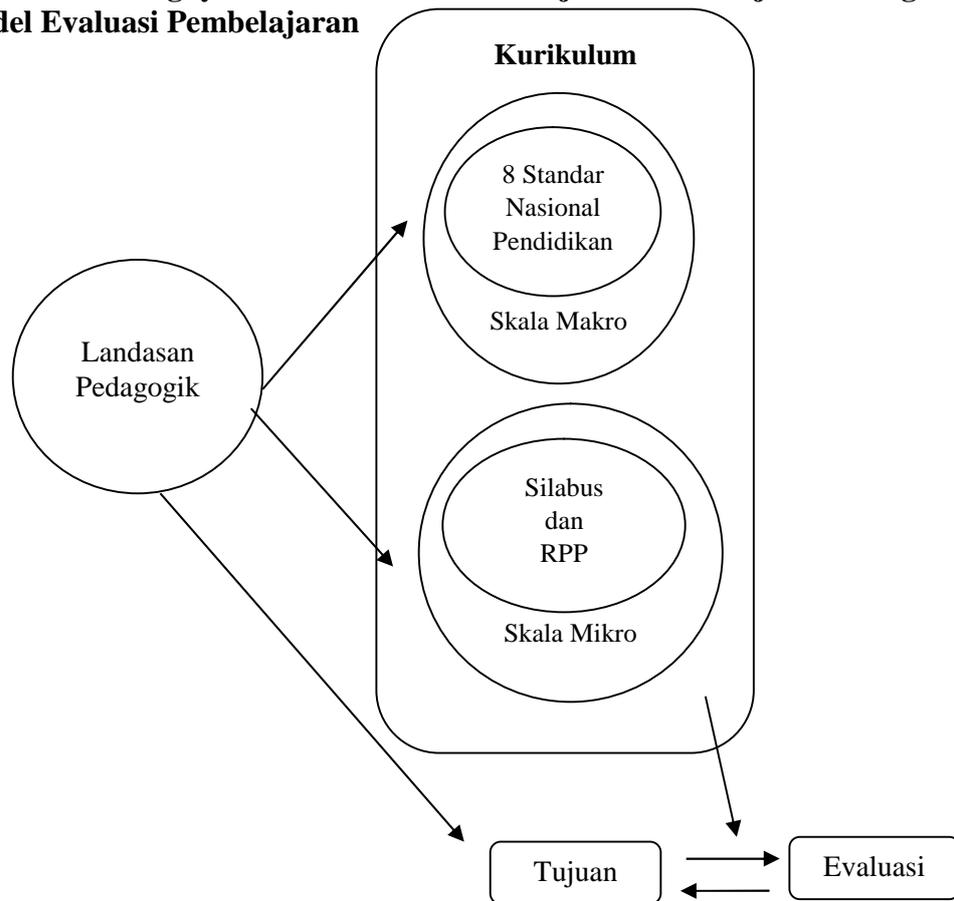
Evaluasi yang baik bukan hanya mengukur kemampuan siswa dalam satu aspek tertentu saja akan tetapi harus mengukur semua aspek baik kognitif, afektif maupun psikomotor. Untuk mengevaluasi masing-masing aspek tentu model evaluasi yang digunakan berbeda karena tiap aspek memiliki karakteristik yang berbeda. Maka tujuan yang akan dievaluasi akan menghasilkan hasil yang valid dan realibel bilamana tepat dalam memilih model atau jenis evaluasi. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk menggunakan teknik dan alat evaluasi yang beragam agar setiap aspek perkembangan dapat dilihat. Misalnya kita ingin menilai sikap peserta didik maka jenis evaluasi yang tepat digunakan adalah non tes bukan tes. Maka dapat dikatakan bahwa dalam melakukan evaluasi terhadap tujuan maka harus dipelajari karakteristik tujuan tersebut kemudian disesuaikan dengan jenis evaluasi yang cocok. Dalam hal ini, Oemar Hamalik menyebutkan bahwa evaluasi dikatakan objektif apabila alat evaluasi dapat benar-benar mengukur apa yang diukur (Hamalik, 2010).

Bagan berikut menggambarkan secara utuh tentang tujuan dan jenis evaluasi yang digunakan. Bilamana untuk mengukur kognitif peserta didik maka jenis atau model evaluasi yang tepat adalah tes, bisa dalam bentuk tes objektif maupun lisan. Jika untuk mengukur aspek perkembangan psikomotor peserta didik, maka jenis evaluasi yang cocok digunakan adalah tes perbuatan. Tes ini adalah tes dalam bentuk peragaan. Tes ini cocok manakala ingin mengetahui keterampilan seseorang. Sedangkan non tes adalah alat evaluasi yang biasanya digunakan untuk menilai aspek tingkah laku termasuk sikap, minat dan motivasi.



BAGAN 1.5
KESELARASAN TUJUAN DAN JENIS EVALUASI

C. Perspektif Landasan Pedagogik Tentang Pengembangan Kurikulum Berbasis Pentingnya Komitmen Antara Tujuan Pembelajaran Dengan Model Evaluasi Pembelajaran



BAGAN 1.6
KONTRIBUSI LANDASAN PEDAGOGIK
DALAM PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN KESELARASAN
ANTARA TUJUAN DENGAN MODEL EVALUASI PEMBELAJARAN

Merujuk dari penjabaran lebar sebelumnya, maka dalam pokok bahasan terakhir ini adalah penggabungan dari dua batasan masalah yang telah lebih dahulu dijelaskan. Pada hakikatnya, landasan pedagogik berperan sebagai tolak ukur atau landasan berpijak dalam pengembangan kurikulum dan terutama berperan dalam agar terjadi keselarasan/komitmen antara tujuan dengan model evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, landasan pedagogik memberi kontribusi sebagai hal utama yang dijadikan rujukan dan pertimbangan dalam hal berikut : *Pertama*, merumuskan delapan standar kurikulum pada skala makro dan silabus, RPP pada skala mikro. *Kedua*, menyelaraskan antara tujuan dengan model evaluasi pembelajaran agar fungsi evaluasi dapat berjalan sebagaimana mestinya. Logisnya, jika benar-benar dipahami esensi landasan pedagogik maka ilmu ini memainkan peran yang fundamental dan strategis dalam segala aspek pengembangan kurikulum.

SIMPULAN

Setelah mendeskripsikan makalah ini didasari dengan sejumlah teori dan pandangan ahli. Kemudian atas dasar itu dikemukakan pandangan pribadi maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pedagogik melalui pertanyaan tentang hakikat anak memberi makna tentang “apa sebenarnya tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan”. Kurikulum didesain dan diimplementasikan atas dasar itu.
2. Tujuan pembelajaran yang akan dievaluasi akan menghasilkan hasil yang valid dan realibel bilamana tepat dalam memilih model atau jenis evaluasi.
3. Landasan pedagogik berperan sebagai tolak ukur atau landasan berpijak dalam pengembangan kurikulum dan terutama berperan dalam agar terjadi keselarasan/komitmen antara tujuan dengan model evaluasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Ali, Mohammad., 2009. Pengembangan Kurikulum di Sekolah. *Bandung: Sinar Baru Algesindo.*
- Asnyar, Muhammad., 2015. Kurikulum: Hakikat, Fondasi dan Desain Pengembangan. *Jakarta: PT. Kencana Prenada Media Group.*
- Hamalik, Oemar., 2010. Kurikulum dan Pembelajaran. *Jakarta: Bumi Aksara.*
- Irina, Fristiana., 2016. Pengembangan Kurikulum: Teori, Konsep dan Aplikasi. *Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu.*
- Kesuma, Dharma. Ibrahim, Teguh., 2016. Struktur Fundamental Pedagogik. *Bandung: Refika Aditama.*
- Rasyidin, Waini., 2014. Pedagogik Teoritis dan Praktis. *Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.*
- Sanjaya, Wina., 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group.*
- , Kurikulum dan Pembelajaran. *Jakarta: PT. Kencana Prenada Media Group.*
- Sukmadinata, Nana Syaodih., 2000. Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek. *Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.*
- Taba, Hilda., 1993. Curriculum Development: Theory and Practice. *New York : Harcourt Brace Jovanovict.*
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pengajaran., 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.*

Sumber Regulasi:

- Salinan Dokumen PP Nomor 19 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Salinan Dokumen Permendikbud Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan dasar dan Menengah.

**LITERASI *PHOTOGRAPHY WRITING*:
SEBUAH PERKENALAN AWAL**

Marham Jupri Hadi; Muhammad Thohri; Siti Rahmi
marhamhadi@gmail.com

Universitas Nahdlatul Wathan Mataram
Universitas Islam Negeri Mataram

ABSTRAK

Menulis tetap menjadi tantangan sendiri bagi pembelajar dan pengguna bahasa walaupun kegiatan menulis telah hadir jauh sebelum manusia diciptakan. Meskipun kita telah lama bergelut dalam aktifitas menulis, khususnya di bangku sekolah dan perguruan tinggi, menulis tetaplah menjadi beban tersendiri bagi banyak orang, terutama bagi penulis pemula. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor dan salah satunya adalah hambatan yang muncul dari dalam diri si penulis. Artikel ini mencoba menawarkan gagasan tentang penerapan prinsip dan teknik fotografi kedalam kegiatan menulis khususnya bagi para penulis pemula yang bermaksud untuk mengembangkan kemampuan menulisnya. Ide yang dipresentasikan dalam artikel ini disebut dengan istilah "Photography Writing (Photrite)".

Kata Kunci: *Photography*, Menulis, Penulis Pemula

Terminology Photography Writing

Terminologi "**Photography Writing**" mungkin merupakan sesuatu yang masih asing di telinga kita meskipun aktifitas menulis dan fotografi bukanlah sesuatu yang lahir kemarin sore. Dua hal tersebut telah lama menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan kita khususnya generasi "*Zaman Now*" yang dikenal dengan *Facebookers*, *Vlogers*, *Instagrammers* atau sebutan lainnya. Smith (2018) menekankan bahwa menulis merupakan cara bercerita melalui kata-kata sedangkan photography merupakan cara mengungkapkan sebuah cerita dengan kekuatan gambar. Artinya, kegiatan photography dan writing merupakan media untuk mengungkap apa yang kita lihat dan dengar di pikiran kita. Kedua kegiatan tersebut sudah menjadi aktifitas utama masyarakat era digital, sebagaimana yang bisa kita temukan di dalam dunia sosial media.

Konsep *Photography Writing* (dsingkat "**PHOTRITE**") sederhananya merupakan upaya untuk mengaplikasikan "*spirit*" dan "*habit*" atau motivasi dan teknik-teknik fotografi kedalam aktifitas tulis menulis (Hadi, 2016). Artinya, terdapat prinsip-prinsip dalam fotografi yang bisa ditransformasikan kedalam kegiatan menulis terutama dalam rangka menumbuhkan minat dan mengembangkan kemampuan para penulis pemula. Selain itu, photography writing juga bisa dimaknai sebagai upaya seseorang untuk mengungkapkan realita melalui photo dan teks. Makna lain dari Photography writing yakni mengungkap konteks dari satu atau beberapa photo melalui tulisan. Tulisan ini mencoba untuk mengungkap aspek apa saja dari fotografi yang bisa diterapkan dalam praktik menulis dan langkah-langkah praktis untuk menulis melalui metode *Photrite* ini. Beberapa isu penting seperti hambatan penulis pemula juga disajikan dalam tulisan ini.

Empat Kategori Photography Writer

Setiap orang yang menyukai hendak terjun ke dunia fotografi akan masuk ke dalam salah satu dari empat kelompok photography writers (Photriters). Kelompok pertama adalah seorang fotografer pemula yang sekaligus sebagai penulis pemula. Kelompok kedua adalah orang yang sudah ahli dalam fotografi tapi belum banyak melatih kemampuan menulisnya. Kelompok ketiga adalah sebaliknya yakni seorang yang sudah ahli dalam dunia tulis menulis namun baru mulai mengasah kemampuannya di bidang fotografi. Kelompok yang terakhir adalah individu yang handal dalam bidang fotografi dan menulis.

Fotografer Pemula, Penulis Pemula	Fotografer Pemula, Penulis Handal
Fotografer Handal, Penulis Pemula	Fotografer Handal, Penulis Handal

Tabel 1. Empat kelompok *Photriters* (dikelompokkan oleh Marham Jupri Hadi)

Perpindahan dari satu kelompok ke kelompok lainnya sampai kepada kategori "*advanced photography writers*" menuntut komitmen besar untuk melakoni dua jenis hobi tersebut. Terdapat banyak orang yang telah berada di level ini salah satunya adalah Stephen Shore, seorang fotografer brilliant sekaligus penulis berbakat (the Guardian, 2010). Jika melakukan *browsing* di internet, kita

akan menemukan begitu banyak tulisan-tulisan tentang destinasi wisata di seluruh dunia yang ditulis oleh para travellers, individu yang menyukai aktifitas *travelling* dan menulis. Sejatinya para *travell writers'* adalah seseorang yang bisa dimasukkan dalam kategori *photography writers* karena mereka harus mampu bercerita secara persuasif tentang destinasi wisata atau lainnya dengan memadukan antara foto dan teks secara seimbang.

"Travel writers use their own personal experiences and knowledge to describe tourist destinations for various types of publications" (study.com, 2018),

Sepintas tentang Fotografer Pemula

Ada satu hal yang menakjubkan tentang menjadi seorang fotografer pemula. Jika kita perhatikan secara seksama, hampir semua orang yang memiliki *smartphone* mendadak menjadi fotografer. Sepertinya mereka tidak memiliki sedikitpun kekhawatiran untuk mengambil gambar dengan telpon seluler mereka. Mereka juga begitu berani untuk memotret alam, manusia, benda, dan bahkan diri mereka dengan penuh keyakinan meskipun mereka belum tentu memiliki pengetahuan dasar tentang fotografi. Selain itu, mereka memiliki keberanian yang tak terbendung untuk memposting atau mempublikasikan hasil "*jepretan*" mereka ke media sosial tanpa khawatir akan menandai kritik dari orang lain. Mereka terus mengambil gambar dan terus memposting gambar tersebut meskipun komentar negatif berdatangan. Sepertinya mereka telah terhipnotis dengan kenikmatan atau kepuasan yang mereka rasakan dari yang aktifitas *jepret* dan *update status* yang pada akhirnya membuat mereka secara tidak sadar telah berevolusi menjadi fotografer produktif.

Realita tersebut menggambarkan bahwa fotografi sepertinya telah menjadi hal yang sangat digandrungi oleh hampir semua pemilik *smartphone*, baik kalangan muda ataupun generasi "*zaman old*". Selain itu, rasa senang yang luar biasa tersebut sukses menjadi pemicu produktifitas mereka untuk terus menghasilkan foto setiap waktunya. Jika kita memperhatikan di berbagai media sosial, seperti *Facebook*, *Instagram* ataupun *Watssup*, kita bisa menemukan bahwa dalam satu hari seorang fotografer pemula mampu menghasilkan beberapa foto. Ini mengindikasikan bahwa fotografi telah menjadi satu celah untuk mengekspresikan realitas diri dan lingkungan dalam bentuk foto.

Sisi lain yang sangat mencengangkan dari kehidupan para potografer pemula adalah keberanian mereka untuk menantang resiko yang besar dimana ketika mereka mencoba mengambil foto di pinggir tebing yang berbahaya. Mereka terkadang tidak mempedulikan adanya larangan untuk mengambil foto demi sebuah pengabadian momen. Meskipun telah banyak korban yang diberikan karena *selfie* di pinggir tebing atau bangunan berlantai, motivasi mereka tidak pernah surut untuk terus menunjukkan eksistensi melalui fotografi. Mereka tak peduli bahaya mengintai dan mereka bahkan berani memotret diri diatas sepeda motor yang melaju dengan kecepatan tinggi.

Jumlah fotografer pemula ini terus meningkat seiring dengan hadirnya media sosial yang memberikan mereka fasilitas untuk mempublikasikan hasil tangkapan mereka. Selain itu, munculnya berbagai perangkat lunak gratis untuk keperluan mengedit foto juga memberikan ruang kepada mereka untuk berkreatifitas (mengedit foto). Peningkatan jumlah tersebut, kemungkinan juga

disebabkan oleh adanya komunitas (group) dalam facebook dimana masing-masing anggota akan berupaya untuk terus memperbarui status mereka (update status). Artinya tumbuhnya peminat *Photography* disebabkan oleh adanya lingkungan dan fasilitas yang mendukung seperti media sosial, software dan komunitas di dunia maya.

Secara singkat potret kehidupan fotografer pemula bisa diilustrasikan sebagai berikut. Pertama, si fotografer memiliki niat untuk memotret, kemudian ia akan membuka kamera Handphone dan selanjutnya mengarahkan lensa kepada objek yang hendak ditangkap. Setelah dianggap pas, maka jari-jari (biasanya ibu jari dan telunjuk) si fotografer langsung menekan tombol kamera "jepret" dan dalam waktu seketika ia bisa melihat "salinan" objek dalam lensa kameranya. Jika ia merasa hasil tangkapannya tidak memuaskan, maka ia akan melakukannya berkali-kali dengan teknik yang sama (bidik dan tekan tombol). Apabila HP terhubung dengan internet, maka biasanya mereka secara langsung mem-*posting* foto-foto tersebut kedalam laman Facebook atau instagramnya, sembari berharap akan ada komentar dari "*facebook friends*"nya.

Gambaran Singkat tentang Penulis Pemula

Menulis bukanlah sekedar teori, tetapi keterampilan yang harus dilatih. Penulis pemula sering mengalami hambatan untuk memulai. Misalnya, mereka kurang percaya diri atau tidak tahu darimana harus harus memulai. Terdapat beberapa hambatan yang sering mengganggu seseorang penulis yakni *Distractions* (pemecah fokus), merasa tertekan ketika, mendapatkan *negative feedback* dari pembaca terhadap kesalahan tulisan. Khususnya untuk penulis pemula, hambatan yang sering dialami antara lain yakni tidak tahu apa yang harus ditulis (ide) atau tidak tahu harus menulis dari mana. Hambatan lain yang sering dialami penulis pemula adalah mereka menunda untuk memulai menulis atau menunggu saat yang tepat untuk menulis, namun waktu itu tidak pernah datang. Alhasil mereka akhirnya tidak pernah menghasilkan tulisan.

Hasil workshop *Photography Writing* (Hadi, 2017) yang penulis lakukan di salah satu Pondok Pesantren di Kabupaten Lombok Timur berhasil mengidentifikasi beberapa kendala yang dialami para peserta workshop tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh para penulis pemula tersebut, kendala yang mereka hadapi antara lain: untuk merangkai kata-kata, membuat alur cerita, menfokuskan diri untuk menulis karena banyaknya program kegiatan yang harus diikuti mereka di pesantren, tidak tahu cerita atau ide mana yang harus ditulis lebih dahulu, melanjutkan alur cerita, memilih kata, merubah ide menjadi kata-kata. Salah satu upaya untuk membantu mereka mengatasi kendala tersebut adalah dengan menggunakan pendekatan fotografi sebagai metode menulis. Secara khusus, untuk mengatasi masalah kurang ide, maka penggunaan foto menjadi salah satu cara untuk merangsang munculnya ide tulisan.

Literasi *Photography*

Mathies (2018) berargumen bahwa "*every quality photo begins with exposure*". Setiap foto yang berkualitas selalu diawali oleh proses eksposur (Mathies, 2018). Eksposur dalam fotografi berarti upaya untuk memahami aspek-aspek yang terkait dengan komponen kamera itu sendiri. Secara lebih spesifik, *exposure* adalah upaya untuk memahami bagaimana *setting* dari sebuah kamera

dan bagaimana pengaturan tersebut akan mempengaruhi kualitas dari gambar yang diambil. Mathies menekankan bahwa pemahaman yang baik pada tiga elemen dasar utama eksposur (*aperture, Shutter Speed dan ISO*) berpotensi untuk meningkatkan kualitas foto yang diambil dari bagus menjadi menakjubkan. *Aperture* berarti pengaturan lubang pada lensa kamera yang bertujuan untuk menentukan sedikit atau banyaknya cahaya yang akan masuk kepada kamera.

Dalam fotografi ada ungkapan yang mengatakan bahwa "*The beauty of digital photography is the ability to "guess and check"*" (Mathies, 2018). Keindahan suatu photo tergantung dari kemampuan seorang fotografer untuk menerka dan memeriksa foto yang diambil melalui layar kamera. Sederhanya, setelah kita memotret suatu objek, kemudian kita memeriksa di layar LCD kamera apakah pencahayaan perlu dinaikkan atau diturunkan. Penentuan jumlah cahaya yang diperlukan disebut dengan *aperture*, sedangkan berapa lama cahaya masuk ke lensa disebut dengan *shutter speed*. *Shutter speed* berfungsi untuk mengontrol bagaimana satu objek bergerak dipotret. *Shutter speed* yang cepat akan membuat benda bergerak berhenti sehingga potensi munculnya blurred photo (foto buram) sedikit bahkan tidak terjadi. Sedangkan *shutter speed* yang pelan akan membuat foto yang diambil menjadi kabur karena kamera tersebut akan merekam pergerakan dari objek tersebut.

ISO singkatan dari International Standard organization namun dalam istilah fotografi, ISO berarti kepekaan kamera terhadap cahaya. ISO mengontrol sistem sensor kamera merespon cahaya yang diterima dari *aperture* dan *shutter*. Jika ISO kamera disetting tinggi, maka kamera menjadi semakin sensitif terhadap cahaya namun kamera menjadi kurang sensitif terhadap cahaya apabila ISO disetting rendah. Jika disimpulkan, maka penggabungan antara ketiga elemen tersebut akan mempengaruhi kualitas dari sebuah objek yang kita potret. Dalam arti lain, perubahan pada satu komponen akan membutuhkan perubahan pada komponen yang lain sehingga kualitas foto bisa tetap terjaga.

Sepintas tentang Menulis

Menulis merupakan salah satu cara aktualisasi diri seseorang (Hadi, 2017). Seringkali menulis juga menjadi jalan untuk mengasah diri menjadi seorang pembelajar sejati. Menulis menjadi cara untuk mengikat setiap petunjuk yang senantiasa datang pada makhluk ciptaan Tuhan. Menulis adalah jembatan untuk menyampaikan pesan-pesan kehidupan. Melalui tulisan pengetahuan dan kebijaksanaan insya Allah bisa terwariskan. Lebih jauh lagi, menulis adalah gambaran tentang potongan-potongan kehidupan. Dalam konteks ini, menulis dan fotografi memiliki kesamaan yakni kedua berfungsi untuk memotret atau mengungkap sebagian atau beberapa bagian dari objek yang menjadi fokus perhatian. Agar seseorang bisa memulai dan terus menulis serta berupaya untuk meningkatkan kualitas tulisannya, maka dia harus memiliki motivasi untuk menulis sebagaimana yang dimiliki seorang fotografer pemula.

Produktifitas fotografer pemula untuk terus menghasilkan foto setiap harinya kemungkinan disebabkan oleh adanya motivasi untuk mengabadikan setiap momen yang dianggap berharga. Atau mungkin ia terus mengambil gambar untuk keperluan "*update status*". Tentunya, diperlukan kajian secara khusus untuk lebih memahami apa motivasi para fotografer pemula tersebut sehingga mereka tak pernah sepi dari aktifitas ekspresi diri. Jika belajar dari para fotografer

pemula diatas, maka kita akan menyadari bahwa niat atau motivasi memiliki kekuatan yang sangat untuk mempengaruhi tindakan seseorang. Bukankah "*Niat menentukan Amal Perbuatan Seseorang*". Hal ini juga berlaku pada para penulis, baik pemula maupun penulis mahir. Banyak penulis yang sering mengalami masa-masa dimana mereka tidak menghasilkan tulisan. Salah satu sebab utamanya adalah bukan karena hadirnya rasa bosan semata aupun karena kehilangan ide, namun seringkali karena kehilangan motivasi untuk menulis.

Motivasi menulis menjadi salah satu faktor yang sangat-sangat penting bagi seorang penulis, bukan kesempatan ataupun kemampuan. Buktinya banyak orang yang memiliki waktu luang dan mampu menulis, tetapi tidak menghasilkan karya tulis. Kenapa bisa demikian? Karena mereka sepertinya sudah kehilangan tujuan dalam menulis. Oleh karena itu, upaya menemukan motivasi sejati dalam menulis harus dilakukan agar konsistensi tetap terjaga dan eksistensi penulis tetap terpelihara.

"*Untuk apa saya harus menulis?*". Itulah pertanyaan yang harus kita cari sendiri dalam hati sanubari kita. Semakin kuat alasan kita untuk menulis, maka semakin besar kemungkinan kita akan menghasilkan karya tulis. Kesempatan menulispun akan datang dengan sendirinya dan kemampuan menulis akan bertambah seiring dengan banyaknya tulisan yang telah kita hasilkan. Mungkin, kita perlu merujuk pada salah satu pesan Rasulullah SAW kepada umatnya agar kita mengikat ilmu dengan menuliskannya (HR. Thobrani dan Hakim). Hal ini bisa menjadi salah satu alasan kuat kenapa kita harus menulis.

Salah satu alasan kuat untuk menulis adalah untuk mempertahankan eksistensi seseorang, khususnya akademisi. Hal ini umumnya berlaku pada perguruan dengan status World Class University, dimana kita akan sering mendengar terminologi "*Publish or Perish*". *Publish* berarti seorang dosen melakukan penelitian atau kajian dan kemudian mempublikasikannya melalui Jurnal internasional dan atau konferensi dan seminar internasional. *Perish* berarti bahwa jika dosen tersebut tidak melakukan kegiatan publikasi ilmiah maka ia harus siap-siap "tersingkir" atau mundur dari perguruan tinggi tersebut.

Prinsip Aplikasi Metode *Photography Writing*

Secara sederhana, *photography writing* adalah mengaplikasikan *spirit* dan *habit* atau ruh dan kebiasaan yang berlaku dalam *photography* dalam kegiatan menulis. Hal yang pertama yang perlu dilakukan adalah menemukan motivasi yang kuat kenapa seseorang harus menulis sebagai seorang fotografer memiliki alasan kenapa ia harus melakukan pengambilan gambar. Langkah kedua adalah berpikir sederhana, artinya seorang penulis pemula khususnya dalam konteks *photography writing* adalah menuliskan apa saja yang hendak ditulis tentang sebuah foto misalnya informasi tentang foto, opini kita atau cerita dibalik sebuah foto. Selanjutnya adalah memulai menuliskan kata pertama yang muncul di benak kita tentang foto yang hendak ditulis. Teruslah untuk menulis kata kedua ketika dan seterusnya. Biasanya apabila satu kata sudah berpindah dari pikiran kita ke kertas, maka kata-kata berikutnya akan ikut keluar dan tertuang di kertas.

Seringkali muncul rasa ragu apakah tulisan ini "*nyambung*" atau "tidak?". Karena merasa ragum akhirnya kita sering berhenti menulis. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah tetap menulis meskipun ide-ide yang kita tuangkan belum menemukan titik temu. Sesungguhnya, jika kita ters menulis, maka titik

temu antara satu kata dengan kata yang lain atau satu kalimat dengan kalimat yang lain akan menemukan titik temunya. Apabila menemukan kebuntuan lagi karena kehabisan ide mengenai gambar tersebut, kita mula menggunakan langkah berikutnya yakni bertanya kepada diri sendiri tentang gambar tersebut dan mencoba menuliskan jawaban apa saja yang kita miliki kedalam kertas atau komputer.

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah masalah publikasi. Menerbitkan atau mempublikasikan tulisan adalah langkah akhir, namun bukan yang terakhir, dalam proses menulis dengan metode Photrite. Tulisan yang terbit akan sangat mempengaruhi perasaan si penulis. Apabila tulisannya sudah terbit, rasa percaya dirinya bisa meningkat, motivasi menulis semakin bertambah. Terpenting adalah satu karya yang diterbitkan bisa menjadi pengingat bahwa si penulis pernah menjadi orang yang sukses. Karya itupun bisa menjadi penyemangat baginya untuk terus bermimpi dan berjuang menggapai mimpi-mimpi besar lainnya.

Menerbitkan tulisan bisa dilakukan oleh siapa saja. Kita bisa menerbitkan tulisan melalui media sosial seperti Facebook, Blogs atau Website pribadi. Publikasi karya juga bisa melalui lembaga penerbit. Kita tinggal memilih lewat mana karya tulis kita harus diterbitkan. Satu karya tulis bisa diterbitkan dengan atau tanpa ISBN. ISBN (*International Series Book Number*) adalah nomor seri pada buku yang akan diterbitkan. Buku yang memiliki ISBN akan langsung terdaftar di Pusat Buku Republik Indonesia. Untuk menerbitkan buku ber-ISBN harus dilakukan melalui lembaga yang telah terdaftar sebagai lembaga penerbit. Tapi tidak semua buku harus ber ISBN. Buku-buku karangan 'ulama besar di masa lalu tidak ada yang ber ISBN karena mereka telah lebih dahulu berkarya sebelum ISBN ada. Dengan demikian, kita tinggal memilih apakah karya tulis kita akan di ISBN kan atau tidak. Itu tergantung selera masing-masing penulis.

Peningkatan kualitas Photo dan Kualitas Tulisan

Kualitas sebuah foto juga ditentukan oleh adanya upaya untuk meningkatkan kualitas fotografer dan juga kamera . Kualitas fotografer berhubungan dengan exposure atau pemahamannya tentang kamera (cara kerja kamera dan cara menggunakan kamera) serta teknik pengambilan gambar (sudut atau angle). Teknik pengambilan gambar dari berbagai sudut juga bisa disebut sebagai objek exposure, yakni upaya untuk memperlihatkan objek dari berbagai sisi atau perspektif. Sudut pengambilan gambar itu penting karena akan menentukan sisi mana dari objek yang perlu ditampilkan serta mempengaruhi kesan yang muncul dari audience atau orang yang melihat gambar tersebut.

Hal lain yang bisa dilakukan untuk melatih pengambilan sudut adalah dengan melakukan perbandingan antara gambar yang berkualitas dengan hasil tangkapan kita. Artinya, kita harus melihat foto tangkapan fotografer profesional untuk mengetahui sisi mana dari objek tersebut diambil sehingga foto tersebut terkesan elegan. Dengan melihat foto itu juga, kita bisa mempelajari posisi seorang fotografer dari objek yang difoto serta pengaturan kameranya.

Salah satu cara meningkatkan kualitas dari photo yang kita ambil adalah membandingkan antara objek yang kita ambil dengan objek yang sebenarnya. Perbandingan itu diperlukan apakah objek yang terekam kamera tampak lebih baik dari aslinya atau tidak. Jika objek yang muncul dikamera nampak lebih bagus dari objek yang kita ambil, maka kita sudah berhasil meningkatkan kemampuan

menulis kita. Meminjam praktik peningkatan kualitas foto, maka seorang penulis juga bisa mengaplikasikan berbagai teknik dalam fotografi ke dalam teknik menulis. Berikutnya adalah beberapa rekomendasi meningkatkan kualitas tulisan dengan mengadopsi pendekatan *Photography. Pertama*, membandingkan antara objek yang ditulis dengan realitas atau konteks dari foto tersebut. Yang disebut dengan realitas foto adalah apa saja yang terkait dengan foto tersebut, baik berupa, fakta, opini ataupun fiksi.

Dalam hal menulis, khususnya menulis tentang fakta apapun bentuknya, maka kita perlu membandingkan antara tulisan kita dengan objek yang kita tulis. Seringkali sebuah tulisan tidak mampu menggambarkan realita yang sebenarnya karena si penulis belum mampu mengungkap informasi yang utuh dari keseluruhan objek (*comprehensive picture for the whole reality*). Adapun upaya untuk meningkatkan kualitas tulisan seseorang dengan mengadopsi prinsip *photography* adalah sebagai berikut.

Senada dengan praktik fotografi diatas, seorang penulis perlu melakukan proses membandingkan tulisannya dengan tulisan orang lain. Proses membandingkan ini akan terjadi melalui membaca. Hanya dengan membaca seseorang bisa membandingkan tulisannya dengan tulisan orang lain. Pengetahuan yang diperoleh melalui membaca tidak saja meningkatkan pemahamannya tentang topik yang dibaca, tetapi juga meningkatkan dan memperkuat kosakata. Tidak hanya itu membaca juga memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengenal berbagai model atau jenis tulisan serta kesempatan untuk memahami satu tentang sesuai dengan kemampuan individu penulis. Dengan kata lain, membaca bisa meningkatkan kemampuan menulis seseorang. Di sisi lain menulis juga mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami suatu teks. Hal ini terungkap dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Graham dan Hebert (2011). Temuan ini menunjukkan bahwa membaca dan menulis merupakan dua hal yang saling mempengaruhi secara positif yang mana kemampuan menulis akan dipengaruhi oleh aktifitas membaca dan pemahaman tentang suatu bacaan juga dipengaruhi kegiatan menulis

Hal lain dari fotografi yang bisa diadopsi dalam kegiatan menulis adalah teknik "shoot, guess and check", yakni aktifitas pengambilan gambar, tebak kualitas gambar dan periksa lagi. Begitupun dengan kegiatan menulis yang sejatinya tidak melulu berbicara tentang menghasilkan produk tulisan berupa buku, buletin, majalah atau lainnya. Tetapi menulis adalah proses panjang yang menuntut kesabaran. Kesabaran untuk terus memperbaiki tulisan akan menjadikan satu karya tulis semakin berharga dan bermakna, baik bagi si penulis maupun pembaca. Untuk meningkatkan kualitas tulisan, seorang penulis harus terus meningkatkan kualitas dirinya. Kenapa? Karena tulisan adalah harga diri si penulis. Semakin baik kualitas si penulis, maka semakin baik kualitas tulisannya. Bahkan tulisan akan lebih mulai dari mas meskipun tak bertintakan dengan emas.

Cara lain untuk meningkatkan kualitas tulisan adalah dengan melakukan diskusi karya tulis (feedback, atau meminta seserong untuk melakuka proof freaders serta perungan. Peningkatan kualitas juga dilakukan dengan banyak membaca, berlatih menulis, merenung atau tafakkur. Seorang penulis mendapatkan petunjuk di hatinya akan menuangkan mutiara hikmah dalam tulisannya. Seorang penulis banyak berdiskusi akan menuangkan racikan pemikiran dalam karya tulisnya. Sedangkan penulis yang banyak melakukan

penelitian akan membagikan hasil temuan atau kajiannya kepada pembacanya melalui goresan tinta.

Pelajaran berharga dari Workshop Photrite- Photography Writing

Bagian ini juga akan mengungkap beberapa poin penting yang penulis berhasil rekaman melalui kegiatan workshop Photography Writing yang dilaksanakan di salah satu Pondok Pesantren di Kabupaten Lombok Timur. Workshop tersebut dilakukan selama dua hari yang dihadiri oleh hampir dua puluh orang siswa SMK yang ada di Pesantren tersebut. Para peserta workshop tersebut sejatinya adalah para penulis pemula yang memiliki dipilih berdasarkan motivasi sendiri untuk menjadi seorang penulis. Dari workshop tersebut ditemukan fakta yang menarik berupa perubahan yang diperoleh melalui kegiatan workshop tersebut. Perubahan positif yang dialami oleh para penulis pemula tersebut tergambar dalam kutipan-kutipan berikut:

"Awalnya menulis hanya sekedar menuruti perintah guru. Lalu kucoba menulis kata hatiku di buku harianku. Akhirnya aku mulai menulis apa yang kuinginkan tulis tanpa tekanan" (Juwandi Wijaya)

"(Kegiatan ini bisa membantu) melahirkan ide-ide yang cemerlang dan menimbulkan harapan untuk menjadi seorang penulis. Pikiranpun menjadi terbuka dan tidak malas mikir" (Baiq Mulayanah Ulfah)

"Setelah mengikuti kegiatan ini rasanya senang banget. Rasanya kayak menemukan sebuah kenikmatan menuntut ilmu. Menulis membuat saya hidup" (Saparwadi)

"Ada rasa bangga saat tulisan kita ditampilkan. Kami (melalui kegiatan ini) akhirnya tahu arti dari (menjadi) seorang penulis" (Eka Erlina Safitri).

"Sebenarnya, awalnya saya merasa agak malas mengikuti kegiatan ini, karena masih banyak pekerjaan. Tetapi saya tetap mengikutinya dan akhirnya saya mendapatkan kepuasan, dan kesenangan" (Rino Rojib Hidayat)

"Selama mengikuti kegiatan ini, hati menjadi terasa lega dan wawasan menjadi semakin luas. (Melalui kegiatan ini pula) kita (memiliki tekad untuk) terus mencoba dan mencoba (dan akhirnya) Menulis itu bikin hati lega" (Siti Rauhun)

"Setelah mempelajari metode menulis ini (Photrite), saya merasakan (bahwa saya) mulai berfikir lebih kreatif, lebih senang menulis, ...(dan) cinta sama dunia menulis" (Efti Huswatun Hasanah)

"(Sebelumnya) saya jarang menulis, (dan) sekarang saya lebih giat menulis. (Untuk menyelesaikan satu cerita yang ditugaskan) saya tiap malam selalu belajar malahan sampai-sampai saya bergadang". (Herlina Sucipta)

"Pertama, rasanya biasa-biasa saja, tapi lama kelamaan rasanya tidak mau ketinggalan dalam pelajaran ini. ...saya pernah sakit hati pada seseorang, tetapi setelah saya menuangkan apa yang hendak saya katakan ke dalam kertas, rasa sakit hati saya telah berpindah kedalam sebuah kertas. Akhirnya rasa tenanglah yang tersisa di hati" (Abd. Shobur)

"Tulislah, alirkanlah. Jangan biarkan air itu (Pikiran dan perasaan) tersumbat (oleh keraguan, rasa tidak percaya diri). Tulislah dengan tinta yang suci walau warnanya hitam. Itulah kata hati saya setelah dan sesudah mengikuti kegiatan ini" (Kaharudin)

"(Melalui kegiatan ini) apa yang saya inginkan (cita-citakan, yakni menjadi penulis) tercapai" (Siti Raehan)

Awalnya memang hobi saya menulis, akan tetapi saya tidak merasakan ada bakat di dalam diri saya, khususnya untuk menulis cerita. Setelah saya mengikuti kegiatan Photrite ini, saya measa bebas untuk mengungkapkan semua perasaan melalui tulisan karena metode ini sangat menarik dan mampu membangkitkan gairah untuk menulis. Dan juga saya merasa tertantang untuk menulis cerita berdasarkan gambar (photo) dan saya merasa semakin dalam mengekspresikan ide-ide saya (Solatiah).

Contoh Praktik Penerapan *Photography Writing*

Secara praktis, penerapan metode *Photography writing* dalam mengembangkan kemampuan menulis adalah sebagai berikut. Pertama, pilihlah foto yang hendak dideskripsikan. Kedua, mulailah menulis kata pertama yang muncul setelah melihat foto tersebut. Selanjutnya, tulislah apa saja yang muncul dalam pikiran anda mengenai foto tersebut. Langkah berikutnya adalah melakukan proses tanya jawab dengan diri sendiri tentang foto tersebut.

Berikut adalah langkah sederhana untuk menulis dengan satu kata

1. Tulislah satu kata yang muncul di benak anda ketika melihat gambar disamping:



2. Tuliskan satu kata dari dua foto berikut:



3. Sekarang lihat kembali foto berikut dan tuliskan setiap kata yang muncul dari setiap lingkaran yang ada



4. Tuliskan kembali setiap kata yang muncul setelah melihat foto berikut ini. Teruslah menulis kata-kata yang muncul dan Jangan berhenti. Lakukan hal yang sama pada gambar berikut.



Pemikiran Terakhir

Fotografi dan menulis merupakan dua hobi yang menuntut adanya investasi waktu, energi dan pikiran agar keduanya menjadikan kita individu yang lebih baik. Meskipun kedua aktifitas tersebut telah menjadi penciri utama dari generasi "*zaman now*" fotografi dan menulis bagi sebagian besar orang berakhir sampai pada akun media sosial, dan sedikit yang berfikir bahwa kegiatan tersebut bisa memberikan keuntungan yang bersifat material dan spiritual. Keuntungan optimal dari kegiatan menulis dan fotografi hanya bisa diraih oleh mereka yang secara sadar berupaya untuk meningkatkan kompetensi mereka pada dua bidang tersebut. Bagi penulis pemula, menjadi penulis handal memang butuh proses yang tidak singkat dan butuh perjuangan sebagaimana seorang fotografer amatir berevolusi menjadi fotografer profesional. Akan tetapi, dengan mencoba mengimplementasikan prinsip dan teknik-teknik pada fotografi akan memberikan peluang yang sangat besar bagi seorang penulis pemula menjadi penulis yang kompeten.

DAFTAR PUSTAKA

- Brian A. Klems (2015) 5 Writing Challenges All Writers Face (& How to Deal With Them). <http://www.writersdigest.com/online-editor/5-writing-challenges-all-writers-face-how-to-deal-with-them>
- Dawn Suzette Smith (2018) Photography and Writing.
<https://bravewriter.com/online-classes/photography-and-writing>
- Graham, S; Hebert, M (2011) Writing to Read: A Meta-Analysis of the Impact of Writing and Writing Instruction on Reading. *Harvard Educational Review*, v81 n4 p710-744 Win 2011
- Hadi, MJ (2016) Photography Writing.
<https://www.slideshare.net/Marham/photography-writing>
- Hadi, MJ (2017) Photrite, langkah sederhana untuk mengembangkan kemampuan penulis pemula. Beruga ' Alam Institute, Lombok Timur
- The Guardian (2010) Writing and photography – is a picture really worth a thousand words?
<https://www.theguardian.com/artanddesign/2010/aug/04/writing-about-photography-robert-adams>
- Salary and Career Info for a Travel Writer
https://study.com/articles/Salary_and_Career_Info_for_a_Travel_Writer.html

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KECERDASAN EMOSIONAL UNTUK PEMBELAJARAN ERA DIGITAL

Istianah Abubakar, M.Ag
istianah.2f@pai.uin-malang.ac.id

ABSTRAK

Memanusiakan manusia menjadi tujuan dasar pendidikan itu diupayakan. Artinya, manusia menjadi objek sekaligus subjek pendidikan. Ini sekaligus menegaskan bahwa pemahaman akan manusia- sebagai subjek dan objek pendidikan- harus selalu *dieksplor* guna mendapatkan konsep manusia seutuhnya. Realita menunjukkan bahwa intelektualitas tinggi belum menentukan kualitas manusia itu sendiri. Kualitas manusia dalam pandangan agama adalah manusia yang mampu menahan emosi, cerdas mengelola emosi. Era digital dengan karakteristiknya sangat tergantung pada tingkat kecerdasan emosional manusia sebagai sosok yang ada di balik kecanggihan teknologi. Untuk ini, dibutuhkan model pembelajaran yang didasarkan pada pembentukan dan penguatan kecerdasan emosional peserta didik.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, Kecerdasan Emosional, Era Digital*

PENDAHULUAN

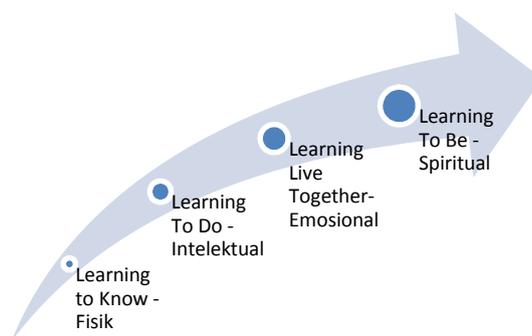
Era digital sebagai sebuah keniscayaan telah diprediksi oleh Peter Drucker terkait peradaban manusia. Namun demikian, Peter Drucker telah mengingatkan bahwa era digital bukanlah akhir, tidak perlu disikapi secara berlebihan dan keputusasaan. Artinya, bukan era digitalnya yang menyita perhatian, namun harus lebih diarahkan manusia sebagai pencipta dan penikmat di era digital. Ilmuwan mengingatkan bahwa era teknologi, era digital hanya akan menghasilkan *dekadensi humanistic* manusia menjadi saling terasing, dekat tapi jauh. Ditegaskan lebih jauh lagi, maka era digital ini seyogyanya selalu diarahkan untuk mengembalikan citra diri manusia sesuai kehendak penciptanya melalui 3 cara : (a) membangun keimanan yang teguh, (2) para pemilik modal dan pemimpin harus lebih banyak memiliki pengertian yang mendalam tentang kodrat manusia, (3) memiliki kebijaksanaan, rasa keadilan dan sifat sosial yang dibutuhkan demi kesejahteraan lahir batin manusia (Kartono). Pernyataan senada juga diungkapkan Drucker sebagai berikut :

Hanya dalam beberapa ratus tahun, ketika sejarah kita ditulis dengan perspektif jangka panjang, amat mungkin bahwa kejadian yang paling penting yang akan dilihat oleh para sejarawan bukanlah teknologi, bukan internet, bukan perdagangan secara elektronik melainkan perubahan dalam kondisi manusiawi yang belum pernah terjadi sebelumnya. Untuk pertama kalinya secara harfiah ada begitu banyak orang yang jumlahnya juga berkembang dengan pesat yang memiliki pilihan. Untuk pertama kalinya, mereka nanti harus mengelola diri mereka sendiri (Covey, 2010).

Ada 2 hal yang perlu digarisbawahi dari pernyataan Drucker di atas, *pertama*, teknologi bukanlah sesuatu yang penting yang harus menyita perhatian, *kedua*, manusia dan kemampuan mengelola dirinya sendiri merupakan yang utama.

Berdasarkan kedua pernyataan ini, maka bisa dipastikan bahwa membangun manusia dan mentalnya lebih diutamakan daripada era digital itu sendiri. Artinya, segala aspek hendaknya diarahkan pada pembangunan manusia sebagai subjek dan objek pendidikan. Maka memanusiakan manusia sebagai asas dasar pendidikan perlu dipahami lebih lanjut melalui sistem pendidikan salah satunya pembelajaran.

Perbincangan tentang pembelajaran selalu terkait dengan UNESCO dengan 4 pilar belajarnya, *learning to know*, *learning to do*, *learning to live together* dan *learning to be*. Adapun target pembelajaran selalu ditekankan pada 4 kecerdasan yaitu fisik, intelektual, emosional dan spiritual. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan berikut ini (Covey, 2010):



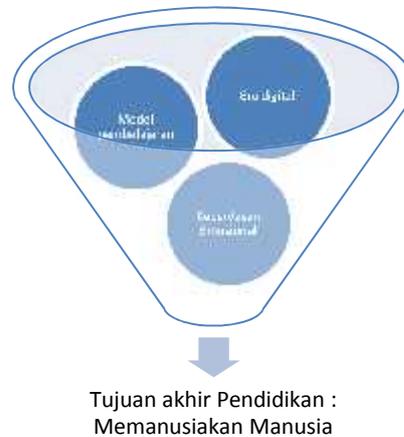
Gambar di atas hendak menjelaskan bahwa hendaknya pembelajaran diupayakan menuju hakekat diri (*learning to be*) yang sejatinya membentuk kecerdasan spritualnya. Ini sesuai dengan pernyataan John Sloan Dickey dalam Covey sebagai berikut (Covey, 2010):

Tujuan tertinggi pendidikan adalah untuk menyaksikan manusia menjadi utuh, baik dalam segi kompetensi maupun nurani. Pendidikan yang menciptakan kekuatan kompetensi tanpa menciptakan arahan yang selaras untuk memandu penggunaan kekuatan tersebut adalah pendidikan yang buruk. Lebih jauh lagi, kompetensi pada akhirnya akan hancur tanpa adanya hati nurani.

Dalam konteks pendidikan Islam, hal ini bisa dipahami dari beberapa teori yang dikemukakan para tokoh pendidikan Islam , diantaranya Munir Mursyid dalam Muhaimin (2003) yang menyatakan bahwa pendidikan Islam diarahkan pada peningkatan manusia yang menyembah kepada Allah dan takut kepadaNya. Pencapaian tujuan akhir pendidikan masih terus diupayakan, salah satunya dengan perbaikan berkelanjutan pada model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru.

Model pembelajaran dengan menjadikan kecerdasan emosional sebagai ruh nya, sangat penting untuk dipraktikkan pada era digital. Seperti diketahui era digital adalah era yang menghasilkan *dekadensi humanistic* sehingga dibutuhkan kecerdasan yang mengarah pada penguatan citra diri yang dapat dibentuk melalui

penguatan kecerdasan emosionalnya. Kecerdasan emosional mempunyai 5 komponen yaitu kesadaran diri, motivasi pribadi, pengaturan diri sendiri, empati dan keahlian sosial.



GAMBAR 2
KETERKAITAN ERA DIGITAL DAN MODEL PEMBELAJARAN
BERBASIS KECERDASAN EMOSIONAL

Makalah ini mencoba untuk memaparkan secara detail dan kongkrit keterkaitan ketiganya sehingga dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran era digital.

Pembelajaran Era Digital : Kelebihan dan kekurangannya

Era digital sering kali diidentikkan dengan internet, maka pembelajaran era digital merupakan pembelajaran yang menjadikan internet sebagai media sekaligus sumber belajar dan pembelajaran. Sebagai media sekaligus sumber maka akan sangat tergantung pada manusia sebagai pencari sumber belajarnya. Artinya, tetap dibutuhkan pendampingan pada manusianya untuk bijak dan dewasa dalam menjadikan internet sebagai media dan sumber belajar. Maka internet pada dasarnya juga mempunyai sisi hitam putihnya. Sisi putih dipahami sebagai kelebihan pembelajaran era digital dimana Abdul Halim bin Tamuri dalam Isjoni menyatakan bahwa manfaat TMK (Teknologi Maklumat dan Komunikasi) atau lebih kita kenal dengan multimedia adalah (Isjoni, 2008):

- a. Berupaya meningkatkan kefahaman dan penguasaan pelajar terhadap pelajaran
- b. Memberi peluang pembelajaran yang sama kepada semua pelajar yang belpagai keupayaan
- c. Meningkatkan motivasi pelajar
- d. Membolehkan pembelajaran berkesendirian (individualize learning)
- e. Membolehkan pelajar mengkases maklumat yang sukar diperoleh
- f. Mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan mencabar

Keenam hal di atas menunjukkan bahwa multimedia menjadi sangat urgen untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dikuatkan oleh kajian Maimun Aqsha Lubis dalam Isjoni (2008) bahwa pemanfaatan multimedia dapat memberi satu sesi pengajaran dan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan

inovatif serta memberi pengalaman belajar dengan lebih berkesan kepada para pelajar (Covey, 2010). Kajian di atas menegaskan bahwa sisi putih pembelajaran era digital ditekankan pada kemenarikan pola pembelajaran bukan kebermaknaan. Padahal yang terpenting adalah pembelajaran yang bermakna, pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami dirinya, bukan pembelajaran yang hanya menjadikan ia tertarik dan senang.

Adapun sisi hitam pembelajaran era digital manakala terjadi tindakan yang kurang *amanah* dalam pemanfaatan internet sebagai media dan sumber belajar. Hal ini disebabkan kurangnya pendampingan terkait penggunaan dan pemanfaatan internet secara bijak dan dewasa. Pengguna internet adalah manusia, maka untuk kedewasaannya tidak hanya ditentukan dengan tingkat IQ namun lebih pada kecerdasan emosionalnya. Manusia dengan kecerdasan emosional yang baik bisa mengarahkan gairah untuk mengeksplorasi rasa ingin tahunya, mencari sesuatu yang baru untuk kemaslahannya bukan untuk kesenangan.

Memahami Kecerdasan Emosional Sebagai Model Pembelajaran

Kecerdasan emosional pertama kali dilontarkan tahun 1990 oleh Peter Solovey dan John Mayer dan dipopulerkan oleh Goleman untuk menerangkan bahwa emosi dapat didayagunakan untuk kepentingan diri dan orang lain jika dikelola secara cerdas. Kecerdasan emosional merupakan penentu yang lebih akurat mengenai keberhasilan dalam komunikasi, hubungan-hubungan kepemimpinan. Ini seperti dinyatakan Goleman dalam Covey sebagai berikut (Isjono, 2008):

Untuk mencapai kinerja luar biasa di semua jenis pekerjaan, bidang apa pun kompetensi emosional adalah dua kali lebih penting daripada kemampuan kognitif saja. Untuk meraih keberhasilan yang tinggi dalam posisi kepemimpinan kompetensi emosional jauh lebih mendukung dan menguntungkan...mengingat bahwa kompetensi emosional merupakan dua pertiga atau lebih dari unsur-unsur yang menentukan kinerja prima..

Ada lima komponen dalam kecerdasan emosional:

- a. *Kesadaran diri*, kemampuan untuk merefleksikan kehidupan diri sendiri, menumbuhkan pengetahuan mengenai diri sendiri dan menggunakan pengetahuan tersebut untuk memperbaiki diri serta mengatasi kelemahan
- b. *Motivasi pribadi*, berkaitan dengan apa yang menjadi pemicu semangat seseorang – visi, nilai, tujuan, hasrat, harapan dan gairah yang menjadi prioritas ,
- c. *Pengaturan diri*, kemampuan untuk mengelola diri sendiri agar mampu mencapai visi dan nilai-nilai pribadi
- d. *Empati*, kemampuan untuk memahami cara orang lain melihat dan merasakan berbagai hal (Covey, 2010).
- e. *Kemampuan sosial dan komunikasi*, berkaitan dengan bagaimana cara mengatasi perbedaan, memecahkan masalah, menghasilkan solusi kreatif dan berinteraksi secara optimal untuk mengejar tujuan bersama.

Kelima komponen itulah yang dijadikan acuan dalam seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru. 7 kebiasaan Covey dapat dijadikan *starting*

point dalam menjadikan kecerdasan emosional sebagai model pembelajaran. Untuk lebih jelasnya lihat tabel berikut ini :

**Tabel 1
Kecerdasan Emosional dan 7 Kebiasaan**

Kecerdasan Emosional	7 kebiasaan
Kesadaran Diri	(1) Jadilah Proaktif
Motivasi Pribadi	(2) Mulai dengan Tujuan Akhir
Pengaturan Diri	(3) Dahulukan Yang utama (7) Mengasah Gergaji
Empati	(5)Berusaha Memahami Dulu kemudian berusaha dipahami
Keahlian Sosial	(4)Berpikir Menang-Menang (5)Berusaha Memaham Dulu kemudian berusaha dipahami (6)Wujudkan Sinergi

Tabel di atas memberi gambaran bahwa guru dituntut untuk mampu membangkitkan kecerdasan emosional siswa dengan 7 kebiasaan Covey tersebut. Peran guru sebagai motivator sangat diperlukan, dimana guru dituntut untuk mampu memberikan motivasi supernya. Setidaknya ada tiga tahapan yang harus dilakukan oleh guru untuk menjadikan kecerdasan emosional sebagai model pembelajaran, yaitu :

1. Sebelum pembelajaran

Guru hendaknya mempunyai konsep yang tepat tentang manusia dalam hal peserta didik. Peserta didik bukanlah barang atau benda, namun manusia yang mempunyai 4 dimensi yaitu pikiran, jiwa, tubuh dan hati. Kecerdasan emosional lebih dikaitkan dengan dimana hati motivasi dasarnya adalah menyayangi, punya ikatan emosional dngan peserta didik. Memandang peserta didik sebagai anak bukan murid. Guru mempunyai konsep diri sebagai pemberdaya, fasilitator bukan pengajar.

2. Sedang/Proses pembelajaran

Selama proses pembelajaran, guru hendaknya selalu mencari cara agar peserta didik proaktif, dimana mereka mempunyai inisiatif tinggi. Hal ini perlu dibiasakan melalui instruksi-instruksi edukatif secara bertahap. Covey telah mencatat ada 7 tingkat inisiatif sebagai berikut :



*Gambar 3
Tingkat Inisiatif Covey*

Kesadaran diri sebagai level pertama kecerdasan emosional bisa dibiasakan dengan menjadikan siswa proaktif yaitu siswa mempunyai inisiatif tinggi. Maka guru perlu memberikan latihan dan pembiasaan yang dapat meningkatkan inisiatifnya. Untuk melaksanakan ini, maka peran guru yang dominan adalah sebagai fasilitator, pendengar dan motivator. Selama guru tidak memerankan ketiganya maka bisa dipastikan kecerdasan emosional siswa akan lambat tumbuhnya. Pembentukan sikap dengan ketujuh pembiasaan Covey dapat dijadikan teknik guru untuk menguatkan kecerdasan peserta didik. Ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran di era digital tidak lagi ditekankan pada materi pembelajaran, namun hendaknya lebih ditekankan pada pembentukan sikap yang menguatkan kecerdasan emosionalnya.

Terkait dengan materi, maka guru hendaknya memberikan *sequencing* tahapan-tahapan yang dapat dilakukan peserta didik melalui pemanfaatan internet sebagai media dan sumber belajarnya.

3. Setelah proses pembelajaran

Guru merupakan tauladan, sehingga peran guru tidak terbatas pada ruang kelas. Guru hendaknya dengan senang hati untuk dapat menjadi penyelaras dan bergairah dimanapun dan kapanpun berhadapan dengan siswanya. Sikap ini sangat penting untuk menumbuhkan ikatan emosional yang kuat antara guru dan siswa.

Berdasarkan ketiga tahapan di atas, maka sangat terlihat jelas bahwa perlu ada reorientasi peran dan konsep diri guru, bukan hanya sebagai pengajar namun juga mendidik. Keberhasilan kecerdasan emosional sebagai model pembelajaran sangat tergantung pada pemahaman guru akan komitmen dan passion sebagai guru, sosok yang digugu dan ditiru. Ini dikuatkan dengan label guru dalam Islam yang hendaknya menjadikan *murobbi* sebagai sosok guru di era digital dan seterusnya. Sosok *murobbi* digambarkan sebagai sosok yang mendidik bukan mengajar.

PENUTUP

Pendidikan yang memanusiakan manusia diawali dengan kesadaran diri seorang guru yang memerankan diri sebagai orang tua, mendidik muridnya dengan hati, tanpa pamrih. Kesadaran guru ini akan memudahkan guru untuk menjadikan kecerdasan emosional sebagai model pembelajarannya. Dan ini menjadi alternatif yang dapat ditindaklanjuti untuk pembelajaran di era digital

DAFTAR PUSTAKA

- Covey, Stephen. (2010). *The 8th Habit, Melampaui Efektivitas Menggapai Keagungan*, Kompas Gramedia, Jakarta
- Isjoni dan M. Arif Islamil. (2008). *Pembelajaran Virtual Perpaduan Indonesia-Malaysia*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Kartono, Kartini. *Hygiene Mental dan Kesehatan Mental dalam Islam*. Mandar Maju
- Muhaimin. (2003). *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam*, PSAPM. Surabaya.

KONTRIBUSI HASIL BELAJAR *FASHION* TERHADAP KESIAPAN MENJADI *DESIGNER*

Dr. Marlina, M.Si

ninamarlina1986@gmail.com

Prodi Tata Busana FPTK UPI

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji kontribusi hasil belajar *fashion* terhadap kesiapan menjadi *designer*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitik, dengan Populasi mahasiswa Program Studi Tata Busana angkatan 2015 berjumlah 45 orang. Alat pengumpulan data berupa tes dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar *fashion* pada indikator konsep dasar *fashion* (definisi, sejarah perkembangan, dan macam-macam *fashion*), sumber ide, membuat desain dan menentukan *decorative design* umumnya berada pada kategori tinggi, dan memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap kesiapan menjadi *designer*. Temuan ini mengandung implikasi bahwa mahasiswa sudah menguasai *fashion* baik pada indikator konsep dasar *fashion* (definisi, sejarah perkembangan, dan macam-macam *fashion*), sumber ide, membuat desain maupun menentukan *decorative design*. Penulis merekomendasikan kepada mahasiswa untuk dapat mempertahankan dan lebih meningkatkan lagi penguasaan materi *fashion*, dan mahasiswa diharapkan lebih meningkatkan wawasan dan pengetahuan mengenai *designer*, karena peluang kerja menjadi *designer* saat ini terbuka lebar.

Kata kunci: hasil belajar, *fashion*, *designer*

PENDAHULUAN

Globalisasi yang berkembang dengan sangat cepat menuntut ketersediaan sumberdaya manusia yang handal dan berkualitas tinggi dalam bidang *fashion*. Kebutuhan manusia akan *fashion* semakin meningkat, kebutuhan itu tidak hanya sebatas menutupi tubuh saja tetapi berkaitan erat dengan *life style* karena itu *fashion* selalu berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS). Kebutuhan akan *fashion* berkembang sejalan dengan *trend* dan kebutuhan *fashion* yang sifatnya tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan kesehatan tetapi juga untuk memenuhi kepuasan psikologis seseorang berkaitan dengan *life style* yang bersifat nonfisik yaitu *be fashionable* dan *on fashion* yang menuntut para pelaku usaha untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menciptakan kreasi baru, sehingga peranan *designer* sangat dibutuhkan untuk mendesain produk yang kreatif dan inovatif. Menjadi seorang *designer* dituntut memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain *fashion* yang dilandasi oleh sikap tekun, optimis, kreatif dalam melakukan usaha secara mandiri, disertai keberanian menanggung resiko berdasarkan perhitungan dan perencanaan memilih material, hingga menentukan *decorative design*.

Mata kuliah *fashion* merupakan salah satu Mata Kuliah Keahlian (MKK) yang wajib diikuti oleh setiap Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana. Mata Kuliah Keahlian (MKK) ditujukan untuk pengembangan kemampuan mahasiswa dalam keahlian bidang studi. Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari mengenai konsep dasar *fashion*, definisi, sejarah perkembangan, dan macam-macam *fashion*), sumber ide, membuat desain dan menentukan *decorative design*. Proses pembelajaran *fashion* yang dilaksanakan dengan sungguh-sungguh diharapkan akan memberikan dampak positif terhadap perubahan perilaku pada individu yang disebut hasil belajar, sejalan dengan yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (2009:20) yaitu “Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan, daya reaksi, daya penerimaan, dan aspek-aspek lain yang ada pada individu”.

Melalui hasil belajar *fashion* diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap munculnya kesiapan untuk memasuki dunia kerja khususnya menjadi *designer*. Kesiapan merupakan modal utama suatu pekerjaan dengan memiliki kesiapan pekerjaan akan dapat terselesaikan dengan hasil yang terbaik. Sejalan dengan pernyataan Slameto (2010 :113) mengemukakan bahwa “Kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberi respon atau jawaban di dalam cara tertentu terhadap suatu situasi”.

Designer adalah seseorang yang profesional dan memiliki ide kreatif dan inovatif dalam mendesain sepatu. Kesiapan menjadi *designer* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kondisi seseorang meliputi kemampuan potensi fisik dan mental, disertai keterampilan yang dimiliki untuk siap mengerjakan segala sesuatu yang berhubungan dengan profesi *designer*. Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk meneliti tentang bagaimana Kontribusi Hasil Belajar *Fashion* Terhadap Kesiapan Menjadi *Designer* pada Mahasiswa Program Studi Tata Busana angkatan 2015 berjumlah 45 orang

Rumusan Masalah dan Tujuan

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Seberapa besar kontribusi hasil belajar *fashion* terhadap kesiapan menjadi *designer* di Tata Busana FPTK UPI?”. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh data tentang kontribusi hasil belajar *fashion* terhadap kesiapan menjadi *designer*, mencakup:

1. Hasil belajar *fashion* ditinjau dari indikator :
 - a. Kemampuan untuk mengetahui konsep dasar *fashion* (definisi, sejarah perkembangan, dan macam-macam *fashion*).
 - b. Kemampuan memvisualisasikan sumber ide.
 - c. Kemampuan membuat desain, dan menentukan *decorative design*
2. Kesiapan untuk menjadi *designer* pada mahasiswa Program Studi Tata Busana FPTK UPI
3. Kontribusi hasil belajar *fashion* terhadap kesiapan menjadi *designer*.
4. Besarnya kontribusi hasil belajar *fashion* terhadap kesiapan mahasiswa menjadi *designer* pada mahasiswa Program Studi Tata Busana FPTK UPI

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitik yaitu metode penelitian yang digunakan dalam upaya memecahkan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi saat ini. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang serta berpusat pada permasalahan yang aktual. (Mohamad Ali,2010:120). Instrumen penelitian yang digunakan penelitian ini berupa tes dan angket yang berisi pertanyaan untuk dijawab oleh responden. Instrumen ini berisi pernyataan pernyataan seputar kontribusi hasil belajar *fashion* terhadap kesiapan menjadi *designer* yang meliputi tiga indikator berupa indikator konsep dasar *fashion* (definisi, sejarah perkembangan, dan macam-macam fashion), visualisasi sumber ide, dan membuat desain dan menentukan *decorative design*.

Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan angket. Tes yang dibuat dalam penelitian ini merupakan pertanyaan tertulis dalam bentuk tes objektif, tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar *fashion* sebagai variable (X) yang telah dikuasai oleh mahasiswa angkatan 2015 Program Studi Tata Busana FPTK UPI Angket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah daftar pertanyaan untuk memperoleh data tentang kesiapan menjadi *fashion* terhadap kesiapan menjadi *designer* kepada mahasiswa Program Studi Tata Busana FPTK UPI angkatan 2015 sebanyak 45 orang.

Analisis Data

Analisis data berorientasi pada permasalahan penelitian yaitu untuk mengetahui kontribusi hasil belajar *fashion* terhadap kesiapan menjadi *designer* dengan cara menganalisa data dan mengolah data. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisa data yaitu:

1. Verifikasi data, yaitu memeriksa dan memilih lembar jawaban yang benar dan dapat diolah lebih lanjut.
2. Pemberian skor atau *scoring* bertujuan untuk menghitung skor yang diperoleh dengan kriteria sebagai berikut:
 - a. Pemberian skor untuk hasil belajar *fashion* pada butir soal kognitif untuk setiap *option* yang benar adalah 1.
 - b. Pemberian skor untuk hasil belajar *fashion* pada butir soal afektif dan psikomotor untuk setiap *option* adalah 1.
 - c. Pemberian skor untuk data kesiapan menjadi *designer* yang berpedoman pada skala likert yaitu skor tertinggi 5 dan terendah 1.
3. Metabolisasi nilai pada setiap jawaban responden untuk memperoleh skor mentah dari seluruh responden untuk variabel X dan Y.
4. Penjumlahan skor dari setiap jawaban berdasarkan pertanyaan yang dibuat untuk memperoleh skor mentah.
5. Menentukan rumus statistik yang akan digunakan dalam penelitian, yaitu: uji validitas instrumen, uji reabilitas instrumen, pengolahan data indentitas responden, uji normalitas, uji linieritas regresi, uji hipotesis, dan perhitingan koefisien determinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian kontribusi hasil belajar *fashion* terhadap kesiapan menjadi *designer* pada mahasiswa tingkat satu semester dua Program Studi Tata Busana FPTK UPI akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar *Fashion* (variabel X), memberikan kemampuan kepada mahasiswa yang dapat dinilai dari perubahan tingkah laku menyangkut indikator konsep dasar *fashion*, sumber ide, serta membuat desain dan menentukan *decorative design* yang berhubungan dengan mata kuliah *fashion*.

Hasil penelitian mengenai hasil belajar *fashion* berkaitan dengan indikator konsep dasar *fashion* menunjukkan bahwa responden lebih dari setengahnya berada pada kategori tinggi. Perolehan tersebut menunjukkan mahasiswa sudah memahami dan menguasai konsep dasar *fashion*, sejarah perkembangan *fashion*, dan macam-macam *fashion*. Hasil penelitian mengenai hasil belajar *fashion* berkaitan dengan indikator sumber ide menunjukkan bahwa responden lebih dari setengahnya berada pada kategori tinggi. Perolehan tersebut menunjukkan sudah terampil menentukan sumber ide yang ada pada zaman dahulu, masa kini, atau masa yang akan datang dan memberikan respon yang positif terhadap materi yang diajarkan dengan menambah wawasan dan pengetahuan mengenai *fashion*.

Hasil penelitian mengenai hasil belajar *fashion* berkaitan dengan indikator membuat desain dan menentukan *decorative design* menunjukkan bahwa responden lebih dari setengahnya berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan mahasiswa menguasai keterampilan dalam membuat desain baik secara manual maupun dengan menggunakan teknologi dan terampil menentukan *decorative design*.

Hasil penelitian mengenai hasil belajar *fashion* pada mahasiswa tingkat satu semester dua Program Studi Tata Busana FPTK UPI, berdasarkan hasil penelitian pada umumnya berada pada kategori tinggi. Tingkat penguasaan hasil belajar *fashion* tersebut menunjukkan adanya usaha yang dilakukan mahasiswa dalam proses belajar. Hasil belajar tersebut diduga dilatarbelakangi oleh tujuan mereka memilih Program Studi Tata Busana ingin menyalurkan bakat dan minat yang dimiliki. Di samping itu mahasiswa mampu memahami dan menguasai pembelajaran *fashion*. Juga dipengaruhi selama proses pembelajaran mahasiswa mengikutinya dengan sungguh-sungguh.

Perolehan tingkatan penguasaan hasil belajar *fashion* mahasiswa tidak hanya diperoleh dari hasil usaha yang dilakukan mahasiswa saja, akan tetapi ditunjang oleh proses belajar, sesuai dengan pendapat Nana Sudjana (2011:22), bahwa: "Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran,...". Tingkatan penguasaan hasil belajar *fashion* tidak hanya diperoleh dari usaha mahasiswa, juga ditunjang oleh proses pembelajaran yang dilakukan oleh dosen-dosen Program Studi Tata Busana khususnya pada dosen *fashion*, sehingga tujuan pembelajaran yang diikuti dapat dicapai dengan baik.

2. Kesiapan menjadi *Designer* (Variabel Y), mahasiswa yang siap menjadi *designer* akan mempunyai keinginan untuk menambah wawasannya di bidang *fashion* yang didasarkan pada indikator konsep dasar *fashion*, sumber ide, serta membuat desain dan menentukan *decorative design* yang diperoleh dari perkuliahan *fashion* menunjukkan lebih dari setengahnya responden berada pada kategori tinggi, sesuai dengan pendapat Slameto (2010:113) mengemukakan pengertian kesiapan adalah “Keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberi respons/jawaban di dalam cara tertentu terhadap suatu situasi”.

Hasil penelitian mengenai kesiapan menjadi *designer* berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, dari indikator konsep dasar *fashion* lebih dari setengahnya responden berada pada kategori tinggi, keadaan ini menunjukkan mahasiswa mampu dalam mempelajari pengetahuan mengenai konsep dasar *fashion*, sejarah perkembangan *fashion*, dan macam macam *fashion*. Kesiapan menjadi *designer* ditinjau dari indikator sumber ide, hasil penelitian menunjukkan lebih dari setengahnya responden berada pada kategori tinggi, keadaan ini menunjukkan mahasiswa harus memiliki sikap hati-hati, disiplin, ketelitian, dan terampil dalam menentukan sumber ide..

Hasil penelitian mengenai kesiapan menjadi *designer* ditinjau dari indikator membuat desain dan menentukan *decorative design*, hasil penelitian menunjukkan lebih dari setengahnya responden berada pada kategori tinggi, keadaan ini menunjukkan bahwa sebagai kesiapan menjadi *designer*, responden telah memiliki keterampilan dalam membuat desain baik secara manual maupun dengan menggunakan teknologi dan terampil menentukan *decorative design*.

Kesiapan menjadi *designer*. Sesuai dengan data hasil penelitian mengenai tujuan mahasiswa memilih Program Studi Tata Busana, bahwa kurang dari setengahnya responden menyatakan ingin menyalurkan bakat dan minat yang dimiliki, sehingga hal tersebut memicu adanya dorongan yang kuat dari dalam diri responden terhadap munculnya kesiapan. Hal ini dipengaruhi oleh keseluruhan kondisi yang ada pada diri mahasiswa baik dari faktor internal maupun eksternal.

3. Kontribusi Hasil Belajar *Fashion* Terhadap Kesiapan Menjadi *Designer*. Analisis kontribusi dalam penelitian ini meliputi hasil perhitungan normalitas dan perhitungan linieritas regresi. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa variabel X dan variabel Y berdistribusi normal.

Hasil pengujian uji linieritas regresi menunjukkan bahwa variabel X mempunyai hubungan fungsional yang linier dan signifikan dengan variabel Y yaitu $=30,81+0,38X$ temuan ini menunjukkan bahwa variabel Y bersifat tergantung terhadap variabel X, artinya jika terjadi peningkatan satu unit variabel X akan diikuti dengan peningkatan variabel sebesar 0,38 unit satuan atau peningkatan hasil belajar *fashion* sebagai variabel X akan diikuti dengan peningkatan kesiapan menjadi *designer* sebagai variabel Y sebesar 0,38 unit satuan.

Hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai koefisien korelasi yang positif dan signifikan pada taraf kepercayaan 95%. Temuan ini menunjukkan bahwa hipotesis kerja (H_a) yang diajukan diterima atau dengan kata lain terdapat kontribusi yang positif yang signifikan dari hasil belajar *fashion* terhadap kesiapan menjadi *designer*.

4. **Besarnya Kontribusi Hasil Belajar *Fashion* Terhadap Kesiapan Menjadi *Designer*.**

Hasil Perhitungan koefisien determinasi (KD) dari hasil penelitian diperoleh kontribusi positif yang signifikan sebesar (13,94%) dari hasil belajar *fashion* terhadap kesiapan menjadi *designer*. Temuan ini menunjukkan bahwa, hasil belajar *fashion* memberikan sumbangan yang sangat kecil terhadap kesiapan menjadi *designer*, sedangkan selebihnya (86,06%) diduga dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Koefisien determinasi berada pada kriteria sangat kecil hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya diduga materi tentang bidang kerja *designer* tidak dibahas mendalam sehingga mahasiswa tidak memahami mengenai bidang kerja *designer*. Selain hal tersebut, dapat dilihat pula dari tujuan mahasiswa memilih Program Tata Busana yang diperoleh dari hasil pengolahan data identitas responden, menunjukkan bahwa kurang dari setengahnya responden menyatakan ingin menyalurkan bakat dan minat yang dimiliki. Diduga bahwa mahasiswa lebih berminat membuka usaha bidang *fashion* sendiri. Kesiapan yang dimiliki oleh mahasiswa merupakan kekuasaan pribadi yang berkembang untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan. Sesuai dengan pendapat Samsuri (Rusman 2008) bahwa “Kesiapan sebagai kemampuan untuk mengusahakan suatu kegiatan tertentu, tergantung tingkat kematangan, pengalaman masa lalu, keadaan mental dan emosi orang yang bersangkutan”.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini disusun berdasarkan tujuan penelitian, hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian yang berjudul “Kontribusi hasil belajar *fashion* terhadap kesiapan menjadi *designer*”. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Program Studi Tata Busana FPTK UPI angkatan 2015). Kesimpulan dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar *fashion* ditinjau dari indikator konsep dasar *fashion* menunjukkan bahwa responden lebih dari setengahnya berada pada kategori tinggi, menunjukkan mahasiswa sudah menguasai konsep dasar *fashion*, sejarah perkembangan *fashion*, dan macam-macam *fashion*.
2. Hasil penelitian mengenai kesiapan menjadi *designer* lebih dari setengahnya mahasiswa berada pada kategori tinggi, menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kesiapan menjadi *designer*.
3. Hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai koefisien korelasi yang positif dan signifikan pada taraf kepercayaan 95% sehingga hasil belajar *fashion* (variabel X) berkontribusi positif yang signifikan terhadap kesiapan menjadi *designer* (variabel Y). Kontribusi hasil belajar *fashion* berdasarkan

**Proceedings Seminar Nasional & Kongres
Himpunan Pengembang Kurikulum Indonesia (HIPKIN)
Tahun 2018**

perhitungan koefisien determinasi menunjukkan bahwa, hasil belajar *fashion* memberikan kontribusi yang sangat kecil terhadap kesiapan menjadi *designer*.

4. Hasil belajar *fashion* memberikan kontribusi yang sangat kecil (13,94%), terhadap kesiapan menjadi *designer*, disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya tujuan mahasiswa memilih Program Studi Tata Busana menyatakan menyalurkan bakat dan minat yang dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali M. (2010). *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Brown, C. (2010). *Fashion & Textiles The Essential Careers Guide*. Thailand: Laurence King Publishing.
- Calasibetta, C. M. (1988). *Fairchild's Dictionary of Fashion, 2nd edition*. New York: Fairchild Publication.
- Rusman (2008). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2011). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI Press.

CHATTING DI GRUP WHATSAPP UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VII SMP

Imas Srimulyani

srimulyani_imas@yahoo.com

Tidak bisa dipungkiri dan dihindari kemajuan teknologi digital telah merambah ke seluruh pelosok negeri. Bukan saja siswa yang berdomisili di kota tetapi mereka yang tinggal di desa dan pelosokpun tidak bisa terlepas dari pengaruh media internet. Bukan saja gaya hidup namun internet sekarang sudah menjadi kebutuhan hidup siswa. Mereka dapat mencari dan menemukan berbagai informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran melalui internet. Hampir semua siswa mempunyai telepon seluler yang selalu dimainkannya baik di sekolah terlebih lagi di rumah. Baik digunakan untuk mencari informasi kepentingan materi pelajaran sekolah maupun untuk berkomunikasi antar teman.

Perkembangan pendidikan di Indonesia tidak dapat lepas dari pengaruh pesatnya teknologi digital. Teknologi tidak dapat menggantikan kinerja manusia namun dapat merubah pola tingkah laku manusia. Begitu juga dengan perilaku siswa di sekolah tidak terlepas dari pengaruh teknologi digital terutama pengaruh dari hand phone yang selalu mereka gunakan untuk berbagai kepentingan. Menyikapi hal tersebut guru sebagai penanggung jawab proses pembelajaran di sekolah dituntut untuk kreatif dan berfikir kritis sehingga dampak negatif dari teknologi digital dapat dihindari bahkan sebaliknya guru harus mampu memanfaatkan teknologi digital dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dampak positif dari pengaruh pesatnya teknologi digital dapat dirasakan oleh berbagai pihak khususnya siswa di sekolah.

Menjamurnya hand phone adalah sebuah kenyataan dibarengi dengan berbagai macam media online. Siswa dapat dengan mudah berkomunikasi dengan temannya bahkan dengan siapa saja melalui pesawat hand phone dan media online. Meskipun banyak sekolah yang melarang siswa membawa hand phone bahkan merajainya setiap hari namun kenyataannya siswa tetap membawanya ke sekolah karena mereka tidak dapat lepas dari pengaruh hand phone. Kreativitas dan inovasi seorang guru yang berhubungan dengan pengaruh teknologi digital sangat diperlukan sehingga siswa dapat menggunakan pesawat hand phone dan media online dengan bijaksana dan bermanfaat.

WhatsApp adalah salah satu media online yang paling populer dan banyak digunakan di kalangan siswa. Mereka ramai-ramai membuat grup dengan teman sekelas ataupun dengan teman alumni sekolahnya. Dengan bebas mereka bisa bercengkrama bersenda gurau melalui grup tersebut. Siswa pendiampun bisa lebih aktif dan agresif kalau berkomunikasi secara online seperti *chat* di grup whatsapp. Hampir semua siswa di sekolah setiap kelas memiliki grup melalui media WhatsApp. Menyikapi hal tersebut terciptalah sebuah metode pembelajaran dengan menggunakan media grup whatsapp dengan tujuan supaya *chat* melalui whatsapp siswa lebih terarah sehingga topik pembicaraan mereka lebih bermanfaat dan untuk menimbulkan serta meningkatkan motivasi belajar sehingga kompetensi mereka makin tergali.

Telah difahami bahwa dalam model pembelajaran paling sedikit ada tiga komponen yaitu sumber daya manusia, proses, dan teknologi. Model yang dikembangkan ini melibatkan ketiga komponen tersebut. Yaitu dengan cara membuat grup kelas melalui whatsapp dan semua siswa di kelas tersebut harus menjadi anggota grup. Aturanpun disusun dengan baik, diketahui oleh anggota grup, dan difahami serta dilaksanakan. Sedangkan guru bahasa Inggris sebagai moderator, mediator, dan korektor. Tujuan dari penggunaan media grup whatsapp adalah untuk meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa SMP dalam menulis dan berbicara, karena problematika bagi guru bahasa Inggris di SMP sulit sekali mengajak siswa untuk berani mencoba berbicara bahasa Inggris terlebih bagi kelas VII sebagai pemula.

Semua anggota grup harus update dan berkomentar dengan menggunakan bahasa Inggris. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa dengan aktif berkomunikasi melalui grup tersebut akan menimbulkan keberanian menulis dan berbicara serta meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Karena selain siswa diharuskan menulis komentar juga selanjutnya harus ada *voice note*. Adapun materi pembicaraan ditentukan oleh guru bahasa Inggris. Pelaksanaan *chat* di whatsapp adalah di luar jam belajar kurang lebih selama 45 menit. Berikut skenario yang dimainkan:

Pertemuan pertama diberikan percakapan bebas tanpa ditentukan temanya. Mereka bersenda gurau dengan tema percakapan bebas dengan menggunakan bahasa Inggris. Hal ini dimaksudkan agar mereka dapat menulis dan menggunakan ungkapan yang tepat dalam berkomunikasi. Sedangkan guru bahasa Inggris bertindak sebagai admin dan menyimak percakapan tersebut kemudian membahasnya secara langsung di grup dan ditindaklanjuti di kelas. Karena pada kenyataannya siswa lebih bebas berbicara dan berekspresi pada media sosial.

Data yang diperoleh dari percakapan pertama di grup whatsapp siswa dapat menggunakan ungkapan yang umum dipakai seperti, *hi, how are you?, I'm very well, good afternoon, have a nice dream, good night, see you tomorrow, see you later, bye, what are you doing?, I'm doing home work, I'm happy, I'm watching TV, I have dinner, what do you have for having dinner?* dan seterusnya. Banyak kesalahan siswa dalam menulis kata-kata maupun ungkapan bahkan struktur kalimatnya. Hal ini segera dikoreksi oleh guru bahasa Inggris bagaimana menulis kata yang benar dan menggunakan ungkapan yang tepat.

Pertemuan kedua, siswa melakukan *voice note*, di sini siswa berkomunikasi dan saling menyapa secara lisan dengan bahasa Inggris. Tahapan ini dianggap penting untuk mengatasi problem pengajaran bahasa Inggris bagi siswa kelas VII SMP. Selain itu akan sangat kelihatan karakteristik siswa yang berbeda terhadap minat belajar bahasa Inggris. Guru memberikan penilaian yang objektif terhadap siswa karena mereka wajib mengirimkan *voic chate*. Hal itu akan menimbulkan motivasi sehingga terdorong keberaniannya untuk mengucapkan kalimat-kalimat dalam bahasa Inggris dengan melihat temannya yang lain mengirimkan *voice note*. Siswapun tidak akan merasa malu mengeluarkan suaranya karena tidak dilihat oleh temannya sekelas, yang biasanya anak sangat kurang percaya diri jika harus berbicara di depan kelas. Guru langsung mengoreksi dan memberi contoh cara mengucapkan kata-kata atau *pronounciation*.

Pertemuan ketiga, tema pembicaraan disesuaikan dengan materi pelajaran yang sedang dibahas di sekolah. Adapun tema pembicaraan adalah *our identities*.

Siswa menuliskan identitas mereka, seperti: *Hallo, my name is Deswita. I am from West Java. I live in Cianjur on Jalan Gombong Permai. Precisely, I live at 01 Gombong Permai.* Kemudian guru mengoreksi kesalahan siswa. Kebanyakan mereka salah menulis alamat kemudian guru membahas cara menulis kampung atau kota, jalan, dan nomor rumah. Siswapun diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang sedang dibahas dan saling menjawab pertanyaan temannya. Sebagai refleksi siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan kesulitannya dan pembelajaran yang mereka dapatkan.

Pertemuan keempat, siswa melakukan *voice note* dengan materi yang sama pada pertemuan ketiga yaitu *our identities*. Semua siswa mengatakan namanya dan alamat dimana mereka tinggal. Guru memberi contoh pengucapan dengan benar dan siswa mengulangnya. Kemudian guru memberi penilaian secara langsung dan diumumkan melalui *voice note* dengan tujuan memberi motivasi kepada siswa sehingga mereka berlomba untuk lebih rajin *chat* karena ingin mendapatkan nilai yang bagus. *Pertemuan kelima*, pada pertemuan ini materi yang dibicarakan adalah *the members of our family*. Siswa menuliskan anggota keluarganya. Misalnya, *there are five people in my family; my father, my mother, my elder brother, my little sister, and myself. My father is Mr. Ashari. He is a policeman. My mother is Mrs. Mulyani. She is a teacher. My elder brother is Lingga. He is a student of SMA. My little sister is Tsuraya. She is still in kindergarten.* Guru memberikan pertanyaan secara tertulis kemudian siswa berlomba untuk menjawabnya. *How many people are at your home? Who are they? Do you have any sisters and brothers? How many sisters and brothers do you have? What is your father's name? What is he? What is your mother's name? What is she?* Dan seterusnya. Siswa menjawab pertanyaan tersebut secara tertulis.

Pertemuan keenam, semua siswa melakukan *voice note* menceritakan anggota keluarganya. Guru memberi contoh cara mengucapkan kata-kata sambil mengoreksi *pronunciation* siswa dan mereka mengulangnya. Guru juga memberikan pertanyaan secara lisan tentang keluarga dan siswa menjawab pertanyaan tersebut secara lisan pula. Guru bertanya kepada siswa tentang kesulitan dan keuntungan dengan menggunakan metode ini. *Pertemuan ketujuh*, dalam pertemuan ini materi yang dibahas adalah *to tell the time*. Cara mengucapkan jam atau waktu sebelumnya sudah dibahas di kelas. Guru menuliskan jam, misalnya; 06.00, 06.15, 07.20, 07.30, 08.40, 08.45, 09.50, 10.10, 11.25, 12.00, dan seterusnya. Siswa menyebutkan waktu tersebut secara tertulis, misalnya *it is fifteen past six* dan seterusnya. Kemudian guru menuliskan beberapa pertanyaan dan siswa menjawabnya. Misalnya; *what time do you get up? What time do you take subuh praying? What time do you take a bath? What time do you get dresses? What time do you have breakfast?* dan seterusnya. Siswa menjawab pertanyaan tersebut secara tertulis misalnya, *I get up at half past four in the morning, I take subuh praying at five o'clock*, dan seterusnya. Setelah itu guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya cara menulis waktu kemudian dijawab bersama-sama.

Pertemuan kedelapan, siswa melakukan *voice note* tentang waktu dengan cara menceritakan kegiatan sehari-hari dari bangun tidur sampai tidur kembali. Misalnya; *I get up at half past four, I have breakfast at fifteen past six, I go to school at half past six*, dan seterusnya. Guru memberikan pertanyaan secara lisan, misalnya *what time do you get up? What time do you take subuh praying? What*

time do you take a bath? What time do you get dresses? What time do you have breakfast? dan seterusnya. Siswa menjawab pertanyaan tersebut secara lisan pula. Guru mengoreksi pronunciation siswa. Sebagai refleksi siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan kesulitan yang mereka alami dan manfaat dari chat yang sudah dilakukannya.

Pertemuan kesembilan, setelah siswa dapat menyebutkan waktu, sekarang mereka harus bisa menyebutkan nama hari. Guru dan siswa membuat pertanyaan dan dijawab bersama-sama. Misalnya, *what day is it today? What day is tomorrow?, What day is the day after tomorrow?, What day was yesterday?, What day was two days ago?, What day was three days ago? What day is before Saturday? What day is after Monday?*, dan seterusnya. Kemudian mereka menjawab pertanyaan yang diberikan, misalnya; *today is Tuesday, tomorrow is Wednesday, the day after tomorrow is Thursday, yesterday is Monday, two days ago was Sunday, three days ago was Friday*, dan seterusnya. Guru memberi pertanyaan mengenai perbedaan is dan was, siswapun menjawab pertanyaan tersebut dan guru menjelaskannya. Dalam refleksi guru menanyakan kesulitan yang dirasakan oleh siswa. Siswapun menyampaikan kesulitan yang dirasakannya.

Pertemuan kesepuluh, materi sama dengan pertemuan kesembilan yaitu menyebutkan nama-nama hari namun dalam bentuk *voice note*. Guru memberikan pertanyaan secara lisan kemudian siswa secara bergiliran menjawab pertanyaan tersebut dalam bentuk *voice note*. Misalnya, *what day is it today? What day is tomorrow?, What day is the day after tomorrow?, What day was yesterday?, What day was two days ago?, What day was three days ago? What day is before Saturday? What day is after Monday?*, dan seterusnya. Kemudian mereka menjawab pertanyaan yang diberikan, misalnya; *today is Tuesday, tomorrow is Wednesday, the day after tomorrow is Thursday, yesterday is Monday, two days ago was Sunday, three days ago was Friday*, dan seterusnya. Setelah menjawab pertanyaan dengan menyebutkan nama-nama hari kemudian guru memberikan pertanyaan pelajaran di sekolah setiap hari. Misalnya, *what lessons do you have on Monday?* Dan seterusnya. Siswa menjawab pertanyaan tersebut secara lisan dalam bentuk *voice note* dan menyebutkan pelajaran yang biasa didapatkan di sekolah pada hari itu. Misalnya, *on Monday we learn English, Math, Art, and Religion, on Tuesday we learn Sport, Bahasa Indonesia, SBK, and Science*, dan seterusnya.

Pertemuan kesebelas, materi yang dibahas dalam pertemuan ini adalah *states the things* dimana siswa harus menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya. Benda yang ada di kelas, di sekolah, di kamar tidur, di ruang keluarga, di ruang tamu, di dapur, di garasi, dan di halaman. Sebelumnya guru telah membahas materi ini di kelas dalam proses pembelajaran cara menyebutkan benda yang jumlahnya satu dan benda yang jumlahnya lebih dari satu. Kalau benda yang jumlahnya satu menggunakan ungkapan *there is a* atau *there is an* misalnya; *there is a vase on the teacher's table, there is an eraser near the white board*. Guru memberi beberapa pertanyaan kemudian siswa menjawabnya, misalnya; *how many books do you have? How many school bags do you have? How many spoons are in your kitchen? How many plates are your mother has? How many televisions are in your living room? How many erasers are in the class? How many brooms are in your class?* Dan seterusnya. Kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk tanya jawab mengenai materi yang sedang

dibahas. Sebagai refleksi guru bertanya kepada siswa tentang kesan proses pembelajaran yang baru saja mereka lakukan.

Pertemuan kedua belas, siswa menyebutkan benda-benda yang ada di sekitarnya dengan *voice note* minimal lima benda dengan menggunakan kalimat yang lengkap. Misalnya siswa menceritakan benda yang ada di kamar tidurnya; *there is a blanket, there are two pillows, there is a mirror, there are two combs, there are many books*. Guru menyimak *pronunciation* siswa dan memberi contoh cara mengucapkan benda-benda.

Pertemuan ketiga belas, guru memberikan sebuah gambar kemudian siswa menyebutkan nama benda yang ada dalam gambar serta menyebutkan letak atau posisi

gambar tersebut. Misalnya; *there are two cars in the garage, the white car is the side of the red one, the garage is in front of my parents' bedroom*. Siswa menulis minimal tiga kalimat. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk saling mengoreksi kalimat yang ditulis temannya. Setelah itu guru mengulas kesalahan tulisan siswa dan menjelaskan serta mengoreksinya terutama dalam penggunaan *conjunction*. Dalam refleksi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesulitan yang dialaminya dan manfaat yang mereka rasakan.



Pertemuan keempat belas, materi masih menyebutkan benda dan posisi benda tersebut. gambar yang ditampilkan masih gambar seperti pada pertemuan kesebelas. Siswa melakukan *voice note* dalam menyebutkan benda dan menyebutkan posisi benda tersebut. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk saling mengoreksi *pronunciation* dan struktur kalimat yang menggunakan *conjunction* dalam menyebutkan posisi benda. *Pertemuan kelima belas*, materi yang dibahas dalam pertemuan ini adalah *state the animals around us*. Siswa menuliskan beberapa kalimat misalnya, *there is a bird in the tree, there are many flies, there is a cricket, there is a ladybug, there are a lot of ants*, dan seterusnya. Beberapa siswa menuliskan binatang buas yang mereka sukai, misalnya, *there is a lion, there is a monkey, there are two elephants, there many crocodiles*, dan seterusnya. Guru meminta siswa untuk mengoreksi tulisan yang salah. Siswapun

saling mengoreksi kesalahannya baik dalam penulisan maupun susunan kalimatnya terutama perbedaan *there is* dan *there are*. Guru bertanya kesulitan yang dirasakan siswa dan manfaat dari pertemuan itu sebagai refleksi diakhir pembelajaran.

Pertemuan keenam belas, siswa melakukan *voice note* dalam menyebutkan nama-nama binatang maksimal lima binatang yang ada di sekitarnya. Namun ketika siswa menyebutkan binatang buas mereka tidak dilarang. Guru memberi komentar kepada siswa mengenai pengucapan dan memberi contoh cara pengucapan yang benar. Siswa meniru apa yang diucapkan guru. Diakhir pertemuan siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan kesulitan yang dialaminya. *Pertemuan ketujuh belas*, setiap siswa menuliskan tiga macam kata sifat atau *adjective*. Kata sifat yang sudah ditulis oleh temannya tidak boleh ditulis kembali oleh siswa lain dan mereka harus mencari kata sifat yang lainnya. Beberapa kata sifat di antaranya; *happy, sad, glad, cheer, beautiful, handsome, ugly, sick, fine, kind, well, long, short, wide, interesting, heavy, easy, hard, difficult, polite, patient, honest*, dan seterusnya. Rata-rata setiap kelas terdiri dari 28 sampai dengan 30 siswa. Maka mereka akan mendapatkan kata sifat $28 \times 3 = 84$ kata sifat sampai dengan $30 \times 3 = 90$ kata sifat. Suatu jumlah yang sangat fantastik bagi ukuran siswa kelas VII. Guru mengoreksi kesalahan dalam penulisan dan membetulkannya.

Pertemuan kedelapan belas, siswa melakukan *chat note* dengan menyebutkan minimal lima kata sifat. Dari kata sifat yang sederhana yang sering mereka gunakan sehari-hari sampai kepada kata sifat yang jarang digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Misalnya, *bad temper, jealous, wailed, confidence, unconfident, ashame, fertile, thrilled, strength, inconvenient, dissatisfaction, shine, streded*, dan seterusnya. Kalau dikalkulasikan penguasaan *vocabulary* siswa terhadap kata sifat dalam pertemuan ketujuh belas dan kedelapan belas sangat banyak walaupun hanya beberapa kata saja yang mereka ingat. *Pertemuan kesembilan belas*, siswa membuat tiga buah kalimat baik kalimat positif, kalimat negatif, dan kalimat tanya dengan menggunakan *adjective* yang telah dibahas dalam pertemuan sebelumnya. Misalnya; *I am sad, you are hungry, she is angry, mother is happy, teacher is kind, Syamsul is clever, Ocha and Apep are smart, I am not lazy, her house is not far, the flowers are beautiful, your dress is not ugly, are you thirsty?, is she sleepy?, is your father fierce? Is this class dirty?* dan seterusnya. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk saling mengoreksi kalimat yang telah ditulisnya. Mereka membandingkan bentuk kalimat positif, kalimat negatif, dan kalimat tanya. Dalam refleksi guru menanyakan kesulitan siswa dan manfaat yang mereka dapatkan.

Pertemuan kedua puluh, materi yang dibahas sama dengan pertemuan kesembilan belas yaitu membuat kalimat dengan menggunakan adjektif namun siswa menyampaikannya dalam bentuk *voice note*. Siswa berbicara dalam tiga bentuk kalimat, yaitu kalimat positif, kalimat negatif, dan kalimat tanya. Misalnya, *are you hungry? No, I am not hungry, I am full. Is your cat stupid? No, it is not stupid. It is smart. Is my shirt dirty? No, your shirt is not dirty, it is clean.* Dan seterusnya. Siswa saling mengoreksi ucapan temannya dan melakukan tanya jawab. Guru melakukan tindak lanjut.

Pertemuan kedua puluh satu, materi yang dipelajari dalam pertemuan ini adalah kalimat larangan dengan menggunakan *adjective*. Siswa membuat tiga

buah kalimat larangan. Misalnya; *don't be sad, don't be disappointed, don't be lazy, don't be angry, don't be sleepy*, dan seterusnya. Guru mengoreksi tulisan siswa. *Pertemuan kedua puluh dua*, dengan *voice note* siswa mengatakan tiga buah kalimat larangan dengan menggunakan *adjective*. Misalnya; *don't be stupid, don't be foolish, don't be crazy, don't be cruel, don't be lie, don't be lonely*, dan seterusnya. Guru mengoreksi pengucapan siswa dan memberi contoh dengan ucapan yang benar. Dalam refleksi guru dan siswa mengungkapkan kekurangan, kesulitan, dan manfaat dari chat melalui whatsapp grup.

Proses pembelajaran yang dilakukan melalui *chat* dalam grup whatsapp adalah membahas materi yang sudah dipelajari di kelas jadi hanya sebagai tindak lanjut. Kemudian hasil dari belajar dengan menggunakan *chat* di whatsapp grup diulas bersama di kelas. Baik itu kekurangan, kesalahan, kesulitan, dan manfaat dari penggunaan media grup whatsapp serta memperbaiki atas semua permasalahan yang dirasakan sehingga komunikasi melalui whatsapp semakin baik dan lancar. Waktu yang ditetapkan sekitar 45 menit dalam waktu senggang yang telah disepakati siswa dan guru sebelumnya. Waktunya bisa dilakukan setiap hari atau berselang tergantung dari persetujuan bersama. Rentang waktu yang disediakan sekitar tiga bulan dan selanjutnya dapat disepakati apakah belajar melalui media whatsapp grup akan dilanjutkan pada semester itu atau akan dilanjutkan pada semester yang akan datang. Guru dan siswa melakukan refleksi dan tindak lanjut.

Ternyata manfaat dari *chat* melalui whatsapp grup dapat dirasakan terutama oleh siswa. Mereka menggunakan media sosial lebih bijaksana, waktu senggang dapat digunakan lebih terarah, komunikasi antar teman semakin lancar, hubungan pertemanan semakin akrab dan baik, timbulnya saling menghargai antar teman dan guru, menciptakan kehangatan dan kebersamaan, keberanian dan motivasi semakin meningkat, prestasi belajar jadi meningkat, keterampilan menulis dan berbicara bahasa Inggris jadi semakin baik sehingga kompetensi bahasa Inggris siswa semakin meningkat.

**PENGEMBANGAN EVALUASI PENDIDIKAN KARAKTER
DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM SEKOLAH DASAR 2013
DI ERA DIGITAL**

Effy Mulyasari

effy@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Pengembangan Evaluasi Pendidikan Karakter dalam Implementasi Kurikulum Sekolah Dasar 2013 di Era Digital perlu dikembangkan dengan baik. Melalui Model Evaluasi Illuminatif maka evaluator perlu mengikuti tiga tahap baku 1) observasi, 2) inkuiri lanjutan, dan 3) penjelasan dalam pengembangan evaluasi pendidikan karakter di SD. Khusus tahap kedua inkuiri lanjutan, evaluator memantapkan isu, kecenderungan dan persoalan-persoalan yang sampai suatu titik evaluator menarik kesimpulan bahwa tidak ada lagi persoalan baru yang muncul dalam pengembangan evaluasi (format evaluasi) pendidikan karakter pada tujuan yang sudah ditetapkan. Pengumpulan data selain observasi juga bisa melakukan studi dokumen, wawancara, menyebarkan angket, dan melakukan tes untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Tahapan pendidikan karakter dalam sebuah model yang dikenal dengan "*components of good character*", meliputi; (1) moral *knowing* atau pengetahuan moral, (2) *moral feeling*, merupakan penguatan aspek emosi untuk menjadi manusia berkarakter, (3) *moral action* merupakan tindakan moral yang merupakan hasil dari dua komponen moral yang telah dijelaskan. Konsep ini serupa dengan yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara (1962). Menurutnya, proses internalisasi nilai pada diri peserta didik, perlu menerapkan prinsip "*ngerti, ngroso, lan nglakoni*", yang artinya mengerti, merasakan, dan melakukan. Hal inipun sejalan dengan yang diharapkan UNESCO bahwa hasil belajar akan mampu membuat siswa melakukan *learning to know, learning to do, learning to live together, dan learning to be*. Dalam era digital ini, pendidikan karakter adalah pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh yang didasarkan pada suatu nilai tertentu yang dirujuk oleh sekolah dengan melibatkan hati, yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran.

Kata Kunci: Evaluasi pendidikan karakter, Model Evaluasi Illuminatif, Pendidikan karakter.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum dalam pendidikan, maka dalam penyusunannya harus mengacu pada landasan yang kokoh dan kuat. Guru adalah ujung tombak bagi pelaksanaan kurikulum di lapangan, maka diperlukan guru profesional dalam mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan. Guru pun berfungsi sebagai evaluator dalam mengembangkan kurikulum yang diterapkan di dalam kelasnya. Sesuai dengan Pasal 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Sedangkan Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Sauri, 2012)

Untuk mengembangkan potensi siswa dan membentuk wataknya perlu direncanakan, dan akan lebih mudah jika masuk kedalam kurikulum yang berlaku. Kurikulum 2013 yang sekarang digunakan memberikan penekanan dalam pengembangan karakter siswa dalam pembelajarannya. Menurut Pusat Bahasa Depdiknas, karakter adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Sehingga, orang yang berkarakter adalah orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, berwatak”. Samami dan Hariyanto (2011, dalam Sutijan, dkk, 2015) mengemukakan bahwa karakter dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun lingkungan, yang membedakan dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Watak seseorang akan terbentuk melalui proses yang berkelanjutan. Kurikulum sebagai suatu rancangan pendidikan dapat membentuk watak seseorang melalui pendidikan karakter dan pendidikan nilai yang dikembangkan dalam suatu Negara. Pendidikan dalam konteks saat ini sangat relevan untuk mengatasi krisis yang sedang melanda di negara kita. Meningkatnya pergaulan bebas, kekerasan anak dan remaja, kejahatan terhadap teman, pencurian remaja, kebiasaan menyontek, penyalahgunaan obat-obatan, pornografi dan perusakan milik orang lain sudah menjadi masalah social yang hingga saat ini belum dapat diatasi dengan baik. Indikator lain yang menunjukkan adanya gejala rusaknya karakter generasi bangsa bisa dilihat dari praktek sopan santun siswa yang kini sudah mulai memudar, diantaranya dapat dilihat dari cara berbicara sesama mereka, prilakunya terhadap guru dan orangtua, baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat, kata-kata kotor yang tidak sepatasnya diucapkan oleh anak seusianya seringkali terlontar. Sikap ramah terhadap guru ketika bertemu dan penuh hormat terhadap orangtua pun tampaknya sudah menjadi sesuatu yang sulit ditemukan di kalangan anak usia sekolah dewasa ini. Anak-anak usia

sekolah seringkali menggunakan bahasa yang jauh dari tatanan nilai budaya masyarakat. Bahasa yang kerap digunakan tidak lagi menjadi ciri dari sebuah bangsa yang menjunjung tinggi etika dan kelemahlembutan. (Sauri, 2012)

Oleh karena itu, pentingnya pendidikan karakter di sekolah bagi para siswa perlu dievaluasi dan dikembangkan alat evaluasinya. Sekolah Dasar sebagai kelanjutan dari Pendidikan Anak Usia Dini akan memberikan pengaruh atau dampak yang besar bagi perkembangan karakter di pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu penting memberikan dasar pendidikan karakter yang tepat sebagai fondasi yang akan membangun kepribadian dari seorang anak bagi perkembangan kehidupan masa selanjutnya.

Untuk mencapai pendidikan nasional maka pemerintah menurunkan Peraturan Presiden No. 87 tahun 2017 untuk memberikan Penguatan Pendidikan Karakter. Peraturan ini mempertimbangkan bahwa Indonesia sebagai bangsa yang berbudaya merupakan negara yang menjunjung tinggi akhlak mulia, nilai-nilai luhur, kearifan, dan budi pekerti; bahwa dalam rangka mewujudkan bangsa yang berbudaya melalui penguatan nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab, perlu penguatan pendidikan karakter; dan hal ini merupakan tanggung jawab bersama, keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat. Jadi penguatan pendidikan karakter ini, dimaksudkan dapat membantu masalah-masalah yang muncul di masyarakat. (F, Farida, Helsa, Y. & Firman, 2014).

Penguatan pendidikan karakter di era digital, tidak membuat semua serba digital. Khususnya pendidikan karakter perlu sentuhan kemanusiaan yang menggunakan hati. Sejak tahun 1980 total dari 70% semua ibu dengan anak usia 6 sampai dengan 17 tahun merupakan angkatan kerja paruh waktu. Zigler dalam Lickona (2012, hal.560) menggunakan bangunan sekolah yang sudah ada dan menggunakannya untuk layanan yang paling dibutuhkan, yaitu: 1) penitipan anak di tempat (3-4 tahun), penitipan sebelum dan sesudah sekolah dikelola oleh personil terlatih (5-12 tahun), 3) dukungan dan pelatihan bagi orang-orang sekitar yang menawarkan penitipan anak di rumah mereka, 4) kunjungan ke rumah dan pertemuan kelompok bagi orang tua baru dan ibu hamil, 5) informasi dan penyerahan layanan bagi orang tua sejak awal kehamilan. Dalam kelima kegiatan yang disebutkan ini, diperlukan adanya interaksi yang dilakukan secara langsung dan tatap muka, sehingga walaupun di era digital maka kegiatan pembentukan karakter akan memerlukan hubungan timbal balik dan secara kemanusiaan atau melibatkan hati nurani (Lickona, 2012, hal 385).

Perlu adanya perencanaan secara terintegrasi dan bersama-sama baik pemerintah, masyarakat, keluarga dan individu siswa yang masing-masing menyadari pentingnya kerjasama dalam mempersiapkan masa depan generasi penerus bangsa, khususnya dalam mengidentifikasi dan mengembangkan Pendidikan Karakter bagi para siswa di Sekolah Dasar termasuk saat ini, yang mana sudah masuk era digital. Beberapa model evaluasi dapat digunakan dalam pengembangan evaluasi pendidikan karakter dalam implementasi K13 di SD. Pemilihan model evaluasi ini akan membantu mengembangkan format

evaluasi pendidikan karakter di SD. Model evaluasi illuminatif dengan tahapannya: 1) observasi, 2) inkuiri lanjutan, dan 3) penjelasan, mampu memilih dan menentukan format evaluasi pendidikan karakter di SD. Model illuminatif ini memberikan keleluasaan bagi evaluator untuk mengembangkan dan merevisi format yang digunakan disesuaikan dengan keperluan pengembangan karakter yang akan dinilai atau dievaluasi. (Hasan, 2009: hal. 233)

2. Rumusan Masalah

Melalui artikel ini diharapkan dapat memecahkan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah Model Evaluasi Illuminatif digunakan dalam Pengembangan Evaluasi Pendidikan Karakter dalam pembelajaran di Era Digital?
- 2) Bagaimanakah Format Pengembangan Evaluasi Pendidikan Karakter yang bisa di implementasikan dalam Kurikulum Sekolah Dasar 2013 di Era Digital?

3. Tujuan Penulisan Makalah

Melalui makalah ini diharapkan mampu:

- 1) Menggambarkan Model Evaluasi Illuminatif dalam Pengembangan Evaluasi Pendidikan Karakter dalam pembelajaran di Era Digital.
- 2) Menggambarkan Format Pengembangan Evaluasi Pendidikan yang bisa di implementasikan dalam Kurikulum Sekolah Dasar 2013 di Era Digital.

4. Manfaat Penulisan Makalah

Melalui artikel ini, diharapkan bisa menjadi rujukan dan bahan diskusi khususnya dalam Penggunaan Model Illuminatif dalam Evaluasi Pendidikan Karakter dan Pengembangan Perangkat Evaluasi Pendidikan Karakter Sekolah Dasar Kurikulum 2013 Di Era Digital.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Kurikulum

Pengembangan kurikulum di kembangkan dengan maksud agar mampu menjawab permasalahan-permasalahan yang muncul dalam masyarakat, termasuk masalah yang muncul di era digital. Kurikulum juga dilandasi oleh pemikiran atau perspektif tertentu yang bertujuan menciptakan manusia dan masyarakat yang diharapkan. Banyak para ahli mengibaratkan kurikulum bagai sebuah bangunan dengan bagian-bagiannya atau komponen-komponen yang saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain. Bangunan kurikulum ini memiliki landasasn-landasan pemikiran yang perlu dibangun terlebih dahulu. Dalam Undang-Undang Negara Kesatuan Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 19, kurikulum diartikan sebagai “Seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Salah satu hal penting dalam kurikulum yang perlu diperhatikan dan dipikirkan secara

matang sebelum menentukan unsur-unsur lainnya, adalah konsep tentang kurikulum. Konsep ini akan membentuk desain kurikulum yang pada akhirnya akan sangat menentukan empat komponen dasar kurikulum, yaitu komponen tujuan, materi, bentuk kegiatan, dan evaluasi kurikulum (Sukmadinata, 2016: ha;.102).

2. Evaluasi Kurikulum

Evaluasi adalah bagian yang tidak dapat dilepaskan dari setiap pengembangan kurikulum, kegiatan pendidikan dan lembaga pendidikan. Hasan (2009, hal 155) menjelaskan evaluasi harus dilakukan ketika suatu keputusan akan diambil untuk menentukan relevansi standar isi dan standar kompetensi lulusan dengan tuntutan masyarakat yang terus berkembang, menentukan tingkat relevansi kurikulum (KTSP) dengan perkembangan masyarakat yang dilayani kurikulum dan dengan standar isi dan standar kompetensi lulusan, pada waktu suatu dokumen kurikulum sedang dikembangkan, pelaksanaan atau implementasi kurikulum, hasil dan dampak suatu kurikulum. Maka evaluasi haruslah dilakukan secara berkelanjutan mulai dari analisis awal terhadap situasi yang ada, pada saat pengembangan dan pemilihan alternative untuk mengatasi masalah-masalah pada situasi yang ada, ketika alternative tersebut dilaksanakan, dan ketika keputusan akhir tentang keberhasilan atau kegagalan alternative tersebut harus diambil.

Pengembangan instrument evaluasi pendidikan karakter dalam implementasi K13 di SD perlu dilakukan karena dalam pengembangan dan pelaksanaan evaluasi pendidikan karakter para siswa SD masih terlalu umum, kurang memberikan penjelasan secara detil. Maka perlu dikembangkan dan ditemukan format penilaian untuk pendidikan karakter siswa SD. Model evaluasi illuminatif akan menjadi pedoman dalam mengembangkan format evaluasi pendidikan karakter dalam implementasi K13 di sekolah dasar.

3. Perkembangan Anak

Perkembangan anak dimulai sejak lahir, dididik dalam keluarga, lingkungan masyarakat, sekolah dan menjadi penerus bangsa. Dasar pendidikan karakter ini, sebaiknya diterapkan sejak usia kanak-kanak atau yang biasa disebut para ahli psikologi sebagai usia emas (golden age), karena usia ini terbukti sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya (Hermawanto, 2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua. Dari sini, sudah sepatutnya pendidikan karakter dimulai dari dalam keluarga, yang merupakan lingkungan pertama bagi pertumbuhan karakter siswa. Perkembangan syaraf-syaraf nucleus akan berkembang pesat dari lahir sampai dengan usia 4 tahun. Pertumbuhan masa otaknya bisa mencapai 50%, sehingga proses pemberian stimulus dari lahir sampai dengan 4 tahun harus dimanfaatkan sedemikian rupa karena menjadi momen yang sangat berarti bagi perkembangan kognitif yang selanjutnya bisa menjadi karakter dan menjadi kepribadian yang terbentuk saat terus berkembang menjadi dewasa. Hal-hal yang belum tercapai dengan baik diusia 4 tahun, bisa terus diperbaiki dan ditingkatkan karena pembentukan neuron-neuron akan masih terus berlanjut

mencapai 80% sampai usia 8 tahun, dan 100% masa otak akan masih bisa dioptimalkan sampai usia 12 tahun. Selanjutnya secara masa, berat otak sudah mencapai otak dewasa, namun melalui stimulus yang terus diberikan akan mampu mempertahankan hal-hal yang sudah baik dan mengkoreksi hal-hal yang perlu disempurnakan atau diperbaiki.

4. Pendidikan Karakter dan Pendidikan Moral di Sekolah Dasar

Dennis Coon dalam bukunya *Introduction to Psychology: Exploration and Application* mendefinisikan karakter sebagai suatu penilaian subyektif terhadap kepribadian seseorang yang berkaitan dengan atribut kepribadian yang dapat atau tidak dapat diterima oleh masyarakat. Karakter adalah jawaban mutlak untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik didalam masyarakat. (<http://www.pendidikankarakter.com/kurikulum-pendidikan-karakter/>)

Anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter apabila dapat tumbuh pada lingkungan yang berkarakter. Ada 3 Cara Mendidik Karakter Anak:

1. Ubah Lingkungannya, melakukan pendidikan karakter dengan cara menata peraturan serta konsekuensi di sekolah dan di rumah.
2. Berikan Pengetahuan, memberikan pengetahuan bagaimana melakukan perilaku yang diharapkan untuk muncul dalam kesehariannya serta diaplikasikan.
3. Kondisikan Emosinya, emosi manusia adalah kendali 88% dalam kehidupan manusia. Jika mampu menyentuh emosinya dan memberikan informasi yang tepat maka informasi tersebut akan menetap dalam hidupnya.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kesesuaian dan mutu pendidikan karakter, kementerian pendidikan nasional mengembangkan design kurikulum pendidikan karakter untuk setiap jalur, jenjang, dan jenis satuan pendidikan. Design kurikulum ini mengelompokkan antara hati, pikiran dan tindakan, seperti olah hati, olah pikir, olahraga dan kinestetik, dan olah rasa dan karsa. Semua pendidik harus memahami pendidikan karakter kepada siswa dalam penyampaian materi dan mengintegrasikannya.

Pendidikan berbasis karakter dalam kurikulum 2013 dilaksanakan atas dasar beberapa prinsip utama. Pertama, standar kompetensi lulusan diturunkan dari kebutuhan. Kedua, standar isi diturunkan dari standar kompetensi lulusan melalui kompetensi inti yang bebas mata pelajaran. Ketiga, semua mata pelajaran harus berkontribusi terhadap pembentukan sikap, keterampilan dan pengetahuan peserta didik. Keempat, mata pelajaran diturunkan dari kompetensi yang ingin dicapai. Kelima, semua mata pelajaran diikat oleh kompetensi inti. Keenam, keselarasan tuntutan kompetensi lulusan, isi, proses pembelajaran dan penilaian. Selain itu, sebagai titik tekan pengembangan kurikulum 2013 adalah penyempurnaan pola pikir, tata kelola kurikulum, pendalaman dan perluasan materi, penguatan proses pembelajaran, dan penyesuaian beban belajar agar dapat menjamin kesesuaian antara apa yang diinginkan dengan apa yang dihasilkan (Kemendikbud, 2014).

Karakter yang baik menurut Aristoteles dalam Lickona (2012, hal. 81) sebagai bagian dari kehidupan dengan melakukan tindakan-tindakan yang benar sehubungan dengan diri seseorang dan orang lain. Kita perlu untuk mengendalikan diri kita sendiri-keinginan kita-hasrat kita- untuk melakukan

hal yang baik bagi orang lain. Karakter menurut Novack dalam Lickona (2012, hal. 81-82) merupakan campuran kompatibel dari seluruh kebaikan yang diidentifikasi oleh tradisi religious, cerita satria, kaum bijaksana dan kumpulan orang berakal sehat yang ada dalam sejarah. Namun tidak ada yang memiliki semua kebaikan itu, karena setiap orang memiliki kelemahan. Jadi cara berpikir tentang pendidikan nilai: karakter terdiri dari nilai operatif, nilai dalam tindakan. Kita berproses dalam karakter kita, seiring suatu nilai menjadi suatu kebaikan, suatu disposisi batin yang dapat diandalkan untuk menanggapi situasi dengan cara yang menurut moral itu baik.

Karakter yang berasa demikian memiliki tiga bagian yang saling berhubungan: pengetahuan moral, perasaan moral, perilaku moral. Karakter yang baik terdiri dari mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik dan melakukan hal yang baik-kebiasaan dalam cara berpikir, kebiasaan dalam hati, dan kebiasaan dalam tindakan. Ketiga hal ini diperlukan untuk mengarahkan suatu kehidupan moral. Ketiganya membentuk kedewasaan moral. Ketika kita berpikir tentang jenis karakter yang kita inginkan bagi anak-anak kita, jelas bahwa kita menginginkan anak-anak kita untuk mampu menilai apa yang benar, sangat peduli tentang apa yang benar, dan kemudian melakukan apa yang mereka yakini itu benar-walaupun ada godaan dari dalam dan tekanan dari luar. (Lickona, 2012: hal.82)

Guru berperan sebagai pengasuh (pemberi kasih sayang), contoh dan mentor (Lickona, 2012: hal.111). Guru mampu memberikan contoh yang baik dan pengajaran langsung. Guru bisa mengajarkan para siswa untuk peduli terhadap nilai-nilai moral, dengan cara tidak langsung yaitu bercerita yang merupakan satu contoh yang klasik, namun masih sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013 dimana literasi sebagai salah satu pengembangan kurikulum. Guru pun membantu para siswa untuk arti kecurangan. Sebagai contoh dengan rasa hormat pada kejujuran para guru seharusnya dapat mengatakan pada para siswanya dan membimbing mereka melalui diskusi dan kemudian merealisasikannya bahwa kecurangan merupakan hal yang salah karena (Lickona, 2012: hal.120):

1. Kecurangan dapat mengurangi rasa hormat pada diri sendiri.
2. Curang adalah kebohongan, karena hal tersebut membohongi orang lain.
3. Kecurangan merusak kepercayaan dan menghancurkan semua hubungan.
4. Kecurangan merupakan hal yang tidak adil bagi orang lain yang jujur.
5. Jika kamu sekarang melakukan kecurangan di sekolahmu, kamu akan mudah melakukannya lagi di situasi lain dalam kehidupan bahkan dengan orang-orang terdekatmu.

Untuk lebih detil mengenai Guru sebagai pengasuh yang mampu memberikan kasih sayang, pemberi contoh moral dan mentor etika jika mereka:

1. Menghindari sikap pilih kasih, kasar, mempermalukan siswa atau tindakan lainnya yang merusak martabat dan kepercayaan diri siswa.
2. Memperlakukan siswa dengan hormat dan penuh kasih sayang dengan:
 - Mengembangkan hubungan yang membawa siswa lebih terbuka terhadap pengaruh positif dari guru
 - Membantu mereka sukses di sekolah
 - Adil

- Merespon jawaban siswa yang salah atau tidak lengkap dengan baik dan mengurangi ketakutan siswa untuk melakukan kesalahan
 - Menghargai pendapat siswa dengan memberikan sebuah forum ketika mereka dapat mengutarakan pikiran dan perasannya.
3. Menggabungkan contoh yang baik dengan pengajaran moral secara langsung dengan cara:
- Mendiskusikan pentingnya nilai moral bersama-sama dengan siswa, apalagi ketika permasalahan yang berkaitan dengan moral yang muncul di sekitar kita.
 - Memberikan komentar tentang etika secara personal yang dapat membantu para siswa mengerti mengapa tindakan seperti curang, mencuri, mengganggu dan memanggil dengan nama dengan nama panggilan yang tidak semestinya adalah salah dan menyakitkan orang lain.
 - Mengajarkan para siswa untuk peduli terhadap nilai-nilai moral seperti kejujuran dan rasa hormat dengan menunjukkan dalamnya perasaan seseorang ketika nilai-nilai tersebut dilanggar.
 - Bercerita yang dapat mengajarkan nilai-nilai yang baik.
4. Membimbing setiap anak, satu per satu, dengan cara:
- Mencoba mencari tahu, menguatkan dan mengembangkan bakat khusus dan kelebihan setiap anak.
 - Memuji siswa melalui tulisan, meminta anak untuk selalu menulis jurnal dan guru menuliskan komentar sebagai respon atau masukan. Kegiatan ini dapat menciptakan hubungan dengan setiap anak, membangun kepercayaan diri mereka dan memberikan nasihat yang berkenaan dengan permasalahan social.
 - Menggunakan pertemuan personal untuk memberikan umpan balik yang korektif ketika mereka membutuhkannya.

Lickona, T. (2012, hal. 484) menyebutkan ada enam elemen budaya moral positif yang dapat dikembangkan di sekolah:

1. Kepemimpinan moral dan akademis dari kepala sekolah, dengan cara:
 - a. Menyatakan visi sekolah
 - b. Memperkenalkan tujuan dan strategi dari program nilai-nilai moral positif kepada seluruh staf persekolahan
 - c. Merekrut partisipasi dan dukungan orang tua.
 - d. Memberikan teladan nilai-nilai sekolah melalui interaksi dengan staf, murid, dan orang tua.
2. Disiplin dalam memberikan teladan, mengembangkan dan menegakkan nilai-nilai sekolah dalam keseluruhan lingkungan sekolah, dengan cara:
 - a. Mendefinisikan dengan jelas aturan sekolah dan secara konsisten, serta adil mendorong stakeholder sekolah.
 - b. Mengatasi masalah disiplin dengan cara yang mendorong menumbuhkembangkan moral siswa.
 - c. Memastikan aturan dan nilai sekolah ditegakkan dalam seluruh lingkungan sekolah dan bergerak tangkas untuk menghentikan tindakan kekerasan dimana pun terjadi.

3. Sekolah menciptakan kepekaan masyarakat dengan cara:
 - a. Menumbuhkan keberanian stakeholder sekolah untuk mengekspresikan apresiasi mereka dan tindakan peduli terhadap orang lain.
 - b. Menciptakan kesempatan bagi setiap murid untuk mengenal seluruh staf sekolah dan murid sekolah di kelas lain.
 - c. Mengajak sebanyak mungkin untuk terlibat di kegiatan ekstrakurikuler.
 - d. Menegakkan sikap sportivitas.
 - e. Menggunakan nama sekolah untuk mendorong masyarakat dengan nilai-nilai baik.
 - f. Setiap kelas diberi tanggung jawab untuk berkontribusi dalam kehidupan sekolah.
4. Pengelola sekolah yang melibatkan murid dan pengembangan diri yang demokratis untuk meningkatkan pengembangan warga masyarakat dan tanggung jawab berbagi dengan sekolah dengan cara:
 - a. Menyusun kepengurusan siswa untuk memaksimalkan partisipasi siswa dan interaksi di antara siswa sekelas dan dewan siswa.
 - b. Membuat dewan siswa ikut bertanggung jawab terkait dengan masalah dan isu yang memiliki pengaruh nyata pada kualitas kehidupan sekolah.
5. Sekolah dapat menciptakan moral komunitas antar orang dewasa dengan cara:
 - a. Memberi waktu dan dukungan untuk staf sekolah untuk bekerja bersama dalam menyusun bahan pelajaran.
 - b. Melibatkan staf melalui kolaborasi pembuatan keputusan sesuai dengan bidangnya masing-masing.
6. Sekolah meningkatkan pentingnya kepedulian terhadap moral, dengan cara:
 - a. Memordenisasi tekanan akademis sehingga guru tidak mengabaikan pembangunan sosial-moral siswa.
 - b. Menumbuhkan kepercayaan diri guru untuk menghabiskan banyak waktu untuk mengurus moral siswa.

Selain permasalahan meningkatnya pergaulan bebas, kekerasan anak dan remaja, kejahatan terhadap teman, pencurian remaja, kebiasaan menyontek, penyalahgunaan obat-obatan, pornografi, perusakan milik orang lain, dan pendidikan seks meliputi konseling kepada remaja tentang seks, pernikahan, termasuk peran agama dalam pendidikan seks perlu mendapat pertimbangan khusus (Lickona, 2012: hal.516). Pendidikan seks juga perlu mengenalkan homoseks atau sekarang lebih populer dengan istilah LGBT juga dihubungkan dengan agama, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif dan jelas tentang konsekuensi apa saja yang akan dihadapi baik di dunia maupun di akhirat nanti. Pengembangan kurikulum yang berhubungan dengan pengembangan sikap dan moral yang nuansanya keakhiratan belum mendapat perhatian yang memadai (Mahfuddin, 2017).

Lickona (2001, dalam Darmayanti & Wibowo, 2014) menjelaskan mengenai tahapan pendidikan karakter dalam sebuah model yang dikenal dengan “*components of good character*”, meliputi; (1) moral *knowing* atau

pengetahuan moral, yaitu bagaimana seseorang dapat mengetahui mana yang baik dan buruk. Dimensi yang termasuk dalam *moral knowing* termasuk dalam ranah kognitif, di antaranya: kesadaran moral, pengetahuan tentang nilai-nilai moral, penentuan sudut pandang, logika moral, keberanian mengambil sikap, dan pengenalan diri; (2) *moral feeling*, merupakan penguatan aspek emosi untuk menjadi manusia berkarakter, termasuk di dalamnya, antara lain: kesadaran akan jati diri, percaya diri, kepekaan terhadap derita orang lain, cinta kebenaran, pengendalian diri, dan kerendahan hati; (3) *moral action* merupakan tindakan moral yang merupakan hasil dari dua komponen moral yang telah dijelaskan. Untuk dapat terdorong untuk berbuat baik (*act morally*), maka harus memenuhi tiga aspek karakter, yaitu: kompetensi, keinginan, dan kebiasaan. Ketiga komponen tersebut sangat penting untuk mengarahkan seseorang ke kehidupan yang bermoral, karena ketiganya membentuk apa yang dikatakan dengan kematangan moral. Konsep ini serupa dengan yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara (1962). Menurutnya, proses internalisasi nilai pada diri peserta didik, perlu menerapkan prinsip “*ngerti, ngroso, lan nglakoni*”, yang artinya mengerti, merasakan, dan melakukan.

Kesuma, Triatna, & Permana (2011: 4) mengatakan bahwa pendidikan karakter adalah pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku anak-anak secara utuh yang didasarkan pada suatu nilai tertentu yang dirujuk oleh sekolah. Pendidikan karakter tidak perlu menjadi suatu matapelajaran tersendiri. Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di masyarakat.

4. Mengajarkan Nilai dan Perubahan Perilaku melalui Kurikulum

Dalam kurikulum 2013 Pendidikan karakter tertuang dalam Perpres No.87 Tahun 2017 tentang Pendidikan Penguatan Karakter yang menjelaskan bahwa Indonesia sebagai bangsa yang berbudaya merupakan negara yang menjunjung tinggi akhlak mulia, nilai-nilai luhur, kearifan, dan budi pekerti; bahwa dalam rangka mewujudkan bangsa yang berbudaya melalui penguatan nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab, perlu penguatan pendidikan karakter; dan penguatan pendidikan karakter tersebut merupakan tanggung jawab bersama keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat.

Mulyasa (2011) menjelaskan bahwa tidak ada yang disebut sains bebas nilai, karena sains yang bermuatan nilai, dimanapun nilai-nilai melekat. Jika bukan dalam eksperimennya di lab, maka nilai akan muncul saat keputusan untuk melakukan eksperimen, atau dalam memilih metode, dan dalam mengaplikasikan hasil-hasil riset dalam teknologi.

Dalam proses belajar Burton dalam Rusman (2017, hal. 78) menjelaskan bahwa sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Jadi inti dari belajar adalah proses, Hasil belajar diukur melalui bagaimana proses itu dilakukan, apakah sesuai dengan prosedur atau kaidah yang benar. Bukan pada produk saat itu, karena proses yang benar akan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat ketika kembali ke masyarakat sebagai 'outcome'. Ada delapan ciri-ciri perubahan perilaku, menurut Surya dalam Rusman (2017, hal. 78-79) sebagai berikut:

1. Perubahan yang disadari dan disengaja (intensional).
2. Perubahan yang berkesinambungan (kontinu).
3. Perubahan yang fungsional. (perubahan yang dimanfaatkan oleh dirinya di masa sekarang dan masa mendatang)
4. Perubahan yang bersifat positif.
5. Perubahan yang bersifat aktif. (aktif melakukan perubahan)
6. Perubahan yang bersifat permanen. (penguasaan terhadap computer sejak SMA)
7. Perubahan yang bertujuan dan terarah. (baik jangka pendek, menengah maupun panjang)
8. Perubahan perilaku secara keseluruhan. (termasuk perubahan sikap dan keterampilan)

Menurut Gagne (Makmun dalam Rusman, 2017: hal.80-81) perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk:

1. Informasi verbal, penguasaan informasi dalam bentuk verbal.
2. Kecakapan intelektual, keterampilan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya menggunakan symbol.
3. Strategi kognitif, kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya.
4. Sikap, yaitu hasil pembelajaran berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan.
5. Kecakapan motoric, kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik.

Menurut Rusman (2017: hal.81) secara keseluruhan biasanya hasil belajar akan tampak berupa:

1. Kebiasaan
2. Keterampilan
3. Pengamatan
4. Berpikir asosiatif
5. Berpikir rasional dan kritis
6. Sikap, kecenderungan yang relative menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu sesuai dengan pengetahuan dan keyakinan.
7. Inhibisi (menghindari hal yang mubazir)
8. Apresiasi
9. Perilaku afektif.

Menurut Bloom dalam Rusman (2017) bahwa perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil belajar meliputi perubahan ranah/domain kognitif, afektif dan psikomotor, beserta tingkatan aspek-aspeknya.

Tabel 1 Taksonomi Tingkah Laku Bloom

<i>Cognitive (Thinking)</i>	<i>Psychomotor ((Doing)</i>	<i>Affective (Feeling)</i>
<i>Knowledge</i>	<i>Percepttion</i>	<i>Receiving (Attending)</i>
<i>Comprehension</i>	<i>Set</i>	<i>Responding</i>
<i>Aplication response</i>	<i>Guided Mechanism</i>	<i>Valuing</i>
<i>Analysis</i>	<i>Complex over response by value or value complex</i>	<i>Organizing of value</i>
<i>Synthesis</i>	<i>Originating</i>	<i>Characterisation</i>
<i>Evaluation</i>		

Tingkah laku tertentu merupakan akumulasi dari tingkatan tingkah laku sebelumnya baik kognitif, afektif maupun psikomotor. Jadi seseorang telah mencapai tingkah laku tertentu (jenjang aplikasi) maka siswa tersebut harus menguasai tingkatan tingkah laku sebelumnya yaitu pengetahuan dan pemahaman. Contoh seorang siswa tidak mungkin mampu mengoperasikan computer (aplikasi) tanpa pengetahuan dasar computer dan pemahaman tentang computer itu sendiri.

Rusman (2017: hal. 82-85) menyampaikan bahwa hasil belajar menurut UNESCO dapat dituangkan menjadi empat pillar yaitu:

- a. Belajar mengetahui (*learning to know*). Pengetahuan dimanfaatkan untuk mencapai beerbagai macam tujuan, memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan, memecahkan masalah, dan belajar lebih lanjut.
- b. Belajar Berbuat/Berkarya (*learning to do*). Belajar berkarya adalah belajar atau berlatih menguasai keterampilan dan kompetensi kerja, sesuai dengan tuntutan pekerjaan dunia industri.
- c. Belajar Hidup Bersama (*learning to live together*). Mampu berinteraksi, berkamuikasi, bekerjasama dan hidup bersama antar kelompok, dimana tiap kelompok memiliki latar belakang pendidikan, kebudayaan, tradisi dann tahap perkembangan yang berbeda, namun diharapkan tetap bisa hidup rukun.
- d. Belajar menjadi Diri Sendiri yang utuh (*learning to be*).
Diharapkan manusia dengan seluruh aspek kepribadiannya berkembang secara optimal dan seimbang, baik aspek intelektual, emosional, social, fisik, dan moral. Tuntutan kehidupan global, bukan hanya secara menyeluruh dan utuh, namun juga unggul. Keunggulan diperkuat dengan moral yang kuat.

Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang, yaitu: komponen materi, tujuan, strategi belajar mengajar, evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling mempengaruhi satu sama lain. Dalam artikel ini, penulis menyoroti masalah pendidikan karakter dalam konteks rancangan kurikulum 2013 (K13) yang sekarang sudah dirancang masuk ke dalam pembelajaran. Artinya RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dibuat harus termasuk

didalamnya tersirat pembentukan karakter yang diharapkan dapat terbentuk setelah pembelajaran dilaksanakan. Kurikulum 2013 yang dibuat ramburmbunya di Pusat akan terus dikembangkan dan disesuaikan dengan potensi daerah dan sekolah masing-masing, sehingga karakter yang terbentuk yang menjadi tujuan pembelajaran diharapkan tercapai dan juga memecahkan masalah yang muncul. Dalam arti bahwa akar masalah sekaligus solusi atas masalah rusaknya karakter bangsa dimulai dari memperbaiki praktek pendidikan di lingkungan satuan pendidikan. Hal tersebut akan menjadi solusi jangka panjang sekaligus langkah nyata dan sistemik bagi terwujudnya cita-cita pendidikan nasional yang menginginkan lahirnya generasi bangsa yang berkarakter dan tidak kehilangan jati dirinya sebagai bangsa timur yang menjunjung tinggi sistem nilai.

Merujuk kepada pedoman yang dikembangkan oleh BSNP bahwa prinsip-prinsip yang dapat digunakan dalam pengembangan kurikulum berbasis pendidikan karakter adalah sebagai berikut:

1. *Berkelanjutan*; mengandung makna bahwa proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa merupakan sebuah proses panjang, dimulai dari awal peserta didik masuk sampai selesai dari suatu satuan pendidikan. Sejatinya, proses tersebut dimulai dari kelas 1 SD atau tahun pertama dan berlangsung paling tidak sampai kelas 9 atau kelas akhir SMP. Pendidikan budaya dan karakter bangsa di SMA adalah kelanjutan dari proses yang telah terjadi selama 9 tahun.

2. *Melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah*; mensyaratkan bahwa proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa dilakukan melalui setiap mata pelajaran, dan dalam setiap kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler.

3. *Nilai tidak diajarkan tapi dikembangkan*; mengandung makna bahwa materi nilai budaya dan karakter bangsa bukanlah bahan ajar biasa; artinya, nilai-nilai itu tidak dijadikan pokok bahasan yang dikemukakan seperti halnya ketika mengajarkan suatu konsep, teori, prosedur, ataupun fakta seperti dalam mata pelajaran agama, bahasa Indonesia, PKn, IPA, IPS, matematika, pendidikan jasmani dan kesehatan, seni, dan ketrampilan.

4. *Proses pendidikan dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan*; prinsip ini menyatakan bahwa proses pendidikan nilai budaya dan karakter bangsa dilakukan oleh peserta didik bukan oleh guru. Guru menerapkan prinsip "tut wuri handayani" dalam setiap perilaku yang ditunjukkan peserta didik. Prinsip ini juga menyatakan bahwa proses pendidikan dilakukan dalam suasana belajar yang menimbulkan rasa senang dan tidak indoktrinatif.

5. Model Evaluasi Illuminatif

Model Illuminatif adalah bagian dari pengembangan dalam Model Evaluasi Kualitatif, yang lahir karena ketidakpuasan terhadap model kuantitatif. Hasan (2009, hal. 227) menjelaskan bahwa model kualitatif dikembangkan dalam evaluasi kurikulum setelah filosofi fenomenologi dan metodologi penelitian kualitatif menjadi alternative metodologi dalam ilmu pendidikan. Dari model evaluasi kualitatif selalu menempatkan proses pelaksanaan kurikulum sebagai focus utama evaluasi. Perhatian utama

terhadap proses evaluasi tidak menyebabkan model kualitatif mengabaikan evaluasi terhadap dimensi lain.

Model utama evaluasi kualitatif adalah studi kasus. Model illuminatif yang dikembangkan oleh Parlett dan Hamilton (1976, dalam Hasan 2009) adalah model studi kasus tetapi memiliki karakteristik khusus. Hasan (2009, hal 227) menambahkan bahwa konsep-konsep yang dikembangkan dan digunakan model evaluasi illuminatif bersifat khusus dan hanya digunakan oleh model ini. Model illuminatif ini lebih banyak mendapat tanggapan di Inggris.

Model evaluasi illuminatif mendasarkan dirinya pada paradigma antropologi social. Model ini memberikan perhatian terhadap lingkungan luas dan bukan hanya kelas dimana suatu inovasi kurikulum dilaksanakan. Perhatian terhadap lingkungan luas ini merupakan salah satu kekuatan model illuminatif. Bagi Indonesia, perhatian yang luas dari model illuminatif memberikan kemungkinan pemahaman terhadap KTSP suatu satuan pendidikan lebih baik. Berbagai lingkungan social--budaya-ekonomi, agama--teknologi menjadi bagian dari perhatian model illuminatif ketika suatu KTSP dikembangkan dan dilaksanakan.

6. Kurikulum 2013

Revisi K13 Tahun 2017 tidak terlalu signifikan, namun perubahan di fokuskan untuk meningkatkan hubungan atau keterkaitan antara kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD). Sedangkan dalam Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kurikulum 2013 revisi 2017, yang dibuat harus muncul empat macam hal yaitu; PPK, Literasi, 4C, dan HOTS sehingga perlu kreatifitas guru dalam meramunya. Perbaikan atau revisi Kurikulum 2013 tahun 2017 adalah sebagai berikut:

Mengintegrasikan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) didalam pembelajaran. Karakter yang diperkuat terutama 5 karakter, yaitu: holistik, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Mengintegrasikan literasi; keterampilan abad 21 atau diistilahkan dengan 4C (*Creative, Critical thinking, Communicative, dan Collaborative*);

Gerakan Literasi Sekolah merupakan salah satu program dalam pengembangan karakter siswa melalui literasi. Pengertian Literasi dalam konteks Gerakan Literasi Sekolah adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/atau berbicara. Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan sebuah upaya yang dilakukan secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya literat sepanjang hayat melalui pelibatan holistik. Literasi lebih dari sekadar membaca dan menulis, namun mencakup keterampilan berpikir menggunakan sumber-sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital, dan auditori. Literasi dapat dijabarkan menjadi; a) Literasi Dini (Early Literacy), b) Literasi Dasar (Basic Literacy), c) Literasi Perpustakaan (Library Literacy), d) Literasi Media (Media Literacy), e) Literasi Teknologi (Technology Literacy), f) Literasi Visual (Visual Literacy). Hal ini didukung oleh Widyahening, E. T. & Wardhani, N. E. (2016).

Keterampilan abad 21 atau diistilahkan dengan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation*). Inilah yang sesungguhnya ingin kita tuju dengan Kurikulum

2013, bukan sekadar transfer materi. Beberapa pakar menjelaskan pentingnya penguasaan 4C sebagai sarana meraih kesuksesan, khususnya di Abad 21, abad di mana dunia berkembang dengan sangat cepat dan dinamis. Penguasaan keterampilan abad 21 sangat penting, 4 C adalah jenis softskill yang pada implementasi keseharian, jauh lebih bermanfaat ketimbang sekadar penguasaan hardskill.

Mengintegrasikan HOTS (Higher Order Thinking Skill).. Gerakan PPK perlu mengintegrasikan, memperdalam, memperluas, dan sekaligus menyelaraskan berbagai program dan kegiatan pendidikan karakter yang sudah dilaksanakan sampai sekarang. Pengintegrasian dapat berupa: a) Pemaduan kegiatan kelas, luar kelas di sekolah, dan luar sekolah (masyarakat/komunitas); b) Pemaduan kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler; c) Pelibatan secara serempak warga sekolah, keluarga, dan masyarakat. Perdalam dan perluasan dapat berupa: a) Penambahan dan pengintensifan kegiatan-kegiatan yang berorientasi pada pengembangan karakter siswa, b) Penambahan dan penajaman kegiatan belajar siswa, dan pengaturan ulang waktu belajar siswa di sekolah atau luar sekolah; c) Penyelerasan dapat berupa penyesuaian tugas pokok guru, Manajemen Berbasis Sekolah, dan fungsi Komite Sekolah dengan kebutuhan Gerakan PPK.

Higher Order of Thinking Skill (HOTS) adalah kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan berpikir kreatif yang merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Terbukti Benninga, J.S. et. all. (2003) melaporkan hasil penelitiannya bahwa Sekolah-sekolah dengan implementasi pendidikan karakter dengan nilai total yang tinggi cenderung memiliki nilai akademik lebih tinggi dalam pengukuran akademik di tahun sebelumnya pada aplikasinya, pada tahun aplikasi tersebut dan juga tahun berikutnya.

Kurikulum 2013 juga menuntut materi pembelajarannya sampai metakognitif yang mensyaratkan peserta didik mampu untuk memprediksi, mendesain, dan memperkirakan. Sejalan dengan itu ranah dari HOTS yaitu analisis yang merupakan kemampuan berpikir dalam menspesifikasi aspek-aspek/elemen dari sebuah konteks tertentu; evaluasi merupakan kemampuan berpikir dalam mengambil keputusan berdasarkan fakta/informasi; dan mengkreasi merupakan kemampuan berpikir dalam membangun gagasan/ide-ide.

Maka tidak mungkin lagi menggunakan model/metode/strategi/pendekatan yang berpusat kepada guru, namun kita perlu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran (Active Learning). Khusus untuk PPK merupakan program yang rencananya akan disesuaikan dengan 5 hari belajar atau 8 jam sehari sedangkan untuk 2 hari merupakan pendidikan keluarga (<http://www.infokemendikbud.com/2017/06/perubahan-istilah-terbaru-yanwajib.html>)

C. PEMBAHASAN

1. Konsep dan Ruang Lingkup Pengembangan Evaluasi Pendidikan Karakter

Evaluasi kurikulum dan evaluasi pendidikan memiliki karakteristik yang tidak terpisahkan dari bidang ilmu social pada umumnya. Karakteristik itu

adalah lahirnya berbagai definisi untuk suatu istilah teknis yang sama. Keanekaragaman definisi evaluasi kurikulum tidak berarti bahwa tidak ada persamaan di antara definisi tersebut (Hasan, 2009: hal. 32-33). Worthen dan Sanders (1987 dalam Hasan, 2009) mengemukakan perbedaan definisi tersebut “*diverse conceptions of educational evaluation*”, “*origins of alternative views of evaluation*”, “*philosophical and ideological differences*”, “*methodological background and preferences*”, “*different metaphors of evaluation*”, “*responding to different needs in education*”, “*practical considerations*”. Dari perbedaan ini kedua penulis tersebut menyebutkan bahwa evaluasi adalah proses pengumpulan informasi untuk membantu pengambil keputusan dan di dalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang dimaksudkan dengan pengambil keputusan.

Latar belakang pendidikan evaluator merupakan factor lain yang menyebabkan terjadinya perbedaan dalam definisi evaluasi kurikulum yang digunakan. Kelompok orang yang berangkat dari latar belakang psychometric memandang evaluasi berbeda dengan mereka yang dilahirkan dengan latar belakang ilmu social terutama dari latar belakang antropologi dan pendidikan. Perbedaan filosofi dan ideology juga merupakan factor yang juga berpengaruh terhadap perbedaan definisi evaluasi. Perbedaan dalam filosofi ini berpengaruh pada perbedaan dalam metodologi yang melahirkan metodologi kuantitatif dan kualitatif (Hasan, 2009: hal.34).

Tujuan evaluasi menurut Tyler (dalam Hasan, 2009: hal.35) adalah untuk menentukan tingkat perubahan yang terjadi. Apakah perubahan yang terjadi pada para siswa merupakan sesuatu yang signifikan (baik secara saintifik maupun edukatif). Untuk menentukan tingkat terjadinya perubahan tentu saja harus ada perbandingan. Contohnya perbandingan kemampuan awal peserta didik dibandingkan dengan perubahan setelah mengikuti proses pendidikan atau kegiatan. Orient (1993 dalam Hasan, 2009) adalah kelompok evaluator yang lebih mementingkan tujuan evaluasi yaitu memberikan pertimbangan. Pertimbangan yang diberikan berdasarkan kriteria yang disepakati dan data yang diperoleh dari lapangan. Pertimbangan adalah proses intrapolasi yang harus dilakukan evaluator antara apa yang diinginkan oleh kriteria dengan data yang dikumpulkan. Pertimbangan tersebut menetapkan apakah peristiwa yang dikaji evaluasi memenuhi kriteria. Jika data memenuhi apa yang diinginkan oleh kriteria maka objek evaluasi dapat dikatakan berhasil. Jika tidak maka dapat dikatakan belum atau tidak berhasil. Ruang lingkup suatu kajian evaluasi (evaluan) dapat beragam antara satu kegiatan evaluasi dengan kegiatan evaluasi lainnya.

Hasan (2009: 41) mengartikan evaluasi kurikulum sebagai usaha sistematis mengumpulkan informasi mengenai suatu kurikulum untuk digunakan sebagai pertimbangan mengenai nilai dan arti dari kurikulum dalam suatu konteks tertentu, tambahan konteks penting karena sesuai dengan sifat kurikulum. Kurikulum tidak mungkin berlaku sepanjang masa karena ada keterbatasan dalam konteks waktu. Suatu kurikulum yang sesuai untuk suatu konteks waktu tertentu belum tentu sesuai untuk waktu yang lain walaupun diberlakukan di tempat/satuan pendidikan yang sama. Oleh karena itu kurikulum selalu berubah sesuai dengan kemajuan zaman yang ditandai oleh kurun waktu dimana kurikulum itu direncanakan. Hasan menambahkan

bahwa kurikulum terbatas oleh konteks ruang, kurikulum yang dianggap baik untuk wilayah geografis tertentu belum tentu sesuai dengan wilayah geografis lainnya. Oleh karena itu evaluasi kurikulum dalam menentukan nilai dan arti suatu kurikulum tidak dapat dilepaskan dari konteks ruang dimana kurikulum itu dikembangkan dan dilaksanakan. Konteks lain yang harus diperhatikan dalam evaluasi kurikulum adalah filsafat dan teori yang digunakan untuk suatu kurikulum.

2. Evaluasi Model Iluminatif

Menurut Parlett dan Hamilton (1976 dalam Hasan, 2009, hal 234) bahwa model evaluasi illuminatif dikembangkan atas dasar dua konsep utama, yaitu sistem instruksi dan lingkungan belajar. Sistem instruksi diartikan sebagai katalog prospectus, dan laporan-laporan kependidikan secara khusus berisi berbagai macam rencana dan pernyataan yang resmi yang berhubungan dengan pengaturan dan pengajaran. Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) adalah suatu sistem Instruksi. KTSP sebagai hasil pengembangan SI dan SKL di suatu satuan pendidikan adalah suatu sistem instruksi. Sedangkan lingkungan belajar adalah lingkungan social psikologis dan materi dimana guru dan peserta didik berinteraksi. Dimana sifat lingkungan social-psikologis adalah unik.

Tujuan evaluasi illuminatif, menurut pengembangnya Parkett & Hamilton (1976 dalam Hasan, hal 234) *to study the innovatory project: how it operates; how it is influenced by the various school situations in which it is applied; what those directly concerned regard as its advantages and disadvantages, and how students' intellectual tasks and academic experience are most affected.*

Dalam pengertian metodologis, model evaluasi illuminatif bukanlah paket model yang standar. Menurut Parlett dan Hamilton model illuminatif bersifat adaptif dan eklektik. Dalam langkah-langkahnya model evaluasi illuminatif ini memiliki tiga kegiatan Ketiganya merupakan suatu rangkaian yang mandiri tapi berhubungan, tidak terpisah secara tajam. Ketiga langkah tersebut adalah observasi, inkuiri lanjutan dan usaha penjelasan. Ketiganya merupakan sesuatu yang dapat dikatakan baku dalam model evaluasi illuminatif. Artinya, karakteristik model ini diwarnai oleh ketiga langkah metodologi ini. (Hasan 2009, hal.235)

1. Observasi dianggap sebagai langkah pertama yang memegang peranan penting. Evaluator memulai tugasnya dengan kegiatan observasi. Dalam observasi ini dapat mengamati langsung apa yang sedang berlangsung di suatu satuan pendidikan. Evaluator dapat melakukan studi dokumen, wawancara, menyebarkan angket, dan melakukan tes untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan. Data hasil observasi ini merupakan bekal utama bagi evaluator untuk bekerja. Evaluator bisa menemukan isu pokok, kecenderungan yang sering muncul, dan persoalan-persoalan penting lain yang terjadi dalam pelaksanaan kurikulum di satuan pendidikan. Isu pokok, kecenderungan, serta permasalahan yang teridentifikasi merupakan pedoman bagi evaluator untuk masuk ke dalam langkah berikutnya.

Isu, kecendeungan dan persoalan tersebut yang diteliti lebih lanjut dalam langkah kedua.

2. Inkuiri lanjutan, sebagai langkah kedua, evaluastor tidak berpegang teguh padatemuannya di langkah pertama. Dalam langkah kedua perubahan-perubahan dari hasil langkah pertama masih dimungkinkan. Misalnya isu yang telah ditemukan dalam langkah pertama diganti dengan isu baru karena isu yang ditemukan di langkah pertama sudah tidak lagi relevan. Ada isu baru yang berkembang dan lebih relevan. Dengan demikian terjadi focus baru dalam evaluasi.

Dalam inkuiri lanjutan, evaluator memantapkan isu, kecenderungan dan persoalan-persoalan yang sampai suatu titik evaluator menarik kesimpulan bahwa tidak ada lagi persoalan baru yang muncul. Pada titik tersebut evaluator yakin bahwa sudah tidak ada lagi persoalan yang lebih penting dibandingkan dengan persoalan yang sudah diidentifikasi. Artinya, persoalan yang ada pada evaluator sudah memiliki validitas permasalahan yang sudah tidak diragukan lagi.

3. Penjelasan, sebagai langkah ketiga, evaluator memberikan penjelasan. Evaluator disini harus dapat menemukan prinsip-prinsip umum yang mendasari kurikulum di satuan pendidikan tersebut. Evaluator harus juga dapat menemukan pola hubungan sebab akibat untuk menjelaskan mengapa suatu kegiatan dapat dikatakan berhasil dan mengapa kegiatan lainnya dikatakan gagal. Penjelasan merupakan suatu kegiatan penting dalam model illuminatif, tidak hanya sekedar memaparkan apa yang terjadi secara 'potrayal'.

Dari penjelasan diatas tentang model evaluasi illuminatif, tampak jelas bahwa model ini mampu mengembangkan Evaluasi Pendidikan Karakter dalam implementasi K13 di SD. Walaupun model ini dikatakan tidak standar, tetapi dengan menggunakan ketiga tahapannya yang baku akan ditemukan formula atau cara yang tepat untuk menemukan format evaluasi pendidikan karakter yang sesuai dengan karakter yang akan dievaluasi. Tahapan program dalam model illuminatif ini juga didukung oleh King, J.A. (2008) bahwa harus ada pola atau tahapan dalam implementasi evaluasi.

3. Pengembangan Evaluasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar

Menurut Peraturan Mendikbud 20 tahun 2016 Setiap lulusan satuan pendidikan dasar dan menengah memiliki kompetensi pada tiga dimensi yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Lulusan SD/MI/SDLB/Paket A; SMP/MTs/SMPLB/Paket B; dan SMA/MA/ SMALB/Paket C memiliki kompetensi pada dimensi sikap sebagai berikut.

Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap:

1. beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME,
2. berkepribadian, jujur, dan peduli,
3. bertanggungjawab,
4. pembelajar sejati sepanjang hayat, dan
5. sehat jasmani dan rohani

sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, dan Negara untuk level SD

dan sederajat. Untuk SMP dan sederajat ditambah dengan kawasan regional. Untuk level SMA dan sederajat ditambah untuk level regional dan internasional. Kultur sekolah akan berpengaruh terhadap pendidikan karakter para siswanya.. (Oktarina, N., Widiyanto., & Soekardi, 2015).

Penilaian adalah suatu proses untuk mengetahui keberhasilan suatu program kegiatan yang sesuai dengan tujuan atau kriteria yang telah ditetapkan. Penilaian dapat dilakukan dengan tepat apabila tersedia data yang sesuai dan memadai. Guna memperoleh data diperlukan instrumen penilaian yang sesuai dengan tujuan. Untuk mengetahui keberhasilan dalam pembelajaran penanaman nilai-nilai karakter diperlukan instrumen penilaian yang sesuai dengan tujuannya, dengan cara membandingkan perilaku anak dengan standar (indikator) karakter yang ditetapkan. Menurut Kesuma, Triatna, & Permana, (2011: 138) tujuan evaluasi pendidikan karakter adalah: (1) mengetahui kemajuan hasil belajar dalam bentuk kepemilikan sejumlah indikator karakter tertentu pada anak dalam kurun waktu tertentu, (2) mengetahui kekurangan dan kelebihan desain pembelajaran yang dibuat guru, (3) mengetahui tingkat efektivitas proses pembelajaran yang dialami oleh anak, baik pada seting kelas, sekolah, maupun rumah.

Sutijan dkk (2014) mengembangkan model instrumen penelitian karakter terintegrasi dalam mata pelajaran di sekolah dasar. Pengembangan model tersebut tidak dapat terlepas dari pengembangan aspek tautannya, yaitu pengembangan silabus, satuan pelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan materi serta media. Adapun matapelajaran pendukung pengembangan instrumen penelitian karakter ini adalah Sosial Humaniora yang terdiri dari pelajaran Agama, IPS, PKn, PMP, dan bahasa Indonesia. Dalam tahapan perencanaan, pelaksanaan dan penilaian perlu diperhatikan hal-hal berikut ini: (1) Pada tahap perencanaan, guru perlu melakukan analisis kebutuhan nilai-nilai karakter, belum merumuskan tujuan pembelajaran afektif, belum merumuskan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam materi, dan belum merumuskan mengkonstruksi instrument penilaian yang disesuaikan dengan rumusan tujuan. (2) Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, perlu dilakukan upaya yang spesifik untuk penanaman nilai-nilai karakter, kecuali sebatas yang nampak pada dampak pengiring. (3) Selanjutnya, pada tahap penilaian, penilaian karakter perlu dilaksanakan secara spesifik, seperti yang nampak pada lembar pengamatan, daftar checklist, angket, atau penilaian dalam bentuk yang lain.

Fenstermacher, (1999) melaporkan untuk mengevaluasi sebuah program pendidikan karakter yang focus pada kelas 4 dan kelas 5 sekolah dasar, para siswa diajarkan berbagai sifat karakter, termasuk sifat dapat dipercaya, menghormati, bertanggungjawab, keadilan, kepedulian, dan kewarganegaraan. Diskusi grup dan kegiatan-kegiatan terlibat dalam membantu memfasilitasi para siswa belajar. Penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan datanya dikumpulkan melalui interview para siswa dan survey para orang tua. Contoh interview dan surveynya sebagai berikut:

BAGIAN A

Interview Siswa, program 'Pendidikan Karakter' (laki-laki dan Perempuan di kelas 4 dan 5).

NILAI	AKTIVITAS
Dapat dipercaya	dengan mata ditutup kain, berjalan
Menghormati	resep untuk menghargai/bermain peran
Bertanggung jawab	Pikiran, kata-kata
Keadilan	Toleransi/ lembar adil
Kepedulian	Memadamkan/ memuji
Kewarganegaraan	Butter Cream Gango

1. Aktivitas apakah yang paling kamu sukai?
2. Aktivitas apakah yang paling sedikit kamu sukai?
3. Nilai apa yang kamu dapatkan dari hal tersebut?
4. Nilai apa yang paling sulit dipahami?
5. Apa yang kamu pelajari tentang memperlakukan orang lain?
6. Bagaimana informasi ini membantumu di sekolah dan di rumah?

BAGIAN B

Survey Orang tua (untuk Pendidikan Karakter)

Tertulis di bawah ini nilai-nilai dari apayang sudah dipelajari oleh anak-anakmu dan aktivitas yang mendampingi masing-masing nilai.

NILAI	AKTIVITAS
Dapat dipercaya	dengan mata ditutup kain, berjalan
Menghormati	Bermain peran/lakon pendek
Bertanggung jawab	Video/diskusi
Peduli	Memadamkan/memuji
Kewarganegaraan	Video/ Diskusi

Anak saya seorang laki-laki atau perempuan (lingkari satu)

Anak saya kelas 4 atau kelas 5 (lingkari satu)

1. Apakah anak Anda pernah berdiskusi tentang aktivitas atau konsep kurikulum pendidikan karakter dengan Anda? Jika ya, apa yang mereka bagikan dengan Anda?

2. Apakah anda memperhatikan aksi atau prilaku anak Anda dipengaruhi oleh Kurikulum Pendidikan KArakter? Jika ya, bagaimana? _____
3. Konsep atau aktivitas apakah yang Anda rasa bisa membantu untuk dimasukkan ke dalam program-program Pendidikan Karakter di masa mendatang?

4. Apakah ada yang ingin disampaikan berhubungan dengan Program Pendidikan Karakter yang sekarang? _____

Fenstermacher, (1999) menggunakan hasil data penelitian ini untuk mengevaluasi suatu Program Pendidikan Karakter untuk menentukan bagaimana program tersebut mempengaruhi siswa mengenai nilai dan memperlakukan orang lain. Data juga memberikan informasi yang diperlukan terkait dengan perubahan program dan kebutuhan program di tahun-tahun mendatang. Dari contoh format yang dikemukakan di atas dengan menggunakan model evaluasi illuminatif maka evaluator bisa merujuk pada tahapan 1) observasi, 2) inkuiri lanjutan, dan 3) penjelasan. Khusus tahap kedua inkuiri lanjutan, evaluator memantapkan isu, kecenderungan dan persoalan-persoalan yang sampai suatu titik evaluator menarik kesimpulan bahwa tidak ada lagi persoalan baru yang muncul dalam pengembangan evaluasi (format evaluasi) pendidikan karakter pada tujuan yang sudah ditetapkan.

D. SIMPULAN

Merujuk pada sumber dan pembahasan Pengembangan Evaluasi Pendidikan Karakter dalam implementasi Kurikulum Sekolah Dasar 2013 di Era Digital ini, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan Model Evaluasi Illuminatif maka evaluator perlu mengikuti tiga tahap baku 1) observasi, 2) inkuiri lanjutan, dan 3) penjelasan dalam pengembangan evaluasi pendidikan karakter di SD. Khusus tahap kedua inkuiri lanjutan, evaluator memantapkan isu, kecenderungan dan persoalan-persoalan yang sampai suatu titik evaluator menarik kesimpulan bahwa tidak ada lagi persoalan baru yang muncul dalam pengembangan evaluasi (format evaluasi) pendidikan karakter pada tujuan yang sudah ditetapkan. Pengumpulan data selain observasi juga bisa melakukan studi dokumen, wawancara, menyebarkan angket, dan melakukan tes untuk memperoleh informasi yang diperlukan.

Pendidikan karakter adalah pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku anak-anak secara utuh yang didasarkan pada suatu nilai tertentu yang dirujuk oleh sekolah. Pendidikan karakter tidak perlu menjadi suatu matapelajaran tersendiri. Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran seperti yang dilakukan F, Farida, Helsa, Y. & Firman (2014). Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di masyarakat.

Tahapan pendidikan karakter dalam sebuah model yang dikenal dengan "*components of good character*", meliputi; (1) *moral knowing* atau pengetahuan moral, (2) *moral feeling*, merupakan penguatan aspek emosi untuk menjadi manusia berkarakter, (3) *moral action* merupakan tindakan moral yang merupakan hasil dari dua komponen moral yang telah dijelaskan. Konsep ini serupa dengan yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara (1962). Menurutnya, proses internalisasi nilai pada diri peserta didik, perlu menerapkan prinsip "*ngerti, ngroso, lan nglakoni*", yang artinya mengerti, merasakan, dan melakukan. Hal inipun sejalan dengan yang diharapkan UNESCO bahwa hasil belajar akan mampu membuat

siswa melakukan *learning to know*, *learning to do*, *learning to live together*, dan *learning to be*.

Pendidikan Karakter yang terintegrasi dalam pembelajaran akan mengembangkan karakter siswa, sehingga setiap RPP yang dikembangkan oleh guru harus memuat pendidikan karakter yang akan dikembangkan. Sehingga semua kegiatan dalam pembelajaran bisa mendukung terciptanya pencapaian pendidikan karakter yang ditetapkan dalam kompetensi dasar yang dituangkan dalam indikator dan tujuan pembelajaran.

Dalam mengembangkan kurikulum, pelaku pengembangan kurikulum perlu memperhatikan desain kurikulum yang sesuai dengan kondisi jaman, kebutuhan masyarakat, dan perkembangan kemanusiaan agar dapat menentukan/memilih dan mengembangkan model desain kurikulum yang tepat dan sesuai dengan kondisi masyarakat. Dalam pengembangan kurikulum ini perlu juga memperhatikan *knowing the good*, *feeling the good*, dan *acting the good*, disamping mengembangkan berdasarkan apa yang ditawarkan UNESCO: *learning to know*, *learning to do*, *learning to live together* dan *learning to be*. Sehingga setiap orang bisa menghadapi dan memecahkan masalah di zamannya.

2. Pengembangan Evaluasi Pendidikan Karakter yang bisa di implementasikan dalam Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar, sangat dinantikan oleh para guru disekolah dasar, karena akan membantu evaluasi pendidikan karakter yang dilaksanakan disekolah. Penelitian yang dilaksanakan oleh Darmawanti & Wibowo (2015) sudah teruji model evaluasinya sehingga format yang sudah digunakan bisa menjadi rujukan tanpa perlu diujicoba lagi. Jika akan digunakan untuk mengevaluasi karakter lain dari yang dijadikan contoh, maka bisa dilakukan penyesuaian dalam format evaluasinya dengan menerapkan model evaluasi illuminatif.

Pengembangan Evaluasi Pendidikan Karakter Kurikulum 2013 ini menekankan implementasi kurikulum pada:

- a) Kualitas Karakter (Bagaimana menghadapi lingkungan yang terus berubah). Fokus kepada: Iman & taqwa, Cinta tanah air, Rasa ingin tahu, Inisiatif, Gigih, Kemampuan beradaptasi, Kepemimpinan, Kesadaran sosial dan budaya.

- b) Kompetensi (Bagaimana mengatasi tantangan yang kompleks). Fokus kepada Berpikir kritis/memecahkan, masalah, Kreativitas, Komunikasi, Kolaborasi

- c) Literasi (Bagaimana menerapkan keterampilan inti untuk kegiatan sehari-hari.). Fokus kepada Baca tulis, Berhitung, Literasi sains, Literasi informasi teknologi dan komunikasi, Literasi keuangan, Literasi budaya, dan kewarganegaraan

Diharapkan melalui penerapan pengembangan kurikulum ini SKL siswa tercapai, disamping pembentukan karakter yang ditentukan

Sebagai rekomendasi Pengembangan Evaluasi program dari Fenstermacher bisa menjadi rujukan untuk pengembangan evaluasi pendidikan karakter di Sekolah Dasar di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Benninga, J.S. et. all. (2003). The relationship of Character Education Implementation and Academic Achievement in Elementary School. *Journal in Research in Character Education*. 1 (1). 2003, pp, 19-32. ISSN: 1543-1223.
- Billig, S. H., Jesse, D. Grimley, M. (2008) Using Service-Learning to Promote Character Education in A Large Urban District. ISSN:1543-1223
- Darmayanti, S.E. & Wibowo, U.B. (2014). Evaluasi Program Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Kabupaten Kulon Progo. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol.2 No.2, 2014. <http://dx.doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2721>, (diakses 17 Jan 18)
- F, Farida, Helsa, Y. & Firman (2014). Developing Integrated Learning Model for Character Education toward the implementation of Curriculum 2013 in Elementary School. *Proceeding the 2nd SEA-DR*. ISBN No. 978-602-17445-1-6
- Fenstermacher, S. J. (1999). An Evaluation of A Character Education Program focused on Fourth and Fifth Grade Students. *A Research Paper*. The Degree of Education Specialist, With a Major in, Counseling and Psychological Services, The Graduate College, University of Wisconsin-Stout, Menomonie, Wisconsin 54751.
J(<http://www2.uwstout.edu/content/lib/thesis/1999/1999fenstermachers.pdf>) (diakses 17 Jan 18)
- Hasan, S. H. (2009). Evaluasi Kurikulum. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Kesuma, D., Triatna, C. & Permana, J. (2011). *Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- King, J.A. (2008). An Evaluation of a character Education Program at an Elementary School. *An Applied Dissertation*. Fisher School of Education and Human Services. Nova Southeastern University.
- Lickona, T. (2012). *Menididik untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah dapat Memberikan Pendidikan tentang Sikap Hormat dan Bertanggung Jawab*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Longstreet, W. S. & Shane, H. G. 1993. *Curriculum for a New Millenium*. USA: Allyn & Bacon.
- Mahfuddin, A. (2017). *Kurikulum Pendidikan Berbasis Akhirat: Sebuah Konsep*. Bandung: tidak diterbitkan
- Mansur, A.S. (2007). Pengembangan Kurikulum Berbasis Karakter: Konsepsi Dan Implmentasinya. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. Vol. 01; No. 01; 2007; 1-9, ISSN: 1907-932X.
- McNeil, J. D. 2006. *Contemporary Curriculum in Thought and Action*. USA: John Wiley & Sons, Inc.

- Miller, J. P. 1985. *Curriculum Perspectives and Practice*. New York & London, Longman.
- Mulyasa, R. (2011). *Merartikulasikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Najafi, M, et.all. (2014). Teachers' self-evaluation of application of moral education principles (Case Study: Elementary school teachers in Isfahan, Iran.). *Journal of Education and Practice*. ISSN 2222-1735 (Paper). ISSN 2222-288X (Online). Vol.5, No.7. 2014.
- Nucci, L.P. & Narvaez, D. (2015). *Handbook Pendidikan Moral dan Karakter*. Bandung: Nusa Media.
- Print, M. (1993). *Curriculum Development and Design*. Australia: Allen & Unwin.
- Oktarina, N., Widiyanto., & Soekardi. (2015). Character Education Evaluation Model based on School Culture for Elementary School. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*. e-ISSN: 2320-7388, p-ISSN: 2320-737x, Vol. 5, Issues 5 Ver I (Sept-Oct 2015), pp 11-14. www.iosdjournals.org (diakses 30 Januari 2018)
- Ornstein, A. C. & Hunkins, F. P. (2004). *Curriculum: Foundation, Principles, And Issues, Fourth Edition*. Boston USA: Pearson Education.
- Rusman. (2012). *Manajemen Kurikulum*. Jakarta:PT. Rajagrafindo Persada..
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sukmadinata, N.S. (2016). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Perpres RI. Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter Kurikulum 2013 Revisi 2017
- <https://psmk.kemdikbud.go.id/konten/1726/permendikbud-tentang-standar-nasional-pendidikan-untuk-pendidikan-dasar-dan-menengah> (27Des17)
- <http://www.pendidikankarakter.com/kurikulum-pendidikan-karakter/> (27Des17)
- <http://www.infokemendikbud.com/2017/07/penting-inilah-perbedaan-revisi-k13.html> (27Des17)
- <http://www.infokemendikbud.com/2017/06/perubahan-istilah-terbaru-yang-wajib.html> (27Des17)
- <http://bdkpalembang.kemenag.go.id/pendidikan-berbasis-karakter-dalam-kurikulum-2013/> (27Des17)
- Sauri, S. (2012). *Filosofi, Landasan, Konsep, dan Pengembangan Kurikulum Berbasis Pendidikan Karakter*. diunduh dari <http://haifa->

afifah.blogspot.co.id/2013/01/filosofi-landasan-konsep-dan_5064.html
(27Des17)

Sutijan dkk. (2015). Pengembangan Instrumen Penilaian Pendidikan Karakter Terpadu. *Jurnal Paedagogia*, Vol. 18. No.2, hal1-9. ISSN 1026-1409, diunduh dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paedagogia> (17Jan2018)

Widyahening, E. T. & Wardhani, N. E. (2016). Literary Works and Character Educacion. *International Journal of Language and Literature*. Vol.4, No.1, pp 176-180, June 2016. ISSN: 2334-234X. DOI:10.15640/ijll.v4n1n20.

MENGGAGAS INTEGRASI MUATAN TOLERANSI DALAM PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA DIGITAL

Prihantini
prihantini@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

ABSTRAK

Bhinneka Tunggal Ika merupakan semboyan yang telah ditetapkan di Indonesia yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu. Semboyan itu digagas oleh para pendiri Negara masa lampau, didasari oleh kesadaran bahwa Indonesia ini terdiri dari keberagaman suku bangsa, agama, dan juga bahasa. Lahirnya semboyan tersebut bercita-cita untuk menciptakan persatuan, kebersamaan, saling menghargai, walaupun bangsa ini memiliki keberagaman latar belakang. Terwujudnya Bhinneka Tunggal Ika akan tetap terjaga bila dilandasi oleh sikap toleran antar sesama warga negara. Dengan adanya berbagai fenomena sosial yang bernuansa kekerasan dan perpecahan, menunjukkan masih perlu internalisasi sikap toleransi. Untuk menjaga keberlangsungan tertanamnya nilai-nilai toleransi bagi generasi muda, maka sarana yang strategis adalah melalui pendidikan. Oleh karena pendidikan merupakan fondasi utama membangun peradaban bangsa, maka nilai-nilai toleransi perlu diintegrasikan dalam pembelajaran sebagai upaya untuk menguatkan pendidikan karakter di era digital.

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang telah terpikirkan sejak berdirinya Negara ini, hal itu menunjukkan bahwa para pendiri negara saat itu menyadari bahwa keberagaman yang ada di Indonesia perlu adanya persatuan dan kebersamaan. Hanya dengan persatuan dan kebersamaan maka penjajahan di Indonesia dapat dienyahkan. Kondisi Indonesia yang kaya keberagaman digambarkan dalam data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (2011) sebagaimana dikutip Afriansyah (LIPI; 2017).

Pemeluk Islam sebanyak 207,2 juta jiwa (87,18 persen), Kristen 16,5 juta jiwa (6,96 persen), Katolik 6,9 juta jiwa (2,91 persen), Hindu 4 juta jiwa (1,69 persen), agama Budha 1,7 juta jiwa (0,72 persen) dan pemeluk Khonghucu sekitar 117,1 ribu jiwa (0,05 persen). Sisanya sebanyak 1.196.317 jiwa (0,51 persen) menjawab lainnya.

... suku bangsa tercatat Suku Jawa (95,2 juta jiwa), Suku Sunda (36,7 juta jiwa), Suku Batak (8,5 juta jiwa), Suku Nias (1,04 juta jiwa), Suku Minahasa (1,24 juta jiwa) dan Suku Gorontalo (1,25 juta jiwa) (BPS, 2011).

Data tersebut menggambarkan betapa kayanya Indonesia ini dengan keberagaman, pantaslah jika semboyan Bhinneka Tunggal Ika digagas sejak awal berdirinya Negara ini. Namun demikian semboyan tersebut belum sepenuhnya terinternalisasi atau masih ada beberapa pihak yang belum dapat menerima

pentingnya toleransi terhadap keberagaman. Sejumlah kasus *intolerance* yang tercatat dalam <https://www.voaindonesia.com> sebagai berikut.

Tanggal 6 Desember 2017 di Bandung terjadi aksi pembubaran paksa acara kebaktian di kompleks Sasana Budaya Ganesha (Sabuga). Kemudian sehari setelahnya, ada penurunan paksa baliho Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta karena menampilkan sosok mahasiswi berjilbab pada iklan penerimaan mahasiswa baru kampus itu. Selang tiga hari setelah insiden tersebut, sembilan warga Muslim yang datang ke Kupang, Nusa Tenggara Timur, untuk mengikuti acara keagamaan di Atambua, Belu, diusir oleh sekelompok orang yang mengatasnamakan Brigade Meo Timor.

Fenomena tersebut dapat dikatakan sebagai beberapa kasus perpecahan antar umat beragama, fenomena pertikaian lainnya masih banyak lagi yang terjadi. Beberapa fenomena seperti konflik di Ambon, Papua, maupun Poso, walaupun berkali-kali bisa diredam namun perlu diwaspadai bila suatu saat muncul kembali. Peristiwa tersebut bukan saja berdampak korban jiwa tetapi juga hancurnya tempat ibadah, baik masjid maupun gereja. Praktik-praktik kekerasan yang mengatas-namakan agama, radikalisme, hingga terorisme, yang terjadi di tanah air menunjukkan tanda-tanda adanya tantangan eksistensi kesatuan dan persatuan bangsa saat ini. Perdebatan sengit secara virtual, beraneka hasutan maupun kebencian dan fitnah menyebar viral, demikian pula berita hoax, sehari-hari hampir selalu menjadi *head line* di berbagai media cetak, media elektronik, dan media sosial lainnya.

Dengan era digital segala fenomena sosial yang terjadi di berbagai tempat, termasuk fenomena yang terjadi di negara lain, sangatlah mudah diketahui oleh siapapun dalam waktu yang sangat singkat. Kondisi ini memprihatinkan karena konsumen dari maraknya fenomena yang dimuat dalam media sosial tersebut tidak hanya orang dewasa tetapi juga kalangan generasi muda dari berbagai usia dan jenjang pendidikan. Fenomena yang terjadi menunjukkan adanya ketimpangan sosial yang tentunya berbeda dengan cita-cita lahirnya semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Semboyan yang mencita-citakan hidup berdampingan, bersatu, dan saling menghargai sesama warga negara walaupun berlatar belakang berbeda dalam agama, suku bangsa, dan status sosial lainnya. Sejarah membuktikan bahwa terwujudnya kemerdekaan bukan hasil perjuangan sekelompok agama atau suku bangsa tertentu, tetapi perjuangan dari bangsa yang bersatu tanpa ada pertimbangan latar belakang apapun. Kemerdekaan terwujud berkat semangat jiwa persatuan dan kebersamaan. Apabila setiap warga negara menyadari hal tersebut dan mampu menegakkan perisai diri tidak mudah terprovokasi oleh hasutan ataupun bentuk-bentuk picuan perpecahan atau pertikaian, maka bangsa ini akan hidup dalam kedamaian, kebhinnekaan akan terwujud, dan bangsa ini akan menjadi bangsa besar karena persatuan dan kebersamaannya.

Bagaimana membentuk kepribadian bangsa untuk selalu mawas diri, mengakui keberadaan orang lain dalam kehidupan yang penuh keberagaman, maka melalui pendidikan diharapkan dapat membentuk kepribadian generasi muda yang sadar akan pentingnya toleransi dalam menghadapi keberagaman

kehidupan di tanah air ini. Oleh karena itu, melalui tulisan ini digagas bagaimana muatan pendidikan toleransi dapat diintegrasikan dalam pembelajaran agar dapat membekali generasi muda memiliki karakter toleransi untuk mewujudkan cita-cita Bhineka Tunggal Ika.

Kajian tentang integrasi muatan pendidikan toleransi dalam pembelajaran sebagai upaya penguatan pendidikan karakter di era digital ini bertujuan untuk memberikan sumbangan pemikiran dalam tataran praktik sehingga pendidikan toleransi dapat diintegrasikan sebagai muatan pembelajaran pada semua jenjang pendidikan. Selain itu melalui kajian ini bertujuan untuk mengantarkan penulis berusaha mengaktualisasi pemikiran-pemikiran kurikulum dan pembelajaran dalam menghadapi realita bangsa yang majemuk.

METODE

Metode yang digunakan dalam kajian adalah studi kepustakaan. Bahan dan materi diperoleh melalui penelusuran pustaka, yaitu bahan-bahan kepustakaan yang terkait dengan topik yang diangkat dalam kajian. Studi kepustakaan yang dilakukan merujuk pendapat Nazir (2003) bahwa studi kepustakaan merupakan langkah yang penting setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, kemudian dilanjutkan dengan melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang terkait dengan topik penelitian. Dalam pencarian teori, peneliti mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari berbagai sumber kepustakaan yang berhubungan. Sumber kepustakaan dapat diperoleh dari buku, jurnal, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber lain yang sesuai (internet, Koran, dan sebagainya).

PEMBAHASAN

1. Definisi Toleransi

Toleransi adalah suatu sikap saling menghormati dan menghargai antar kelompok atau antar individu dalam masyarakat atau dalam lingkup lainnya. Sikap toleransi menghindarkan terjadinya diskriminasi sekalipun banyak terdapat kelompok atau golongan yang berbeda dalam suatu kelompok masyarakat (<https://id.wikipedia.org/wiki/Toleransi>). Definisi singkat tentang toleransi dapat dikutip sebagai berikut, “*tolerance is showing respect for others who are different than me*” (<http://Characterfirsteducation.com/2/3/2018>). Dapat diterjemahkan toleransi adalah menunjukkan rasa hormat terhadap orang lain yang berbeda dari saya.

Berdasarkan definisi tersebut dapat diambil pelajaran bahwa toleransi merupakan karakter yang perlu dibangun pada diri peserta didik untuk bersedia menghargai orang lain walaupun berbeda dengan dirinya. Melalui karakter toleran maka seseorang siap menerima perbedaan orang lain dengan dirinya dan sadar dirinya berbeda dengan orang lain, maka seseorang akan dapat hidup bersama orang lain, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok yang lebih besar dalam arti masyarakat maupun kehidupan antar bangsa.

Deklarasi prinsip-prinsip toleransi diumumkan dan ditandatangani oleh negara-negara anggota UNESCO pada tanggal 16 November 1995. Definisi toleransi menurut deklarasi adalah sebagai berikut.

“Tolerance is respect, acceptance and appreciation of the rich diversity of our world's cultures, our forms of expression and ways of being human. It is fostered by knowledge, openness, communication, and freedom of thought, conscience and belief. Tolerance is harmony in difference. It is not only a moral duty, it is also a political and legal requirement. Tolerance, the virtue that makes peace possible, contributes to the replacement of the culture of war by a culture of peace” (<http://Characterfirsteducation.com/2/3/2018>).

Pernyataan tersebut diterjemahkan bebas sebagai berikut. Toleransi adalah rasa hormat, penerimaan dan apresiasi terhadap keragaman budaya dunia kita yang kaya, bentuk ekspresi dan cara kita menjadi manusia. Ini dipupuk oleh pengetahuan, keterbukaan, komunikasi, dan kebebasan berpikir, hati nurani dan kepercayaan. Toleransi adalah harmoni perbedaan. Bukan hanya tugas moral, tapi juga persyaratan politik dan hukum. Toleransi, kebajikan yang memungkinkan perdamaian, berkontribusi pada penggantian budaya perang oleh budaya damai.

Adapun indikator karakter toleran dalam perilaku hidup sehari-hari, adalah (1) *listen to others*; (2) *remember that not everyone is the same*; (3) *look for ways to connect with others*; (4) *know the difference between what is "popular" and what is "right"* and (5) *help others, and myself, grow* (<http://Characterfirsteducation.com>). Berdasarkan indikator ini, maka seseorang yang memiliki pribadi toleran adalah mendorong karakter baik pada orang lain dan pada diri sendiri.

2. Peran Pendidikan dalam Menghadapi Keberagaman

Pendidikan merupakan faktor utama untuk membangun peradaban suatu bangsa, karena pendidikan merupakan tiang pancang kebudayaan dan fondasi utama untuk membangun peradaban sebuah bangsa (Pembayun, 2008:ix). Indonesia dapat disebut sebagai salah satu Negara dari negara-negara berkembang lainnya yang menempatkan pendidikan sebagai salah satu sarana strategis dalam upaya membangun jati diri bangsa. Karakteristik keberagaman yang dimiliki tanah air pada dasarnya telah dijadikan salah satu pertimbangan dalam penyusunan Undang-Undang sistem pendidikan di Indonesia. Hal ini terbukti bahwa dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa terkait dengan pendidikan multikultural, pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultur, dan kemajemukan bangsa. Berpedoman pada isi Undang-Undang tersebut dapat dimaknai bahwa Pemerintah telah memberikan jaminan untuk melaksanakan inovasi dan adaptasi proses pendidikan yang memfasilitasi peserta didik terbiasa dengan keberagaman dan toleran terhadap keberagaman.

Menghadapi keberagaman yang merupakan karakteristik Indonesia, menurut Tilaar dalam Abidin (2008: vii) memiliki dua sisi yang perlu dipertimbangkan, yakni keberagaman menyimpan banyak kekuatan, dan sisi lain menyimpan benih perpecahan jika keberagaman tidak dikelola dengan baik dan rasional. Adanya dua sisi sudut tinjauan keberagaman tersebut, maka melalui pendidikan diharapkan terjadi proses dialog bukan hanya antar guru

dengan peserta didik, antar peserta didik, tetapi juga dialog antar subyek didik dengan obyek atau realita. Dengan demikian akan terpupuk kemampuan untuk melihat, merasakan, memahami, dan memaknai fenomena keberagaman. Kemampuan tersebut akan diperoleh melalui pendidikan bila muatan pendidikan toleransi diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Kebhinnekaan atau istilah lain disebut dengan multikulturalisme merupakan realita masa silam, saat ini, dan masa mendatang, dan terjadi di Indonesia. Untuk itu, integrasi muatan pendidikan toleransi dalam pembelajaran menjadi jawaban yang tepat untuk dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran baik pada satuan pendidikan formal maupun nonformal. Dengan pendidikan toleransi diharapkan agar proses pendidikan benar-benar mencerminkan kehidupan masyarakat yang terbuka menghadapi perbedaan.

3. Landasan Filosofis dan Psikologis Pembelajaran Bermuatan Toleransi

Proses pembelajaran merupakan dimensi penting dalam pendidikan. Oleh karena itu pembelajaran yang mendukung untuk mencapai tujuan membentuk karakter toleran adalah pembelajaran berparadigma transformasi. Paradigma transformasi tidak hanya berfokus pada peserta didik sebagai individu, tetapi juga mempertimbangkan kondisi lingkungan sosial dimana peserta didik berada serta fenomena sosial yang terjadi di sekitar kehidupan dapat dijadikan muatan pembelajaran. Paradigma transformasi menekankan pentingnya partisipasi dengan sesama manusia, memproses pembelajaran dengan tindakan-tindakan untuk mau menerima sesama manusia sebagaimana adanya. Selain itu memupuk rasa tanggung jawab, toleransi, kerja sama, saling membantu, saling menghormati pendapat orang lain dan berbagai sikap dan perilaku manusia yang memperkuat kerja sama. Nilai-nilai toleransi yang intinya menanamkan semboyan 'kami berbeda maka kami terbiasa dengan perbedaan' mendapatkan prioritas di dalam proses pembelajaran transformatif. Miller and Sellar (1985:8) mengemukakan:

The transformation metaorientation focuses on personal and social change. It compasses three specific orientation: teaching students skills that promote personal and social transformation (humanistic and social change orientations); a vision of social change as movement toward harmony with the environment rather than as an effort to exert control over it, and the attribution of a spiritual dimension to the environment, in which the ecological system is viewed with respect and reverence (transpersonal orientation).

Dapat disimpulkan terdapat tiga orientasi paradigam transformasi, yaitu: (1) mengajarkan keterampilan siswa yang mempromosikan transformasi pribadi dan sosial (orientasi humanistik dan perubahan sosial); (2) visi perubahan sosial sebagai gerakan menuju keharmonisan dengan lingkungan dan bukan sebagai upaya untuk mengendalikannya; (3) pengaitan dimensi spiritual terhadap lingkungan.

Paradigma tranformasi bila ditinjau dari landasan filosofis dan psikologis berorientasi pada pandangan filsafat humanisme dan psikologi transpersonal

(Miller and Seller; 1985:9). Asumsi Humanisme tentang pendidikan (Miller and Seller; 1985:148) adalah sebagai berikut.

-) *Human being have a tendency to realize their positive inner potential.*
-) *Individuals have the capacity to direct their own behavior.*
-) *Values play an essential role in the learning process.*
-) *Self-concept is integral to how a student learns and develops.*
-) *Cognitive, affective, and psychomotor learning are interrelated.*
-) *Teachers should be facilitators of learning.*
-) *In the humanistic classroom, the students' concern are accepted as valid content.*
-) *Self-evaluation is centrall to humanistic education.*

Berpedoman pada asumsi sebagaimana tersebut di atas maka proses pendidikan atau pembelajaran yang mengintegrasikan muatan toleransi menekankan pada bagaimana menghargai peserta didik yang memiliki potensi (*inner potential*) dan kapasitas mengarahkan perilaku pribadi peserta didik (*direct their own behavior*). Adanya potensi pada diri individu maka dalam pembelajaran bersifat memfasilitasi peserta didik untuk kreatif, dan nilai-nilai positif memiliki peran penting dalam proses belajar, termasuk didalamnya nilai toleransi dalam kehidupan.

Orientasi pendidikan transpersonal sama dengan pendidikan humanisme, pusat perhatiannya pada '*inner needs of the student*'. Penekanan pada kebutuhan intuisi dan spirit peserta didik dan bukan pada ego peserta didik (Miller and Seller; 1985:153). Asumsi transpersonal terdiri dari lima, yaitu: (1) *intuitions is a valid way of knowing*; (2) *children are viewed from a holistic perspective*; (3) *self-inquiry is centrall to the learning process*; (4) *individuals are capable of experiencing various levels of consciousness*; (5) *teachers can facilitate learning and development by working with both their own and their students' individual levels of consciousness*.

Berdasarkan asumsi transpersonal dapat dimaknai adanya pengakuan terhadap individu peserta didik, demikian pula pembelajaran lebih menekankan pada proses *self inquiry* dan membangun kesadaran (*concioueness*). Dalam proses *self inquiry* dan membangun kesadaran, dalam pembelajaran peserta didik perlu diarahkan pada proses berpikir tentang apa yang dapat dipelajari dari kehidupan dan berpikir dengan masalah kehidupan nyata.

Terdapat beberapa aliran yang termasuk pendidikan humanisme dan transpersonal, yaitu pendidikan konfluen, kritikisme radikal, dan mistikisme modern (Sukmadinata; 1997:87). Lebih lanjut dijelaskan, bahwa pendidikan konfluen menekankan keutuhan pribadi, individu harus merespon secara utuh, baik segi pikiran, perasaan, maupun tindakan terhadap kesatuan yang menyeluruh dari lingkungan. Sedangkan kritikisme radikal bersumber pada aliran romantisme Rousseau yang berpandangan bahwa pendidikan sebagai upaya membantu individu menemukan dan mengembangkan sendiri segala potensi yang dimilikinya. Mistikisme modern menekankan latihan dan pengembangan kepekaan perasaan, kehalusan budi pekerti, melalui *sensitivity training*.

Implikasi dari asumsi tersebut, pembelajaran seyogyanya memfasilitasi peserta didik belajar suatu topik, semakin sering belajar tentang topik

permasalahan kehidupan maka peserta didik semakin memiliki kemampuan berpikir kritis tentang topik permasalahan kehidupan. Perkins dalam Eggen dan Kauchak (2012:110) berpendapat bahwa dalam pembelajaran murid ‘berpikir tentang’ dan ‘berpikir dengan’ apa yang dipelajari.

Pembelajaran adalah dampak dari berpikir. Retensi, pemahaman, dan penggunaan aktif pengetahuan bisa tercipta hanya dengan pengalaman pembelajaran di mana murid berpikir tentang, dan berpikir dengan, apa yang mereka pelajari.

Sependapat dengan apa yang dikemukakan di atas, bahwa pembelajaran menurut Al Fandi (2013:230) adalah:

... masih ada hal lebih penting yang harus menjadi perhatian seorang pendidik, yaitu proses pendewasaan dan membantu peserta didik untuk menemukan sebuah makna dari suatu materi pelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, memiliki kepribadian yang baik, santun dan berbudi yang merupakan inti dari tugas guru dalam mendidik. Pendidik yang demokratis dan humanis adalah pendidik yang mampu membangun suasana belajar yang kondusif untuk belajar mandiri (*self direct learning*), bermakna, aktif, dinamis dan menyenangkan (*fun*).

Pendapat Al Fandi sama dengan pendapat sebelumnya bahwa proses pembelajaran adalah membantu peserta didik menemukan makna materi pelajaran untuk dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik. Al Fandi menambahkan konsekuensi bagi pendidik untuk dapat memfasilitasi peserta didik membangun makna pembelajaran maka harus menjadi pendidik yang demokratis dan humanis.

Isu sosial atau isu lingkungan kehidupan dapat diangkat menjadi topik pembelajaran untuk dapat mengembangkan kepedulian peserta didik terhadap permasalahan kehidupan. Kekuatan dalam hal ini (Drake, 2013:24) peserta didik dapat melakukan penyelidikan dan eksplorasi dunia nyata. Braslavsky (<http://ibe.unesco.org/2013/09/27>) berpendapat tentang manfaat mengangkat isu lingkungan dalam pembelajaran.

“Certainly, a major goal for environmental-education is to develop a human being who can become an effective citizen in the world community and be able to contribute to the solution of environmental issues”.

Pendapat tersebut menginspirasi bahwa dengan mengangkat isu lingkungan maka peserta didik dapat diarahkan untuk menjadi warga negara yang efektif karena dapat berkontribusi dalam menemukan solusi terhadap isu-isu lingkungan.

Apabila mencermati asumsi pendidikan humanisme dan transpersonal, pada dasarnya Kurikulum 2013 di Indonesia dilandasi oleh filosofi humanisme pula. Kurikulum 2013 mengembangkan dan membina peserta didik agar peduli terhadap sesama dan lingkungannya, pandangan ini merupakan pandangan humanisme. Hal ini dapat dimaknai dari pengembangan kompetensi, yang lebih mendahulukan sikap, baru pengetahuan dan keterampilan. Sikap dikembangkan melalui Kompetensi Inti (KI) yaitu KI 1 sikap spiritual dan KI 2

sikap sosial. Berkaitan dengan hal ini menunjukkan bahwa Kurikulum 2013 menjamin integrasi muatan toleransi dalam pembelajaran, yang bisa dikembangkan dari KI 1 dan KI 2.

4. Gagasan Integrasi Muatan Toleransi dalam Pembelajaran

Pembelajaran bermuatan toleransi tidak hanya terbatas didalam ruang kelas, tetapi lebih pada prinsip belajar sepanjang hayat, dan mengimplementasikan paradigma *'learning to live together'*. Integrasi muatan toleransi perlu diupayakan tidak hanya dimulai dan berakhir di sekolah, tetapi di berbagai kesempatan perlu dilaksanakan.

"Education is a life-long experience and does not begin or end in school. Endeavours to build tolerance through education will not succeed unless they reach all age groups, and take place everywhere: at home, in schools, in the workplace, in law-enforcement and legal training, and not least in entertainment and on the information highways". (<http://www.unesco.org/new/en/social-and-human-sciences/themes/fight-against-discrimination/promoting-tolerance/2018/01/23>).

Pentingnya muatan toleransi dalam pembelajaran sebagaimana dimuat dalam United Nations Information Service (2004) bahwa:

"By teaching tolerance, we allow individuality and diversity while promoting peace and a civil society. Our success in the struggle of intolerance depends on the effort we make to educate ourselves and our children. "Intolerance can be unlearned. Tolerance and mutual respect have to be learnt". (<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ966511.pdf>)
"Infusing, diversity, and Social Personal curriculum/2018/01/23).

Bahwa dengan membelajarkan muatan toleransi dapat mempromosikan perdamaian. Isu-isu intoleran di masyarakat perlu dikaji dalam pembelajaran dengan tujuan peserta didik diajak untuk memikirkan bagaimana seharusnya mencegah intoleran yang berdampak merusak persatuan dan kebersamaan. Pembelajaran seyogyanya membuat para siswa bersemangat mengkaji, mengkritisi dan mengelaborasi setiap kemungkinan-kemungkinan jawaban dari setiap persoalan yang mereka hadapi. Sehingga siswa tak hanya terpaku pada pilihan-pilihan jawaban yang sudah disediakan guru. Siswa diajak untuk terus menilai sesuatu secara kritis serta bertanggung jawab terhadap setiap pilihan yang dibuatnya (Afriansyah, LIPI 2017).

Prinsip pembelajaran dengan mengintegrasikan muatan toleransi sebagaimana dikemukakan Anne Frank Foundation (http://www.unesco.org/education/pdf/34_57pdf/2018/01/23).

...an excellent list of principles for education for tolerance:

- 1. School responsibility [to educate for tolerance].*
- 2. Positive approach to ethnicity.*
- 3. Learning to think inclusively.*
- 4. Integrating intercultural education.*
- 5. Focusing on similarities.*

6. *Combating racism on a broad front.*
7. *Creating a positive school atmosphere.*

Mencermati sejumlah alasan tentang pentingnya pendidikan toleransi serta sejumlah pendapat tentang pembelajaran humanistik maupun prinsip pembelajaran pendidikan toleransi, menginspirasi bagaimana orientasi pembelajaran yang seharusnya. Berikut ini gagasan tentang orientasi pembelajaran yang dapat dilaksanakan untuk mengintegrasikan pendidikan toleransi.

- a. Model pendidikan *confluent*, dengan tujuan memadukan pengalaman-pengalaman afektif dengan belajar kognitif (Irham dan Wiyani, 2013:200). Aktifitas pembelajaran dapat dilaksanakan dengan metode pemberian tugas kepada siswa untuk membaca buku, koran, novel, atau sumber lainnya yang berisi nilai-nilai perjuangan, keberanian, pengorbanan, atau situasi perang. Selanjutnya siswa ditugaskan untuk melakukan wawancara dengan orang yang tahu atau mengalami masa perang atau perjuangan. Untuk mengembangkan proses berfikir tentang peperangan atau perjuangan maka siswa diarahkan untuk berdiskusi memperdebatkan apakah perang dapat dihindari atau tidak, dan dampak perang bagi manusia. Tujuan aktifitas ini adalah mendorong peserta didik untuk berfikir tentang masalah dan merumuskan solusi pemecahan masalah. Selain itu peserta didik dapat meresapi nilai-nilai perjuangan atau nilai-nilai persatuan dan kebersamaan.
- b. Menerapkan metode jigsaw untuk mengkaji topik fenomena sosial seperti kasus-kasus kekerasan, perkelahian pelajar, atau kasus-kasus lainnya berkaitan dengan perpecahan. Aktifitas menerapkan metode ini dapat ditempuh tahapan sebagai berikut.
 - 1) Siswa dibagi menjadi beberapa tim yang beranggotakan secara heterogen.
 - 2) Guru menyampaikan tema pembelajaran yang bersumber pada fakta-fakta kehidupan menyangkut masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Tema dibagi kedalam sub-sub tema atau topik, dilengkapi dengan tahapan kegiatan dibagikan dalam bentuk print out kepada masing-masing tim.
 - 3) Anggota dari masing-masing tim mendapatkan tugas mengkaji sub tema atau topik dan bergabung dengan anggota tim lain untuk mengkaji topik kajian yang sama.
 - 4) Setelah itu setiap anggota yang sudah selesai mengkaji topik kajian dan bergabung dengan anggota tim lainnya kembali lagi bergabung dengan tim semula. Masing-masing anggota bertugas untuk melaporkan hasil kajian yang sudah berhasil dirumuskan dengan anggota tim lain. Berdasarkan laporan dari masing-masing anggota maka tim merumuskan solusi permasalahan.
 - 5) Aktifitas berikutnya adalah diskusi kelas berdasarkan laporan dari setiap tim.

Aktifitas semacam ini memberi kesempatan kepada setiap individu siswa berpartisipasi aktif dalam memecahkan masalah dan membangun kerjama anggota tim. Anggota kelompok yang tergabung dalam tim dengan

beragam latar belakang dapat memberikan pengalaman kepada siswa bahwa persatuan dan kebersamaan dibangun tanpa melihat perbedaan latar belakang individu.

- c. Pembelajaran berbasis *social justice*. Pembelajaran diciptakan melalui diskusi terbuka membahas masalah-masalah keadilan sosial. Diskusi diarahkan untuk mengidentifikasi perilaku-peilaku sehari-hari yang belum menerapkan prinsip keadilan sosial. Hasil identifikasi dikaji dan dirumuskan pemikiran atau rekomendasi untuk menerapkan keadilan sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Rumusan rekomendasi dituangkan dalam poster, baligo, atau spanduk. Melalui kegiatan ini membangun inisiatif dan kreatifitas peserta didik untuk mengungkapkan hasil pemikirannya.
- d. Mengintegrasikan toleransi kedalam semua mata pelajaran. Toleransi merupakan aspek pendidikan untuk menanamkan nilai persatuan, kebersamaan, perdamaian, hak asasi manusia dan demokrasi. Setiap aktivitas pembelajaran mata pelajaran mengkomunikasikan kepada siswa konsep, nilai dan praktik bahwa toleransi berkontribusi terhadap pembentukan masyarakat. Oleh karena itu penerapan di sekolah-sekolah melalui dua pendekatan mendasar, yakni: (1) melalui upaya eksplisit yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan; dan (2) melalui integrasi kedalam tema pembelajaran, dan pembiasaan etika dan perilaku toleransi sepanjang proses pembelajaran di sekolah.
- e. Pembelajaran di jenjang sekolah dasar dapat mempelajari berbagai budaya, merayakan peringatan hari pahlawan dengan kegiatan menulis atau menceritakan nilai-nilai kepahlawanan dan menceritakan kebajikan pahlawan yang dikontribusikan kepada perdamaian umat manusia. Untuk sekolah menengah dapat memperkenalkan berbagai literatur multikultural untuk memahami berbagai pemikiran tentang demokrasi, keadilan sosial, hak asasi, perdamaian, yang telah dihasilkan oleh para penulis besar. Karya besar berbagai agama juga harus dikenalkan sebagai sumber belajar yang berisi nilai-nilai pendidikan toleransi.

SIMPULAN

Dari uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa makna toleransi adalah sikap saling menghormati dan menghargai antar kelompok atau antar individu dalam masyarakat atau dalam lingkup lainnya. Sikap toleransi sangat penting untuk ditanamkan kepada peserta didik sebagai generasi penerus bangsa, mengingat kelangsungan perdamaian Negara dan bangsa Indonesia masa depan ada di pundak generasi muda. Kondisi keberagaman di Indonesia telah disadari sepenuhnya oleh pendiri Negara masa lampau, oleh karena itu semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang bercita-cita membangun persatuan dan kebersamaan bangsa dengan beragam perbedaan yang digagas oleh para pendiri bangsa perlu ditransformasikan kepada generasi muda. Proses transformasi yang strategis adalah melalui pendidikan. Dengan demikian maka pendidikan toleransi perlu diproses secara kontinu melalui integrasi dalam proses pembelajaran dalam upaya menguatkan karakter peserta didik di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fandi, H. (2011). *Desain Pembelajaran yang Demokratis & Humanis*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Banks, James A dan Banks, C.A.M. (Eds). (2001). *Handbook of Research on Multicultural Education*. New York: MacMillan.
- Braslavsky, C. (2013). *Definition of The Concept of Curriculum*. [Online]. Tersedia: <http://www.ibe.unesco.org>. [27 September 2013].
- Eggen, P. and Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarakan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Edisi Keenam. Jakarta: Indeks.
- Eric. *Infusing, diversity, and Sosial Personal Curriculum*. [Online]. Tersedia: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ966511>. [3 Pebruari 2018].
- Irham, M. dan Wiyani, N. Ardy. (2013). *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Isnaini, Muhammad. (2013). *Konsep Pendidikan Multikultural Dalam Merespon Tantangan Globalisasi Analisis Pemikiran H. A. R. Tilaar*. <http://sumsel.kemenag.go.id/file/pdf>. [Online tanggal 5 Februari 2018].
- Seller, and Miller. (1985). *Curriculum Perspective and Practice*. USA: Longman Inc.
- Sukmadinata, N.S. (1997). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: Rosdakarya.
- Tolerance. Tersedia: <http://Characterfirsteducation.Com/C/Curriculum-Detail/3190532>. [Online 3 Pebruari 2018].
- UNESCO. *Social and Human Sciences Themes Fight against Discrimination Promoting Tolerance*. Tersedia: <http://www.unesco.org>. [Online: 3 Pebruari 2018].
- Zamroni. (2001). *Pendidikan Demokrasi Pada Masyarakat Multikultural*. Yogyakarta: Gavin KalamUtama.
- Zuriah, Nurul. (2011). *Model Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal Dalam Fenomena Sosial Pasca Reformasi Di Perguruan Tinggi*. Jurnal Penelitian Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Vol. 12 No. 2 Oktober 2011

APLIKASI ICT DALAM PENDIDIKAN DI ERA DISRUPTIF

Mustika Nuramalia Handayani

mustika@upi.edu

Program Studi Pengembangan Kurikulum,
Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)

ABSTRAK

Pendidikan di era disruptif dicirikan dengan adanya perubahan paradigma yaitu pembelajaran berpusat pada siswa dan pembelajaran seumur hidup yang melampaui batas ruang dan waktu. Perubahan ini tidak terlepas dari dampak perkembangan teknologi digital sebagai tanda revolusi industri generasi keempat. Integrasi ICT (*information and communication technology*) kedalam proses pembelajaran dan pengajaran sangat dibutuhkan dalam pendidikan di era disruptif. Aplikasi ICT dalam pendidikan di era disruptif diantaranya adalah *distance learning*, *e-learning*, *blended learning*, *mobile learning*, juga MOOCs. Aplikasi ICT tersebut memungkinkan manusia belajar dimanapun dan kapanpun tanpa batas ruang dan waktu sehingga mendorong terwujudnya *life-long learning* (pembelajaran sepanjang hayat).

Kata kunci: *disruptif, ICT, pendidikan*

PENDAHULUAN

Arus globalisasi dunia kini memasuki era revolusi industri 4.0 yang mempunyai ciri otomasi dan ekonomi digital, ditandai dengan kemunculan robot pintar, super komputer/ big data, *artificial intelligence*, dan lain sebagainya atau dikenal dengan fenomena *disruptive innovation*. Konsep disrupsi awalnya dikemukakan oleh Bower dan Christensen (1995), meminjam istilah dari Joseph Schumpeter (1949) yang dipengaruhi pemikiran Karl Marx tentang terjadinya revolusi. Semua konsep tersebut menunjukkan terjadinya perubahan mendasar karena terjadi dan meluasnya inovasi teknologi yang mengubah hubungan antarmanusia dalam bisnis, industri, dan masyarakat (Gardiner, dkk, 2017).

Disrupsi telah terjadi di berbagai industri, seperti musik, media cetak, dan transportasi publik. Contoh disrupsi yaitu teknologi digital yang berdampak pada krisis industri musik dan fotografi akibat perubahan metode menyimpan lagu dan foto. Pendidikan pun terdampak perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan yang terjadi terkait dengan perkembangan teknologi digital dan adanya pergeseran paradigma proses pembelajaran, yaitu: *teacher-centered learning to students-centered learning* yang memanfaatkan teknologi digital dengan jangkauan tak terbatas (Gardiner, dkk., 2017).

ICT (*Information and Communication Technology*) atau teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat modern, termasuk dalam mendukung perbaikan dan reformasi pendidikan. Pemanfaatan ICT dalam pendidikan membuat proses

pengajaran dan pembelajaran lebih efektif dan menarik (Kumar, 2008). Konsep ICT menjadi bagian dari inti pendidikan yang sejajar dengan kemampuan membaca, menulis, berhitung (Anderson & Weert, 2002).

Integrasi ICT dalam pendidikan memberikan beberapa keuntungan (Kumar, 2008) diantaranya yaitu: 1) meningkatkan proses pembelajaran dan pengajaran sehingga lebih efektif dan menarik; 2) meningkatkan ketersediaan bahan/ sumber belajar; 3) mendukung penyelenggaraan *distance learning* dan *elearning*; 4) mempermudah sistem administrasi penerimaan dan ujian siswa; 5) mendukung kegiatan riset penelitian. Integrasi tersebut senada dengan karakteristik pendidikan di era disruptif, dimana adanya paradigma *students-centered learning* yang memanfaatkan teknologi digital dengan jangkauan bebas tanpa batas ruang dan waktu. (Wardiana, 2002) menyatakan bahwa pendidikan di era globalisasi akan lebih bersifat terbuka dan dua arah dengan modus belajar jarak jauh (*distance learning*), beragam, multidisipliner, serta terkait pada produktivitas kerja dan kompetitif.

ICT (*Information and Communication Technology*) dan Pendidikan

Information and Communication Technology (ICT) merupakan kombinasi dari teknologi informatika dan teknologi komunikasi. Pengertian ini, dalam konteks pendidikan, mendefinisikan bahwa ICT akan digunakan, diterapkan dan diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran (Anderson & Weert, 2002). ICT berkaitan dengan semua perangkat teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi, menciptakan, menyebarkan, menyimpan dan mengelola informasi, dimana teknologi tersebut mencakup komputer, internet, teknologi penyiaran (radio, televisi) dan telepon (Tinio, 2002). ICT menjadi bagian dari teknologi pendidikan, ketika teknologi tersebut ditujukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan mengembangkan lingkungan pembelajaran. Pendidikan dalam tinjauan ICT dapat dikategorikan menjadi : *e-learning*, *blended learning*, dan *distance learning* (Kumar, 2008).

ICT berpotensi dikembangkan dalam dunia pendidikan dan memiliki beberapa manfaat (Fitriyadi, 2013) yaitu: 1) berfungsi sebagai *enabler* untuk pembelajaran seumur hidup; 2) mengubah peran guru dalam mengajar dan peran siswa dalam belajar; 3) menyediakan akses terbuka terhadap materi dan informasi interaktif melalui jaringan; 4) menghilangkan kendala waktu dan ruang dalam lingkungan belajar; 5) mendukung organisasi dan manajemen pembelajaran dan pendidikan; dan 6) membuka peluang kolaborasi antar-guru dan antar-siswa.

Pengembangan ICT dalam pendidikan dapat menggunakan 2 kerangka model yaitu: 1) pendekatan kontinyu (*a continuum of approaches to ICT development*) dan 2) pentahapan pembelajaran ICT (*stages of teaching and learning with and through ICT*) (Anderson & Weert, 2002). Pada model pertama, pengembangan ICT terdiri atas 4 tahap sebagai berikut: 1) *emerging*, dimana sekolah berada pada tahap awal, pendidik mulai menyadari, memilih dan menerima pengadaan sarana prasarana; 2) *applying* dimana sekolah memiliki pemahaman baru mengenai ICT, pendidik menggunakan ICT dalam manajemen sekolah dan kurikulum; 3) *infusing* yaitu melibatkan kurikulum dengan mengintegrasikan ICT, sekolah mengembangkan teknologi berbasis komputer dalam kelas, lab; 4) *transforming* dimana sekolah memanfaatkan ICT dalam

seluruh organisasi, pendidik menciptakan lingkungan belajar yang integratif melalui ICT. Pada model kedua, pengembangan ICT terdiri atas 4 tahap, yaitu: 1) penemuan perangkat ICT; 2) pembelajaran mengenai penggunaan perangkat ICT; 3) pemahaman mengenai bagaimana dan kapan penggunaan perangkat ICT untuk tujuan tertentu; 4) spesialisasi penggunaan perangkat ICT.

Aplikasi ICT dalam Pendidikan di Era Disruptif

Pendidikan di era disruptif dicirikan dengan adanya perubahan paradigma yaitu pembelajaran berpusat pada siswa dan pembelajaran seumur hidup yang melampaui batas ruang dan waktu. Perubahan ini tidak terlepas dari dampak perkembangan teknologi digital sebagai tanda revolusi industri generasi keempat. Integrasi ICT kedalam proses pembelajaran dan pengajaran sangat dibutuhkan dalam pendidikan di era disruptif. Aplikasi ICT dalam pendidikan di era disruptif diantaranya adalah *distance learning*, *e-learning*, *blended learning*, *mobile learning*, juga MOOCs.

1. *Distance learning* atau pembelajaran jarak jauh didefinisikan oleh Commonwealth of Learning sebagai cara untuk menyediakan kesempatan belajar yang ditandai dengan adanya pemisahan jarak, tempat dan waktu antara guru dan siswa; pembelajaran yang disertifikasi dengan cara tertentu oleh sebuah institusi atau agensi; penggunaan beragam media, termasuk cetak dan elektronik; komunikasi dua arah yang memungkinkan peserta didik dan tutor berinteraksi; kemungkinan pertemuan tatap muka sesekali; dan pembagian kerja khusus (Tinio, 2002). Pendidikan jarak jauh memungkinkan siswa dapat belajar sendiri di rumah atau di kantor dan berkomunikasi dengan siswa lainnya juga gurunya melalui *e-mail*, forum elektronik, *video conference*, *chat room*, pesan instan dan bentuk komunikasi berbasis komputer lainnya (Kumar, 2008).

Pemerintah Indonesia menaungi pembelajaran sejenis *distance learning* dengan suatu kebijakan hukum. Dalam Undang-Undang Sisdiknas Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, Pasal 1 ayat 15 disebutkan bahwa pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain. Selanjutnya, pada pasal 31 UU Sisdiknas tersebut dinyatakan bahwa pendidikan jarak jauh dapat diselenggarakan pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau reguler. Pendidikan jarak jauh diselenggarakan dalam berbagai bentuk, modus, dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan standar nasional pendidikan.

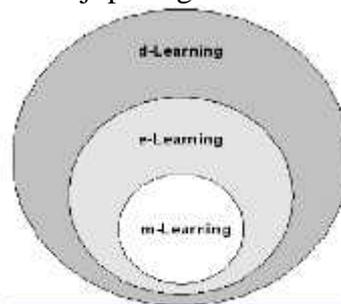
Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penerapan pendidikan jarak jauh (Riandi, 2013), yaitu: 1) interaksi antara dosen dan mahasiswa, antara mahasiswa dan lingkungan pendidikan, dan antara mahasiswa; 2) *active learning*, partisipasi aktif siswa; 3) *visual imagery*, media visual dapat memotivasi dan merangsang keinginan siswa dalam pembelajaran; 4) komunikasi yang efektif baik melalui *audio conference* maupun *group conference*.

2. **E-learning** mencakup pembelajaran di semua jenjang, baik formal maupun non-formal, yang menggunakan jaringan informasi - Internet, intranet (LAN) atau ekstranet (WAN) - baik seluruhnya atau sebagian, untuk pengiriman, interaksi. Pembelajaran ini disebut juga dengan istilah pembelajaran online (*online learning*). Pembelajaran berbasis web (*web-based learning*) adalah bagian dari *elearning* dan mengacu pada pembelajaran menggunakan browser Internet (seperti Netscape atau Internet Explorer) (Tinio, 2002). *E-learning* merupakan pengembangan dari *distance learning* (pendidikan jarak jauh) dimana pembelajaran menembus batas ruang dan waktu, bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun (Kumar, 2008).

Filosofis *e-learning* menurut Cisco (2001) dalam (Pendidikan, 2014) adalah sebagai berikut: 1) *e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara on-line; 2) *e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer), sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi; 3) *e-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan content dan pengembangan teknologi pendidikan; 4) Kapasitas peserta didik bervariasi, tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya.

E-Learning terdiri atas dua tipe (Hadiana dan Djaelani, 2003), yaitu: 1) *synchronous learning*, dimana proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama ketika pengajar sedang mengajar dan murid sedang belajar. Tipe ini memungkinkan interaksi langsung antara pengajar dan murid, baik melalui Internet maupun Intranet. Tipe ini dinamakan juga dengan *virtual classroom*. 2) *asynchronous learning*, proses belajar dan mengajar berlangsung dengan adanya delay waktu (waktu yang berbeda), pendidik dan peserta didik secara fisik berada pada tempat yang berbeda. Tipe ini memberikan keuntungan lebih, karena siswa dapat mengakses pelatihan kapanpun dan dimanapun. Paket pelajaran dapat berupa bacaan dengan animasi, simulasi, permainan edukatif, maupun latihan atau tes dengan jawabannya. Siswa dapat berdiskusi atau berkomentar dan bertanya kepada pengajar melalui media diskusi.

3. **Mobile Learning** merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan ICT dan perangkat mobile, yang merupakan bagian dari *e-learning* dan *distance learning*, seperti tersaji pada gambar 1.



Gambar 1. Skema *m-Learning* (Tamimuddin, 2007)

Istilah *mobile learning (m-Learning)* mengacu kepada penggunaan perangkat teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak, seperti PDA, telepon genggam, laptop dan tablet PC, dalam pengajaran dan pembelajaran. Perangkat pembelajaran m-learning harus memiliki kemampuan untuk terkoneksi ke peralatan lain (terutama komputer), kemampuan menyajikan informasi pembelajaran dan kemampuan untuk merealisasikan komunikasi bilateral antara pengajar dan pembelajar (Tamiduddin, 2007).

Mobile learning berbeda dengan *e-learning*, dimana *e-learning* cenderung menggunakan *Personal Computer (PC)* dan internet sebagai media utamanya, sedangkan *m-learning* cenderung menggunakan perangkat mobile seperti *handphone*, *smartphone*, PDA, dan sebagainya. Selain itu, keduanya memiliki beberapa perbedaan diantaranya adalah fitur, fungsi, dan kenyamanan pada setiap *device*; keluaran (yaitu ukuran dan kemampuan resolusi layar, dan lain-lain); masukan (yaitu *keyboard*, *touch-screen*, input suara); kemampuan pemrosesan dan memori; aplikasi yang didukung dan jenis media.

Konten pada m-learning bermacam-macam, terkait dengan kemampuan perangkatnya. Konten tersebut diantaranya adalah 1) teks, yang saat ini cenderung didukung oleh semua jenis perangkat ICT; 2) gambar, dimana hampir semua perangkat ICT sudah mendukung penggunaan gambar; 3) audio, dimana hampir semua perangkat ICT sudah mendukung penggunaan audio; 4) video, yang didominasi oleh file-file berukuran besar sehingga harus dikonversi dan disesuaikan dengan keterbatasan perangkatnya (Tamiduddin, 2007); 5) aplikasi perangkat lunak seperti Java, Symbian,

4. **Blended Learning** mengacu pada model pembelajaran yang mengkombinasikan praktek pembelajaran di kelas dengan *e-learning*. Contohnya siswa di kelas diberi materi pelajaran baik versi cetak dan materi online, mengadakan sesi mentoring secara online dengan guru melalui diskusi tatap muka, juga melalui email kelas. Istilah "Blending" muncul sebagai tanggapan bahwa tidak semua pembelajaran paling baik dicapai di lingkungan yang dimediasi secara elektronik, terutama materi pelajaran yang mengharuskan tatap muka langsung dengan guru. Oleh karena itu blended learning harus mempertimbangkan pokok bahasan, tujuan dan hasil pembelajaran, karakteristik peserta didik, agar mencapai hasil optimal (Tinio, 2002). Blended learning merupakan kombinasi dari beberapa pendekatan pembelajaran, biasanya mencakup *face to face learning*, *self pace learning*, *online collaborative learning* (Kumar, 2008).
5. **MOOCs (Massive Open Online Courses)** yang merupakan perkembangan dan pembaruan dari pembelajaran jarak jauh (*distance learning*). MOOCs adalah salah satu fenomena yang terjadi di sektor pendidikan tinggi yang mengawali disrupsi perguruan tinggi dan mengindikasikan semakin merembaknya pendidikan terbuka, pembelajaran secara daring, dan perubahan-perubahan lain di era globalisasi. MOOCs merupakan cara belajar-mengajar baru yang terpusat pada mahasiswa dan menggunakan teknologi dengan jangkauan tak terbatas, melewati batas ruang kelas, kampus dan bahkan negara, memungkinkan konsumen memperoleh

pengetahuan dan/ atau keterampilan secara gratis (selama tidak menghendaki pengakuan akan penguasaan bahannya dengan perolehan sertifikat kelulusan) dan bahkan diajarkan oleh guru besar dari perguruan tinggi ternama dunia.

Di Amerika, terdapat tiga penyedia MOOCs yang menonjol: Coursera, Udacity, dan EdX, terkait dengan perguruan tinggi terkenal. Coursera dibuat oleh Stanford, yang sudah menyediakan lebih dari 200 mata kuliah, terhubung dengan 30 perguruan tinggi dan memiliki 1 juta peserta tercatat. EdX dibuat oleh MIT (Massachusetts Institute Technology) dan Harvard membuka mata kuliah secara global dan gratis, dan Udacity didirikan oleh Sebastian Thrun, mantan guru besar Stanford yang menyiapkan mata kuliah dalam bidang sains dan program komputer. EdX dan Udacity akan menggunakan 4.500 pusat ujian akhir di berbagai belahan dunia yang dimiliki Pearson VUE (Gardiner, dkk 2017).

Di Indonesia, MOOC dikenal juga dengan situs kuliah online, dimana melalui situs tersebut, setiap orang bisa kuliah gratis tanpa terikat jadwal dan bebas memilih mata kuliah. Sejak tahun 2007 hingga 2016, terdapat 16 situs MOOC produksi Indonesia yang masih aktif. Sebagian besar dikelola lembaga swasta dengan model bisnis *freemium*; hanya beberapa konten yang gratis dan sisanya berbayar. Selain itu, terdapat enam situs kuliah online (MOOC) Indonesia yang menyajikan keseluruhan kontennya secara gratis, yaitu: CodeSaya, FOCUS Fisipol UGM, IndonesiaX, MOOCs Universitas Terbuka, Sibejoo dan UCEO Universitas Ciputra.



IndonesiaX merupakan situs MOOC Indonesia yang diluncurkan pada 17 Agustus 2015, dan dikelola oleh lembaga non profit. MOOC ini didukung oleh beragam institusi dan universitas yaitu edX, HarvardX, ITB, ITS, UI, UNAIR, UNPAD, PT Bursa Efek Indonesia, Rumah Perubahan, dan PT Net Mediatama Televisi. IndonesiaX sebagai suatu platform pendidikan gratis secara online yang dapat diikuti oleh siapa saja dapat diakses melalui situs www.indonesiavax.co.id (editor, 2016).

KESIMPULAN

Revolusi industri 4.0 yang mempunyai ciri otomasi dan ekonomi digital telah mendorong lahirnya fenomena inovasi disruptif. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terdampak maraknya teknologi digital di era disruptif yang ditandai dengan adanya perubahan paradigma dalam pembelajaran menjadi berpusat pada siswa dan pembelajaran seumur hidup yang melampaui batas ruang dan waktu. Integrasi ICT dalam pendidikan dapat menjawab tantangan pendidikan di era disruptif. Aplikasi ICT yang dapat diterapkan di era disruptif yaitu: *distance learning*, *e-learning*, *blended learning*, *mobile learning*, dan MOOCs (*Massive open online courses*).

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J., & Weert, T. van (Eds.). (2002). *Information and Communication Technology in Education: A Curriculum for Schools and Programme of Teacher Development*. UNESCO. <http://doi.org/10.1007/978-3-319-13999-9>
- Fitriyadi, H. (2013). Integrasi Teknologi Informasi Komunikasi Dalam Pendidikan : Potensi Manfaat, Masyarakat Berbasis Pengetahuan, Pendidikan Nilai , Strategi Implementasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 269–284.
- Kumar, R. (2008). Survey of ICT and Education. *International Journal of Information and Communication Engineering*, 2(April), 300–303.
- Pendidikan, K. (2014). Kebijakan Pemerintah Terhadap ICT untuk Pendidikan. Retrieved from <http://multimedia.sdmuhcc.net>
- Riandi. (2013). Aplikasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) dalam Kurikulum Pendidikan Tinggi. Retrieved from <http://ebookinga.com/pdf/kebijakan-aplikasi-ict-dalam-pendidikan--46112321.html>
- Tinio, V. L. (2002). *ICT in Education*. United Nations Development Programme. Retrieved from <http://www.apdip.net/publications/iespprimers/eprimer-edu.pdf>
- Tamimuddin, Muhamad. (2007) Mengenal Mobile Learning (m-Learning). LIMAS edisi 18, Juni 2007. <http://www.limas.p4tkmatematika.com>. diakses : 18 Februari 2018
- Wardiana, W. (2002). *Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia*.
- Gardiner, M.O., Rahayu, S.I., Abdullah, M.A., Effendi, S., Darma Y., Dartanto T., Aruan, C.D. (2017). *Era Disruptif: Peluang dan Tantangan Pendidikan Tinggi Indonesia*. Akademi Ilmu Pengetahuan Indonesia (AIPI).

**PENERAPAN E-LEARNING BERBASIS WEB
DALAM KURIKULUM 2013 : STUDI KEPUSTAKAAN**

Khairul Afahani & Taufan Faizal Muslim
alfahanikhairul@gmail.com & taufanfaizal@upi.edu

Program Studi Pengembangan Kurikulum
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia
Bandung, Indonesia

ABSTRAK

Penerapan kurikulum 2013 membutuhkan banyak perubahan dalam beberapa segmen, diantaranya adalah perubahan pada model pembelajarannya. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap pengembangan model dan media pembelajaran. Kurikulum 2013 diterapkan pada zaman dimana teknologi telah merambah disegala unsur dalam kehidupan, oleh karena itu munculah salah satu bentuk teknologi informasi yang memfasilitasi sistem pembelajaran yang disebut dengan e-learning. Dalam makalah ini peneliti akan menjelaskan penerapan e-learning dalam pembelajaran dalam kurikulum 2013, dan membuat e-learning yang dapat meningkatkan hasil belajar dan menjadikan proses belajar mengajar yang lebih efektif. Peneliti akan menggunakan penelitian kualitatif dengan melihat data dari pemerintah informasi, berita online, jurnal, dan beberapa penelitian ahli. Peneliti berharap bahwa penelitian ini bisa menjadi patokan untuk meningkatkan penggunaan e-learning atau media pembelajaran web based learning dalam pendidikan di Indonesia

Keywords: E-learning, Kurikulum 2013, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Dalam menerapkan sebuah model pembelajaran, media yang digunakan guru dalam pembelajaran adalah suatu komponen yang perlu untuk diperhatikan agar suatu model pembelajaran dapat membantu mencapai tujuan dari pembelajaran. Latar belakang dari penelitian ini adalah untuk melihat penerapan e-learning yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam kurikulum 2013. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat akhir-akhir ini, mendapat sambutan positif di kalangan masyarakat. Seperti yang dapat terlihat pada saat ini, berbagai layanan masyarakat sudah menerapkan ICT (Teknologi Informasi Dan Komunikasi) . Dalam dunia bisnis terdapat istilah e-business atau e-commerce, sama halnya dengan di dunia pemerintahan dikenal dengan istilah e-government dan bagi dunia pendidikan dikenal dengan istilah e-learning (Edy, 2011).

Di era globalisasi yang semuanya sudah canggih ini, kebutuhan dunia pendidikan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis ICT menjadi tidak dapat dihindari, terutama dalam kurikulum 2013. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan e-learning ini membawa pengaruh terjadinya proses perubahan atau transformasi pendidikan berbasis digital, baik secara isi (content) dan sistemnya (Agustina, 2013).

Dalam pembelajaran di kelas, guru diharapkan mampu untuk menarik perhatian siswa agar senang dalam belajar. Untuk menarik perhatian siswa, seorang guru perlu memperhatikan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan media, diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi, membangkitkan minat siswa dalam belajar, dan dapat membuat siswa belajar dengan mandiri.

Berdasarkan hasil pengamatan yang pernah penulis lakukan pada tanggal 11 Januari 2016 yang dilakukan di SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang kelas X TKJ pada pembelajaran melakukan instalasi periferal terdapat beberapa masalah, yaitu pembelajaran berlangsung secara satu arah, guru masih menggunakan media pembelajaran menggunakan powerpoint, poster, buku cetak dan Lembaran Kerja Siswa (LKS). Meskipun siswa telah mempunyai LKS dan buku cetak akan tetapi siswa masih banyak yang tidak memperhatikan guru pada saat proses belajar dan mengajar berlangsung, siswa banyak yang mengantuk, bercerita, dan keluar masuk kelas, hal ini menjadi rutinitas selama satu semester tanpa adanya pengalaman baru bagi siswa, tentu dengan proses seperti ini akan membuat siswa cepat bosan dan kesulitan dalam memahami pembelajaran, sehingga guru harus mengulang-ulang materi pelajaran. Hal tersebut juga berimbas pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru sering tidak berjalan dengan semestinya, selain permasalahan terletak pada siswa, terkadang guru ada rapat mendadak di sekolah dan hari libur nasional yang dapat menyebabkan terganggunya waktu efektif dalam pembelajaran.

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, menjelaskan bahwa diperlukannya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang bersifat konvensional yang hanya mengandalkan pembelajaran melalui tatap muka di kelas, tidak akan mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh para pelajar. Waktu yang tersedia bagi pengajar dan pelajar untuk bertatap muka di ruang kelas sangat terbatas. Di samping itu proses penyampaian bahan ajar hampir sepenuhnya dilakukan di dalam ruang kelas yang menyebabkan penyampaian bahan ajar bisa terlambat atau bahkan tidak tersampaikan jika pertemuan tidak terjadi. Hal tersebut dapat membuat perkembangan pelajar menjadi terhambat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibuatlah suatu media belajar E-learning (Sukamto, 2012).

Berdasarkan penelitian yang sebelumnya dilakukan terkait dengan penelitian penerapan e-learning, didapatkan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penerapan e-learning yaitu, menyatakan bahwa penerapan e-learning dalam pembelajaran dinyatakan praktis, dapat dilihat dari uji praktikalitas yang memperoleh nilai rata-rata 85,56% pada kategori baik, dan efektif digunakan untuk siswa X TKJ di SMK Negeri 1 Tilatang Kamang, dilihat dari hasil belajar siswa 86% berada pada kategori baik. (Febrian, 2016).

E-learning dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk teknologi informasi yang diterapkan pada bidang pendidikan lebih khususnya pembelajaran, dalam bentuk dunia maya. Istilah e-learning lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet (Munir, 2009: 169). Henderson dalam Horton (2003) menjelaskan e-learning

merupakan pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari internet. Kumar (2002) mendefinisikan e-learning sebagai sembarang pembelajaran menggunakan rangkaian elektronik (LAN), (WAN), atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan. Kamarga (2000) mendefinisikan e-learning sebagai kegiatan belajar yang disampaikan melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. E-learning merupakan proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar. E-learning termasuk kedalam konsep distance learning. Pembelajaran menggunakan e-learning dilakukan dengan cara menggabungkan metode pengajaran dan teknologi sebagai sarana dalam belajar.

Menurut Daniswara (2011), konten merupakan komponen yang berhubungan langsung dengan siswa, sehingga konten memiliki peran penting dalam pembelajaran. Konten merupakan obyek pembelajaran yang menjadi salah satu parameter keberhasilan e-learning, melalui jenis, isi dan bobot konten. Sistem e-learning harus dapat:

1. Menyediakan konten yang bersifat teacher-centered yaitu konten instruksional yang bersifat prosedural, deklaratif serta terdefinisi dengan baik dan jelas;
2. Menyediakan konten yang bersifat learner-centered yaitu konten yang menyajikan hasil (outcomes) dari instruksional yang terfokus pada pengembangan kreatifitas dan memaksimalkan kemandirian;
3. Menyediakan contoh kerja (work example) pada material konten untuk mempermudah pemahaman dan memberikan kesempatan untuk berlatih;
4. Menambahkan konten berupa games edukatif sebagai media berlatih alat bantu pembuatan pertanyaan.

Penerapan teknologi dalam pembel- ajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Pembelajaran berbasis ICT akan berjalan efektif jika peran pengajar dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator pembelajaran atau memberikan kemudahan pembelajar untuk belajar bukan hanya sebagai pemberi informasi. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi merupakan bimbingan dari pengajar untuk memfasilitasi pembelajaran pembelajar yang efektif (Munir, 2009: 3).

Beberapa prinsip membuat situs pembelajaran atau website e-learning menurut Munir (2009: 191) antara lain:

1. Merumuskan tujuan pembelajaran;
2. Mengenalkan materi pembelajaran;
3. Memberikan bantuan dan kemudahan bagi pembelajar untuk mempelajari materi pembelajaran;
4. Memberikan bantuan dan kemudahan bagi pembelajar untuk mengerjakan tugas-tugas dengan perintah dan arahan yang jelas;
5. Materi pembelajaran yang disampaikan sesuai standar yang berlaku secara umum, serta sesuai dengan tingkat perkembangan pembelajar;
6. Materi pembelajaran disampaikan dengan sis- tematis dan mampu memberikan motivasi belajar, serta pada bagian akhir setiap materi pembelajaran dibuat rangkumannya;

7. Materi pembelajaran disampaikan sesuai dengan kenyataan, sehingga mudah dipahami, diserap, dan dipraktikkan langsung oleh pembelajar;
8. Metode penjelasannya efektif, jelas, dan mudah dipahami oleh pembelajar dengan disertai ilustrasi, contoh dan demonstrasi;
9. Sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran, maka dapat dilakukan evaluasi dan meminta umpan balik (feedback) dari pembelajar.

Mohammad (2012) menjelaskan untuk menghasilkan e-learning yang menarik perhatian pengajar dan siswa, maka harus memahami tiga hal penting dalam merancang e-learning, yaitu sederhana, personal dan cepat.

Clark & Mayer (2008) E-learning mempunyai ciri-ciri, antara lain

1. Memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran
2. Menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran
3. Menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran
4. Memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (synchronous e-learning) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (asynchronous e-learning)
5. Membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok.

Sedangkan menurut Rusman dkk (2011: 264) e-learning memiliki karakteristik, antara lain:

1. interactivity (interaktivitas)
2. independency (kemandirian)
3. accessibility (aksesibilitas)
4. enrichment (pengayaan).

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian perpustakaan dan menggunakan metode kualitatif. Noeng Muhadjir menafsirkan bahwa penelitian perpustakaan membutuhkan lebih filosofis dan teoritis persiapan dari uji empiris (Muhadjir, 1996). Jenis penelitian sastra hampir seluruhnya mengacu pada data-data yang diambil dari perpustakaan. Sehingga penelitian ini dikenal sebagai kualitatif literatur penelitian atau penelitian bibliografi (Mukhtar, 2016). Sumber data dari penelitian ini adalah dari membaca buku-buku, majalah, jurnal, internet, rekaman, video dan sebagainya. Telah dibenarkan oleh apa Moh Nazri, bahwa pengumpulan data dalam penelitian perpustakaan dengan melakukan studi tentang buku, literatur, catatan, dan laporan yang harus dilakukan dengan masalah diselesaikan (Moh Nazir, 2003).

Teknik pengumpulan data melalui, observasi dan studi kepustakaan. Teknik pengolahan dan analisis data kualitatif ialah versi Miles Huberman (display, reduction, verification dan conclusion). Kemudian teknik pengujian keabsahan data meliputi uji credibility (validitas internal), transferability (validitas eksternal), dependability (reliabilitas) dan confirmability (objektivitas).

Untuk mendukung penelitian ini, penulis juga menyertakan hasil pengamatan yang penulis pernah lakukan pada tahun 2016 di SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang.

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan e-learning bertujuan untuk membantu meningkatkan kualitas sumber belajar yang terdapat di sekolah, mempermudah siswa dalam belajar, meningkatkan kemandirian siswa, menambah media guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dan meningkatkan pengetahuan serta pemahaman siswa.

Berikut adalah berbagai penerapan e-learning dalam pembelajaran yang dapat dilihat pada hasil penelitian dibawah ini .

Penelitian yang dilakukan oleh Hanum Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran e-learning sebagai media pembelajaran di SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto cukup efektif dengan tingkat kecenderungan 77,27%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran e-learning di SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto tidak sepenuhnya efektif bagi semua guru di SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto, dikarenakan beberapa faktor dari pelaksanaannya yang belum optimal.

Baskara dkk. (2017) e-modul yang dikembangkan untuk mata pelajaran sistem komputer kelas X multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja dinyatakan berhasil diterapkan berdasarkan beberapa uji yang dilakukan. (2) Hasil analisis data respon guru menunjukkan bahwa, didapatkan rata-rata skor respon sebesar 41, jika dikonversikan ke dalam tabel penggolongan respon maka termasuk pada kategori positif. Sedangkan untuk respon siswa terhadap pengembangan e-modul didapatkan rata-rata skor respon sebesar 64,74, jika dikonversikan ke dalam tabel penggolongan respon siswa termasuk pada kategori positif.

Penelitian yang dilakukan oleh Tiara (2015) mendapatkan hasil yaitu produk yang dikembangkan oleh SMA Negeri 4 Jember yaitu berupa media e-learning berbasis moodle yang telah melewati tahap validasi, uji coba, dan beberapa kali revisi telah menjadi produk final yang menarik, efisien, dan efektif.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh Tay (2015) menunjukkan bahwa penerapan e-learning dengan karakteristik media pembelajaran yang baik dan disinergikan ke dalam kurikulum 2013 melalui pendekatan framework CUE menghasilkan konsep desain media pembelajaran e-learning yang maksimal. Hal tersebut dapat terwujud dengan kolaborasi praktisi pendidikan dan IT sehingga tercipta hasil yang maksimal dalam implementasi kurikulum 2013.

Berikut hasil penerapan pembelajaran menggunakan media e-learning yang diterapkan pada jenjang perguruan tinggi

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan oleh Sukanto (2012) yaitu membangun e-learning Mata Kuliah Jaringan Komputer berbasis Web dan Aplikasi Mobile pada Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negara Semarang, diperoleh jumlah kepuasan siswa adalah 86% yang berarti sistem pembelajaran ini sangat mudah dipahami. Aplikasi ini berjalan dengan baik dan sangat berguna dalam membantu proses perkuliahan dengan manajemen pengguna, manajemen materi, dan manajemen soal yang mudah.

Disamping itu, penelitian yang dilakukan oleh Budi (2012) diperoleh

hasil yaitu metode pembelajaran ini telah dapat membangun pola pikir komunikasi yang komprehensif dan interaktif kepada mahasiswa, dosen dan segenap sivitas akademika dan dapat dijadikan metode pembelajaran alternatif karena dirasakan cukup efektif dan efisien baik dari segi pelaksanaan maupun evaluasi pembelajarannya. Metode e-learning dapat menjadi media informasi yang dapat diakses oleh civitas akademika Direktorat Program Diploma tanpa batas waktu, jarak dan wilayah geografis. Pengembangan metode pembelajaran berbasis e-learning dapat dengan baik dilaksanakan jika didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana yang menunjang serta sosialisasi metode tersebut kepada seluruh civitas akademika di Direktorat Program Diploma – IPB.

Kendala yang dihadapi dalam penerapan e-learning

1. Banyak guru yang belum menerapkan pembelajaran e-learning, karena belum memahami arti e-learning.
2. Masih minimnya kesadaran siswa untuk belajar mandiri, siswa lebih tergantung dengan guru yang aktif di kelas.
3. Belum semua guru menggunakan internet sebagai sumber/ bahan belajar yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran
4. Intensitas penggunaan komputer dan internet dalam pembelajaran masih kurang.
5. Penggunaan dan perawatan fasilitas yang ada belum maksimal.
6. Jaringan yang dimiliki belum stabil atau bisa dikatakan masih sering lambat.

KESIMPULAN

1. Pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil pembelajaran siswa.
2. Dengan penerapan e-learning dalam pembelajaran, siswa jadi tertarik untuk turut serta berperan aktif dalam pembelajaran.
3. E-learning juga menjadikan proses belajar bagi siswa tidak terbatas, karena siswa dapat mengakses/mengulang materi dan soal di rumah, tanpa harus bertatap muka dengan guru.

REKOMENDASI

1. Dalam mensosialisasikan pengembangan metode pembelajaran e-learning, diperlukan dukungan penuh dari pemerintah daerah, baik dalam bentuk instruksi maupun kebijakan-kebijakan.
2. Perlu diadakannya pelatihan bagi guru, untuk pengembangan e-learning, agar guru tidak asing dan menerapkannya dalam pembelajaran di kelas.
3. Dan rekomendasi terakhir adalah, setiap sekolah membutuhkan fasilitas yang memadai agar penerapan pembelajaran menggunakan e-learning berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Merry. Pemanfaatan E-learning sebagai Media Pembelajaran. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI) 2013, Yogyakarta, 15 Juni 2013.
- Baskara, dkk. Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Mata Pelajaran “Sistem Komputer” Untuk Siswa Kelas X Multimedia Smk Negeri 3.Singaraja. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 14, No.1, Januari 2017, Hal : 40 : P-ISSN : 0216-3241 ; E-ISSN : 2541-0652.
- Budi, Brian Nurjayanti. Pengembangan Metode Pembelajaran Online Berbasis E-learning (Studi Kasus Mata Kuliah Bahasa Pemrograman). Jurnal Sains Terapan Edisi II Vol-2 (1) : 103 – 113. 2012.
- Clark, R.C. & Mayer, R.E. (2008). E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning, second edition. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Edy, Irwan Christanto. Studi Pemanfaatan Web Site E-learning dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi, Kinerja dan Hasil Belajar Pada Guru dan Sisa SMK di Provinsi Jawa Tengah. 2011.
- Hanum, Keefektifan E-learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-learningSmk Telkom Sandhy Putra Purwokerto). Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 3, Nomor 1, Februari 2013
- Horton, William dan Horton, Katherine. E-learning Tools and Technologies: A Consumer Guide for Trainers,
- Kamarga. (2000). Sistem E-learning. Jakarta: Salemba Empat.
- Karwati, Euis. Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-learning)
- Kumar, Jaya C. Aplikasi E-learning dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Sekolah Malaysia. Jakarta. 2002.
- Moh Nazir, P. (2003). Metode Penelitian. Jakarta: Ghalia.
- Mukhtar. (2016). Metode Praktis penelitian Deskriptif Kualitatif. Jakarta: Referensi.
- Munir. (2009). Pembelajaran jarak jauh ber- basis teknologi informasi dan komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Teachers, Educators, and Instructional Designers. USA: Wiley Publishing, Inc. 2003 .143 -152. 2012.
- Okki Mahendra Daniswara. Aspek penting pembangunan e- learning system. 2011.

**Proceedings Seminar Nasional & Kongres
Himpunan Pengembang Kurikulum Indonesia (HIPKIN)
Tahun 2018**

Rusman, dkk. (2011). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan profesionalitas guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Sukanto, Binar Cipta Anggara. E-learning Jaringan Komputer Berbasis Web dan Aplikasi Mobile. *Journal Teknik Elektro*, Vol.1 No. 2 Agustus 201 2: 75-85. ISSN: 2252-4908. 201 2.

Tiara. Pengembangan Media E-learning Berbasis Moodle Pada Kompetensi Dasar Jurnal Khusus Untuk Siswa Kelas Xii Ips Semester Gasal Di Sma Negeri 4 Jember. *Prosiding Semiar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta*. 201 5.

Y.Mohammad. E-learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek* Vol. 2, No. 1 , Maret 201 2, pp.

PENDEKATAN TPACK BERBASIS ICT UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI SISWA SMK

Yulia Rahmawati
yuliarahmawati@upi.edu

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan
Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia, Jalan Dr. Setiabudhi No 207
Bandung 40154

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengintegrasian ICT dengan menggunakan kerangka teknologi pengetahuan konten pedagogik (TPACK). Kerangka kerja TPACK merupakan perpanjangan dari konten pedagogis pengetahuan (Shulman, 1986). TPACK adalah kerangka yang menggambarkan pengetahuan guru integratif dan transformatif dalam penggunaan ICT yang efektif di dalam kelas. Sebagai kerangka kerja bagi desain program pendidikan guru, TPACK merupakan kerangka kerja membahas masalah yang timbul dari penekanan berlebihan pada pengetahuan teknologi dalam banyak pengintegrasian yang dilakukan secara terpisah dari pembelajaran materi pelajaran guru dan pelatihan pedagogik. Saat ini review yang telah dilakukan menunjukkan bahwa TPACK adalah area penelitian yang sedang berkembang yang dilakukan sampai saat ini menggunakan beragam metode penelitian yang telah menghasilkan hasil positif dalam meningkatkan kemampuan guru untuk mengintegrasikan TIK dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran di bidang vokasional. Namun, masih banyak celah potensial yang bisa digunakan dalam kerangka model TPACK untuk memfasilitasi dalam proses pembelajarannya secara khusus, saran untuk penelitian selanjutnya supaya lebih banyak pengembangan dan penelitian tentang lingkungan teknologi berdasarkan kerangka pembelajaran TPACK; proses pembelajaran dengan *student center* dengan mengintegrasikan teknologi; dan permodelan TPACK dengan kerangka teoritis lain yang terkait dengan studi integrasi ICT dalam meningkatkan kompetensi siswa.

Kata kunci : *Pengetahuan konten pedagogis teknologi (TPACK), ICT, kompetensi siswa*

PENDAHULUAN

Tuntutan guru dalam pembelajaran abad-21 untuk menciptakan pembelajaran inovatif dan kreatif terintegrasi dengan ICT sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran adalah suatu persoalan yang serius (Shu, Bappah, Sukri, & Saud, 2013). Perkembangan ICT telah membawa pengaruh yang besar terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran, hal ini menjadikan pengintegrasian ICT ke dalam pengajaran dan pembelajaran di kelas terus menjadi tugas yang perlu dikembangkan oleh guru (Chai, Koh, & Tsai, 2013). Integrasi teknologi dalam pendidikan masih menjadi inovasi pembelajaran yang belum bisa diterapkan oleh sebagian guru, guru masih mengalami kesulitan

dalam mengintegrasikan ICT pada proses pembelajaran (Voogt & McKenney, 2017). Kesulitan guru dalam mengintegrasikan ICT disebabkan sifat teknologi yang tidak tetap artinya teknologi terus berkembang, seiring hal tersebut guru harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. (Koehler, Mishra, & Cain, 2013). Pengintegrasian ICT di dalam proses pembelajaran mengenalkan seperangkat variabel baru ke dalam konteks pengajaran, dan menambahkan kompleksitas karena sifat teknologi yang berubah dengan cepat mengikuti perkembangan (Mishra & Koehler, 2006). Dihadapkan dengan tantangan tersebut, pendekatan yang diperlukan dalam pengintegrasian ICT dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TPACK (Technology Pedagogical and Content Knowledge), kerangka TPACK sebagai acuan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang memperlihatkan hubungan antara tiga pengetahuan dasar yang harus dikuasai oleh guru, yaitu pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten (Bada, 2016). Content Knowledge saja tidak cukup untuk membantu guru dalam mempersiapkan keterampilan siswa di bidang vokasional. TPACK adalah kerangka kerja yang memungkinkan guru untuk melaksanakan proses belajar mengajar secara efektif melalui integrasi teknologi (Junnaina & Hazri, 2014)

TPACK sebagai kerangka konseptual digunakan untuk memberikan penjelasan mengenai pengetahuan guru yang digunakan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran maupun praktek. Pemberdayaan guru untuk mengintegrasikan teknologi yang efektif menyiratkan bahwa guru perlu memahami bagaimana membentuk praktik pembelajaran di mana teknologi, konten dan pengetahuan pedagogik menyatu dan saling berkaitan (Voogt & McKenney, 2017). Pengembangan konten pedagogi teknologi pengetahuan (TPACK), dirancang untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan ICT ke didalam kurikulum dan pembelajaran. Tujuannya adalah supaya guru dapat mempersiapkan pengajaran dengan teknologi yang dapat meningkatkan kompetensi siswa (Newman, Coyle, & McKenna, n.d.).

Penelitian terdahulu membahas mengenai pengujian model TPACK yang menggambarkan hubungan antar variabel laten pembentuknya yaitu *Technological Knowledge* (TK), *Pedagogical Knowledge* (PK), *Content Knowledge* (CK), *Technological Content Knowledge* (TCK), *Pedagogical Content Knowledge* (PCK), dan *Technological Pedagogical Knowledge* (TPK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa factor yang memberikan kontribusi terbesar pada model TPACK yaitu variabel *technology knowledge* dengan peran indikator yang memberikan kontribusi terbesar berupa kemampuan dalam menggunakan teknologi (Mackinnon, 2017). Siswa sering merasa nyaman dan paham dengan penggunaan ICT dalam proses pembelajaran, fungsi ICT sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran serta sebagai alat interaksi antara guru dengan siswa. (Martin, 2015). Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa teknologi memiliki potensi untuk mendorong literasi ICT, dengan menyediakan perangkat maupun aplikasi sebagai media pembelajaran serta penggunaan teknologi, untuk menunjang hal tersebut digunakan kerangka TPACK sebagai penunjang guru dalam pengintegrasian ICT pada proses pembelajaran (Voogt & McKenney, 2017).

METODE

Literature review diidentifikasi dengan menjelajahi database Web of Science, diikuti oleh Scopus dengan memasukan kata kunci "pengetahuan konten pedagogis teknologi" dan "TPACK ATAU TPCK Vocational Education. Hasilnya, sebanyak 10 artikel 5 tahun terakhir dengan rentan waktu antara 2013 sampai dengan 2017. Pengetahuan Konten Pedagogis Teknologi (TPCK) untuk Pendidik Vokasional dan kerangka kerja TPACK dalam integrasi ICT dalam proses pembelajaran. Dari 10 artikel yang dapat kemudian dibaca, dianalisis dan dikodekan menggunakan program spreadsheet (Chai et al., 2013).

Skema Pengkodean

Skema pengkodean diadaptasi dari pendekatan terstruktur / sistemik terhadap tinjauan pustaka. Pendekatan dengan menggunakan empat kategori utama dalam menganalisis artikel, yaitu berikut:

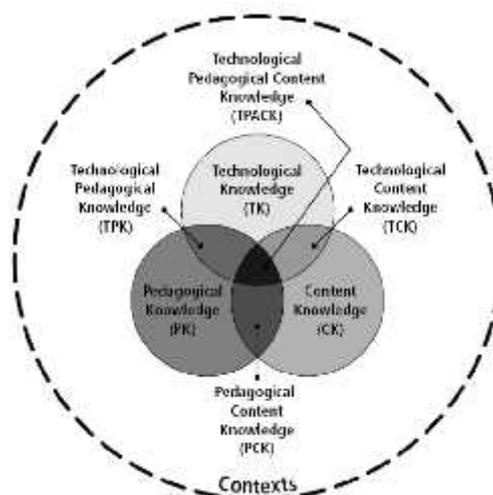
- a. Data dasar: penulis, tahun publikasi, jurnal, tempat studi
- b. Metode penelitian: pendekatan penelitian, metode, tema, pengumpulan data, metode analisis, hasil penelitian
- c. Analisis isi: teknologi, pedagogi, area konten dan jalur yang dirancang (yaitu, bagaimana peneliti / guru pendidik merancang program mereka sesuai kerangka kerja TPACK)
- d. Diskusi: isu yang dibahas, petunjuk masa depan, komentar pribadi

Keempat bidang pengkodean ini memungkinkan para peneliti untuk secara sistematis mempelajari tren, permasalahan dan kemungkinan yang muncul arah penelitian masa depan. Komentar pribadi adalah hasil dari pertanyaan dan pemahaman yang muncul dari para peneliti tentang literatur review (Chai et al., 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) adalah sebuah framework (kerangka kerja) dalam mendesain model pembelajaran baru dengan menggabungkan tiga aspek utama yaitu teknologi, pedagogi dan konten/materi pengetahuan (ontologis). TPACK menambahkan pengetahuan teknologi sebagai komponen baru yang harus dibaurkan dengan pengetahuan domain dan pedagogis untuk mengintegrasikan TIK secara efektif di Indonesia praktek instruksional Kami melihat TPACK sebagai kerangka konseptual yang berguna untuk dijelaskan jenis pengetahuan guru perlu mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran mereka praktek. Memberdayakan guru untuk integrasi teknologi yang efektif tidak berarti bahwa mereka perlu mengetahui kerangka kerja TPACK seperti itu, namun menyiratkan bahwa para guru perlu memahami bagaimana membentuk praktik pembelajaran di mana teknologi, konten dan pengetahuan pedagogik tertanam (Voogt & McKenney, 2017).

Karya Shulman (1986) telah menjadi dasar pertimbangan teknologi sebagai faktor penggabungan dalam mempertimbangkan pengetahuan pedagogis yang saling terkait dalam pengajaran. Sejak awal, (Mishra & Koehler, 2006, 2007) model TPACK (teknologi, pengetahuan pedagogis, pengetahuan) telah mengumpulkan banyak perhatian sebagai kerangka kerja untuk mempertimbangkan interaksi kompleks komponen ini karena pendidik berusaha untuk memberdayakan proses pembelajaran dengan teknologi (Mackinnon, 2017).



Gambar 1 TPACK Framework (Koehler & Mishra, 2009; p. 63)

TEMUAN DARI ANALISIS METODE PENELITIAN

Berdasarkan klasifikasi eksplisit metode penelitian dari hasil analisis, dari 10 artikel yang digunakan dikelompokkan menjadi 3 jenis pendekatan penelitian (7 kualitatif, 2 kuantitatif, dan 1 *mix metode*). Metode penelitian dan jumlah penelitian meliputi literature review (6), studi kasus (2), *explanatory* (2). Tabel di bawah ini memberikan ringkasan dari ringkasan artikel yang digunakan sebagai referensi penelitian.

Tabel 1. Ringkasan Artikel Penelitian

Referensi	Metode Penelitian	Pendekatan Penelitian	Tema Penelitian
Ching Sing Chai, Joyce Hwee Ling Koh and Chin-Chung Tsai	Literature review	Kualitatif	A Review of Technological Pedagogical Content Knowledge
Barbara Martin			Implementation of TPACK
Matthew j. Koehler, Punya Mishra, and William Cain,			Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)
Dianna L Newman, Vactoria C Coyle, Lori A Mc kenna			TPACK Professional Development
Matthew J Kehler, Punya			The Technological Pedagogical Content

Referensi	Metode Penelitian	Pendekatan Penelitian	Tema Penelitian
Mishra, Mete Akcaoglu, Joshua M Rosenberg			Knowledge Framework
Gregory R. MacKinnon	Studi Kasus	Kualitatif	TPACK Model
Joke Voogt, Susan McKenney			Technology for early literacy
Patrick Kihzoza, Irina Ziotnikova, Joseph Bada, Khamisis Kalegele	Studi kasus	Mixed metode	Classroom ICT integration from the perspectives of TPACK
Babawuro Shu'aibu, Abubakar Sadiq Baqqah, Muhammad Sukri Bin Saud	Explanatory (metode campuran)	Kuantitatif	Modelling ICT Integration
Junnaina Husin Chua, Hazri Jamil			Effect TPACK for TVET

Temuan ini menunjukkan relevansi pengintegrasian ICT dengan menggunakan kerangka TPACK pada pendidikan vokasional mengalami perkembangan. Integrasi ICT dalam pengajaran dan pembelajaran telah dilakukan terbukti sangat menguntungkan dan meski ada beberapa tantangan serta beberapa kendala. Pengintegrasian ICT memerlukan pendekatan yang khusus dalam proses pembelajaran, untuk menyelaraskan maka penggunaan kerangka TPACK dapat menjadi solusi penyelarasan antara ICT dan kebutuhan pembelajaran (Shu et al., 2013).

Selain penggunaan teknologi sebagai media belajar, dalam framework TPACK, pedagogi adalah aspek penting yang perlu diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran. Pedagogi bukan saja bagaimana mengembangkan seni-seni dalam proses mengajar, atau mendesain kelengkapan instrumen-instrumen dan perangkat pembelajaran serta dalam memenuhi proses dan penilaian dalam pembelajaran, namun dituntut juga memahami siswa secara psikologis dan biologis. Dalam pemikiran secara pedagogis ini akhirnya ada sebuah penekanan, bahwa guru yang berhasil bukanlah guru yang hanya bisa menjadikan siswanya pintar seperti dirinya, namun lebih dari itu yakni berhasil membantu siswa dalam

menemukan dirinya sendiri. Minat, bakat serta karakter peserta didik akhirnya harus dipahami oleh seorang guru.

KESIMPULAN

TPACK memiliki peranan yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kemampuan menyusun perangkat pembelajaran. Seorang guru yang memiliki TPACK yang tinggi akan memiliki kemampuan menyusun perangkat pembelajaran yang baik pula. Kerangka kerja lama untuk studi TIK Integrasi dengan framework TPACK. Kerangka yang dibentuk seperti model penerimaan teknologi baru yang muncul dengan menganalisis sifat TPACK dan tahapan yang harus dilalui dalam pengintegrasian ICT dalam proses pembelajaran. Studi lebih lanjut yang secara bermakna menggabungkan kerangka kerja TPACK dalam pengintegrasian ICT bisa menjadi cara yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bada, J. (2016). Classroom ICT integration in Tanzania: Opportunities and challenges from the perspectives of TPACK and SAMR models Patrick Kihzoza Nelson Mandela African Institution of Science and Technology , Tanzania Irina Zlotnikova Botswana International University o, *12*(1), 2016.
- Chai, C. S., Koh, J. H. L., & Tsai, C.-C. (2013). A Review of Technological Pedagogical Content Knowledge. *Educational Technology and Society*, *16*(2), 31–51. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2010.00372.x>
- Junnaina, H. C., & Hazri, J. (2014). The Effect of Field Specialization Variation on Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Among Malaysian TVET Instructors. *The Malaysian Online Journal of Educational Technology*, *2*(1), 36–44.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What Is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, *193*(3), 13–19. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.07.009>
- Mackinnon, G. R. (2017). Highlighting the importance of context in the TPACK model: three cases of non-traditional settings. *Issues and Trends in Educational Technology*, *5*(1), 4–16.
- Martin, B. (2015). Successful Implementation of TPACK in Teacher Preparation Programs. *International Journal on Integrating Technology in Education (IJITE)*, *4*(1), 17–26. <https://doi.org/DOI:10.5121/ijite.2015.4102>
- Mishra & Koehler. (2006). The Technological Pedagogical Content Knowledge Framework for Teachers and Teacher Educators. *ICT Integrated Teacher Education: A Resource Book*, 2–7.
- Newman, D. L., Coyle, V. C., & McKenna, L. a. (n.d.). Changing the Face of ELA Classrooms. *Research Perspectives and Best Practices in Educational Technology Integration*, 270–287. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-2988-2.ch014>

**Proceedings Seminar Nasional & Kongres
Himpunan Pengembang Kurikulum Indonesia (HIPKIN)
Tahun 2018**

Shu, B., Bappah, A. S., Sukri, M., & Saud, B. (2013). Modelling Ict Integration in Teaching and, 9(2), 81–88. <https://doi.org/10.3844/jsssp.2013.81.88>

Voogt, J., & McKenney, S. (2017). TPACK in teacher education: are we preparing teachers to use technology for early literacy? *Technology, Pedagogy and Education*, 26(1), 69–83. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2016.1174730>

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA PRAKTIKUM KUE NUSANTARA

Atat Siti Nurani¹ & Muktiarni²

atatsiti@yahoo.com

¹Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan
Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia, Jalan Dr. Setiabudhi No 207
Bandung 40154

²Program Studi Pendidikan Teknologi Kejuruan, Sekolah Pascasarjana,
Universitas Pendidikan Indonesia, Jalan Dr. Setiabudhi No 207 Bandung 40154

ABSTRAK

Pembelajaran Praktikum kue nusantara mempunyai karakteristik yang khas seperti bahan utama yang khusus, pembungkusan, bahan bungkusan, adonan dan resep yang belum standar, teknik memasak sehingga hasil produk praktikum yang kurang optimal. Pembelajaran kue nusantara yang dirasakan mahasiswa mengalami kesulitan dalam membuat adonan menggunakan alat tradisional, teknik memasak pada saat praktikum. Pembelajaran kue nusantara yang berlangsung hanya terbatas pada menggunakan buku ajar dan resep, sehingga mahasiswa hanya dapat mencerna tulisan dari resep untuk praktikum. Tujuan penelitian yaitu bagaimana pembelajaran kue nusantara dengan menggunakan media video. Metode penelitian yaitu *equasi eksperimen* praktek kue nusantara khas Jawa Barat. Dengan desain eksperimen yang digunakan adalah desain kelompok tunggal *pretest* dan *posttest* (*One Group Pretest Posttest Design*). Partisipan Program studi Tata Boga tahun 2014 sebanyak 45 orang. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran praktikum kue nusantara dengan menggunakan media video tutorial hasil praktikum mahasiswa rata-rata lebih tinggi memperoleh skor rata 90, sedangkan pembelajaran yang tidak menggunakan video tutorial memperoleh skor rata-rata 60. dalam praktikum pembuatan kue nusantara responden sangat paham 78% dan paham 22 % terhadap materi yang disampaikan serta responden sangat setuju 89 % dalam pembelajaran praktikum kue nusantara menggunakan video tutorial.

Kata Kunci : *Pembelajaran, Kue Nusantara, video tutorial*

PENDAHULUAN

Pada pembelajaran kue tradisional Indonesia partisipan mengalami kesulitan pada saat praktikum meliputi cara menentukan bahan, alat yang digunakan, membuat adonan, teknik mengolah sehingga menghasilkan produk yang kurang memuaskan. Pembelajaran praktikum kue tradisional Indonesia berlangsung hanya terbatas pada penggunaan buku resep saja, sehingga partisipan hanya dapat mencerna melalui tulisan atau verbal dari buku resep saat praktikum dengan hasil produk kurang memuaskan karena setiap partisipan berbeda persepsi dalam mengkaji resep. Sehingga perlu adanya pembaharuan dengan menggunakan

media meliputi media video. Hal ini sejalan dengan penelitian Aria Pramudito : 2013, yaitu media pembelajaran video untuk standar kompetensi melakukan pekerjaan dengan mesin bubut ini layak untuk digunakan dan dikembangkan, begitu pula hasil penelitian Sayidiman : 2012 penggunaan media audio visual secara sistematis dengan langkah langkah yang disusun dengan berbagai persiapan dapat meningkatkan kemampuan dan minat mahasiswa. Hasil penelitian yogi nurcahyo; 2013 terdapat perbedaan dimana hasil belajar siswa yang menggunakan video tutorial lebih tinggi dibanding yang menggunakan media konvensional. Pembelajaran dengan menggunakan video tutorial memiliki beberapa kelebihan dibanding dengan media pembelajaran lainnya, yaitu 1) partisipan memperoleh pelayanan pembelajaran secara individual sehingga permasalahan spesifik yang dihadapinya dapat dilayani secara spesifik pula, 2) Seorang partisipan dapat belajar dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuannya tanpa harus dipengaruhi oleh kecepatan belajar partisipan yang lain atau lebih dikenal dengan istilah “*Self Paced Learning*”, dan 3) partisipan dapat belajar secara mandiri.

Dengan menggunakan pendekatan video-tutorial kita dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu *emotional, intellectual, psicomotoric*. Video tutorial adalah salah satu media pembelajaran yang dirasa cocok untuk generasi digital sekarang ini karena tiga alasan berikut ini:

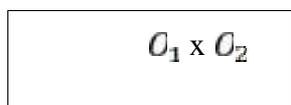
- a. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan membuat semakin motivasi siswa untuk belajar
- b. Membuat siswa lebih gampang mempelajari dan memahami sebuah materi belajar
- c. Membuat siswa lebih tertarik untuk membuat video pembelajaran sesuai dengan materi yang ingin mereka sajikan

Tapi di dalam penggunaan media pembelajaran video tutorial memang ada sedikit kelemahan yang harus dicermati, karena dalam membuat video pembelajaran ini harus disesuaikan antara gambar, teks yang diberikan dengan suara sehingga *user* tidak bingung untuk mengikuti dan memahami apa yang disajikan. Secara garis besar video tutorial adalah salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran tentunya ini dapat dilakukan tidak dengan kaku melainkan dengan *blended method*, sehingga ada keseimbangan dalam metode pembelajaran konvensional.

Beberapa keunggulan program video tutorial, dapat diketahui bahwa media video dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan menarik, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Seperti yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2013:11) bahwa semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Peningkatan kualitas proses pembelajaran khususnya di perguruan tinggi perlu secara kreatif mengembangkan konsep-konsep pembelajaran yang lebih komprehensif sekaligus kompetitif. Hal ini dapat dilakukan dengan pembaharuan media pembelajaran yang lebih fleksibel, dengan menempatkan mahasiswa sebagai subyek (*student-centered learning*), dibandingkan sebagai obyek pendidikan, sehingga lulusan perguruan tinggi akan mempunyai karakter percaya diri yang tinggi dan mandiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *equasi experiment* dengan desain *pretest-posttest* satu kelompok atau *one-group pretest-posttest design*. Dengan menggunakan desain ini, hasil perlakuan dapat diketahui dengan cara membandingkan keadaan sampel antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dalam penelitian ini perlakuan yang dimaksud adalah penerapan media pembelajaran video tutorial. Sukmadinata (2006: 208) mengemukakan bahwa dalam model desain penelitian ini, kelompok tidak diambil secara acak atau pasangan, juga tidak ada kelompok pembanding, tetapi diberi tes awal dan tes akhir di samping perlakuan. *One-group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2007:111), dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

O_1 = nilai pretest (Sebelum diberi perlakuan)

O_2 = nilai posttest (Sesudah diberi perlakuan)

Pengaruh perlakuan terhadap keterampilan belajar = $(O_2 - O_1)$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara melakukan eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah desain kelompok tunggal *pretest* dan *posttest* (*One Group Pretest Posttest Design*). Eksperimen dilaksanakan terhadap satu kelompok pembanding dengan memberikan tes awal dan tes akhir kepada subjek penelitian, tes yang diberikan berupa praktikum pembuatan salah satu jenis kue nusantara dengan jenis kue yang berbeda namun memiliki tingkat kesulitan yang sama.

Pembuatan media video tutorial kue nusantara dalam meningkatkan pembelajaran keterampilan praktikum mahasiswa

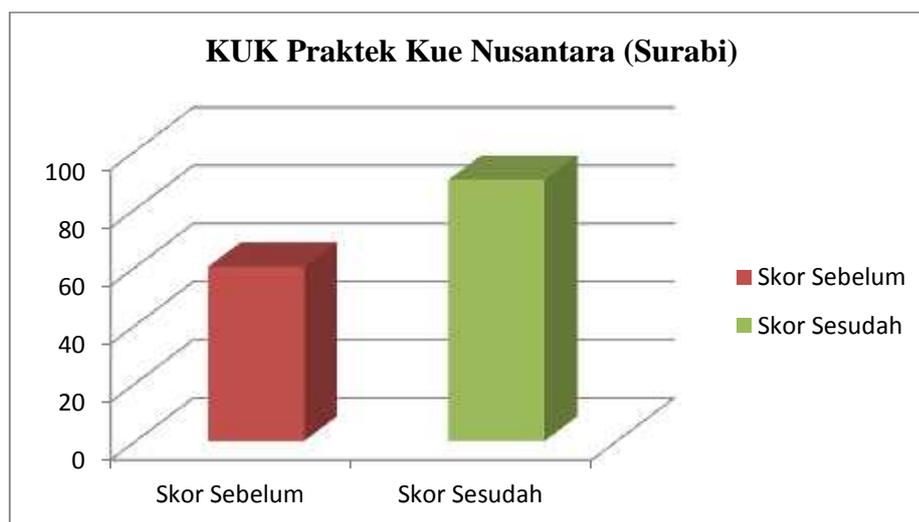
Sebelum membuat video tutorial terlebih dahulu menyusun desain produk yaitu menyusun story board. Story board yang disusun di validasi oleh ahli media dengan perolehan presentase 100 % termasuk pada kriteria sangat layak artinya story board yang disusun dapat di buat video tutorial. Materi pembelajaran kue nusantara khusus kue khas Jawa Barat oleh ahli materi berkaitan dengan aspek umum, aspek pembelajaran dan aspek komunikasi visual mendapatkan persentase masing-masing sebesar 100% dikategorikan sangat layak. Rata-rata hasil penilaian terhadap materi pembelajaran dalam video tutorial Kue Nusantara khas kue Jawa Barat oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 100% dikategorikan sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi dalam produk media video tutorial sudah dapat diimplementasikan kepada mahasiswa.

Validasi terhadap video tutorial kue nusantara meliputi kaidah pembelajaran memperoleh persentasi sebesar 95 % dikategorikan sangat layak, penyajian video tutorial memperoleh persentase sebesar 100 %, termasuk kategori sangat layak, berkaitan dengan pengembangan materi diperoleh persentase 100 %,

tatalaksana (relevansi tujuan, isi dan evaluasi, bahasa yang digunakan) memperoleh persentase 100 %, pembuatan naskah (relevansi dengan silabus. Rata-rata hasil penilai validator terhadap video tutorial kue nusantara sebesar 97,75% dengan kategori sangat layak sehingga dapat disimpulkan bahwa video tutorial dapat diimplementasikan dalam pembelajaran kue nusantara.

Penerapan media video tutorial pada pembelajaran praktikum kue nusantara

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran praktikum yang menggunakan media bahan ajar, buku resep dan video tutorial pada pembuatan kue surabi hasilnya lebih tinggi rata-rata memperoleh skor sekitar 90 sedangkan pembelajaran dengan tingkat kesulitan yang sama yaitu praktek pembuatan carabikang dengan pembelajaran praktikum menggunakan media cetak saja yaitu buku dan resep rata-rata mahasiswa memperoleh skor sekitar praktikum 60. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia meliputi buku resep, bahan jadi dan video tutorial memperoleh hasil praktikum yang lebih tinggi. Terlihat dalam grafik 1.



Grafik 1. Hasil Kriteria Unjuk Kerja (KUK) dalam Praktek Kue Nusantara sebelum menerima media (X) dan sesudah menerima media (Y)
Sumber : Jawaban Responden

Keterangan :

TD = Sebelum Ditayangkan Video

D = Sesudah Ditayangkan Video

Pendapat Mahasiswa tentang pemahaman materi kue nusantara dengan video Tutorial Pada Mata Kuliah Kue Nusantara

Hasil penelitian pendapat mahasiswa tentang pemahaman materi melalui media video tutorial menunjukkan Rata-rata pendapat responden tentang pemahaman materi 78% responden sangat memahami dan 22 % responden memahami akan penyajian materi kue nusantara. Seperti terlihat dalam diagram pie 2.

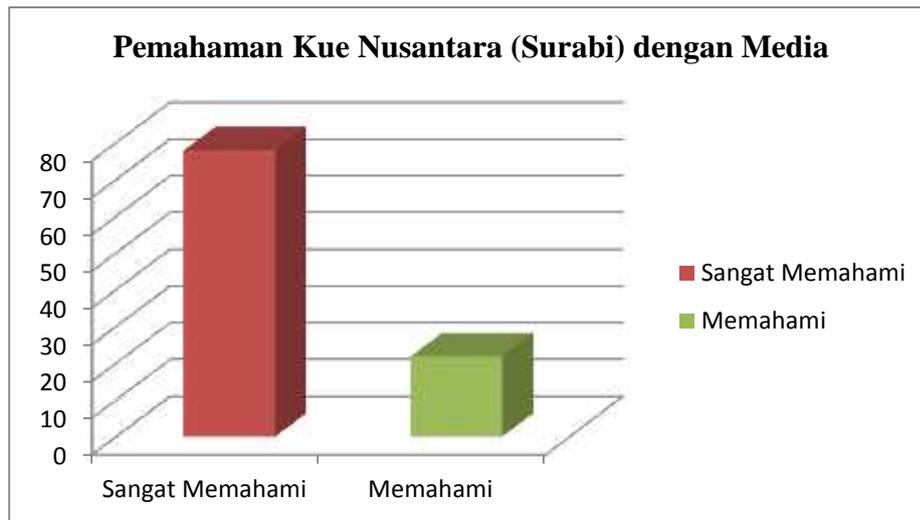


Diagram: 2
Penilaian Responden Terhadap pemahaman kue nusantara dengan media video tutorial

Sumber : Jawaban Responden

Keterangan :

SM = Sangat Memahami

M = Memahami

Pendapat responden tentang penggunaan video tutorial pada perkuliahan kue nusantara

Pendapat responden tentang penggunaan video tutorial pada perkuliahan kue nusantara meliputi Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan belajar saya, Tampilan video tutorial menarik dan jelas, Bahasa yang digunakan mudah dipahami, Teks yang digunakan jelas dan mudah dibaca, Saya tertarik untuk mempelajari kembali materi surabi dalam video tutorial, Saya senang belajar kue nusantara dengan menggunakan video tutorial, Gambar yang digunakan membuat saya lebih cepat memahami materi, Suara yang dihasilkan jelas dan dapat dipahami, Saya merasa bersemangat untuk belajar setelah menyaksikan video tutorial menunjukkan presentasi rata rata 98 % sangat setuju dan 2 % setuju artinya responden merasa tertarik dan mudah dipelajari mata kuliah kue nusantara dengan menggunakan multimedia bahan ajar, buku resep dan video tutorial.

SIMPULAN

- a. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk merancang pembelajaran dengan menggunakan video tutorial) perlu beberapa tahapan yaitu mendesain produk dengan menyusun story board, menyusun materi, membuat produk dengan memvalidasi kepada ahli materi dan ahli media pembelajaran.
- b. Hasil validasi story board, materi pembelajaran dan produk video tutorial ada pada sangat layak digunakan dengan arti dapat diimplementasikan kepada mahasiswa dalam pembelajaran kue nusantara
- c. Hasil pembelajaran kue nusantara dengan menggunakan multimedia diantaranya bahan ajar, buku resep dan bahan nyata serta menggunakan video tutorial lebih meningkat dalam hasil praktikum.
- d. Pendapat responden tentang pembelajaran kue nusantara dengan menggunakan media video tutorial lebih mudah dipahami.
- e. Pendapat responden tentang penggunaan multimedia pada pembelajaran kue nusantara menunjukkan hasil sangat setuju 98 % dan setuju 2 % menggunakan multimedia bahan ajar, buku resep dan video tutorial.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Nur Uhbiyati.(2013). *Ilmu pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Ahsa, Syarif.(2010). *Pengertian media menurut para ahli*. [online]. Tersedia: <http://id.shvoong.com/socialsciences/education/2250595-pengertian-media-menurut-para-ahli/>
- Arikunto, Suharsimi.(2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar.(2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Benny.(2013). *Pengertian dan perkembangan konsep media pembelajaran serta teori belajar yang melandasinya*. [online]. Tersedia: <http://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/PPB/Konten%20Materi/16%20Uwes%20Chaeruman/diklat%2024/modul%2069/Buku/Jenis%20dan%20Klasifikasi%20Media.pdf> [25 September 2013]
- Demiliana, I.(2010). *Analisis alat penilaian hasil belajar dalam pelaksanaan program latihan profesi mahasiswa jurusan pkk fptk upi di sekolah menengah kejuruan*. Skripsi pada PKK FPTK UPI: Tidak Diterbitkan
- Hidayati, Siti Nur.(2010). *Pengembangan CD pembelajaran ensiklopedi kimia unsur golongan ia dengan macromedia flash profesional 8 sebagai sumber belajar kimia*. Skripsi pada Prodi Pendidikan Kimia Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga: Tidak Diterbitkan
- Imron, A.(2012). *Pendidikan kesehatan reproduksi remaja*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

**Proceedings Seminar Nasional & Kongres
Himpunan Pengembang Kurikulum Indonesia (HIPKIN)
Tahun 2018**

- Kusmiran, E.(2011). *Kesehatan reproduksi remaja dan wanita*. Jakarta: Salemba Media
- Kusmiyati.(2014). *Jangan anggap tabu seksualitas dan kesehatan reproduksi*. [Online]. Tersedia: m.liputan6.com/health/read/808223/jangan-anggap-tabu-seksualitas-dan-kesehatan-reproduksi. [4 Februari 2014]
- Nazir, Moh.(2005). *Metode penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Nursyamsi, Aji.(2012). *Definisi media pembelajaran*. [online]. Tersedia: <http://neozonk.wordpress.com/2012/09/19/definisi-media-pembelajaran/> [18 September 2013]
- Putri, E M.(2013). *Pendapat peserta diklat tentang manfaat hasil pelatihan seni lukis kaca dalam kesiapan usaha kriya*. Skripsi pada PKK FPTK UPI: Tidak Diterbitkan
- Sastradipoera, Komarudin.(2005). *Mencari makna di balik penulisan skripsi, tesis, dan disertasi*. Bandung: Kappa-Sigma
- Sudrajat, R J P.(2012). *Persepsi peserta didik tentang metode pekerjaan sosial (mps) sebagai kompetensi dasar kesejahteraan sosial*. Skripsi pada PKK FPTK UPI: Tidak Diterbitkan
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, Dadang. Modul : Pengenalan Media Pembelajaran bahan ajar untuk Diklat E- Training PPPPTK Bandung, 2009.
- Wahono, R.S. (2008). *Tujuh langkah mudah membuat multimedia pembelajaran* [Online]. Tersedia <http://romisatriawahono.net/2008/03.03.7-langkah-mudah-membuat-multimediapembelajaran> [4 Februari 2014]
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi pembelajaran. landasan & aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijaya Adi dan Sri Purnama Surya, *Pemanfaatan Komputer sebagai Media Pembelajaran, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika, 2009*

**PENGUKURAN KETERAMPILAN MEMBACA PADA
EMPLOYABILITY SKILLS PESERTA DIDIK SMK**

S Subekti¹, A Ana²
sri_subekti@upi.edu

¹Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia, Jalan Dr. Setiabudhi No 207 Bandung 40154

²Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia, Jalan Dr. Setiabudhi No 207 Bandung 40154

ABSTRAK

Global Innovation Index 2014 mencatat Indonesia masih tertinggal dalam hal inovasi dari negara-negara di Asia Tenggara. Tercatat Indonesia berada pada peringkat 87 dari 143 negara, lebih rendah dari Singapura, Malaysia, Thailand, dan Vietnam. Sementara itu, permintaan tenaga terus meningkat, seiring dengan perubahan pasar tenaga kerja di Asia Tenggara. SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan yang menghasilkan tenaga kerja siap pakai memiliki tantangan tersendiri untuk mendorong peningkatan kualitas tenaga kerja terampil di Indonesia, yaitu mempersiapkan lulusan yang mampu bersaing dan bertahan pada iklim kerja saat ini yang sering berubah-ubah. Selain itu lulusan dituntut untuk memiliki keterampilan untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan dan kondisi. Kemampuan untuk dapat bertahan dan mempertahankan keberlangsungan pekerjaan dengan kondisi yang baik dikenal sebagai *employability skills*. Salah satu indikator *employability skills* yang dibutuhkan adalah *reading skills*. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur *reading skill* peserta didik SMK Negeri 1 Cibadak, SMK Negeri 1 Pacet, dan SMK Negeri 2 Subang Program Keahlian Agribisnis Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian (APHP) pada implementasi pembelajaran *teaching factory*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran, dengan desain penelitian *concurrent triangulation mix methods*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan *reading skills* di ke-tiga SMK. Hasil pengukuran menunjukkan secara berurutan dari yang tertinggi hingga terendah yaitu SMK Negeri 1 Cibadak, SMK Negeri 1 Pacet, dan SMK Negeri 2 Subang.

Kata Kunci : *reading skill, communication skills, employability skills, teaching factory*

1. Pendahuluan

Global Innovation Index 2014 mencatat Indonesia masih tertinggal dalam hal inovasi dari negara-negara di Asia Tenggara. Tercatat Indonesia berada pada peringkat 87 dari 143 negara, lebih rendah dari Singapura yang menempati peringkat 7, Malaysia yang menempati peringkat 33, Thailand yang menempati peringkat 48 dan Vietnam yang menempati peringkat 71. Disamping itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh International Labour Organization (ILO) menyebutkan bahwa perubahan pasar tenaga kerja akan mendatangkan manfaat besar untuk terciptanya lapangan kerja baru dan berpotensi mensejahterakan 600 juta orang di Asia Tenggara. Pada tahun 2015 ILO merinci bahwa perekrutan tenaga kerja profesional akan naik 41% , sementara permintaan akan tenaga kerja kelas menengah meningkat 22% dan tenaga kerja *level* rendah meningkat 24% (Kompas 10 Desember 2015, hlm 17).

Sektor pendidikan merupakan tulang punggung penghasil sumber daya manusia berdaya saing. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 15 nomor 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa terdapat dua jenis penyelenggaraan program pendidikan profesional di Indonesia, yaitu pendidikan kejuruan dan pendidikan vokasi. Pavlova (2009) mendefinisikan pendidikan kejuruan sebagai pendidikan yang memiliki tujuan utama untuk mempersiapkan peserta didik siap bekerja dengan menggunakan pendekatan pendidikan berbasis kompetensi. Orientasi pendidikan kejuruan diarahkan pada *work education* dan *technology education* disebabkan aktivitas ekonomi sangat ditentukan oleh adanya perubahan teknologi yang cepat pada masa mendatang.

SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan yang menghasilkan tenaga kerja siap pakai memiliki tantangan tersendiri untuk mendorong peningkatan kualitas tenaga kerja terampil. Keadaan penduduk usia 15 tahun keatas Bukan Angkatan Kerja (BAK) dari tahun 2015-2017 untuk lulusan SMK memiliki peningkatan dari 3.294.510 jiwa hingga mencapai 4.158.782 jiwa. Fenomena ini sangat miris jika dibandingkan dengan penduduk yang tidak pernah sekolah lebih rendah untuk penduduk usia 15 tahun keatas yang BAK dari tahun 2015-2017 sebanyak 3.987.167 jiwa hingga 3.158.028 jiwa yang menunjukkan penurunan pada angka BAK. SMK yang seharusnya mampu meluluskan lulusan yang siap kerja justru ada dibawah penduduk yang tidak pernah sekolah. Data BAK dari tahun 2015 sampai 2017 dapat dilihat pada Table 1.1 dibawah ini:

Tabel 1.1 Penduduk Usia 15 tahun ke atas Bukan Angkatan Kerja menurut Pendidikan Tertinggi yang ditamatkan tahun 2013 -2015

Pendidikan Tinggi yang ditamatkan	2015		2016		2017
	Februari	Agustus	Februari	Agustus	Februari
Tidak/belum pernah sekolah	3,987,167	4,083,360	3,452,715	3,353,319	3,158,028
Tidak/belum tamat SD	7,281,560	7,913,437	7,276,565	7,883,614	8,085,952
SD	13,688,33 6	15,855,86 2	15,207,65 0	15,476,24 6	14,091,53 7
SLTP	16,986,31 2	18,818,32 1	18,173,50 0	19,636,81 4	18,054,85 7

**Proceedings Seminar Nasional & Kongres
Himpunan Pengembang Kurikulum Indonesia (HIPKIN)
Tahun 2018**

SLTA Umum/SMU	8,985,301	10,941,029	9,714,857	10,905,894	9,175,201
SLTA Kejuruan/SMK	3,294,510	3,839,922	3,801,375	3,972,235	4,158,782
Akademi/Diploma	791,354	964,330	790,488	956,797	918,997
Universitas	1,283,487	1,304,635	1,511,615	1,468,055	1,400,453
Jumlah	56,298,027	63,720,896	59,928,765	63,652,974	59,043,807

Sumber : *Survei Angkatan Kerja Nasional (Sakernas)* 19 Juni 2017
(<https://www.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/1909>)

Dalam hal ini, tantangan SMK bukan hanya mempersiapkan lulusan yang memiliki kompetensi sesuai dengan yang sudah ditetapkan, tetapi mempersiapkan lulusan yang mampu bersaing dan bertahan pada iklim kerja saat ini yang sering berubah-ubah. Perubahan iklim di dunia kerja yang sering berubah berbanding lurus dengan pesatnya perkembangan teknologi. Hal tersebut memicu munculnya tuntutan terhadap keterampilan yang harus dimiliki oleh calon tenaga kerja untuk dapat menyesuaikan dengan kebutuhan di dunia kerja. Hanafi, I., (2014) menerangkan bahwa daya saing suatu negara sangat bergantung pada pengetahuan dan keterampilan tenaga kerjanya. Tenaga kerja dituntut untuk memiliki keterampilan bukan hanya disatu bidang yang ditekuninya, akan tetapi harus memiliki keterampilan untuk beradaptasi dengan lingkungan dan kondisi. Kemampuan untuk dapat bertahan dan mempertahankan keberlangsungan pekerjaan dengan kondisi yang baik dikenal sebagai *employability skills*.

Employability skills didefinisikan sebagai “*are not job specific, but are skills which cut horizontally across all industries and vertically across all jobs from entry level to chief executive officer*” (Sherer dan Eadie, 1987). Fugate et al., mendefinisikan *employability skills* sebagai “*one’s ability to identify and realise career opportunities*”. Hanavi, I (2014) mendefinisikan *employability skills* sebagai kemampuan penyesuaian aktif seseorang terhadap suatu pekerjaan tertentu sehingga memungkinkan untuk dapat bertahan dan menyadari adanya peluang untuk sukses dalam bekerja. *Employability skills* yang dibutuhkan oleh lulusan SMK di Indonesia harus disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan terhadap *employability skills* calon tenaga kerja. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa aspek penting dalam pengukuran *employability skills* yang dibutuhkan peserta didik untuk memenuhi kebutuhan pasar kerja industri dan kemampuan bertahan untuk berprestasi di tempat kerja adalah kemampuan komunikasi (Yusof, dkk., 2012; Buntat, dkk, 2013; Suleman, 2016; Lapi a & Š eulovs, 2014; Rasul, dkk., 2013; dan Arfandi, 2013). Aspek *employability skills* yang akan diukur yaitu kemampuan komunikasi dijabarkan dalam bentuk indikator. Penentuan indikator dari masing-masing aspek diadaptasi dari penilaian *employability skills* pada penelitian Rasul, dkk (2013) dan penilaian *employability skills* yang dikembangkan oleh Hanavi, I (2014). Dalam penelitian ini, indikator yang diidentifikasi adalah kemampuan membaca peserta didik dalam pembelajaran *teaching factory*.

2. Metode Penelitian

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *concurrent triangulation mix methods*, yaitu pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif dilakukan secara konkuren (dalam satu waktu), kemudian data yang diperoleh dibandingkan untuk mengetahui adanya konvergensi, perbedaan, dan/atau kombinasi. Proses pencampuran data dilakukan pada tahap interpretasi dan pembahasan. Pencampuran data dilakukan dengan mengintegrasikan atau mengkomparasikan hasil dari dua data secara berdampingan (*side by side integration*) dalam pembahasan.

Partisipan, Populasi, dan Sampel

Partisipan dalam penelitian ini adalah guru produktif pada pembelajaran *teaching factory*, manajemen pengelola *teaching factory*, dan peserta didik SMK yang mengikuti kegiatan pembelajaran *teaching factory*. Populasi penelitian ini adalah Program Keahlian di SMK Negeri 1 Cibadak yang sudah mengimplementasikan model pembelajaran *teaching factory*. Sampel ditentukan dengan teknik pengambilan sampel *purposive*, yaitu teknik penentuan sampel secara khusus berdasarkan tujuan penelitian. Sampel penelitian ini adalah peserta didik Program Keahlian Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP) yang sedang melaksanakan pembelajaran *teaching factory* kompetensi pilihan rerotian.

Teknik pengumpulan data

Data kualitatif didapatkan melalui wawancara dengan manajemen pengelola *teaching factory*, sedangkan data kuantitatif didapatkan melalui angket yang diisi oleh guru produktif *teaching factory*. Pendekatan yang digunakan untuk pengumpulan data kuantitatif adalah quasi eskperimental dengan rancangan eksperimen *single-group intrrupted time-series design*.

Instumen Penelitian

Insturmen penelitian yang digunakan adalah angket. Aspek *employability skills* yang diukur dijabarkan dalam bentuk indikator. Penentuan indikator dari masing-masing aspek diadaptasi dari penilaian *employability skills* pada penelitian Rasul, dkk (2013) dan penilaian *employability skills* yang dikembangkan oleh Hanavi, I (2014). Indikator *employability skills* dideskripsikan sesuai dengan deskripsi yang dikembangkan oleh Hanafi, I., (2014) kemudian dijabarkan dalam bentuk rubrik analitik yang digunakan sebagai panduan pengukuran *employability skills* peserta didik dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Penyusunan butir soal disesuaikan dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) No. KEP. 45/ MEN II/ 2009 pada Sektor Industri Pangan dan Minuman untuk kompetensi pilihan, struktur kurikulum kelompok peminatan (C2) dasar program keahlian untuk proses pengolahan hasil pertanian dan perikanan, dan paket keahlian (C3) produksi hasil nabati serta tahapan pelaksanaan pembelajaran *teaching factory*.

Analisis Data Penelitian

Analisis data penelitian yang digunakan adalah analisis statistika deskriptif. Data kualitatif dan kuantitatif dianalisis dengan teknik analisis statistika deskriptif.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

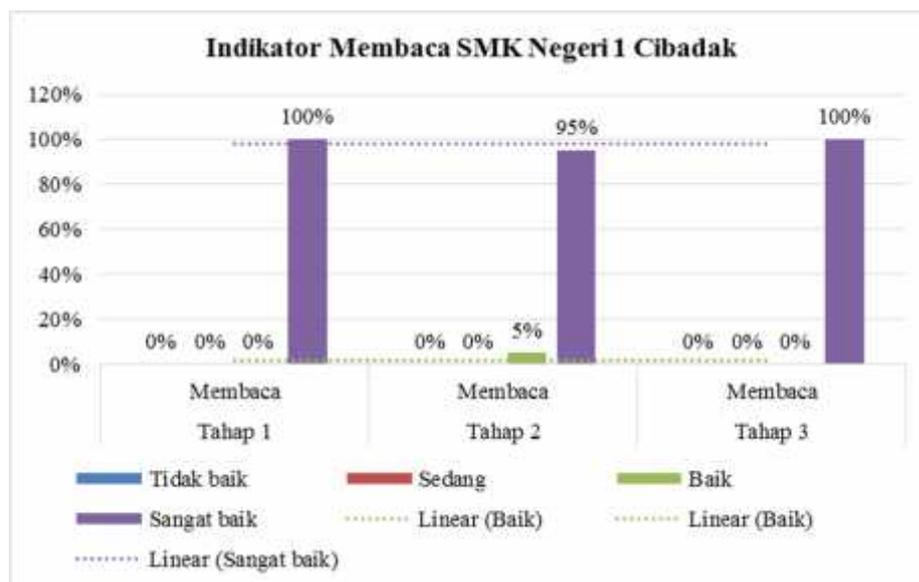
Hasil pengukuran indikator membaca pada aspek kemampuan komunikasi *employability skills* dalam pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* di SMK Negeri 1 Cibadak, SMK Negeri 1 Pacet, dan SMK Negeri 2 Subang, menunjukkan kemampuan peserta didik berkembang dari pengukuran tahap 1- tahap 3. Hasil pengukuran yang diperoleh dapat dilihat sebagai peningkatan perkembangan *employability skills* aspek komunikasi indikator membaca peserta didik, yang merupakan implikasi dari pelaksanaan proses pembelajaran *teaching factory*. Sunardi, dkk (2016) yang menjelaskan bahwa penyiapan peserta didik untuk dapat memiliki keterampilan teknis dan keterampilan yang bersifat generik (*employability skills*) berpangkal pada kualitas pelaksanaan program pembelajaran, karena terdapat faktor yang saling berinteraksi dalam proses pembelajaran diantaranya adalah sistem pembelajaran (Shiy-Huwy, 2005; Robinson, 2006; dan Ogbeide, 2006). Hal tersebut sesuai dengan tujuan dari pembelajaran *teaching factory* yang dijelaskan oleh Hadlock et.al (2008), bahwa peserta didik tidak hanya belajar teori belajar, melainkan belajar melatih kemampuan komunikasi secara interpersonal, bekerja dalam tim, dan mendapatkan pengalaman latihan bekerja untuk memasuki dunia kerja. *Teaching factory* merupakan gabungan dari pendekatan pembelajaran berbasis kompetensi dan berbasis produksi, sehingga proses pembelajaran praktik yang dilakukan menyerupai proses praktik di dunia kerja sesungguhnya dengan menyelenggarakan kegiatan produksi atau jasa di lingkungan sekolah (Nurtanto, dkk., 2017).

Pengukuran *employability skills* aspek komunikasi indikator membaca di SMK Negeri 1 Cibadak, SMK Negeri 1 Pacet, dan SMK Negeri 2 Subang dilakukan tiga tahap, yaitu tahap 1 pada awal pembelajaran, tahap 2 pada pertengahan pembelajaran, dan tahap 3 pada akhir pembelajaran. Pengukuran masing-masing tahapan dilakukan dengan menggunakan angket yang sama. Adapun indikator pengukuran yang digunakan adalah rubrik analitik skala 1-4, yaitu skala 1 untuk kategori tidak baik, skala 2 untuk kategori sedang, skala 3 untuk kategori baik, dan skala 4 untuk kategori sangat baik. Pengukuran dengan menggunakan angket yang sama pada masing-masing tahapan bertujuan untuk mengetahui peningkatan atau bahkan penurunan *employability skills* yang dikembangkan selama proses pembelajaran.

Indikator membaca termasuk dalam aspek kompetensi *basic skills* pada kelompok kompetensi *foundation skills*. Indikator ini dinilai dari beberapa unit kompetensi, yaitu membaca informasi seluruh tahapan proses yang ditempatkan dalam ruangan, membaca SOP, membaca *job description*, membaca manual spesifikasi mutu bahan baku, membaca resep, membaca laporan kerja, membaca tata tertib yang berlaku, dan membaca informasi yang berkaitan dengan tempat kerja. Beberapa unit kompetensi tersebut adalah unit kompetensi yang terdapat pada SKNNI kompetensi pilihan rerotian. Berikut hasil pengukuran keterampilan

komunikasi di SMK Negeri 1 Cibadak, SMK Negeri 1 Pacet, dan SMK Negeri 2 Subang :

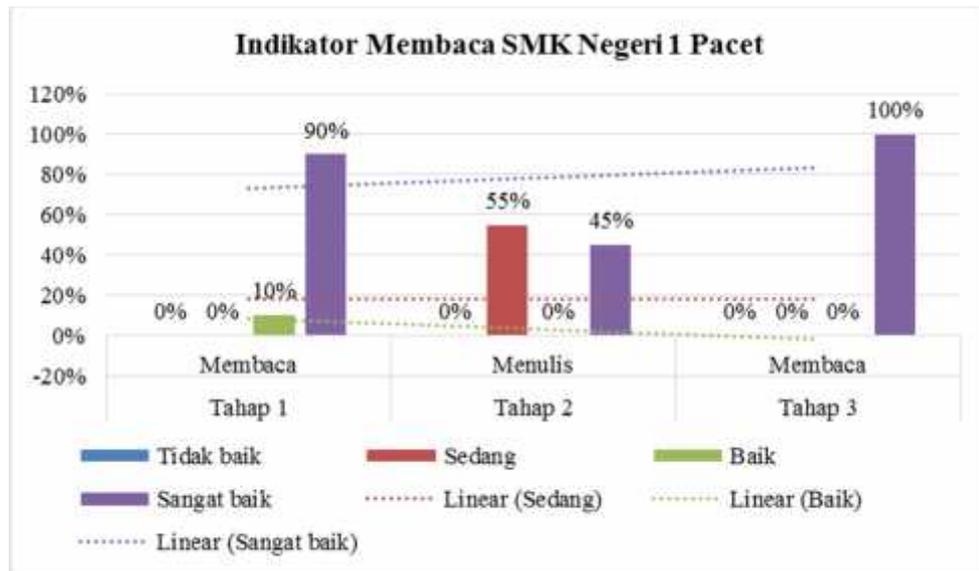
Hasil pengukuran *employability skills* aspek komunikasi indikator membaca peserta didik SMK Negeri 1 Cibadak tahap 1 menunjukkan bahwa 100% peserta didik sangat baik. Terdapat penurunan pada hasil pengukuran tahap 2, yaitu 95% peserta didik sangat baik dan 5% peserta didik baik. Keterampilan peserta didik meningkat kembali pada pengukuran tahap 3, yaitu 100% peserta didik sangat baik. Hasil pengukuran indikator membaca SMK Negeri 1 Cibadak terdapat pada Gambar 4.1.



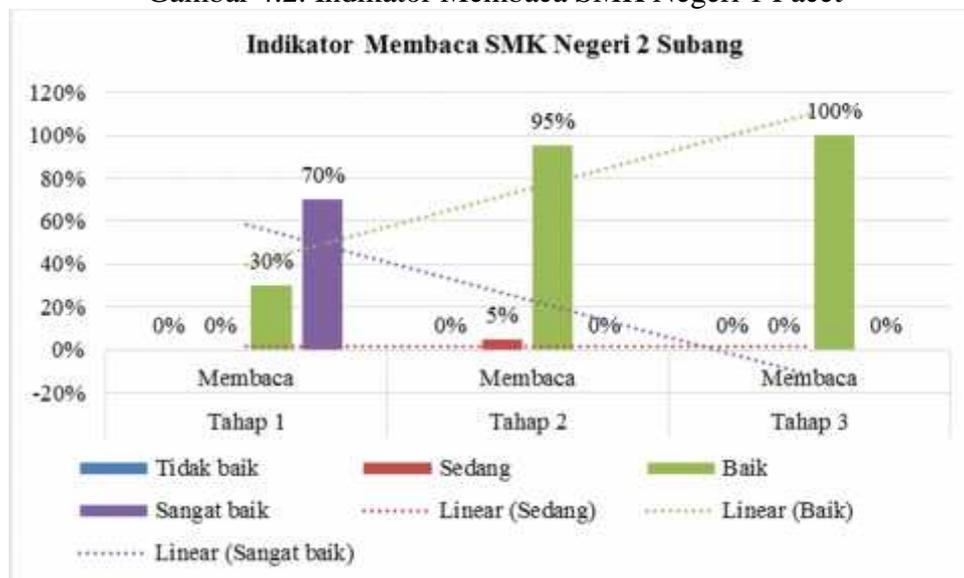
Gambar 4.1. Indikator Membaca SMK Negeri 1 Cibadak

Hasil pengukuran *employability skills* aspek komunikasi indikator membaca peserta didik SMK Negeri 1 Pacet tahap 1 menunjukkan 90% peserta didik sangat baik, dan 10% peserta didik baik. Terdapat penurunan hasil pengukuran indikator membaca pada tahap 2, yaitu 45% peserta didik sangat baik, dan 55% peserta didik sedang. Hasil pengukuran tahap 3 meningkat, yaitu 100% peserta didik sangat baik. Hasil pengukuran indikator membaca SMK Negeri 1 Pacet terdapat pada Gambar 4.2.

Hasil pengukuran *employability skills* aspek komunikasi indikator membaca peserta didik SMK Negeri 2 Subang tahap 1 menunjukkan 70% peserta didik sangat baik, dan 30% peserta didik baik. Terdapat penurunan hasil pengukuran keterampilan membaca pada tahap 2, yaitu 95% peserta didik baik, dan 5% peserta didik sedang. Hasil pengukuran tahap 3 menunjukkan peningkatan dari pengukuran tahap 2, yaitu 100% peserta didik baik. Hasil pengukuran indikator membaca SMK Negeri 2 Subang terdapat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.2. Indikator Membaca SMK Negeri 1 Pacet



Gambar 4.3. Indikator Membaca SMK Negeri 2 Subang

Hasil pengukuran *employability skills* aspek komunikasi indikator membaca dipengaruhi oleh implementasi pembelajaran *teaching factory*. Tingginya hasil pengukuran peserta didik SMK Negeri 1 Cibadak pada indikator membaca, sesuai dengan implementasi pembelajaran *teaching factory* yang sudah melibatkan peserta didik dari kelas X yaitu sebagai *helper* meskipun pelibatan peserta didik sebagai produsen pada *teaching factory* dilaksanakan oleh peserta didik kelas XI. Selain itu adanya peran *manager* oleh kelas XII dalam pembelajaran *teaching factory* membantu meminimalisir terjadinya kesalahan kerja akibat ketidaksesuaian dengan SOP, baik SOP personil, manual mutu bahan, kepastian formula, dan cara pengoperasian peralatan. Hal tersebut melatih peserta didik untuk dapat melaksanakan proses produksi sesuai dengan standar yang sudah ditentukan.

Tingginya hasil pengukuran indikator membaca juga terlihat pada hasil pengukuran peserta didik SMK Negeri 1 Pacet dan SMK Negeri 2 Subang.

Implementasi pembelajaran *teaching factory* sangat menekankan peserta didik untuk bekerja sesuai dengan standar, baik dalam pembiasaan K3, penerapan standar *higine* personal, penggunaan APD, dan pengujian produk. Adanya pengawasan secara intensif oleh guru, memicu peserta didik untuk memperhatikan seluruh SOP yang berlaku. Selain itu, penugasan beberapa peserta didik kelas XI sebagai tutor sebaya untuk mendampingi peserta didik kelas X dalam pembelajaran *teaching factory* roti sangat membantu peserta didik untuk mendapatkan gambaran kompetensi personal yang seharusnya dimiliki oleh masing-masing peserta didik.

Penurunan hasil pengukuran tahap 2 pada indikator membaca terlihat pada grafik pengukuran di ketiga SMK, yaitu SMK Negeri 1 Cibadak, SMK Negeri 1 Pacet, dan SMK Negeri 2 Subang. Standar proses produksi dan standar produk yang tidak berubah menyebabkan peserta didik tidak begitu memperhatikan aturan-aturan tertulis pada pertengahan pembelajaran *teaching factory*. Selain itu, pelaksanaan proses monitoring yang dilaksanakan oleh teknisi sangat berpengaruh. Penurunan hasil pengukuran mengindikasikan bahwa perlunya peran monitoring selama proses pembelajaran berlangsung. Sistem monitoring ini harus dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan dengan fokus monitor pada penyiapan bahan, proses produksi, tahap penyelesaian produksi, kualitas produksi, kompetensi peserta didik, fasilitas, dan aktivitas produksi lainnya. Dalam implementasi pembelajarannya, peran monitoring dilaksanakan oleh teknisi di *teaching factory* SMK Negeri 1 Cibadak. Terdapat 3 teknisi di *teaching factory* SMK Negeri 1 Cibadak yang bertugas untuk memonitoring proses pembelajaran sehari-hari. Berjalannya proses monitoring ini, menyebabkan meningkat kembali hasil pengukuran indikator membaca di SMK Negeri 1 Cibadak.

Penurunan hasil pengukuran yang signifikan terlihat pada hasil pengukuran di SMK Negeri 1 Pacet dan SMK Negeri 2 Subang. Peran tutor sebaya yang dilaksanakan oleh peserta didik yang sudah lebih dulu melaksanakan pembelajaran di *teaching factory* hanya dilakukan di awal pembelajaran untuk membantu peserta didik pada masa transfer/ over laboratorium. Sejalan dengan konsep *teaching factory* yang dikembangkan oleh Hidayat, D. (2014) bahwa pada kegiatan *teaching factory* guru berperan sebagai evaluator, asesor, supervisor, dan fasilitator. Sedangkan peserta didik berperan sebagai tenaga teknis yang mengerjakan semua pekerjaan berdasarkan *guidelines* yang telah dibuat oleh SMK dan DUDI.

Selain itu, intensitas pelaksanaan pembelajaran di *teaching factory* mempengaruhi employability skills peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* di SMK Negeri 1 Cibadak dilaksanakan dengan mengimplementasikan sistem block, yaitu pembelajaran *teaching factory* sudah terintegrasi dengan struktur kurikulum dalam bentuk kelompok-kelompok produk. Sedangkan implementasi *teaching factory* di SMK Negeri 1 Pacet dan SMK Negeri 2 Subang hampir serupa, yaitu pembelajaran dilakukan secara berkelanjutan selama 3 bulan untuk satu kelompok produk. Hal tersebut memicu penurunan, sehingga masa pendampingan oleh tutor sebaya tidak lebih lama dibandingkan dengan pendampingan oleh teknisi dan manager di *teaching factory* SMK Negeri 1 Cibadak.

4. Kesimpulan

Implementasi pembelajaran Teaching Factory dapat meningkatkan employability skills siswa SMK pada indikator keterampilan membaca. Hasil pengukuran menunjukkan secara berurutan dari yang tertinggi hingga terendah yaitu SMK Negeri 1 Cibadak, SMK Negeri 1 Pacet, dan SMK Negeri 2 Subang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfandi, A. (2013). Relevansi Kompetensi Lulusan Diploma Tiga Teknik Sipil di Dunia Kerja. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(3).
- BPS. 2017. Survei Angkatan Kerja Nasional.
- Buntat, Y., Jabor, M. K., Saud, M. S., Mansor, S. M. S. S., & Mustaffa, N. H. (2013). *Employability Skills Element's: Difference Perspective Between Teaching Staff and Employers Industrial in Malaysia. Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 93, 1531-1535.
- Hadlock, H, dkk. (2008). From Practice to Entrepreneurship : Rethinking the Learning Factory Approach. Proceeding of the 2008 IAJC IJME International Conference, ISBN 978-1-60643-379-9.
- Hanafi, I., dkk. (2014). Buku Panduan Model Integrasi dan Penilaian *Employability Skills* pada Pendidikan Kejuruan dan Vokasi. Jakarta : Fakultas Teknik UNJ.
- Hidayat, D. (2014). Model Pembelajaran Teaching Factory Enam Langkah (TF-6M) Teori dan Implementasi. [online] dari Website : <http://www.tf6m.com>.
- Lapi a, I., & Š eulovs, D. (2014). *Employability and Skills Anticipation: Competences and Market Demands. Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 156, 404-408.
- Nurtanto, dkk., 2017). Pengembangan Model Teaching Factory di Sekolah Kejuruan. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA ISBN 978-602-19411-2-6 : 447-454.
- Ogbeide, G.C.A. (2006). *Employability Skills anf Students' Self- Perceived Competence for Careers in the Hospitality Industry*. Doctoral Disertation (unpublished). Columbia : University of Missouri.
- Pavlova, M. (2009). *Technology and vocational education for sustainable development empowering individuals for the future*. Queensland: Springer.
- Rasul, M. S., Rauf, R. A. A., Mansor, A. N., Yasin, R. M., & Mahamod, Z. (2013). *Graduate Employability for Manufacturing Industry. Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 102, 242-250.
- Shiy-Huey. (2005). *Employability and Effective Learning Systems in Higher Education*. Ninth Quality in Higher Education International Seminar in

**Proceedings Seminar Nasional & Kongres
Himpunan Pengembang Kurikulum Indonesia (HIPKIN)
Tahun 2018**

Collaboration with ESECT and The Independent. Birmingham 27th-28th January.

Suleman, F. (2016). *Employability Skills of Higher Education Graduates: Little Consensus on a Much-Discussed Subject. Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 228, 169-174.

Sunardi, dkk (2016)

Yusof, H. M., Mustapha, R., Mohamad, S. A. M. S., & Bunian, M. S. (2012). *Measurement Model of Employability Skills Using Confirmatory Factor Analysis. Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 56, 348-356.

MENDESAIN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL MINERVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DALAM MENDESAIN GRAFIS

Laksmi Dewi
laksmi@upi.edu

Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk menyampaikan kepada pembaca bagaimana mendesain pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan keterampilan. Model Minerva adalah model desain pembelajaran yang menekankan pada penguasaan keterampilan. Model Minerva sudah digunakan oleh Amerika Serikat dalam merancang pelatihan untuk melatih para tentaranya agar memiliki keterampilan dalam bidang ketetaraan. Model ini digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dengan memodifikasi kompetensi yang akan dicapai, yaitu meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan *software Coreldraw* untuk membuat desain grafis. Kemampuan ini penting dimiliki mahasiswa sebagai kemampuan dasar dalam mengembangkan media pembelajaran jenis grafis. Berdasarkan hal tersebut, bagaimana merancang pembelajaran dengan menggunakan model Minerva yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa di suatu program studi. Pada model ini mahasiswa yang memiliki kemampuan awal atau bahkan jika dia sudah mahir yang ditunjukkan dengan bukti yang dapat dipertanggungjawabkan, maka mahasiswa tersebut tidak harus mengikuti program ini dari awal sampai akhir, hanya dia berkewajiban membuat *mini project* sebagai tugas akhirnya.

Keyword: *Model Desain Pembelajaran Minerva, Peningkatan Keterampilan Peserta didik*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berimbas kepada sistem pendidikan khususnya proses pembelajaran. Seyogyanya pembelajaran dapat memberikan fasilitas bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Untuk itu menjadi seorang pendidik saat ini sangat dituntut profesional dalam melaksanakan tugasnya mendidik dan mengajar peserta didiknya. Salah satu perannya dalam proses pembelajaran pendidik harus memberikan fasilitas kepada peserta didik memperoleh berbagai pengalaman. Oleh sebab itu proses pembelajaran perlu disiapkan sedemikian rupa agar terjadi perubahan perilaku yang relatif menetap bagi peserta didiknya hasil dari usaha yang disengaja, ditetapkan arahnya, dan terkendali (Miarso, 2004). Dalam menyusun rencana ini perlu diperhatikan karakteristik peserta didiknya, kompetensi yang ingin dicapai, proses pembelajaran yang akan diterapkan, sampai kepada bentuk evaluasi yang akan digunakan. Aktifitas mempersiapkan pembelajaran ini dikenal dengan istilah desain pembelajaran.

Desain pembelajaran merupakan kegiatan komprehensif dalam menyusun kegiatan mempersiapkan pembelajaran dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik, menentukan dan merumuskan kompetensi,

memilih pokok materi, menentukan proses pembelajaran, sampai kepada menentukan bentuk evaluasi yang akan digunakan, sebagai panduan bagi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran agar terarah sesuai dengan kompetensi yang ditentukan (Suparman, 2014; Shambaugh dkk, 2006).

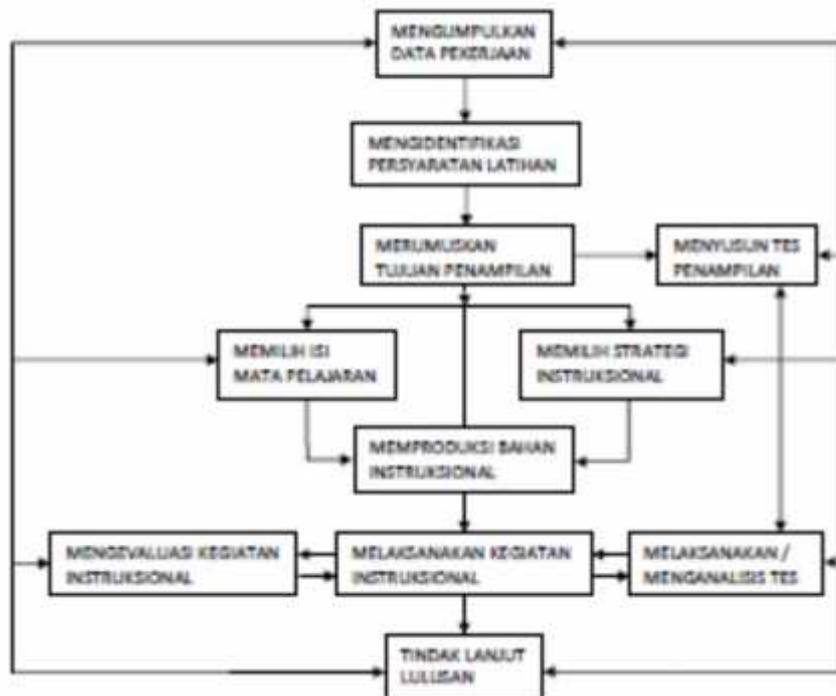
Kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Aktifitas pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik sangat ditentukan oleh rencana yang telah disusun oleh guru (Rosyada, 2004). Rencana pembelajaran yang baik hendaknya mengandung tiga komponen yang disebut *anchor point*, yaitu: (1) tujuan pengajaran; (2) materi pelajaran, bahan ajar, pendekatan dan metode mengajar, media pengajaran dan pengalaman belajar; dan (3) evaluasi keberhasilan. Maka dari itu komposisi format rencana pembelajaran meliputi komponen topik bahasan, tujuan pembelajaran (kompetensi dan indikator kompetensi), materi pelajaran, kegiatan pembelajaran, alat/media yang dibutuhkan, dan evaluasi hasil belajar (Gagne, 1974).

Banyak model desain instruksional yang dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan desain pembelajaran. Salah satu model yang akan dijelaskan pada tulisan ini adalah model desain instruksional *Project Minerva Model* (PMM). Model Minerva adalah model desain instruksional yang banyak digunakan untuk merancang pembelajaran atau pelatihan yang berbasis keterampilan atau teknik (Hariyanto, 2010). Melalui desain model Minerva, proses identifikasi kompetensi yang dimiliki peserta didik sangat memberikan manfaat, khususnya dalam menempatkan peserta didik sesuai dengan tingkat kompetensi yang dimilikinya. Pada tulisan ini akan dijelaskan bagaimana mendesain pembelajaran berbasis keterampilan dengan menggunakan model Minerva.

Model Project Minerva

Project Minerva atau yang lebih dikenal dengan *Project Minerva Model* (PMM) *Instructional System Design*, merupakan salah satu model desain instruksional yang berorientasi pada hasil lulusan dan ketercapaian tujuan. Model ini menitik beratkan pada hasil, dengan proses yang relatif lebih singkat jika dibandingkan dengan model-model yang lainnya. Jika hasil yang didapatkan belum maksimal, maka pembelajaran tidak diulang dari awal, melainkan diulang hanya pada bagian yang tidak lulusnya saja (Hariyanto, 2010). Model ini dirancang untuk pembelajaran/pelatihan yang berorientasi pada keberhasilan lulusan. Model ini banyak dipakai untuk pelatihan jangka pendek atau pada tujuan-tujuan yang berorientasi pada keterampilan. Model ini sendiri telah sukses diterapkan pada beberapa program latihan di *US Army Security Training Center and School*.

Langkah mendesain instruksional dengan menggunakan model Minerva dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Sumber: Haryanto (2010)

Berdasarkan bagan di atas, maka dapat dilihat skema dari Project Minerva. Arah panah menandakan tahapan-tahapan yang harus dikerjakan terlebih dahulu, dan jika didapatkan hasil yang kurang maksimal, maka tahapan bisa kembali diulang.

Mengumpulkan data pekerjaan

Pada fase ini, penyusun mengumpulkan data pekerjaan dari setiap peserta yang akan mengikuti pelatihan. Fase ini bertujuan untuk melihat asal-usul keterampilan yang sudah dimiliki oleh peserta didik, terkait dengan bidang yang akan dilatih. Pengumpulan data pekerjaan ini merupakan tahapan awal dari penyusunan beban latihan, karena tentunya setiap peserta pelatihan memiliki keahlian dasar yang berbeda-beda sebelumnya.

Mengidentifikasi persyaratan Pembelajaran/Pelatihan

Setelah mengumpulkan data pekerjaan, penyusun merumuskan keahlian apa saja yang sudah dipunyai oleh peserta didik. Setelah itu menentukan syarat yang harus dimiliki peserta didik berdasarkan kemampuan dasar yang sudah dipunya oleh peserta didik melalui tes awal. Berbeda dari program pembelajaran/ pelatihan pada umumnya, standar pelatihan pada model Minerva tidak ditentukan berdasarkan tujuan, tapi berdasarkan keahlian dasar yang sudah dimiliki oleh peserta pelatihan. Dalam mengidentifikasi persyaratan, penyusun mengacu pada keahlian terendah. Hal ini agar peserta pelatihan dengan keahlian di atas rata-rata dapat ikut serta dan bisa langsung mengikuti tes penampilan tanpa mengikuti proses pelatihan.

Merumuskan tujuan penampilan

Langkah selanjutnya adalah merumuskan tujuan penampilan. Tujuan penampilan merupakan tujuan adanya pelatihan ini, yang mengharapkan hasil-hasil tertentu yang ingin didapatkan dari adanya pelatihan tersebut.

Menyusun tes penampilan

Setelah merumuskan tujuan penampilan, penyusun melanjutkan dengan menyusun tes penampilan. Penyusunan tes penampilan ini nantinya akan menjadi indikator penilaian untuk melaksanakan/menganalisa hasil tes. Project Minerva mendahulukan bagi peserta pelatihan yang memiliki kualifikasi memadai untuk tidak ikut proses pembelajaran, dan diperkenankan langsung mengikuti Tes. Hal tersebut dimaksudkan agar proses pelatihan diperuntukkan hanya untuk yang belum terqualifikasi pada keahlian tersebut. Sementara yang dipandang sudah terqualifikasi, dapat langsung mengikuti tes tanpa perlu mengikuti program pelatihan, agar mengefektifkan waktu.

Memilih isi mata pelajaran

Berikutnya adalah memilih isi mata pelajaran yang akan disampaikan pada proses pembelajaran. Isi mata pelajaran ini disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai.

Memilih strategi pembelajaran

Selanjutnya adalah memilih strategi instruksional. Dalam pemilihan strategi ini, lebih mengedepankan pemilihan metode-metode praktis yang dapat menunjang keterampilan, daripada yang hanya sekedar teori.

Memproduksi bahan pembelajaran

Setelah memilih isi dan metode, maka selanjutnya adalah memproduksi bahan pembelajaran. Memilih bahan pada Project Minerva melihat dari sudut dua aspek, yaitu isi dan strategi. Bahan pada pembelajaran ini tentunya tidak bisa dipakai pada program pembelajaran yang sama di kesempatan berikutnya, karena menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Melaksanakan kegiatan pembelajaran

Selanjutnya adalah pelaksanaan pembelajaran. Pada implementasi ini, terdapat evaluasi dan tes secara berkala. Hal ini dimaksudkan agar keseluruhan proses dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Melaksanakan dan menganalisis tes

Proses pelaksanaan dan menganalisis hasil tes ditujukan untuk peserta didik yang mengikuti pembelajaran tersebut. Tes juga dapat diikuti oleh peserta-peserta yang dipandang sudah memenuhi kriteria, meskipun tidak mengikuti proses pembelajaran.

Dalam menganalisis tes, peserta selanjutnya dapat dinyatakan lulus maupun tidak lulus. Jika lulus, maka peserta dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Namun jika tidak lulus, maka peserta akan mengikuti pembelajaran kembali, dan disesuaikan dengan keahlian yang belum dikuasainya.

Mengevaluasi kegiatan pembelajaran

Evaluasi ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kegiatan pembelajaran/pelatihan berjalan sesuai dengan rencana, dan hal-hal apa saja yang perlu diperbaiki sebagai bahan revisi untuk program selanjutnya berikutnya. Evaluasi ini dilakukan secara mendetail dan sesuai dengan fase-fase yang sudah dijalankan.

Melakukan tindak lanjut.

Perbedaannya dengan model instruksional lain adalah, pada Project Minerva, terdapat tindak lanjut lulusan. Tindak lanjut lulusan ini nantinya akan melihat kemana arah setelah peserta didik melaksanakan pembelajaran. Apakah peserta pelatihan akan mengikuti program pembelajaran dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi lagi, atau apakah peserta didik akan mengulang program pembelajaran yang sama lagi.

Mendesain Pembelajaran Keterampilan Menggunakan Model Minerva

Merancang pembelajaran yang tujuan akhirnya adalah memiliki kemampuan pada aspek keterampilan, tentunya haruslah dikembangkan suatu desain pembelajaran yang dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Melalui model Minerva ini akan dikembangkan rancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan keterampilan, khususnya dalam bidang desain grafis. Program ini akan dirancang untuk memberikan bekal kepada mahasiswa di program studi Teknologi Pendidikan dalam meningkatkan keterampilan desain grafisnya. Hal ini didasarkan pada kemampuan mahasiswa dalam mendesain grafis ini masih sedikit, tidak semua mahasiswa memiliki keterampilan dalam mendesain grafis. Pada kenyataannya tantangan yang harus dihadapi mahasiswa pada prodi ini setidaknya memiliki kemampuan minimal dalam mendesain grafis.

Berikut ini merupakan pengembangan desain instruksional dengan menggunakan model Minerva sesuai dengan masing-masing komponennya.

<p>Mengumpulkan Data Pekerjaan</p>	<p>Data pekerjaan di sini adalah latar belakang penguasaan kompetensi grafis dengan menggunakan <i>software Coreldraw</i>. Setelah tim pengembang mengumpulkan data pekerjaan, maka didapatlah uraian sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 80% yang menjadi mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan lulusan SMA dan lulusan SMK (non multimedia) dan belum memiliki kemampuan mengoperasikan <i>software Coreldraw</i>. 2. 20% yang menjadi mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan memiliki keterampilan menggunakan <i>software Coreldraw</i>
<p>Mengidentifikasi Persyaratan Pembelajaran</p>	<p>Setelah mengumpulkan latar belakang dari mahasiswa, maka dapat diidentifikasi persyaratan yang harus ditempuh oleh peserta pelatihan, diantaranya adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta adalah mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan yang sudah mengikuti perkuliahan minimal selama 1 semester 2. Peserta yang memiliki kemampuan mengoperasikan <i>software coreldraw</i> harus memperlihatkan bukti memiliki sertifikat atau bukti lain yang menunjukkan pernah mengikuti pembelajaran menggunakan <i>software coreldraw</i>

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta harus membawa perangkat sendiri selama proses pembelajaran 4. Peserta harus mengikuti proses praktik (kecuali yang dinyatakan langsung lulus mengikuti tes) dan hadir di ruangan praktek paling lambat 15 menit sebelum pembelajaran dimulai
Merumuskan Tujuan Penampilan	<p>Adapun tujuan dari adanya program pembelajaran ini adalah sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta dapat mengoperasikan <i>software coreldraw</i> 2. Peserta dapat merancang desain grafis <i>software coreldraw</i> 3. Peserta membuat desain grafis dengan menggunakan <i>software coreldraw</i>
Menyusun Tes Penampilan	<p>Untuk menyusun Tes Penampilan, maka dilakukan 2 tes, yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Mini Project</i> atau peserta didik akan membuat satu <i>project</i> yang berhubungan dengan bidang desain grafis. Peserta akan diminta membuat rancangan poster atau banner dengan menggunakan <i>software coreldraw</i>. 2. Tes fungsional yaitu berupa tes cepat yang akan dinilai langsung oleh evaluator. Tes fungsional ini berkenaan dengan pokok bahasan materi.
Memilih Isi Mata Pelajaran	<p>Isi mata pelajaran di sini adalah pokok bahasan yang akan dilatih sesuai dengan tujuan penampilan. Adapun pokok bahasan yang akan dilatih adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep desain grafis 2. Mengetahui <i>software coreldraw</i> 3. Karakteristik <i>software coreldraw</i> 4. Menggunakan <i>software coreldraw</i> dalam mendesain
Memilih Strategi Instruksional	<p>Dalam program pembelajaran, strategi yang dipilih mengedepankan sisi kompetensi dan keahlian. Untuk itu dalam model pembelajaran ini, strategi yang dipilih adalah simulasi, yaitu peserta ketika sudah diberikan modul, dan penjelasan singkat, maka akan langsung mensimulasikan pokok bahasan yang sudah ditentukan.</p>
Memproduksi Bahan Instruksional	<p>Bahan instruksional dalam pembelajaran ini adalah modul yang sesuai dengan pokok bahasan yang telah ditentukan</p>
Melaksanakan Kegiatan Instruksional	<p>Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, dibagi menjadi tahap, yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap Pengenalan Pada tahap ini dilakukan selama 3x pertemuan dan lebih ditekankan pada penggunaan <i>software coreldraw</i> secara dasar. Evaluasi dilakukan secara berkala dan langsung tanpa dikenakan tugas

	<p>2. Tahap Pembiasaan Pada tahap ini dilakukan selama 8 pertemuan dengan kurun waktu selama 1 bulan. Evaluasi dilakukan secara berkala dan pelatih berkenan untuk memberikan tugas untuk pembiasaan penggunaan <i>software</i>.</p> <p>3. Tahap Pemantapan Pada tahap ini lebih menekankan pada <i>mini project</i>. Pemantapan ini tidak ada pemberian materi, namun tugas yang secara berkala dikonsultasikan pada pelatih. Tahap ini dilakukan dalam kurun waktu 2 minggu dengan jumlah pertemuan disesuaikan dengan kebutuhan konsultasi.</p>
Melaksanakan dan Menganalisis Tes	<p>Pada tahap ini, akan terbagi dua, karena terdapat perbedaan latar belakang peserta didik. Bagi yang belum memiliki kemampuan menggunakan <i>software corel draw</i> diharuskan mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir, lalu mengikuti tes akhir. Namun bagi mahasiswa yang memiliki keterampilan menggunakan <i>software corel draw</i> dapat melanjutkan kepada penguasaan <i>software corel draw</i> tingkat lebih mahir atau jika benar-benar dia sudah memiliki keterampilan yang sangat bagus diperkenankan langsung mengikuti tes akhir, namun tetap harus menghasilkan <i>mini project</i>.</p>
Mengevaluasi Kegiatan Instruksional	<p>Evaluasi dilakukan oleh tim pengembang kurikulum terhadap pelaksana pembelajaran. Evaluasi berdasarkan ketercapaian tujuan, proses pembelajaran, dan hasil lulusan.</p>
Tindak Lanjut Lulusan	<p>Tindak lanjut lulusan akan berpusat pada kontroling peserta didik pasca mengikuti pembelajaran ataupun tes. Apakah peserta mengalami kesulitan selama perkuliahan ataupun tidak. Untuk itu dibutuhkan kerjasama oleh pihak-pihak terkait dengan perkuliahan.</p>

KESIMPULAN

Kemampuan meningkatkan keterampilan di bidang desain grafis sangat diperlukan oleh mahasiswa yang ada di program studi Teknologi Pendidikan sebagai salah satu kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya media grafis. Melalui pembelajaran yang meningkatkan keterampilan, kemampuan desain grafis ini dapat diasah dan dikembangkan oleh peserta didik. Menggunakan model Minerva yang dalam pengembangannya menggunakan pendekatan keterampilan, sangat membantu pendidik dalam merancang pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan keterampilan. Karena melalui model desain Minerva ini, ada langkah dalam perumusannya memberikan kesempatan bagi peserta didik yang telah memiliki

kemampuan awal, dapat melanjutkan ke tingkat keterampilan berikutnya atau langsung mengikuti ujian akhir.

Diharapkan dengan menerapkan model ini, keterampilan mahasiswa dalam mendesain grafis dapat meningkat, dan berimbas kepada perolehan hasil belajar yang tinggi. Selain itu juga diharapkan motivasi mahasiswa lebih meningkat lagi, karena proses pembelajaran dilaksanakan berbasis keterampilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Gagne, Robert M dan Leslie J. Briggs. (1974). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Haryanto, V. L. (2010). Implementasi Project Minerva Model (PMM) dalam Meningkatkan Kompetensi Praktik Kerja Batu dan Beton berbasis Contextual Teaching Learning. *Jurnal Pendidikan, Teknologi, dan Kejuruan (JPTK)*. Vol. 19, No.2, Oktober 2010. ISSN 2477-2410 (online). ISSN: 0854 – 4735 (printed). <http://dx.doi.org/10.21831/jptk.v19i2.7742>. Tersedia pada laman <https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/7742>
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group
- Rosyada, Dede. (2004). *Paradigma Pendidikan Demokratis (Sebuah Model Pelibatan Masyarakat Dalam Penyelenggaraan Pendidikan)*. Jakarta: Pranada Media.
- Safruddin, Cepi Abdul Jabar. *Desain Kurikulum Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Program Studi Manajemen Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta
- Shambaugh, Neal &Magliaro, G. Susan. 2006. *Instructional Design*. Pearson Education,inc. United States of Amerika.
- Suliyanto, Suhartono Vincent, Mulyanto Edy. 2010. *Pembelajaran AutoCAD dengan Modus Interaktif*. Pascasarjana Teknik Informatika Universitas Dian Nuswantoro : Jurnal Teknologi Informasi Vol 6 No 2
- Suparman, M. Atwi. 2014. *Desain Instruksional Modern : Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Erlangga. Jakarta

**EVALUASI KURIKULUM BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL STUDI KASUS DI PERGURUAN TINGGI**

Fegy Lestari
fegylestari@gmail.com

Universitas Pendidikan Indonesia

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional memiliki peranan yang penting dalam dunia pendidikan. Pembelajaran bahasa Inggris sudah dimulai sejak SD hingga perguruan tinggi. Namun, banyak lulusan dari perguruan tinggi yang tidak dapat menggunakan bahasa Inggris dengan baik meskipun dalam komunikasi sehari-hari. Pembelajaran bahasa Inggris adalah salah satu pengembangan diri sebagai peserta didik agar dapat menyesuaikan diri di abad 21 ini yang mana hampir semua teknologi dan media informasi menggunakan bahasa Inggris, tidak hanya itu sekarang banyak perguruan tinggi di Indonesia yang menjadikan tes bahasa Inggris sebagai salah satu persyaratan kelulusan.

Peningkatan mutu pendidikan adalah wajib karena di era globalisasi yang sarat dengan persaingan dan menuntut kualitas sumber daya manusia yang unggul harus menjadi visi dan misi setiap jenjang pendidikan khususnya di perguruan tinggi. Upaya peningkatan mutu pendidikan di perguruan tinggi terus berlangsung yang disesuaikan jaman dan kebutuhan. Dimulai dari penyempurnaan kurikulum, proses pembelajaran, peningkatan kompetensi tenaga pengajaran atau dosen dan staf, perbaikan dan pengadaan sarana dan prasana pendidikan, pemberdayaan pengelolaan perguruan tinggi hingga peningkatan pembiayaan. Dengan perubahan jaman, tentunya kebutuhan kurikulum untuk bahasa Inggris juga harus mengalami perubahan yang disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan dalam dunia pendidikan. s

Evaluasi kurikulum yang diantara adalah proses pengajaran dan pembelajaran perlu diperhatikan keberlangsungannya secara serius, menyeluruh dan dinamis karena peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat dari bagaimana metode pengajaran yang berkembang sesuai jaman dan hasil belajar yang dicapai peserta didik juga dapat bermanfaat khususnya dalam dunia pekerjaan. Dengan demikian, evaluasi kurikulum bahasa Inggris diperlukan melalui proses yang dilakukan untuk dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas guru dan belajar peserta didik dan evaluasi kurikulum bahasa Inggris di tingkat perguruan tinggi perlu dilakukan secara kontinu agar kemampuan pengajar baik secara kognitif dan keterampilan berbahasa Inggris menjadi kompeten sehingga dapat menghasilkan peserta didik memiliki kompetensi berbahasa Inggris sehingga mampu bersaing di era globalisasi ini.

Evaluasi kurikulum bahasa Inggris merupakan upaya yang sangat penting dalam rangka pengendalian mutu pendidikan yang dilakukan oleh lembaga sesuai dengan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 58 ayat 2 yang menyebutkan “evaluasi peserta didik, satuan pendidikan, dan program pendidikan dilakukan oleh lembaga mandiri secara berkala, menyeluruh, transparan, dan sistemik untuk menilai pencapaian standar nasional pendidikan. Evaluasi kurikulum bahasa Inggris dengan menggunakan model studi kasus yang merupakan bagian dari model kualitatif dianggap sesuai dan diyakini akan mencapai hasil evaluasi yang optimal. Seperti yang

disampaikan oleh Hasan 2014 hal 7 bahwa pada tahun 70-an evaluasi kurikulum di Amerika Serikat didominasi oleh persaingan dua kelompok metodologi yaitu kuantitatif dan kualitatif. Kekuatan metodologi kualitatif memiliki validitas tinggi dalam menghasilkan data tentang proses, walaupun hanya berlaku untuk suatu tempat tertentu, namun dampak dari hasil evaluasinya yang langsung dapat digunakan oleh subjek evaluasi.

A. Permasalahan

Permasalahan utama yang difokuskan dalam makalah ini adalah Bagaimana evaluasi kurikulum Bahasa Inggris dengan menggunakan model Studi Kasus di Perguruan Tinggi

B. Tujuan

Tujuan penulis dalam pembuatan makalah ini untuk mengetahui dan memahami evaluasi kurikulum Bahasa Inggris dengan menggunakan model Studi Kasus di Perguruan Tinggi

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Kurikulum Perguruan Tinggi Berbasis KKNI

Pengertian yang dipakai dalam buku panduan penyusunan kurikulum pendidikan tinggi adalah jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program diploma, program sarjana, program magister, program doktor, dan program profesi, serta program spesialis, yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi berdasarkan kebudayaan bangsa Indonesia. Sistem pendidikannya terdiri dari *input*, proses, *output*, dan *outcome*. *Input* terdiri dari mahasiswa, dosen, dan fasilitas. Proses terdiri dari kurikulum, kegiatan belajar mengajar, administrasi dan penilaian.

Output terdiri lulusan dengan kompetensi tertentu, dan produk penelitian serta pengembangan. *Outcome* merupakan dampak lulusan dan produk perguruan tinggi terhadap lingkungan lokal, nasional, regional maupun internasional. Implementasi kebijakan pengembangan kurikulum di perguruan tinggi sudah berjalan sesuai dengan konsep yang direncanakan. Manajemen kurikulum Perguruan Tinggi dalam mengembangkan Kurikulum Berbasis pada KKNI dalam meningkatkan mutu pendidikan yang secara umum dari hasil penelitian terdahulu dikatakan bahwa pengelolaan manajemen PT belum maksimal; kompetensi dosen dan mutu pembelajaran masih rendah.

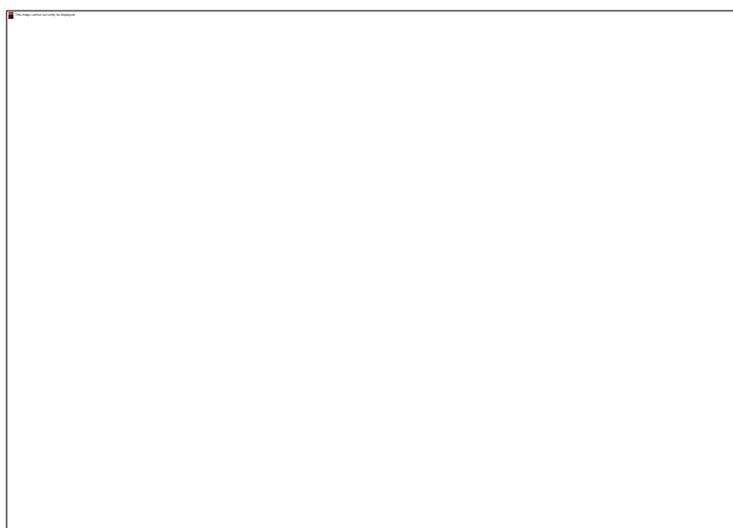
Berdasarkan alasan tersebut perlunya pengkajian lebih mendalam sejauh mana pelaksanaan manajemen yang dilakukan Perguruan Tinggi dalam upaya memberdayakan semua komponen lembaga pendidikan untuk menerapkan Kurikulum Berbasis KKNI serta memperbaiki mutu pendidikan kearah yang lebih baik sebagaimana yang disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

KKNI adalah kerangka kualifikasi nasional Indonesia yang menjadi parameter mutu pendidikan tinggi. KKNI diatur secara khusus dalam peraturan Presiden Republik Indonesia Nomer 8 tahun 2012. Namun, KKNI juga sering muncul dalam ketentuan umum peraturan menteri seperti halnya dalam

Permendikbud No. 49 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.

Dalam Permendikbud No. 49 tahun 2014 Bab I pasal 1 ayat 5 dijelaskan bahwa Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia yang selanjutnya disingkat KKNI adalah kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan diberbagai sektor.

KKNI mempunyai 9 level, mulai dari level 1 (pendidikan dasar) hingga level 9 (Strata 3 / S-3). Tiap level harus benar-benar sesuai dengan levelnya, dalam arti tidak boleh level 6 (S-2) merasakan level 8 (S-2). Dalam kata lain, tidak diperbolehkan S-1 berasa S-2 dan sebagainya. Adapun keterangan tiap levelnya adalah sebagai berikut:



Kompetensi adalah akumulasi kemampuan seseorang dalam melaksanakan suatu deskripsi kerja secara terukur melalui asesmen yang terstruktur, mencakup aspek kemandirian dan tanggung jawab individu pada bidang kerjanya. Berdasarkan pemahaman kompetensi diatas tentunya kurikulum perguruan tinggi harus mampu mengasah kompetensi mahasiswa sehingga tercipta lulusan sesuai dengan standar nasional pendidikan tinggi. Standar kompetensi lulusan merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dinyatakan dalam rumusan pembelajaran yang digunakan sebagai acuan pengembangan standar isi pembelajaran, standar dosen dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana pembelajaran, standar pengelolaan pembelajaran dan standar pembiayaan pembelajaran

B. Proses Pembelajaran

Untuk mengetahui bagaimana hasil evaluasi pembelajaran, tentunya perlu diketahui bagaimana proses pembelajaran yang dilaksanakan dikelas. Menurut SN-Dikti ada 8 prinsip pembelajaran yaitu: 1) interaktif, 2) holistik, 3)

integratif, 4) saintifik, 5) kontekstual, 6) tematik, 7) efektif dan 8) berpusat pada siswa.

Dalam menentukan strategi pembelajaran perlu dipertimbangkan kesesuaian dalam memberikan capaian pembelajaran lulusan. Sebagai contoh kemampuan berbicara berbahasa Inggris tidak mungkin dicapai melalui ujian tertulis. Oleh karena itu capaian pembelajaran harus menjadi dasar dalam pemilihan bentuk/strategi pembelajarannya. Pembelajaran yang berpusat pada siswa merupakan prinsip yang utama dimana prinsip yang akan mengikuti ketika proses pembelajaran berjalan.



Gambar 20. Ciri Pembelajaran Berpusat pada Mahasiswa

Gambar diatas merupakan ciri pembelajaran yang berpusat pada Mahasiswa, dimana di dalam pembelajaran, lingkungan belajar harus terancang sedemikian rupa dan kontekstual, kemudian sumber belajar mahasiswa tidak hanya dari dosen tetapi multi dimensi, interaksi yang terjadi harus menitikberatkan pada *method of inquiry* dan *discovery* dan mahasiswa harus menunjukkan kinerja yang kreatif (kognitif, psikomotorik, afektif yang utuh). Didalam penelitian Kylie Budge and Keith Cowlishaw (2011) ditemukan secara signifikan menunjukkan bahwa mayoritas guru memegang konsepsi pengajaran yang berpusat pada siswa dan fokus pada perubahan konseptual dan pengembangan intelektual. Temuan ini adalah temuan yang positif untuk melanjutkan pekerjaan yang lebih erat menyelaraskan kepercayaan pengajaran dengan praktik mengajar. Artinya, jika dosen dapat membuat sistem pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, proses pembelajaran akan menghasilkan luaran yang optimal.

C. Evaluasi Program Pembelajaran

Berdasarkan SN-Dikti pasal 39 ayat 3 program studi dan perguruan tinggi dalam mengelola pembelajaran salah satunya wajib melakukan pemantauan dan evaluasi secara terhadap kegiatan program studi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu diperlukan kegiatan evaluasi program pembelajaran yang dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dan perbaikan mutu pembelajaran atau pengembangan kurikulum program studi.

Menurut panduan penyusunan kurikulum perguruan tinggi salah satu model yang sudah dijalankan dan dikembangkan pada suatu perguruan tinggi selama lima tahun dengan melakukan penyebaran angket kepada mahasiswa sebelum kegiatan pembelajaran selesai di setiap semester. Prinsip yang diterapkan dalam evaluasi ini:

- a. Kurikulum yang dipahami selain sebagai dokumen (*curriculum plan*) juga dipahami sebagai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara nyata (*actual curriculum*).
- b. Bentuk pembelajaran yang dilaksanakan diasumsikan berpola “pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa” (*student centered learning*). Sehingga pertanyaan yang disusun diarahkan pada nilai ideal dari pembelajaran SCL dengan harapan dapat dijangkau informasi seberapa jauh mutu pembelajaran SCL diterapkan.
- c. Fokus pertanyaan diarahkan pada seberapa jauh mahasiswa dapat melakukan proses belajar dengan baik dan seberapa bagus mereka mendapat pelayanan pembelajaran.
- d. Tujuan penyebaran angket ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang aspek pembelajaran yang memerlukan perbaikan, sekaligus dapat digunakan sebagai sarana penjamin mutu pembelajaran.

Nilai ideal yang dipasangkan sebagai tolak ukur dalam penyusunan isi dari angket:

- a. Mahasiswa mendapatkan kejelasan tentang rencana pembelajaran.
- b. Mahasiswa dapat beban kerja yang sesuai dengan sks nya.
- c. Mahasiswa mendapat kesempatan yang memadai untuk mengartikulasikan kemampuannya
- d. Mahasiswa mendapat umpan balik yang memadai dalam proses belajarnya.
- e. Mahasiswa dapat meningkatkan kemampuannya lewat berbagai bentuk pembelajaran.
- f. Mahasiswa dapat menyerap materi pembelajaran dengan baik.
- g. Mahasiswa terganggu dengan materi yang kontekstual.
- h. Mahasiswa termotivasi dengan pembelajaran yang dirancang dosen.
- i. Mahasiswa mendapatkan bentuk evaluasi belajar yang jujur dan akademis.
- j. Mahasiswa mempunyai kepercayaan terhadap kemampuan dan kedisiplinan dosennya.

Hal ini juga dikemukakan didalam penelitian Larsen (1974) menjelaskan bahwa ada enam kriteria yang mempengaruhi siswa dalam merespon daftar pertanyaan evaluasi pembelajaran. Kriteria tersebut adalah 1) apakah hal tersebut di persiapkan dengan baik? 2) apakah hal itu bagus untuk jam pelajaran 3) apakah hal itu mendorong minat siswa dalam bidang studi tertentu 4) apakah kursus dapat membantu? 5) apakah baik untuk proses pembelajaran 6) apakah itu efektif. Kriteria tersebut digunakan terhadap dua kelompok siswa yaitu, alumni\lulusan dan siswa tingkat akhir yang diarahkan kepada daftar pertanyaan evaluasi pembelajaran.

Daftar pertanyaan mendapatkan 2 hasil yaitu respon lulusan dan siswa tingkat akhir terhadap persiapan dan efektifitas guru dalam pembelajaran. Dalam persiapan pembelajaran siswa tingkat akhir dapat menyesuaikan diri terhadap persiapan guru, sedangkan lulusan dapat memahami persiapan dengan lebih cepat. Dalam efektifitas siswa tingkat akhir merespon bahwa mereka dapat memahami apa diajarkan oleh guru mereka, sedangkan lulusan lebih banyak memahami pelajaran dari membaca. Jadi dapat disimpulkan bahwa kriteria dapat berpengaruh terhadap siswa dalam mersepon daftar pertanyaan evaluasi pembelajaran.

D. Definisi, Tujuan dan Fungsi Kurikulum

Didalam kurikulum, evaluasi memiliki peranan yang sangat penting dan strategis karena dalam pengembangan kurikulum, pemahaman terhadap evaluasi tentu wajib dipahami dan mampu mengimplementasikannya. Kurikulum tidak dapat diketahui keefektivitasannya jika tidak dilakukan evaluasi. Hasan (2013) menjelaskan bahwa evaluasi kurikulum dilakukan untuk memberikan informasi tentang kurikulum, menentukan tingkat keberhasilan pengembangan kurikulum, mengembangkan alternatif penyelesaian, maupun memaparkan karakteristik kurikulum. Pengertian yang disampaikan Tyler dalam Hasan (2013) *is the process for determining the degree to which these changes in behaviour are actually taking place*. Merupakan pengertian awal dari evaluasi kurikulum yang terbatas ruang lingkupnya namun memiliki pengaruh yang kuat terhadap evaluasi yang hanya memusatkan pada pencapaian hasil belajar semata.

Tujuan evaluasinya pun adalah untuk menentukan tingkat perubahan yang terjadi. Selain itu, juga dipaparkan tujuan evaluasi kurikulum adalah: 1) untuk perbaikan program, yang mana pada konteks ini evaluasi itu bersifat konstruktif, karena informasi hasil evaluasi dijadikan input bagi perbaikan yang diperlukan di dalam program kurikulum yang sedang dikembangkan, 2) untuk pertanggungjawaban kepada berbagai pihak, karena bagaimanapun pengembangan sebuah kurikulum sangat dibutuhkan semacam pertanggungjawaban dari pihak pengembang kurikulum kepada berbagai pihak yang berkepentingan. Pihak tersebut baik yang mensponsori kegiatan pengembangan kurikulum maupun pihak yang akan menjadi konsumen dari kurikulum yang telah dikembangkan. Tujuan yang kedua ini tidak dipandang sebagai suatu kebutuhan yang berasal dari dalam, melainkan lebih merupakan suatu keharusan dari luar, dan 3) untuk menentukan tindak lanjut hasil pengembangan.

Scriven (1967) yang dijabarkan dalam Hasan (2013) adalah orang pertama yang mengkonseptualisasikan fungsi evaluasi ke dalam fungsi formatif dan sumatif dan juga membedakan fungsi evaluasi dengan tujuan evaluasi. Formatif adalah fungsi evaluasi untuk memberikan informasi dan pertimbangan yang berkenaan dengan upaya untuk memperbaiki suatu kurikulum (*curriculum improvement*). Perbaikan itu dapat saja dilakukan pada waktu kontruksi kurikulum (*curriculum construction*) yang menghasilkan dokumen kurikulum dan pada waktu implementasi kurikulum. Dengan kata lain dapat diartikan bahwa selama kurikulum itu berjalan maka evaluasi pun

dilakukan atau dikenal dengan istilah *fluid*. Fungsi formatif suatu evaluasi kurikulum hanya dapat dilaksanakan ketika evaluasi itu berkenaan dengan proses dan bukan berfokus pada hasil. Artinya fungsi formatif ini tidak akan berdampak jika evaluasi itu difokuskan pada hasil.

Sebaliknya dengan fungsi sumatif yang tidak dapat diterapkan atau berdampak jika kurikulum masih berproses karena fungsinya untuk memberikan pertimbangan terhadap hasil pengembangan kurikulum yang dihubungkan dengan penyimpulan mengenai kebaikan dari sistem secara keseluruhan. Fungsi ini baru dapat dilaksanakan jika proses pengembangan kurikulum selesai. Stufflebeam membedakan fungsi evaluasi menjadi dua, 1) *proactive evaluation*: untuk melayani pemegang keputusan dan 2) *retroactive*: untuk keperluan pertanggungjawaban. Secara umum, fungsi evaluasi kurikulum adalah a) untuk perbaikan dan penyempurnaan kurikulum yang diarahkan pada semua komponen kurikulum secara keseluruhan, b) untuk memberikan informasi bagi pembuat keputusan, c) untuk pertanggungjawaban, laporan, seleksi dan penempatan dan d) untuk akreditasi, yaitu menilai kelayakan program dalam satuan pendidikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Kegiatan evaluasi selalu berkenaan dengan keadaan yang ril dan sedang atau sudah terjadi. Objek evaluasi harus berangkat dari tujuan evaluasi itu sendiri agar apa yang dievaluasi sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut Arifin (2011) objek evaluasi kurikulum dapat dilihat dari berbagai segi, a) dimensi-dimensi kurikulum, mencakup dimensi rencana, dimensi kegiatan, dan dimensi hasil, b) komponen-komponen kurikulum, mencakup tujuan, isi, proses (metode, media, sumber, lingkungan), dan evaluasi (formatif dan sumatif) dan c) tahap-tahap pengembangan kurikulum, mencakup tahap perencanaan (silabus dan RPP), pelaksanaan (sekolah dan di luar sekolah) monitoring dan evaluasi.

E. Definisi dan Karakteristik Model Evaluasi Studi Kasus

Dalam evaluasi kualitatif yang menjadi model utamanya adalah model studi kasus. Didalam model kualitatif, proses pelaksanaan kurikulum ditempatkan sebagai fokus utama evaluasi dimana dimensi kegiatan dan proses lebih diperhatikan dibandingkan dengan dimensi lainnya. Model evaluasi studi kasus menempatkan kegiatan pengembangan kurikulum sebagai fokus utama. Berkenaan dengan datanya pun merupakan data kualitatif yang dianggap lebih memberikan makna dibandingkan data kuantitatif, meskipun data kuantitatif juga dapat memberikan pengamatan yang detail. Hanya saja data kualitatif dipercayai dapat lebih mengungkapkan apa yang terjadi di lapangan dan pengamatan terhadap proses yang tidak diwarnai dengan angka tetapi dengan coretan-coretan peristiwa yang berkesinambungan. Namun demikian hasil evaluasi akan lebih tajam apabila kombinasi dari data kualitatif dan kuantitatif dapat bersanding.

F. Karakteristik Model Evaluasi Studi Kasus

Berdasarkan penjelasan diatas, model evaluasi studi kasus memusatkan perhatiannya pada proses atau kegiatan kurikulum yang dalam hal ini adalah

kurikulum bahasa Inggris bukan hanya itu saja tetapi bisa dilakukan di satu universitas, program studi, satu kelas saja bahkan bisa terhadap satu dosen. Dengan konsekuensi hasil yang diperoleh bisa dikatakan valid untuk tempat di mana evaluasi itu dilakukan. Karakteristik lain dari model ini akan lebih memberikan makna karena mendeskripsikan sebuah proses meskipun tidak dengan angka. Walaupun data kualitatif tidak menolak jika harus menggunakan angka dalam arti tidak menggunakan data statistik. Karakter lainnya adalah tidak hanya persepsi evaluator atau yang memberikan tugas kepada evaluator yang akan dijadikan hasil evaluasi namun melibatkan pihak lainnya yang terlibat dalam kegiatan evaluasi tersebut. Dengan kata lain, persepsi dosen, siswa, pimpinan dan lainnya adalah data-data yang harus dipertimbangkan oleh evaluator.

G. Tahapan Evaluasi Model Studi Kasus

Dalam mengimplementasikan model evaluasi studi kasus, tahapan pertama yang dilakukan evaluator adalah pemahaman diri terhadap kurikulum yang akan dikaji. Pemahaman ini terasa sangat penting agar evaluator pahami apa yang akan dievaluasi. Ada dua pemahaman yang harus dilakukan dan keduanya mempunyai fungsi dan waktu yang berbeda, namun keduanya memiliki relevansi yang saling mendukung. Pemahaman pertama adalah pemahaman terhadap kurikulum itu sendiri sebagai ide dan sebagai rencana. Evaluator harus mempelajari dasar-dasar pemikiran yang melahirkan kurikulum tersebut. Pemahaman ini akan memberikan kerangka referensi yang dibutuhkan evaluator dalam berhubungan dan berkomunikasi ketika mengunjungi lapangan. Pemahaman kedua adalah ketika evaluator sudah berada di lapangan. Memahami situasi dan keadaan juga melakukan pendekatan-pendekatan sehingga dapat menguasai lapangan sehingga evaluator tidak akan merasa asing berada di lapangan tersebut. Setelah melakukan kedua pemahaman ini barulah evaluator dapat mengobservasi lapangan dengan baik. Observasi merupakan tehnik utama dalam mengumpulkan data di dalam model studi kasus, karena evaluator akan dapat melihat secara langsung kegiatan tersebut dan evaluannya.

Dalam melakukan observasi ada ketentuan-ketentuan yang harus terpenuhi seperti: evaluator harus memiliki visi dan pengetahuan yang luas mengenai fokus observasi, kecepatan berpikir dengan tujuan agar dapat merespon dengan cepat membuka dimensi baru ketika menemukan masalah yang sedang diamati. Selain itu, evaluator harus cermat dalam menangkap dan memilih informasi yang disampaikan oleh responders, bagaimana memaknai informasi dan keterkaitan informasi dengan kontek yang lebih luas. Selain observasi, kuisisioner dan wawancara juga dapat dilakukan oleh evaluator untuk mengetahui perspektif dosen dan siswa terhadap kurikulum yang berlaku. Setelah data terkumpul, maka pengolahan data dapat dilakukan dan akan lebih baik jika pengolahan data ini dilakukan ketika evaluator masih berada di lapangan. Hal ini dilakukan agar ketika evaluator menemukan persoalan baru dapat segera menelusurinya, dan selain itu juga dapat mengkomunikasikan hal-hal yang dianggap kurang jelas dan juga dapat mempersingkat waktu kegiatan evaluasi.

Setelah pengolahan data, evaluator dapat mengklarifikasi data yang sebelumnya evaluator harus memahami data-data yang diperolehnya. Pada saat mengklarifikasi data biasanya persoalan-persoalan akan bermunculan dan evaluator harus mampu mengatasinya sehingga pekerjaan ini tidak akan menumpuk dan menimbulkan penumpukan data. Oleh karena itu, evaluator harus membuat catatan-catatan penting dalam mengklarifikasi data dan catatan-catatan ini akan sangat membantu evaluator dalam menuliskan laporan akhir. Tahapan terakhir yang dilakukan evaluator adalah menuliskan laporan evaluasi.

PEMBAHASAN

A. Karakteristik Evaluasi Kurikulum

Evaluasi kurikulum berfokus pada upaya untuk menentukan tingkat perubahan yang terjadi pada hasil belajar (*behavior*). Evaluasi kurikulum adalah usaha sistematis untuk mengumpulkan informasi mengenai suatu kurikulum untuk digunakan sebagai pertimbangan mengenai nilai dan arti dari kurikulum dalam suatu konteks tertentu (Hamid Hasan, 2008). Prinsip evaluasi kurikulum menurut wahyudin adalah 1) memiliki tujuan; 2) bersifat objektif; 3) bersifat komprehensif; 4) kooperatif dan bertanggung jawab dalam perencanaan; 5) efisiensi; 6) berkesinambungan. Berdasarkan dua pemikiran nara sumber diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah evaluasi kurikulum dapat dilihat dan diukur melalui evaluasi pembelajaran secara menyeluruh yang didapatkan dari penilaian hasil belajar dari masing-masing mata kuliah. Dan fokus dari evaluasi kurikulum tersebut merupakan tindakan nyata dalam rangka untuk menentukan tingkat perubahan yang terjadi pada hasil belajar (*behavior*).

B. Evaluasi Kurikulum Bahasa Inggris Menggunakan Model Evaluasi Studi Kasus di Perguruan Tinggi

Tidak dapat dipungkiri bahwa kebutuhan bahasa Inggris sudah menjadi kebutuhan yang penting dalam kehidupan sehari-hari apalagi di dunia pendidikan. Banyak kegiatan akademik yang membutuhkan bahasa Inggris sebagai persyaratan administrasi, seperti menulis jurnal internasional untuk para dosen dan mahasiswa, sertifikasi dosen yang tidak luput dari tes TOEFL bahkan sudah menjadi tugas setiap Universitas bisa menghasilkan lulusan yang berstandar internasional. Kebutuhan akan pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya di Fakultas atau Prodi Bahasa Inggris saja tetapi juga berlaku untuk semua jurusan.

Mappiasse (2014) menjelaskan bahwa bahasa Inggris dipelajari di Indonesia karena Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional dimana hal ini diperlukan untuk berkomunikasi, bisnis dan mencari pekerjaan. Bahasa Inggris yang diajarkan di Indonesia tentu berhubungan dengan kurikulum yang digunakan. Berdasarkan penelitian ini pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia dinilai masih kurang dan kurikulumnya harus diperbaiki. Karena penggunaan bahasa Inggris di Indonesia masih sangat jarang bahkan belum diberlakukan secara merata bahwa di tingkat perguruan tinggi sudah sewajarnya materi perkuliahan mampu disampaikan dengan bahasa pengantar bahasa Inggris dan mahasiswa pun dilatih untuk bisa menggunakan bahasa Inggris. Hal ini dilakukan agar siswa di Indonesia bisa bersaing dan memiliki lebih banyak peluang dalam

mendapatkan pekerjaan di ranah Internasional. Satu-satunya cara untuk meningkatkan kualitas dan menjadikannya berguna di pasar tenaga kerja internasional adalah menggabungkan bahasa Inggris sebagai bagian dari kurikulum dan kurikulum bahasa Inggris sudah sewajarnya mendapatkan perhatian khusus untuk bisa diimplementasi di dunia pendidikan lebih komprehensif.

Untuk menghasilkan pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris yang baik sehingga bisa menghasilkan lulusan yang kompetitif dan bertaraf internasional tentunya evaluasi kurikulum bahasa Inggris perlu dilakukan. Model evaluasi yang dianggap sesuai untuk merekam sebuah proses kurikulum adalah model studi kasus. Menurut Hasan (2014) menyampaikan bahwa evaluasi model ini memusatkan perhatiannya kepada kegiatan pengembangan kurikulum di satu satuan pendidikan dan yang dibahas dalam makalah ini adalah perguruan tinggi. Davey (1991) menambahkan bahwa metode evaluasi studi kasus melibatkan pemeriksaan mendalam dan longitudinal terhadap satu kejadian atau kejadian tunggal. Ini adalah cara pandang yang sistematis daripada menggunakan sampel besar dan memeriksa sejumlah variabel. Teknik yang digunakan adalah mengobservasi apa yang terjadi, mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan melaporkan hasilnya. Dengan demikian, penulis menunjukkan bahwa studi kasus sangat sesuai untuk menghasilkan, bukan pengujian, hipotesis. Karakteristik model evaluasi studi kasus ini diantaranya adalah generalisasi hasil evaluasi bukan menjadi kepedulian ataupun konsep penting dalam model kualitatif, data yang dikumpulkan merupakan data kualitatif yang kaya dengan deskripsi dan dianggap lebih memberikan makna dan dianggap lebih dapat mengungkapkan apa yang terjadi di lapangan dibandingkan data kuantitatif yang kering, dan pengakuan adanya kenyataan yang banyak/jamak (Patton, 1980; Kemmis 1982) kenyataan yang dimaksud adalah kebenaran yang berhubungan dengan konteks dan persepsi individu yang terlibat didalamnya.

Keberhasilan suatu kegiatan evaluasi di dukung oleh kemampuan evaluator dalam melaksanakan prosedur evaluasi. Prosedur yang dimaksud adalah langkah-langkah pokok yang harus dilaksanakan dalam kegiatan evaluasi. Menurut Arifin 2017 prosedur pengembangan evaluasi pembelajaran terdiri dari: 1) perencanaan evaluasi, 2) pelaksanaan evaluasi dan monitoring, 3) pengolahan data dan analisis, 4) pelaporan hasil evaluasi dan 5) pemanfaatan hasil evaluasi. Dengan prosedur ini, tentunya diharapkan bahwa keberhasilan evaluasi kurikulum Bahasa Inggris baik atau buruk evaluasi ada ditangan dosen yang melaksanakan proses pembelajaran dalam suatu mata kuliah dimana hasilnya bisa bermanfaat dalam perbaikan dan pengembangan kurikulum di perguruan tinggi.

KESIMPULAN

Dari kajian pustaka dan pembahasan pada bab sebelumnya di atas, maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi kurikulum bahasa Inggris dengan menggunakan model evaluasi studi kasus dapat mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan kurikulum bahasa Inggris sehingga dapat menghasilkan kurikulum yang lebih baik, dapat menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan berbahasa Inggris sehingga dapat bersaing secara internasional khususnya di dunia pekerjaan. Memasuki abad-21 pendidikan di Indonesia khususnya sudah berbasis internasional, oleh karena itu sudah sewajarnya apabila setiap perguruan tinggi menekankan mata kuliah berbasis bahasa Inggris juga memiliki peranan yang penting. Bukan untuk mendoktrin agar mahasiswa menjadi kebarat-baratan tetapi agar mahasiswa memiliki kompetensi keilmuan dan ditunjang dengan bahasa Inggris yang baik agar dapat bersaing bukan hanya secara nasional tetapi juga internasional.

Tidak dapat dipungkiri bahwa salah satu contoh agar kita bisa mendapatkan tiket untuk beasiswa keluar negeri, tes internasional dengan berbagai macam jenisnya menjadi suatu keharusan, kita memerlukan pemahaman penggunaan bahasa Inggris dengan baik. Selain itu, sudah banyaknya perusahaan-perusahaan atau industri yang melakukan wawancara kerja menggunakan bahasa Inggris, oleh karena itu, pentingnya dilakukan evaluasi kurikulum bahasa Inggris agar dapat memperbaiki hal-hal yang dirasa memerlukan perbaikan yang signifikan agar terciptanya lulusan dengan kognitif yang luas, afektif yang baik dan psikomotorik khususnya dalam keterampilan berbahasa Inggris yang kompeten.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Budge, Kylie and Keith Cowlshaw. 2011. Student and Teacher Perceptions of Learning and Teaching: A Case Study. *Journal of Further and Higher Education* 36:4, 549-565, DOI: 10.1080/0309877X.2011.643775.
- Bhavard, Amrut. J. 2010. Curriculum Evaluation. *International Research Journal* , September 2010 ISSN- 0975-3486 RNI: RAJBIL 2009/30097 VOL I * ISSUE 12.
- Boshwabadi, Reza Biria Abbas Mehrabi (2015),"Towards developing a multi-aspectual framework for systematic evaluation of locally prepared ELT materials", *English Teaching: Practice & Critique*, Vol. 14 Iss 2 pp. 164 – 186.
- Davey, Lynn. 1991. *The Application of Case Study Evaluations. ERIC Clearinghouse on Assessment and Evaluation*. Practical Assessment Research & Evaluation A peer-reviewed electrical journal. Vol. 2 No. 2 November 1991
- Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi. 2016. *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi*. Available at <http://www.upi.edu/main/file/akademik/63f58-panduan-penyusunan-kurikulum-pt.pdf> . Accessed on November 22nd 2017
- Gilligan, Claire. 1990. *A Rationale for Case Study in Curriculum Evaluation*. QJER Vol. 6 1990
- Hamalik, Oemar. 2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamid Hasan, Said. (2008). *Evaluasi Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Irwantoro, Nur dan Yusuf Suryana. 2016. *Kompetensi Pedagogik*. Sidoarjo: Genta Group Production.
- Larsen, Edwin M.. 1974. Students' Criteria for Responses to Teaching Evaluation Questionnaires. *Journal of Chemical Education* 51. 163-164
- Mappiase, Sitti Syamsinar and Johari bin Sihes Ahmad. 2014. Evaluation of English as a Foreign Language and Its Curriculum in Indonesia: A Review. *English Language Teaching* Vol. 7 No. 10; 2014

**MODEL *FORCING LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS DI *FASTER ENGLISH COURSE* PARE, KEDIRI, JAWA TIMUR**

Abdul Muqsith, Hidayatul Mabrur, Holil Padli

abdulmuqsith@upi.edu, hidayatulmabrur@gmail.com, holilpadli@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Paper ini tidak bermaksud untuk memaparkan pengukuran hasil belajar, namun mendeskripsikan bagaimana implementasi pembelajaran pada lembaga kursus bahasa Inggris *Faster English Course* atau yang selanjutnya penulis singkat dengan FEC dengan menggunakan model *forcing learning* tersebut. FEC merupakan salah satu lembaga kursus bahasa Inggris yang terletak di “Kampung Inggris” Pare, Kediri, Jawa Timur. Model pembelajaran yang penulis istilahkan sebagai *forcing learning* ini dinilai efektif guna meningkatkan kemampuan bahasa Inggris peserta didik pada lembaga kursus tersebut. Dalam model pembelajaran ini, selain metode pembelajaran yang interaktif, seluruh peserta didik juga dikondisikan dalam sebuah lingkungan berbahasa Inggris, dimana mereka diwajibkan untuk berbicara bahasa Inggris dalam percakapan keseharian mereka. Selain itu, peserta didik juga diwajibkan untuk menghafalkan puluhan kosa kata bahasa Inggris (*vocabularies*) yang setiap hari harus disetorkan kepada tutor mereka. Sebagai konsekuensi atas pelanggaran atas ketentuan-ketentuan di atas, peserta didik akan mendapatkan hukuman yang mendidik (*educational punishment*). Metode penelitian dalam paper ini adalah penelitian lapangan (*field research*), sehingga hasil penelitian ini berbentuk deskripsi implementasi model *Forcing Learning* di lembaga kursus FEC.

Kata Kunci : *Model Forcing Learning, Bahasa Inggris, Kampung Inggris*

PENDAHULUAN

Kampung Inggris Pare, akhir-akhir ini menjadi sebuah kampung yang kian dikenal bagi khayalak umum, terutama bagi pelajar/mahasiswa yang hendak mempelajari bahasa Inggris. Kampung Inggris Pare sebenarnya merupakan nama panggilan dari desa Tulungrejo dan Palem yang ada di kecamatan Pare, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Sebuah perkampungan kecil yang terletak di pinggiran kota Kediri. Meski begitu, Desa Tulungrejo dan Palem dijuluki Kampung Inggris ini merupakan kampung Inggris terbesar yang ada di Indonesia saat ini.

Awalnya, di desa Tulungrejo hanya terdapat satu lembaga kursus bahasa Inggris, yakni *Basic English Course* atau sering disingkat dengan BEC. BEC berdiri pada tanggal 15 Juni 1977. Didirikan oleh Mohammed Kalend, lembaga inilah yang menjadi pionier berdirinya kampung Inggris Pare di Kediri. *Kalend Osein* merupakan santri asal Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur yang belajar di Pondok Pesantren Modern Darussalam Gontor, Ponorogo, Jawa Timur. Seorang santri ini meninggalkan bangku sekolah karena tidak mampu menanggung biaya pendidikan bahkan tidak mampu untuk pulang ke kampung halamannya. Dimulai perkenalannya dengan KH. Ahmad Yazid

atas perantara temannya, KH. Yazid merupakan sosok yang bukan saja seorang yang dipandang sebagai pemuka agama melainkan sosok yang mahir dalam menguasai delapan bahasa asing. Mulailah Kalend belajar dan tinggal tanpa biaya di Pesantren Darul Falah, desa Palem, Kecamatan Pare milik KH. Yazid. Dengan harapan dapat menguasai satu atau dua bahasa asing diantaranya, bahasa Inggris dan bahasa Arab disana.

Sejak merintis Basic English Course (BEC) dengan peserta sebanyak enam siswa. Para siswa tersebut terus dibina dan dididik tidak hanya dalam kemampuan bahasa Inggrisnya saja, namun juga ilmu agama dan kecakapan akhlak. Tahun setelahnya Kalend berjuang sendirian untuk menghidupi lembaga kursusnya itu dan mengatasi berbagai rintangan karena ia tidak memungut biaya belajar dari siswanya. Hingga pada sekitar tahun 1979 dua orang muridnya mendorong Kalend untuk memungut biaya kursus. Ketika itu setiap anak dipungut biaya Rp. 100. Lambat laun lembaga kursus di desa semakin bertambah jumlahnya. Bukan hanya lembaga kursus saja yang bertambah, melainkan juga peminatnya yang terus bertambah dari Sabang sampai Merauke dan bahkan dari mancanegara.

Sehingga pada tahun 1990-an, banyak alumninya yang didorong untuk membuat lembaga kursus untuk menampung pelajar yang tidak mendapat kuota akibat membeludaknya peminat yang ingin belajar. Tercatat pada tahun 2011 terdapat kurang lebih 200 lembaga kursus. Sebagai tempat belajar, pemandangan keseharian di Kampung Inggris Pare tak ubahnya seperti kompleks pelajar. Didominasi oleh hiruk pikuk aktifitas orang-orang yang sedang belajar khususnya pada musim liburan, kampung ini tidak kalah ramai dengan tempat-tempat wisata karena banyaknya pelajar, mahasiswa, pekerja maupun masyarakat umum yang mengisi waktu liburan mereka untuk belajar sambil berwisata.

FEC sendiri merupakan satu-satunya kursus dan Camp bahasa Inggris di Pare yang menggunakan British English sebagai standar pembelajaran bahasa Inggris. Karena seperti yang diketahui, bahwa mayoritas masyarakat Indonesia menggunakan American English sebagai standar berbahasa Inggris demikian pula dengan aksen masyarakat kita yang sudah terbiasa menggunakan American style. Namun yang perlu di sadari, bahwa bahasa Inggris sendiri memiliki berbagai macam aksen standar seperti Australian English, Canadian English, New Zealand English dan lainnya. Sehingga FEC menilai persoalan yang dihadapi oleh kebanyakan masyarakat Indonesia adalah keterbatasan kemampuan untuk membedakan macam-macam standar tersebut yang kemudian menyebabkan seringnya terjadi miskomunikasi dalam berbahasa Inggris. Dalam sistem pembelajaran, FEC tidak hanya mendorong peserta didik untuk menggunakan aksen tersebut (British) tapi juga untuk mempelajari lebih dalam seluk beluk Bahasa Inggris lebih jauh. FEC juga menerapkan aturan dan sistem yang kuat di *Camp Faster English* untuk menciptakan lingkungan yang kondusif serta meningkatkan kualitas peserta didik kami dari sisi kemampuan berbahasa maupun karakter. Sesuai dengan motonya "*Embrace & Drive Change*" (merangkul untuk sama-sama menuju perubahan yang lebih baik).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan metode Kualitatif-Deskriptif. Menurut Kenneth D. Bailey (1994:254), istilah penelitian lapangan merupakan istilah yang sering digunakan bersamaan dengan istilah studi etnografi (*ethnographic study* atau *ethnography*). Lawrence (2003:363) menambahkan, bahwa penelitian lapangan juga sering disebut etnografi atau penelitian yang bersifat *participation observation*. Sehingga jenis penelitian ini menuntut peneliti untuk terjun secara langsung dalam objek/kegiatan yang dilaksanakan. Objek penelitian dalam paper ini adalah pengimplementasian pembelajaran yang dilaksanakan oleh tim pengelola dan para pengajar/tutor di FEC dalam rangka meningkatkan bahasa Inggris peserta didiknya. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi yang dilakukan penulis selama 3 minggu di FEC. Paper ini tidak bermaksud untuk memaparkan pengukuran hasil belajar, namun lebih menekankan bagaimana pengimplementasian pembelajaran dari *Forcing Learning* di FEC sebagaimana yang dimaksud.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Peserta kursus atau yang selanjutnya disebut sebagai *peserta didik* yang mengikuti program kursus di kampung Inggris di Pare, Kediri ini mayoritas berasal dari berbagai daerah di seluruh Indonesia dengan tujuan agar dapat mempelajari dan menguasai bahasa Inggris sebagai bahasa universal di abad 21 ini. Untuk itu, setiap lembaga kursus mempunyai cirikan dan keunggulan tersendiri, baik dari pembelajaran, isi, metode, cara mengajar tutor yang berbeda-beda antara satu kursus dengan beberapa kursus lainnya. Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, dari 200-an lembaga kursus yang ada di Kampung Inggris Pare, Kediri ini, bahwa FEC juga memiliki ciri khas dan pembelajaran pembelajaran tersendiri, yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Dasar Pemikiran *Forcing Learning*

Forcing Learning atau dapat diistilahkan sebagai pembelajaran pemaksaan, didasarkan atas pengamatan penulis dari beberapa lembaga kursus yang berada di Kampung Inggris, Pare, Kediri tersebut, terutama di *Faster English Course* yang menjadi objek dalam penelitian ini. Dalam *forcing learning*, peserta didik dikondisikan dengan lingkungan bahasa Inggris dan berbagai kegiatan peningkatan bahasa yang telah terjadwal dan terstruktur dengan rapi, mulai dari peningkatan kemampuan tata bahasa (*grammar*), berbicara (*speaking*), menulis (*writing*) dan berbagai aspek tujuan lainnya, sesuai dengan pilihan dari peserta didik tersebut.

Di FEC sendiri, *forcing learning* yang diterapkan oleh lembaga kursus ini bersifat mengikat, dimana seluruh aktivitas pembelajaran wajib diikuti oleh seluruh peserta didik yang telah mendaftarkan dirinya sebagai peserta kursus. Selain itu, peserta didik juga juga diwajibkan untuk menggunakan Inggris dan mentaati berbagai aturan lainnya, bagi mereka yang tidak mengikuti aturan dan tidak melaksanakan tugas-tugas dengan baik, maka akan ada hukuman yang akan diberikan, tentunya hukuman-hukuman yang memberikan nilai pendidikan (*educational punishment*) bagi peserta didik. Begitupun sebaliknya, bagi mereka yang mampu mentaati aturan dan melaksanakan berbagai tugas yang diberikan maka mereka akan mendapatkan penghargaan (*reward*).

Jika ditelisik dari teori-teori yang ada, model pembelajaran *forcing learning* sebetulnya mirip dengan teori belajar tuntas, atau apa yang sering disebut dengan *Mastery learning*. Menurut Usman (1993) *mastery learning* adalah pencapaian taraf penguasaan minimal yang ditetapkan untuk setiap unit bahan pelajaran baik secara perseorangan maupun kelompok. Dengan kata lain, apa yang dipelajari siswa harus dapat dikuasai sepenuhnya. Model *mastery learning* ini dikembangkan oleh John B. Carroll (1971) dan Benjamin Bloom (1971). Model ini dinilai sangat tepat untuk diimplementasikan di lembaga-lembaga kursus di berbagai negara termasuk di Indonesia.

Benyamin S. Bloom (1968) dalam karyanya "*learning for mastery theory and practice*" mengembangkan model pembelajaran sekolah "*models of school learning*" nya John B. Carroll (1963). Pengembangan itu berupa penyusunan suatu strategi Mastery Learning dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Inti dari strategi tersebut adalah "jika kepada siswa diberikan waktu yang cukup (sufficient) dan mereka diperlakukan secara tepat (appropriate treatment), maka mereka akan mampu dan dapat belajar sesuai dengan tuntutan dan sasaran yang diharapkan. Bloom (1968) telah mentransformasikan model konsep Mastery Learning ini ke dalam model kerja yang efektif. Jika kecerdasan diprediksi dari dasar, dengan tidak memperhitungkan tingkatan, seorang siswa dapat diberikan tugas yang dapat digunakan untuk menetapkan tingkat keberhasilan belajar.

Mastery Learning (belajar tuntas) menyajikan suatu cara yang sistematis, menarik dan ringkas untuk meningkatkan kerja peserta didik ke tingkat pencapaian suatu pokok bahasan yang lebih memuaskan. Olehkarenanya, model belajar tuntas ini terdiri atas lima tahapan, yaitu orientasi (orientation), penyajian (presentation), latihan terstruktur (structured practice), latihan terbimbing (guided practice) dan latihan mandiri (independent practice).

a. Orientasi

Pada tahap ini dilakukan penetapan suatu kerangka isi pembelajaran. Guru akan menjelaskan tujuan pembelajaran, tugas-tugas yang akan dikerjakan dan mengembangkan tanggung jawab siswa selama proses pembelajaran.

b. Penyajian

Pada tahap ini guru menjelaskan konsep-konsep atau keterampilan baru disertai dengan contoh-contoh. Jika yang diajarkan adalah konsep baru, maka penting untuk mengajak siswa mendiskusikan karakteristik konsep, definisi serta konsep. Jika yang diajarkan berupa keterampilan baru, maka penting untuk mengajar siswa mengidentifikasi langkah-langkah kerja keterampilan dan berikan contoh untuk setiap langkah-langkah keterampilan yang diajarkan.

c. Latihan Terstruktur

Pada tahap ini guru memberi siswa contoh praktik penyelesaian masalah/tugas. Dalam tahap ini, siswa perlu diberi beberapa pertanyaan, kemudian guru memberi balikan atas jawaban siswa.

d. Latihan Terbimbing

Pada tahap ini guru memberi kesempatan pada siswa untuk latihan menyelesaikan suatu permasalahan, tetapi masih dibawah bimbingan dalam menyelesaikannya. Melalui kegiatan terbimbing ini memungkinkan

guru untuk menilai kemampuan siswa dalam menyelesaikan sejumlah tugas dan melihat kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa. Jadi peran guru dalam tahap ini adalah memantau kegiatan siswa dan memberikan umpan balik yang bersifat korektif jika diperlukan.

e. Latihan Mandiri

Tahap latihan mandiri adalah inti dari strategi ini. Latihan mandiri dilakukan apabila siswa telah mencapai skor unjuk kerja antara 85% - 90% dalam tahap latihan terbimbing. Tujuan latihan terbimbing adalah memperkokoh bahan ajar yang baru dipelajari, memastikan daya ingat, serta untuk meningkatkan kelancaran siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam tahap ini siswa menyelesaikan tugas tanpa bimbingan ataupun umpan balik dari guru. Kegiatan ini dapat dikerjakan di kelas ataupun berupa PR (Pekerjaan Rumah). Adapun peran guru pada tahap ini adalah memberi nilai hasil kerja siswa setelah selesai mengerjakan tugas secara tuntas. Guru perlu memberikan umpan balik kembali jika siswa masih ada kesalahan dalam pengerjaannya.

Jika dikaji lebih dalam, penerapan metode belajar Mastery Learning sejatinya memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Sebagai perbandingan berikut ini penuli paparkan komparasi kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Mastery Learning :

Kelebihan	Kekurangan
Model ini sejalan dengan pandangan psikologi belajar modern yang berpegang pada prinsip perbedaan individual, belajar kelompok.	Para guru umumnya masih mengalami kesulitan dalam membuat perencanaan belajar tuntas karena penyusunan satuan-satuan pelajaran yang lengkap dan menyeluruh
Model ini memungkinkan siswa belajar lebih aktif yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan diri sendiri, memecahkan masalah sendiri dengan menemukan dan bekerja sendiri.	Model ini sulit dalam pelaksanaannya karena melibatkan berbagai kegiatan, yang berarti menuntut macam-macam kemampuan yang memadai.
Dalam model ini guru dan siswa diminta bekerja sama secara partisipatif dan persuasif, baik dalam proses belajar maupun dalam proses bimbingan terhadap siswa lainnya.	Guru-guru yang sudah terbiasa dengan cara-cara lama akan mengalami hambatan untuk menyelenggarakan model ini yang relatif lebih sulit dan masih baru.
Model ini berorientasi kepada peningkatan produktifitas hasil belajar.	Model ini membutuhkan berbagai fasilitas, perlengkapan, alat, dana. Dan waktu yang cukup besar.

<p>Penilaian yang dilakukan terhadap kemajuan belajar siswa mengandung unsur objektivitas yang tinggi.</p>	<p>Model ini mengacu kepada penguasaan materi belajar secara tuntas sehingga menuntut para guru agar menguasai materi tersebut secara lebih luas, menyeluruh, dan lebih lengkap. Sehingga para guru harus lebih banyak menggunakan sumber-sumber yang lebih luas.</p>
--	---

2. Sistem dan Prosedur Implementasi Forcing Learning di FEC

a. Tujuan Pendidikan FEC

Tujuan pendidikan dari *Faster English Course* dapat dilihat dari visi dan misi yang telah ditetapkan oleh lembaga tersebut sebagaimana berikut ini :

b. Sistem Pembelajaran

Visi	Misi
<p>Menjadi Lembaga Pendidikan Bahasa Inggris Profesional dan Terdepan di Indonesia yang berorientasi pada Ridho Allah semata.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengadakan training bahasa Inggris di kampung Inggris pare yang dikelola secara profesional - Mengadakan pelatihan-pelatihan pembentukan karakter - Mengadakan pelatihan Job Interview agar para siswa siap dengan tantangan di masa depan - Mengadakan pelatihan <i>Faster Entrepreneur</i> agar para siswa mampu menjadi pebisnis yang baik, dengan mental yang kuat namun juga punya keinginan lebih untuk membantu sesama dibandingkan hanya mencari keuntungan materi semata - Membentuk murid-murid yang berattitude baik dan mempunyai prinsip senang berbagi - Bekerja sama dengan berbagai pihak agar tercipta lingkungan yang harmoni di wilayah kampung Inggris Pare.

Ada beberapa program kursus yang disediakan di FEC, diantaranya: Program Reguler, TOEFL/IELT Preparation serta Holiday Program. Masing-masing program memiliki jangka waktu pelaksanaan yang berbeda-beda, sesuai dengan kedalaman materi dan kebutuhan masing-masing peserta didik untuk masing-masing program. Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di FEC ini dimulai dari pukul 05.30 WIB (pagi) hingga pukul 20.30 WIB (malam). Mengenai materi, disesuaikan dengan minat masing-masing peserta didik pada saat awal mendaftar kepada pengelola lembaga. Misalkan untuk program peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris (Speaking), dimulai dari program belajar di masing-masing Camp, dilanjutkan dengan Pemahaman Struktur bahasa (Grammar), kosa kata (Vocabulary), Latihan menyimak dan berbicara (Listening and Speaking), Pengucapan (Pronunciation) dan di tutup dengan program belajar di Camp (Camping Night). Berikut ini adalah jadwal harian peserta didik dari program speaking di FEC untuk jangka program 1 bulan:

No	Nama Program	Waktu	Goal
1	Camp program (morning)	05.30 - 06.30	Daily vocabulary
2	Grammar snack	07.00 – 08.30	Grammar for speaking
3	Vocabulary	09.00 – 10.30	Advance vocabulary
4	Listening and British speaking	13.00 – 15.00	Improve speaking and listening
5	British pronunciation	16.00 - 17.30	Fluent british accent
6	Camp program (night)	19.30 – 20.30	Improve all materials

Jadwal Kegiatan Harian untuk Program Speaking 1 Bulan

Tabel di atas ini menjelaskan kegiatan rutinitas yang ada di FEC, seluruh kegiatan di atas merupakan kegiatan wajib yang harus diikuti peserta didik. Agar program ini berjalan dengan baik dan menjadi penyemangat bagi seluruh peserta didik, maka pihak FEC menggunakan metode yang disebut dengan metode pemaksaan (*forcing learning*), yang mana setiap peserta didik yang ingin belajar semua program yang dijelaskan di tabel harus tinggal di FEC karena peserta didik tinggal di dalam lingkungan kampung Inggris yang mana bahasa Inggris merupakan suatu keharusan, untuk itu mau tidak mau peserta didik harus mempraktikkan bahasa Inggris Peserta didik supaya diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari peserta didik disana. Peserta didik tidak perlu

malu maupun minder dengan kemampuan bahasa Inggris yang Peserta didik miliki, sebab di sini semua orang yang datang adalah bertujuan untuk belajar.

Selain itu, FEC juga menyediakan program Camp (*full english* 24 jam) yang mana selain para peserta didik mendapatkan bahasa Inggris di kelas, di lingkungan tempat tinggal (Camp) peserta didik harus mempraktekkan ilmu yang didapatnya dikelas secara langsung dan penguatan ini terus berlanjut setiap harinya. Sehingga, semakin sering menggunakannya, maka peserta didik akan semakin bagus pula dalam berkemampuan berbahasa Inggris. Belajar bahasa Inggris dengan menggunakan metode yang seperti ini dinilai sangat efektif sebab langsung diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari saat itu juga. Selain itu, karena berada di dalam nuansa belajar dengan bersama-sama banyak peserta yang lainnya, peserta didik juga akan lebih terfokus dan lebih optimal di dalam mengasah kemampuan bahasa Inggrisnya.

c. Metode Belajar

Sudah menjadi hal yang biasa pespeserta didikngan di kampung inggris pare ini, jika ada sekelompok orang yang berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris menggunakan logat maupun pengucapan yang kurang lancar, atau mereka yang sedang berjalan-jalan terdengar bergumam sambil menghafal kosakata baru. Jadi peserta didik tidak perlu ragu lagi untuk berbicara menggunakan bahasa Inggris di tempat ini.

Metode pertama: yaitu dengan belajar di kelas, layaknya kursus biasa, namun disini karena banyaknya kursus. Peserta bebas memilih kelas apa yang ingin kamu ikuti dan tentunya lembaga mana yang sesuai dengan minat peserta. Pada setiap program memiliki jadwal belajar masing-masing, bisa untuk kelas pagi, atau siang maupun sore hari. Para peserta kursus dapat mendaftarkan diri mengikuti lebih dari satu program di dalam waktu yang bersamaan, misalkan untuk kelas conversation dan all english preparation, asal selama jadwal kursus tersebut tidak saling bertabrakan dan juga selama Peserta didik sanggup mengikuti program tersebut

Metode Kedua: yaitu menitikberatkan kepada peserta didiknya untuk terlibat aktif dengan sendirinya dalam mengulang dan mencari pelajaran baru dan berkomunikasi dengan tutor langsung di camp menggunakan bahasa inggris hal ini adalah bentuk paksaan yang positif, dikarenakan intensitas proses komunikasi menggunakan bahasa inggris di camp itu berjalan selama 24 jam, bisa kita bayangkan begitu banyaknya hal yang harus dilakukan oleh peserta didik setiap harinya, hal inilah yang menjadikan forcing pembelajaran itu berjalan dengan baik, dan tentunya hasil dan kemampuan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik semakin hari semakin meningkat.

3. Bentuk Punishment Terhadap Peserta Didik dan Tutor dalam Menjalankan Forcing Pembelajaran

Hal yang paling berbeda dan penting dalam menjalankan forcing learning ini adalah adanya bentuk hukuman (punishment) dan penghargaan (reward) yang diberikan kepada peserta didik dan juga tutor dalam menjalankan *forcing learning* di FEC, sehingga tidak hanya peserta didik yang mendapatkan hukuman tetapi tutor

juga berhak mendapatkan hukuman tentunya apabila melanggar aturan yang telah disepakati bersama. Dalam penerapan hukuman, disepakati ada 2 kategori hukuman yang di terapkan: yaitu hukuman ringan (easy punishment) dan hukuman berat (wanted punishment). Berikut penjelasannya :

a. Hukuman Ringan (Easy Punishment)

1) Jumlah hafalan vocabulary yang berkali lipat

Jika peserta didik melanggar English area pada saat berada di camp. Atau setoran hafalan kurang atau lagi peserta didik terlambat masuk kelas camp hukuman yang akan peserta didik dapatkan adalah melakukan hafalan vocabulary dengan jumlah yang lebih banyak. Mungkin akan terasa berat, tetapi peserta didik harus melakukannya karena memang kesalahan sudah peserta didik perbuat. Tapi jangan buru-buru putus asa dengan melakukan hafalan vocabulary tentunya akan memperkaya kosakata yang peserta didik miliki. Jika tidak ingin melakukan hal ini peserta didik hanya perlu datang tepat waktu dan juga tidak melanggar peraturan English area.

2) Traktir teman ketika telat masuk kelas

Punishment selanjutnya yaitu ketika peserta didik terlambat masuk kelas salah satu hukuman yang akan peserta didik dapatkan adalah mentraktir teman satu kelas termasuk teacher yang mengajar saat itu. Hukuman ini tentunya diterapkan atas kesepakatan yang sudah disetujui sebelumnya. Mulai dari snack hingga mentraktir teman makan menjadi resiko yang peserta didik terima.

3) Melakukan Interview dengan teacher

Peserta didik harus bersiap melakukan interview dengan teacher (yang tidak mengajar di kelas) jika melakukan kesalahan yang sudah berulang. Bisa jadi teacher/tutor yang peserta didik akan memilihkan teacher yang akan peserta didik interview. Pada interview ini peserta didik harus mendapatkan nilai dan juga tanda tangan dari teacher yang peserta didik atau teacher pilih. Nilai untuk apa? untuk mengkoreksi kemampuan speaking yang dimiliki.

4) Menyampaikan “speech” di depan umum

Hukuman yang satu ini benar-benar menguji kepercayaan peserta didik. Melakukan speech di depan umum. Bisa jadi kamu diminta untuk speech di pinggir jalan atau di pusat keramaian lainnya. Masuk ke kelas lain, atau menunggu jam istirahat. Pokonya pada hukuman ini peserta didik benar-benar akan di ‘pajang’ di hadapan umum.

Peserta didik harus melakukan speech dadakan dengan suara yang lantang. Peserta didik akan menjadi pusat perhatian ketika melaksanakan hukuman ini, semua mata akan tertuju kepada Peserta didik. Malu sekaligus menguji adrenalin semua bercampur ketika melakukan hukuman ini. Belum lagi jika sebelumnya peserta didik mendapatkan taburan bedak terlebih dahulu, betapa malunya peserta didik. Tapi satu hal yang pasti hukuman ini akan membantu dalam peningkatan kepercayaan peserta didik. Peserta didik diberikan bakalan rindu lah dengan hukuman yang satu ini.

b. Wanted Punishment (Hukuman Berat)

Wanted Punishment (hukuman berat) merupakan jenis hukuman yang diberikan hal inilah yang tidak diharapkan oleh tutor maupun peserta didik, karena hukuman yang akan diterima sangat lah berat, lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Tutor yang tidak melayani peserta didik dalam berkomunikasi bahasa Inggris akan diberhentikan langsung dari lembaga FEC.
- 2) Tutor yang terlambat 3 kali berturut-turut dalam peserta didikikan program di kelas akan di dikeluarkan dari lembaga FEC.
- 3) Peserta didik yang 3 kali berturut-turut tidak mengikuti program di Faster english akan dikeluarkan langsung.
- 4) Peserta didik yang kedapatan menggunakan bahasa Indonesia secara terus menerus dalam kurun waktu 3 hari juga akan dikeluarkan dari lembaga.

Beberapa bentuk hukuman diatas adalah bentuk dari hukuman yang tidak diinginkan dari semua yang ada di lembaga kursus, hal inilah yang membuat Forcing pembelajaran sangat menghasilkan para peserta didik yang berkualitas didalam mengikuti program di lembaga kursus FEC karena inti dari Forcing pembelajaran adalah bentuk dari pemaksaan yang positif dalam mengimplementasikan pembelajaran tersebut.

Menurut observasi penulis, pada pekan-pekan awal, penerapan model pembelajaran ini mengalami berbagai penyesuain untuk dijalankan oleh peserta didik, karena masih mengalami *culture shock* dengan berbagai aturan yang ditetapkan oleh pihak pengelola. Namun setelah berjalan dan memasuki pekan kedua, peserta didik merasa terbiasa dan mampu melakukan adaptasi dari berbagai aturan yang telah disepakati bersama. Selain itu, ekosistem belajar di kampung Inggris sangat mendukung, sehingga semangat peserta didik untuk mengerjakan berbagai tuntutan tugas dan mentaati berbagai aturan dirasakan semakin ringan.

KESIMPULAN

Menurut observasi penulis, model *forcing learning* ini dinilai cukup efektif dan signifikan dalam mendorong semangat siswa untuk melaksanakan berbagai tugas dan berbagai konsekuensi yang telah disepakati. Hal ini dapat berjalan efektif karena beberapa hal sebagai berikut :

1. Ekosistem belajar di Kampung Inggris, Pare yang sangat kondusif bagi pembelajar bahasa Inggris.
2. Metode pembelajaran yang digunakan oleh tim tutor terasa enjoyful dan kooperatif.
3. Mekanisme pembuatan kesepakatan berdasarkan kesepakatan bersama, sehingga konsekuensi-konsekuensi ditetapkan dan yang menjadi aturan di FEC dirasakan menjadi tanggung bersama pula.
4. Tutor yang masih muda dan sangat berkomitmen terhadap konsekuensi-konsekuensi yang telah disepakati.
5. Motivasi dan dorongan belajar peserta didik untuk belajar bahasa Inggris sangat tinggi.
6. Iklim persaingan positif antar peserta didik terbangun dan terjaga dengan baik.
7. Keakraban antar peserta didik benar-benar terpelihara.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik Oemar. (2001). *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru.
- Moh. User Usman. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2004). *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Belajar KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Semiawan Conny. (1997). *Perspektif pendidikan anak Berbakat*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Subroto Suryo. (1996). *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winkel, WS. (1996). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Wena, Made. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta : Bumi Aksara.

SOFT SKILLS TERHADAP KESIAPAN KERJA

Andri Rivelino

arivelino@yahoo.com

Sekolah Pascasarjana, Pendidikan IPS

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *Structural Equation Modeling* (SEM). Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi hubungan antara soft skills dari aspek keterampilan berkomunikasi dan keterampilan menyelesaikan masalah dengan kesiapan kerja yang merupakan variable laten dengan menganalisis factor-faktor pembentuk variable tersebut (variable manifest). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa jurusan akuntansi kelas XII SMK Negeri se-Kabupaten Tangerang dengan sampel penelitian yang dipilih secara *stratified random sampling*. Pengumpulan data kuesioner dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa *soft skills* dari aspek keterampilan berkomunikasi dan keterampilan menyelesaikan masalah secara bersama-sama berpengaruh terhadap kesiapan kerja. Keterampilan berkomunikasi mempunyai pengaruh langsung terhadap keterampilan menyelesaikan masalah dan kesiapan kerja, sedangkan keterampilan menyelesaikan masalah juga berpengaruh langsung terhadap kesiapan kerja.

Kata kunci : *soft skills*, keterampilan berkomunikasi, keterampilan menyelesaikan masalah, kesiapan kerja.

PENDAHULUAN

Arus bebas jasa tenaga kerja merupakan konsekuensi dari diberlakukannya integrasi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Akibatnya banyak tenaga kerja dari luar datang ke Indonesia, salah satunya tenaga kerja akuntan. MEA lahir sebagai upaya penguatan daya tahan kawasan dan merespon terhadap ketidakpastian ekonomi global. Perubahan lingkungan strategis dan fenomena globalisasi harus diantisipasi dan dicermati dalam beberapa hal, antara lain ketidakpastian tinggi dan paradoksial, terjadi persaingan yang semakin ketat, semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, meningkatnya volume perdagangan, transnasionalisasi keuangan dan investasi, hampir tanpa batas antarnegara (*borderless*), dan menguatnya ekonomi neoliberal. Oleh Karena itu, MEA memperkuat diri ke dalam ASEAN *single market*. Hingga saat ini, terdapat 8 kesepakatan Mutual Recognition Arrangement (MRA) dibidang jasa yang ditandatangani oleh negara anggota ASEAN, yaitu *MRA on Engineering Services*, *MRA on Nursing Services*, *MRA on Surveying Qualification*, *MRA on Tourism Professional*, *MRA on Accountancy Services*, *MRA on Medical Practitioners* dan *MRA on Dental Practitioners* (www.kemenlu.go.id)

Dibandingkan dengan sektor lainnya, sektor jasa memiliki peran strategis dalam perekonomian negara-negara anggota ASEAN mengingat sekitar 40%-50% dari PDB anggota ASEAN disumbang dari sektor ini. Persentase kontribusi sektor jasa dari waktu ke waktu terus menunjukkan peningkatan. Selain itu, sektor jasa merupakan sektor yang paling cepat pertumbuhannya di kawasan ASEAN. Sehingga suatu hal yang logis, jika Indonesia tidak hanya memperhatikan komoditas SDA yang rentan penurunan harga, tetapi mulai memperhatikan sektor jasa seperti tenaga kerja terampil. Lulusan SMK merupakan salah satu tenaga terampil yang harus ditingkatkan daya saingnya. Upaya penguatan daya saing calon tenaga kerja akuntan lulusan SMK agar siap terjun dalam dunia kerja, salah satunya melalui peningkatan *soft skills*.

Hasil survey Widarto, dkk (2012) mengemukakan bahwa bahwa profil tenaga kerja yang dibutuhkan pasar adalah kuat pada aspek *soft skills*. *Soft skills* memberikan kontribusi yang besar dalam menghasilkan produk yang berkualitas atau pelayanan jasa yang memuaskan. Marcel M. Robles (2012) mengidentifikasikan *soft skills* yang penting dalam dunia kerja adalah komunikasi dan fleksibilitas. Komunikasi yang efektif akan mempengaruhi efektifitas pemecahan masalah. Kemampuan berkomunikasi berpengaruh terhadap kepercayaan diri seseorang untuk menyelesaikan masalah yang timbul. Seseorang yang mempunyai masalah yang semakin tinggi karena memiliki tingkat komunikasi yang rendah. Keterampilan komunikasi mencegah kesalahpahaman sehingga meningkatkan efektifitas pemecahan masalah (Egeci dan Gencoz, 2011).

Soft skills adalah kemampuan yang bersifat abstrak, mencakup kemampuan pengelolaan emosi yang meliputi kompetensi intrapersonal dan kompetensi interpersonal (Riko Fektori, 2015 dan Saeful Zaman, 2013). Keterampilan berkomunikasi merupakan kompetensi interpersonal, sedangkan keterampilan menyelesaikan masalah merupakan kompetensi intrapersonal. Berdasarkan struktur kurikulum IPS SMK 2006 dan Kurikulum 2013, *soft skills* yang harus dikuasai calon tenaga kerja akuntan untuk dapat bekerja di kantor adalah keterampilan berkomunikasi dan keterampilan menyelesaikan masalah.

Komunikasi adalah transmisi pesan dari suatu sumber kepada penerima untuk menciptakan makna bersama (Baran, 2008). Indikator yang memberikan pengukuran terhadap keterampilan berkomunikasi mencakup : ketrampilan memanfaatkan beberapa media dan teknologi; keterampilan mengartikulasikan pikiran dan ide-ide secara efektif menggunakan lisan, tertulis dan ketrampilan komunikasi nonverbal dalam berbagai bentuk dan konteks; keterampilan berkomunikasi untuk berbagai tujuan; keterampilan mendengarkan dengan efektif untuk menguraikan makna termasuk pengetahuan, nilai-nilai, sikap dan niat; dan keterampilan berkomunikasi secara efektif dalam lingkungan yang beragam (Trilling B & Fadel C, 2009).

Sedangkan pemecahan masalah adalah kegiatan mengidentifikasi masalah dengan menganalisis sebab-sebab potensial untuk mendapatkan solusi terbaik dalam mengambil tindakan (Chang and Kelly, 2003). Indikator yang memberikan pengukuran terhadap keterampilan menyelesaikan masalah mencakup: keterampilan mendesain pekerjaan, ketrampilan mengambil keputusan dan ketrampilan menganalisis kegiatan (Bernie Trilling & Charles Fadel, 2009).

Pemecahan masalah merupakan keterampilan yang relevan untuk memberikan solusi yang memungkinkan dengan menganalisis, mengklarifikasi sifat masalah, mengumpulkan semua data yang diperlukan untuk mendukung pekerjaan. Untuk memberikan jawaban yang paling efektif terhadap penyelesaian pekerjaan diperlukan kompetensi yang sesuai dengan pekerjaan tersebut. Berdasarkan standar akuntansi internasional yang dipakai oleh Negara ASEAN (IFRS) dan kemudian dikembangkan oleh Muttanachai Suttipun (2014), mengemukakan bahwa tingkat kesiapan kerja diindikasikan oleh kompetensi etik, kompetensi pengetahuan, kompetensi kemampuan, kompetensi hubungan dan kompetensi analisis yang dimiliki oleh siswa. Hasil analisis penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara lima kompetensi tersebut terhadap kesiapan kerja siswa jurusan akuntansi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *Structural Equation Modeling* (SEM). Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi hubungan antara soft skills dari aspek keterampilan berkomunikasi dan keterampilan menyelesaikan masalah dengan kesiapan kerja yang merupakan variable laten dengan menganalisis factor-faktor pembentuk variable tersebut (variable manifest). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa jurusan akuntansi kelas XII SMK Negeri se-Kabupaten Tangerang dengan sampel penelitian yang dipilih secara *stratified random sampling*. Sampel berjumlah 420 responden. Pengumpulan data kuesioner dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Indikator ketrampilan mengartikulasikan pikiran dan ide-ide secara efektif (x1.1); ketrampilan mendengarkan dengan efektif (x1.2); ketrampilan berkomunikasi untuk berbagai tujuan (x1.3); ketrampilan memanfaatkan beberapa media dan teknologi (x1.4); dan ketrampilan berkomunikasi secara efektif dalam lingkungan yang beragam (x1.5) merupakan variable manifest yang mengukur variable keterampilan berkomunikasi (X1). Indikator keterampilan mengambil keputusan (x2.1), keterampilan menganalisis pekerjaan (x2.2), dan keterampilan mendesain pekerjaan (x2.3) merupakan variable manifest yang mengukur keterampilan menyelesaikan masalah (X2). Sedangkan indikator *ethical competency* (y1), *knowledge competency* (y2), *capability competency* (y3), *respect about human right and value*(y4), dan *analysis competency* (y5) merupakan variable manifest yang mengukur pengukuran kesiapan kerja (Y).

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Hasil Analisis Model Pengukuran X1, X2 dan Y

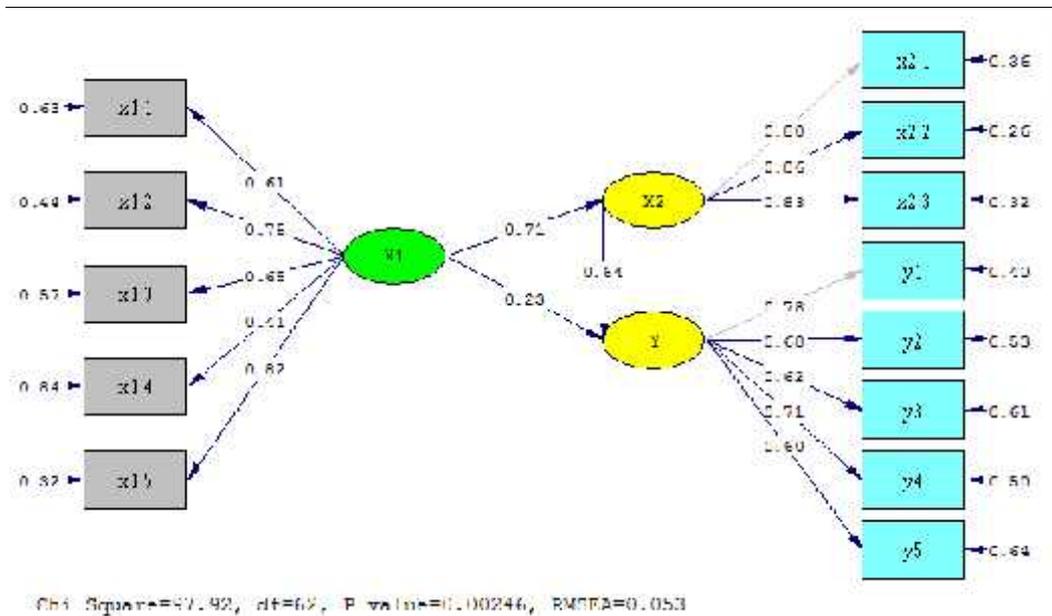
No	Indikator	Loading Factor	Error	t-value > 1.96	Keterangan	Composite-Reliability > 0.7
1	x1.1	0.61	0.63	9.01	Valid	= $\frac{(\text{Std. Loading})^2}{(\text{Std.})}$
2	x1.2	0.75	0.44	11.83	Valid	

3	x1.3	0.65	0.57	9.92	Valid	$(\text{Loading})^2 + \epsilon_j$ $= \frac{(3.24)^2}{(3.24)^2 + 2.8}$ $= 0.789$	
4	x1.4	0.41	0.84	5.67	Valid		
5	x1.5	0.82	0.32	13.50	Valid		
		3.24	2.8				
6	x2.1	0.80	0.36	13.37	Valid	$= \frac{(\text{Std. Loading})^2}{(\text{Std. Loading})^2 + \epsilon_j}$ $= \frac{(2.49)^2}{(2.49)^2 + 0.94}$ $= 0.868$	
7	x2.2	0.86	0.26	14.86	Valid		
8	x2.3	0.83	0.32	14.02	Valid		
		2.49	0.94				
9	y.1	0.78	0.40	12.56	Valid	$= \frac{(\text{Std. Loading})^2}{(\text{Std. Loading})^2 + \epsilon_j}$ $= \frac{(3.39)^2}{(3.39)^2 + 2.68}$ $= 0.810$	
10	y.2	0.68	0.53	10.53	Valid		
11	y.3	0.62	0.61	9.34	Valid		
12	y.4	0.71	0.50	10.95	Valid		
13	y.5	0.60	0.64	8.93	Valid		
		3.39	2.68				

Hasil analisis model pengukuran indikator variable keterampilan berkomunikasi (X1), keterampilan menyelesaikan masalah (X2) dan kesiapan kerja (Y) menunjukkan t-value semua indikator lebih besar dari 1.96 sehingga semua indikator dapat disimpulkan valid. Hasil empat uji kesesuaian model pengukuran indikator yaitu GFI (0.93), RMSEA (0.053), AGFI (0.90) dan CFI (0.98) menunjukkan nilai yang sesuai dengan standar *cut of value* sehingga model dapat disimpulkan fit.

Hasil evaluasi model pengukuran yang disusun ke dalam tabel 1 menunjukkan bahwa setiap item yang menyusun indikator keterampilan berkomunikasi, keterampilan menyelesaikan masalah, dan kesiapan kerja adalah valid, karena mempunyai nilai $t > 1.96$. Selain valid, semua indikator disimpulkan memiliki kehandalan yang tinggi dengan nilai *Composite-Reliability* lebih besar dari 0.70. Berturut-turut nilai *Composite-Reliability* keterampilan berkomunikasi, keterampilan menyelesaikan masalah, dan kesiapan kerja adalah 0.789, 0.868, dan 0.810. Keterampilan berkomunikasi paling dominan diukur oleh indikator keterampilan berkomunikasi secara efektif

dalam lingkungan yang beragam (x1.5) dengan *loading factor* 0.82. Keterampilan menyelesaikan masalah paling dominan diukur oleh keterampilan menganalisis pekerjaan (x2.2) dengan *loading factor* 0.86. Sedangkan variable kesiapan kerja paling dominan diukur oleh indikator *ethical competency* (y1) dengan *loading factor* 0.71.



Gambar 2. Model Struktural

Tabel 2. Hasil Analisis Jalur Model Struktural

No	Jalur Hubungan	Koef. Standar	t-value	Keterangan
Pengaruh langsung				
1	X1 → Y	0.23	2.35	Signifikan
Pengaruh tidak langsung				
2	X1 → X2	0.71	9.02	Signifikan
	X2 → Y	0.64	6.06	Signifikan
Total pengaruh tidak langsung		0.6844		Signifikan

Hasil analisis model struktural menunjukkan t-value (2.34; 9.02 dan 6.06) lebih besar dari 1.96 sehingga semua variabel penelitian ini dapat disimpulkan memiliki pengaruh yang signifikan. Hasil empat uji kesesuaian model structural penelitian yaitu GFI (0.93), RMSEA (0.053), AGFI (0.90) dan CFI (0.98) menunjukkan nilai hasil yang sesuai dengan standar *cut of value* (GFI ≥ 0.90, RMSEA ≤ 0.08, AGFI ≥ 0.90, dan CFI ≥ 0,90) sehingga model dapat disimpulkan fit. Berdasarkan hasil pengolahan data pada table 2 menunjukkan bahwa koefisien standar keterampilan berkomunikasi (X1) terhadap keterampilan menyelesaikan masalah (X2) sebesar 0.71 dengan arah positif, artinya semakin baik keterampilan berkomunikasi akan membuat keterampilan menyelesaikan masalah semakin meningkat.

Besar pengaruh keterampilan berkomunikasi secara langsung terhadap keterampilan menyelesaikan masalah sebesar $(0.71)^2 = 0.5041$, jadi berdasarkan

hasil penelitian diketahui bahwa 50.41% perubahan yang terjadi pada keterampilan menyelesaikan masalah secara langsung disebabkan oleh adanya perubahan pada keterampilan berkomunikasi. Karena nilai t hitung (9.02) lebih besar dari t table (1.96), maka H_0 ditolak artinya hasil pengujian hipotesis menunjukkan keterampilan berkomunikasi berpengaruh terhadap keterampilan menyelesaikan masalah.

Berdasarkan hasil pengolahan data pada table 2 menunjukkan bahwa koefisien standar keterampilan menyelesaikan masalah (X_2) terhadap kesiapan kerja (Y) sebesar 0.64 dengan arah positif, artinya adanya peningkatan keterampilan menyelesaikan masalah akan berdampak pada meningkatnya kesiapan kerja.

Besar pengaruh keterampilan menyelesaikan masalah secara langsung terhadap kesiapan kerja sebesar $(0.64)^2 = 0.4096$, jadi berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa 40.96% peningkatan yang terjadi pada kesiapan kerja secara langsung disebabkan oleh adanya peningkatan keterampilan menyelesaikan masalah. Hasil pengujian hipotesis yang ditampilkan pada tabel 2 menunjukkan nilai t hitung (6.02) lebih besar dari t tabel (1.96), sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyelesaikan masalah berpengaruh terhadap kesiapan kerja.

Hasil pengujian hipotesis yang ditampilkan dalam tabel 2 menunjukkan bahwa besar koefisien standar dari keterampilan berkomunikasi terhadap kesiapan kerja sebesar 0.23 dengan arah positif, artinya adanya peningkatan keterampilan berkomunikasi akan diikuti oleh peningkatan kesiapan kerja. Besar pengaruh keterampilan berkomunikasi secara langsung terhadap kesiapan kerja sebesar $(0.23)^2 = 0.0529$, jadi berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa 5.29% peningkatan yang terjadi pada kesiapan kerja secara langsung disebabkan oleh adanya peningkatan pada keterampilan berkomunikasi. Apabila berpedoman pada hasil pengujian maka secara statistic keterampilan berkomunikasi berpengaruh terhadap kesiapan kerja, dimana t_{hitung} (2.35) lebih besar dari 1.96. Sementara secara tidak langsung pengaruh keterampilan berkomunikasi terhadap kesiapan kerja karena hubungannya dengan keterampilan menyelesaikan masalah sebesar $[0.23 + (0.71 \times 0.64)] = 0.6844$ atau 68.44%.

PEMBAHASAN

Pengaruh Keterampilan Berkomunikasi Terhadap Keterampilan Menyelesaikan Masalah

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya pengaruh keterampilan berkomunikasi terhadap keterampilan menyelesaikan masalah. Komunikasi adalah keterampilan dasar manusia. Tanpa komunikasi maka tidak ada interaksi dan akibatnya, tidak ada sama sekali keterampilan manusia. Hasil penelitian ini sejalan dengan eksperimen Cam dan Akkoyun (2001) yang melakukan penelitian melalui program pelatihan keahlian komunikasi. Mereka membentuk dua kelompok eksperimen komunikasi. Hasilnya kelompok eksperimen yang berpartisipasi dalam pelatihan menunjukkan efektifitas yang lebih baik dalam menganalisis masalah.

Lewat komunikasi, seseorang bisa saling tukar informasi, pandangan, gagasan, sikap, nilai pertimbangan dan sebagainya. Dalam penelitian ini, indikator interaksi dengan lingkungan yang beragam memberikan kontribusi yang paling

besar terhadap keterampilan berkomunikasi. Hal tersebut mengindikasikan bahwa semakin banyak berkomunikasi akan semakin meningkatkan keterampilan. Keterampilan manusia dapat ditransfer melalui komunikasi. Keterampilan kerja yang didapat oleh seseorang tergantung dari kemampuannya menggabungkan sumber-sumber informasi yang diperolehnya (Monfardini, dkk; 2013). Keterampilan berkomunikasi mencegah kesalahpahaman sehingga meningkatkan efektifitas pemecahan masalah. Hasil penelitian ini senada dengan temuan Egeci dan Gencoz (2011) yang mengungkapkan bahwa kedua variable ini saling berkaitan, karena seseorang yang mempunyai komunikasi yang efektif akan menjadi pemecah masalah yang efektif. Kemampuan berkomunikasi berpengaruh terhadap kepuasan hubungan seseorang sehingga meningkatkan percaya diri untuk menyelesaikan masalah yang timbul. Seseorang yang mempunyai masalah yang semakin tinggi karena memiliki tingkat komunikasi yang rendah.

Keterampilan memanfaatkan beberapa media dan teknologisebagai indikator keterampilan berkomunikasi memberikan kontribusi terendah terhadap pengukuran. Artinya bahwa siswa belum bisa memanfaatkan media dan teknologi secara optimal sebagai sarana pemecahan masalah dalam pekerjaan. Hal ini harus menjadi perhatian, Karena menurut Cevik (2015) menyatakan bahwa komunikasi dengan memanfaatkan media dan teknologi dapat meningkatkan strategi pemecahan masalah. Menurut hasil penelitiannya, memberikan soal sebelum dan sesudah komunikasi online dan hasilnya kemampuan memecahkan masalah meningkat. Siswa dapat mengembangkan solusi dan memperdalam pemahaman terhadap masalah melalui acces literature secara online.

Pengaruh Keterampilan Berkomunikasi Terhadap Kesiapan Kerja

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat dikemukakan bahwa keterampilan berkomunikasi berpengaruh terhadap kesiapan kerja. Penelitian ini menemukan bahwa interaksi dalam lingkungan yang beragam memberikan kontribusi yang terbesar terhadap pengukuran keterampilan berkomunikasi. Hal ini mengindikasikan bahwa hubungan kerja dengan siapa pun memberikan peningkatan terhadap keterampilan berkomunikasi sehingga mendukung kehidupan kerja. Kompetensi atas suatu pekerjaan diperoleh melalui komunikasi. Baik itu dengan mendengar, bertanya, atau dengan memanfaatkan media dan teknologi. Hal yang perlu menjadi perhatian dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media teknologi sebagai sarana berhubungan yang mendukung kerja tergolong lemah sehingga tidak memberikan kontribusi dalam peningkatan keterampilan berkomunikasi. Padahal pemanfaatan media teknologi merupakan keterampilan teknis atau praktis dalam komunikasi yang harus dikuasai.

Keterampilan teknis dalam komunikasi menjadi alat menghadapi situasi kerja yang rumit. Keterampilan ini mendukung kehidupan kerja dan pengembangan karir ke depan (Kavanaugh, 2015). Apabila tidak menguasainya, maka akan menjadi hambatan dalam berinteraksi lewat dunia digital. Pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan pengiriman surat-surat elektronik dan akses berbagai informasi yang berkaitan dengan pekerjaan menjadi tidak efektif. Oleh Karena itu perlu peningkatan keterampilan berkomunikasi yang merujuk pada aspek yang memberikan kontribusi terendah, yaitu indikator keterampilan memanfaatkan media dan teknologi.

Pengaruh Keterampilan Menyelesaikan Masalah Terhadap Kesiapan Kerja

Berdasarkan hasil pengujian statistic menunjukkan bahwa keterampilan menyelesaikan masalah berpengaruh terhadap kesiapan kerja. Hal ini berarti bahwa keterampilan menyelesaikan masalah memberikan jawaban yang efektif terhadap penyelesaian pekerjaan. Semakin meningkat keterampilan menyelesaikan masalah, semakin meningkat pula kesiapan kerja. Pemecahan masalah menuntut keterampilan yang relevan untuk memberikan solusi yang memungkinkan dengan menganalisis, mengklarifikasi sifat masalah, mengumpulkan semua data yang diperlukan untuk mendukung pekerjaan. Keputusan yang dipahami dan dipelajari secara cermat akan menghasilkan pemecahan masalah yang efektif (Ridha, 2003). Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Angouri dan Chiappini (2011) yang menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan keterampilan yang mendukung para tenaga kerja dalam mengelola tugas-tugas di tempat kerja apapun. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa proses dan praktek pemecahan masalah berkaitan dengan kompetensi yang dimiliki tiap karyawannya. Hal ini berarti semakin siap calon tenaga kerja masuk dunia kerja akan mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan kompetensi yang dimilikinya.

Berdasarkan temuan penelitian yang indikator memberikan kontribusi terkecil sampai terbesar dalam pengukuran keterampilan menyelesaikan masalah adalah keterampilan mengambil keputusan, keterampilan mendesain pekerjaan, dan keterampilan menganalisis pekerjaan. Artinya bahwa keterampilan pengambilan keputusan belum memberikan peranan yang efektif dalam penyelesaian pekerjaan. Tetapi dari segi efektifitas dalam menganalisis pekerjaan sudah baik. Hal ini sejalan dengan temuan indikator kesiapan kerja yang menunjukkan bahwa kompetensi analisis juga memberikan kontribusi pengukuran yang terendah.

KESIMPULAN

Keterampilan berkomunikasi mempunyai pengaruh langsung terhadap keterampilan menyelesaikan masalah sebesar 50.41%, keterampilan menyelesaikan masalah mempunyai pengaruh langsung terhadap kesiapan kerja sebesar 40.96%, keterampilan berkomunikasi berpengaruh langsung terhadap kesiapan kerja sebesar 5.29%, dan keterampilan berkomunikasi mempunyai pengaruh tidak langsung karena hubungannya dengan keterampilan menyelesaikan masalah terhadap kesiapan kerja sebesar 68.44%.

Hasil penelitian ini dapat berkontribusi untuk membangun proses konseptualisasi pembelajaran yang bertujuan ke arah peningkatan *soft skills* dan kesiapan kerja. Penelitian ini tidak secara mendalam menjelaskan proses yang terjadi dalam pembelajaran sehingga diperlukan penelitian yang berkelanjutan untuk menjelaskan proses pembelajaran tersebut sehingga diperoleh konsep-konsep pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dengan kesuaian antara kurikulum sekolah dan dunia industry. Merujuk pada hasil temuan penelitian ini, maka desain pembelajaran untuk meningkatkan kesiapan kerja mengacu pada tingkat kontribusi indikator yang terendah. Indikator yang memberikan kontribusi terendah terhadap masing-masing variable adalah keterampilan memanfaatkan beberapa media dan teknologi; keterampilan mengambil keputusan; dan *analysis competency*.

DAFTAR PUSTAKA

- Angouri, J dan Chiappini, FB. (2011). 'So what problems bother you and you are not speeding up your work?' Problem solving talk at work. *Discourse & Communication*. 5(3) : 209–229.
- Bachrudin, A dan L. Tobing, H. (2003). *Analisis Data Penelitian Survei dengan Menggunakan Lisrel 8*. Bandung : Eka Rama
- Baran, SJ. (2008). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : Erlangga
- Barbara D.Davis and Clive Muir. (2004). Learning Soft Skills at Work. *Business Communication Quarterly*. 67(1) : 95-101.
- Bardi. 2014. *Pengaruh Soft Skills Terhadap Ketrampilan Siswa*. Gardan. 4(1).
- Cam,S dan Akkoyun, F. (2001). *The Effects of Communication Skills Training on Ego States and Problem Solving*. *Transactional Analysis Journal*. 31(3) : 161-166.
- Cevik, YD. (2015). *Assessor or assessee? Investigating the differential effects of online peer assessment roles in the development of students' problem-solving skills*. *Computer in Human Behaviour*. 52 : 250-258.
- Chang, RY & Kelly PK. (2003). *Langkah-langkah Pemecahan Masalah*. Jakarta : PT Pustaka Binaman Pressindo
- Debra L. Truitt. (2011). *The Effect of Training and Development on Employee Attitude as it Relates to Training and Work Proficiency*. Sage Open : 1–13. DOI: 10.1177/2158244011433338.[Online].<http://sgo.sagepub.com/content/1/3/2158244011433338.full-text.pdf+html>
- Dennis Nickson, Chris Warhurst, Johanna Commander, Scott A Hurrell, and Anne Marie Cullen. (2012). *Soft skills and employability: Evidence from UK retail*. *Economic and Industrial Democracy*. 33(1) : 65-84.
- Egeci IS, Tulin Gencoz, T. (2011). *The Effects of Attachment Styles, Problem-Solving Skills, and Communication Skills on Relationship Satisfaction*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 30 : 2324 – 2329.
- Franck Bailly Alexandre Léné. (2012). *The personification of the service labour process and the rise of soft skills: a French case study*. *Employee Relations*. 35(1) : 79 – 97.
- Griffin, G., McGaw, B., Care, E. (2012). *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*. Newyork : Springer
- Ian Thomas, Matthias Barth and Teresa Day. (2013). *Education for Sustainability, Graduate Capabilities, Professional Employment: How They All Connect*. *Australian Journal of Environmental Education*. 29(1) : 33-51.
- Irena Grugulis and Steven Vincent. (2009). *Whose skill is it anyway? 'soft' skills and polarization*. *Work, Employment & Society*. 23(4) : 597-615.

- Jeroen de Ridder, Pieter Meysman, Olugbenga Oluwagbemi, Thomas Abeel. (2014). *Soft Skills: An Important Asset Acquired from Organizing Regional Student Group Activities*. PLOS Computational Biology. 10(7) : e1003708.
- Kavanaugh, KT. (2013). *Solving Problems in Technical Communication*. Journal of Business and Technical Communication. 27(4) : 472-476.
- Klaus, Peggy. (2007). *The Hard Truth About Soft Skills*. New York : Collins.
- Kusnendi. (2008). *Model-Model Persamaan Struktural Satu dan Multigroup Sampel dengan Lisrel*. Bandung : Alfabeta
- Kusumastuti, Ngadimin dan Sohidin. 2013. *Upaya SMK Bidang Studi Bisnis Manajemen Dalam Memenuhi Kebutuhan Softskill Dunia Industri*. Jurnal Pendidikan UNS. 1(3) : 1-13.
- Latan, H. (2013). *Struktural Equation Modeling*. Bandung : Alfabeta
- Laskey, Marcia L.; Hetzel, Carole J. Online Submission (2010). *Self-regulated Learning, Metacognition, and Soft Skills: The 21st Century Learner*. [Online]. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED511589.pdf>.
- Laukkanen, Suhonen, and Kilpi. (2015). *Solving work-related ethical problems: The activities of nurse managers*. Nursing Ethics. 1–13.
- LP3ES. (2014). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta : LP3ES
- Marcel M. Robles. (2012). *Executive Perceptions of The Top 10 Soft Skills Needed in Today's Workplace*. Business Communication Quarterly. 75(4) : 453-465.
- McCale, Christina. (2008). *It's Hard Work Learning Soft Skills: Can Client Based Projects Teach the Soft Skills Students Need and Employers Want?* The Journal of Effective Teaching. 8(2) : 50-60.
- Monfardini E, Gazzola V, Boussaoud D, Brovelli A, Keysers C, et al. (2013). *Vicarious Neural Processing of Outcomes during Observational Learning*. PloS ONE 8(9): e73879. doi:10.1371/journal.pone.0073879.
- Morrison. (2014). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta : Kencana
- Mutanachai, Suttipun. (2014). *The Readiness of Thai Accounting Students for the ASEAN Economic Community: An Exploratory Study*, Asian Journal of Business and Accounting 7(2).
- (2012). *Readiness of accounting students in the ASEAN Economic Community : An empirical study from Thailand*. [Online]. http://mfuic2012.mfu.ac.th/electronic_proceeding/Documents/00_PDF/O-SSH/O-SSH-03%20Muttanachai%20Suttipun.pdf.
- Nariwati, Umi dan Sarwono, Jonathan. (2007). *Structural Equation Model (SEM) Dalam Riset Ekonomi : Menggunakan Lisrel*. Yogyakarta : Gava Media

- Nik Hairi Omar. (2012). *Graduates' Employability Skills Based on Current Job Demand through Electronic Advertisement*. School of Psychology and Human Development, Faculty of Social Sciences and Humanities. Universiti Kebangsaan Malaysia. *Asian Social Science*. 8(9).
- Quieng, Marjorie C.; Lim, Pearly P.; Lucas, Maria Rita D. (2015). *21st Century-based Soft Skills: Spotlight on Non-cognitive Skills in a Cognitive-laden Dentistry Program* *European Journal of Contemporary Education*. 11(1) : 72-81.
- R. de Villiers. R. de Villiers, (2010), "The incorporation of soft skills into accounting curricula: preparing accounting graduates for their unpredictable futures", *Meditari Accountancy Research*. 18(2) : 1-22.
- Ridha A. (2003). *Cara Cerdas Mengambil Keputusan*. Bandung : PT. Syaamil Cipta Media
- Sarjono, H dan Julianita, W. (2015). *Structural Equalition Modeling (SEM)*. Jakarta : Salemba Empat
- Scott A Hurrell. (2015). *Rethinking the soft skills deficit blame game: Employers, skills withdrawal and the reporting of soft skills gaps*. *Human Relations*. [Online].<http://hum.sagepub.com/content/early/2015/09/24/0018726715591636.full.pdf+html>
- Syed Azim, Andy Gale, Therese Lawlor-Wright, Richard Kirkham, Ali Khan, Mehmood Alam. (2010). *The importance of soft skills in complex projects*. *International Journal of Managing Projects in Business*. 3(3).
- Tabachnick, Barbara G & Fidell, Linda S. (2007). *Using Multivariate Statistics*. USA : Pearson
- Trilling, B dan Fadel, C. (2009). *21ST Century Skills*. US : HB Printing
- Zaman, Saeful. (2013). *Buku Pintar Soft Skill*. Bandung : Media Perubahan
- Widarto, Pardjono dan Widodo, N. (2012). *Pengembangan Model Pembelajaran Soft Skills dan Hard Skills Untuk Siswa SMK*. *Cakrawala Pendidikan*. 31(3).
- Wijoyo, S dan Rijadi, P. (2015). *Pintu Gerbang MEA 2015*. Jakarta : Prenada Group

PELAKSANAAN PROGRAM GERAKAN LITERASI SEKOLAH DI SMK PADA ERA DIGITAL

Maria Victoria

mariavictorias2@yahoo.com

SMKN 1 Sintang, Dinas Pendidikan dan
Kebudayaan Provinsi Kalimantan Barat

ABSTRAK

Gerakan Literasi Sekolah (GSL) ini mempunyai tujuan untuk membiasakan dan memotivasi peserta didik membaca dan menulis guna menumbuhkan budi pekerti serta pembentukan karakter. Landasan yuridis program ini Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015. GLS di SMK merupakan upaya yang dilakukan secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajar yang warganya literat sepanjang hayat melalui pelibatan publik. Implementasi GLS di SMK diarahkan pada literasi informasi dengan pemanfaatan teknologi komputer atau teknologi digital. Keberhasilan implementasi GLS digital di SMK dapat dicapai dengan strategi a) Gerakan pembiasaan Membaca, b) Festival/Lomba Literasi, c) Pembudayaan e-learning, d) Pembudayaan e-mail/atau Blog warga SMK, e) Penyediaan sarana e-literasi, f) Penyediaan Materi Ajar Elektronik, g)Penguatan/Pemahaman/Apresiasi Budaya dalam kegiatan Seni dan Budaya.

Kata Kunci: Penumbuhan Gerakan Literasi Sekolah, Era Digital

PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan membaca peserta didik dapat memperoleh informasi. Membaca adalah kegiatan dalam berliterasi yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Literasi menjadi sarana peserta didik dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkannya di bangku sekolah.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh PISA pada tahun 2012 menunjukkan peserta didik Indonesia berada pada peringkat ke-64 dari 65 negara yang turut berpartisipasi dalam PISA dengan skor 396 (skor rata-rata OECD 496). Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan pada tahun 2015 menunjukkan peserta didik Indonesia berada pada peringkat ke-62. Indonesia memperoleh skor 397 (skor rata-rata OECD 493). Pada penelitian tahun 2015 terdapat 70 negara yang turut berpartisipasi dalam PISA. Selanjutnya, berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik angka melek huruf untuk golongan penduduk berumur 15-19 tahun pada tahun 2010 memiliki presentase sebesar 99.56%, tahun 2011 sebesar 98.61%, tahun 2012 sebesar 98.85%, tahun 2013 sebesar 99.42%, dan tahun 2014 99.67%. Capaian tersebut sebenarnya menunjukkan bahwa Indonesia memiliki tingkat melek huruf yang tinggi. Namun, tantangan yang dihadapi saat ini adalah masih rendahnya minat baca. Jika dibandingkan oleh hasil penelitian

yang dilakukan OECD, Indonesia selalu menempati urutan paling bawah. Pada penelitian tahun 2015, posisi Indonesia dibawah Vietnam yang menempati urutan ke-8 dan Thailand yang menempati urutan ke-54. Hal ini menjadi persoalan yang cukup serius bagi bangsa Indonesia dalam hal membaca khususnya, karena membaca merupakan dasar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan sikap peserta didik.

Rendahnya kebiasaan membaca dan menulis memberikan indikasi kuat bahwa proses pembelajaran di sekolah perlu dikondisikan sedemikian rupa sehingga minat, semangat, kebiasaan, dan kegemaran membaca dan menulis dapat tumbuh dan berkembang di kalangan warga sekolah. Idealnya, sekolah berkembang sebagai lingkungan yang menjadikan warganya (kepala sekolah, pendidik, staf TU, dan peserta didik) sebagai pembelajar sepanjang hayat. Permasalahan ini menuntut semua menciptakan strategi khusus untuk meningkatkan minat baca dan kemampuan membaca peserta didik. Adapun strategi tersebut yaitu suatu gerakan nasional yang dikenal dengan Gerakan Literasi Sekolah yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Gerakan nasional ini dimaksudkan untuk membiasakan dan memotivasi peserta didik untuk mau membaca dan menulis guna menumbuhkan budi pekerti serta pembentukan karakter sebagaimana dituangkan melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015.

Gerakan ini dipadang sangat mendesak dan strategis sebagai salah satu ikhtiar memberiakan solusi terhadap permasalahan literasi khususnya di kalangan warga SMK. Gerakan ini semakin menarik di era digital seperti saat ini ketika peranan buku yang berisi ilmu pengetahuan, informasi, hiburan serta dialog dapat tergantikan melalui sebuah gadget ditangan warga sekolah.

PEMBAHASAN

Pengertian Gerakan Literasi Sekolah (GLS)

Menurut National Institute for Literacy, Literasi adalah "Kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga dan masyarakat." (<http://literasi.jabarprov.go.id/>). Pengertian GLS adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis dan /atau berbicara. GLS merupakan upaya yang dilakukan secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warbanya literat sepanjang hayat melalui pelibatan publik. (Direktorat Pembinaan SMK; Panduan GLS di SMK, 2016:2).

Gerakan Literasi Sekolah adalah gerakan sosial dengan dukungan kolaboratif berbagai elemen. Upaya yang ditempuh untuk mewujudkannya berupa pembiasaan membaca peserta didik. Pembiasaan ini dilakukan dengan kegiatan 15 menit membaca (guru membacakan buku dan warga sekolah membaca dalam hati, yang disesuaikan dengan konteks atau target sekolah). Ketika pembiasaan membaca terbentuk, selanjutnya akan diarahkan ke tahap pengembangan, dan pembelajaran (disertai tagihan berdasarkan Kurikulum 2013). Variasi kegiatan dapat berupa perpaduan pengembangan keterampilan reseptif maupun produktif. (<http://ainamulyana.blogspot.co.id>).

Pengertian Literasi Sekolah tidak sebatas pada kemampuan melek huruf/aksara saja, tetapi di dalamnya meliputi kemampuan membaca dan menulis. Program GLS merupakan program yang strategis dan salah satu alternatif solusi tuntutan abad 21 yakni agar para siswa memiliki kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif.

GLS di era digital dapat lebih menarik dan diterapkan dengan sarana dasar yang dimiliki peserta didik, gadget. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa generasi muda “jaman now”, sudah pasti identik dengan generasi gadget (digital). Rata-rata di antara mereka telah terbiasa dengan fitur alat tersebut serta googling dan browsing, tentu saja semua keterampilan tersebut bermuara pada ketrampilan membaca dan menulis (literasi) pada keypad HP atau laptop mereka. Target pencapaian program literasi sekolah di era digital ini diharapkan dapat menciptakan ekosistem sekolah yang literat, yang akhirnya, menumbuhkan budi pekerti peserta didik sebagai bagian dari penguatan karakter. Ekosistem sekolah yang literat mempunyai ciri-ciri sebagai berikut. a) menyenangkan dan ramah anak, sehingga menumbuhkan semangat warganya dalam belajar; b) semua warganya menunjukkan empati, peduli, dan menghargai sesama, c) menumbuhkan semangat ingin tahu dan cinta pengetahuan, d) memampukan warganya untuk cakap berkomunikasi dan dapat berkontribusi kepada lingkungan sosialnya; serta e) mengakomodasi partisipasi seluruh warga dan lingkungan eksternal sekolah (Desain Induk GLS 2016:33)

Tujuan GLS

Tujuan GLS terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umumnya adalah menumbuhkembangkan budi pekerti peserta didik melalui pembudayaan ekosistem literasi sekolah yang diwujudkan dalam GLS agar mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat. Sedangkan tujuan khusus untuk (a) menumbuhkembangkan budi pekerti peserta didik SMK, (b) membangun ekosistem literasi sekolah di SMK, (c) menjadikan SMK sebagai organisasi pembelajaran (learning organization), (d) mempraktikkan kegiatan pengelolaan pengetahuan (knowledge management) di SMK, dan (e) menjaga keberlanjutan budaya literasi di SMK (Kemdikbud, Panduan Gerakan Literasi Sekolah di SMK, 2016:2)

Prinsip-prinsip Literasi Sekolah

Penguatan gerakan literasi sekolah memiliki beberapa prinsip, yaitu :

- a. Perkembangan literasi berjalan sesuai tahap perkembangan yang dapat diprediksi.
Tahap perkembangan anak dalam belajar membaca dan menulis saling beririsan antar tahap perkembangan. Memahami tahap perkembangan literasi peserta didik dapat membantu sekolah untuk memilih strategi pembiasaan dan pembelajaran literasi yang tepat sesuai kebutuhan perkembangan mereka.
- b. Program literasi yang baik bersifat berimbang.
Sekolah yang menerapkan program literasi berimbang menyadari bahwa tiap peserta didik memiliki kebutuhan yang berbeda. Oleh karena itu, strategi membaca dan jenis teks yang dibaca perlu divariasikan dan disesuaikan

dengan jenjang pendidikan. Program literasi yang bermakna dapat dilakukan dengan memanfaatkan bahan bacaan kaya ragam teks, seperti karya sastra untuk anak dan remaja.

- c. Program literasi terintegrasi dengan kurikulum.
Pembiasaan dan pembelajaran literasi di sekolah adalah tanggung jawab semua guru di semua mata pelajaran sebab pembelajaran mata pelajaran apapun membutuhkan bahasa, terutama membaca dan menulis. Dengan demikian, pengembangan profesional guru dalam hal literasi perlu diberikan kepada guru semua mata pelajaran.
- d. Kegiatan membaca dan menulis dilakukan kapanpun.
Misalnya, “menulis surat kepada presiden” atau “membaca untuk ibu” merupakan contoh-contoh kegiatan literasi yang bermakna.
- e. Kegiatan literasi mengembangkan budaya lisan.
Kelas berbasis literasi yang kuat diharapkan memunculkan berbagai kegiatan lisan berupa diskusi tentang buku selama pembelajaran di kelas. Kegiatan diskusi ini juga perlu membuka kemungkinan untuk perbedaan pendapat agar kemampuan berpikir kritis dapat diasah. Peserta didik perlu belajar untuk menyampaikan perasaan dan pendapatnya, saling mendengarkan, dan menghormati perbedaan pandangan.
- f. Kegiatan literasi perlu mengembangkan kesadaran terhadap keberagaman.
Warga sekolah perlu menghargai perbedaan melalui kegiatan literasi di sekolah. Bahan bacaan untuk peserta didik perlu merefleksikan kekayaan budaya Indonesia agar mereka dapat pemahaman pada pengalaman multikultural. (Beers dalam Desain Induk GLS 2016: 11).

Tahapan Literasi

Tahapan literasi terbagi menjadi 3 yakni 1) tahapan pembiasaan, 2) tahapan pengembangan, dan 3) tahapan pembelajaran (Panduan GLS SMK, 2016:4)

Pertama, Tahapan Pembiasaan

Kegiatan literasi pada tahap ini, yakni membaca dalam hati. Kegiatan membaca dalam hati memiliki tujuan, antara lain: a) meningkatkan rasa cinta baca di luar jam pelajaran; b) meningkatkan kemampuan memahami bacaan; c) meningkatkan rasa percaya diri sebagai pembaca yang baik; dan d) menumbuhkembangkan penggunaan berbagai sumber bacaan. Dalam tahap pembiasaan, iklim literasi sekolah diarahkan pada pengadaan dan pengembangan lingkungan fisik, seperti: a) buku-buku non pelajaran (novel, kumpulan cerpen, buku ilmiah populer, majalah, komik, dan sebagainya.); b) sudut baca kelas untuk tempat koleksi bahan bacaan; dan c) poster-poster tentang motivasi pentingnya membaca. Prinsip-prinsip kegiatan membaca pada tahapan pembiasaan: a) Guru menetapkan waktu 15 menit membaca setiap hari. Sekolah bisa memilih menjadwalkan waktu membaca di awal, tengah, atau akhir pelajaran, bergantung pada jadwal dan kondisi sekolah masing-masing.

Kegiatan membaca dalam waktu pendek, namun sering dan berkala lebih efektif daripada satu waktu yang panjang namun jarang (misalnya 1jam/minggu pada hari tertentu); b) Buku yang dibaca/dibacakan adalah buku non pelajaran, c) Peserta didik dapat diminta membawa bukunya sendiri dari rumah; d) Buku yang dibaca/dibacakan adalah pilihan peserta didik sesuai minat dan kesenangannya; e) Kegiatan membaca/membacakan buku pada tahap ini tidak diikuti oleh tugas-tugas yang bersifat tagihan/penilaian; f) Kegiatan membaca/membacakan buku pada tahap ini dapat diikuti oleh diskusi informal tentang buku yang dibaca/dibacakan.

Meskipun begitu, tanggapan peserta didik bersifat opsional dan tidak dinilai; g) Kegiatan membaca/membacakan buku pada tahap ini berlangsung dalam suasana yang santai, tenang, dan menyenangkan. Suasana ini dapat dibangun melalui pengaturan tempat duduk, pencahayaan yang cukup terang dan nyaman untuk membaca, poster-poster tentang pentingnya membaca; h) Dalam kegiatan membaca dalam hati, guru sebagai pendidik juga ikut membaca buku selama 15 menit. Jenis kegiatan pada tahapan pembiasaan: a) membaca selama 15 menit setiap hari, b) membaca buku dengan memanfaatkan peran perpustakaan, c) membaca terpandu (guided reading), d) membaca mandiri (independent reading).

Kedua, Tahapan Pengembangan

Pada prinsipnya, kegiatan literasi pada tahap pengembangan sama dengan kegiatan pada tahap pembiasaan. Perbedaannya adalah pada tahap pengembangan kegiatan 15 menit membaca diikuti oleh kegiatan tindak lanjut. Dalam tahap pengembangan, peserta didik didorong untuk menunjukkan keterlibatan pikiran dan emosinya dengan proses membaca melalui kegiatan produktif secara lisan maupun tulisan. Perlu dipahami bahwa kegiatan produktif ini tidak dinilai secara akademik.

Sebagai tindak lanjut, kegiatan 15 menit membaca pada tahap pengembangan diperkuat dengan berbagai kegiatan tindak lanjut yang bertujuan untuk: a) mengasah kemampuan peserta didik dalam menanggapi buku pengayaan secara lisan dan tulisan; b) membangun interaksi antarpeserta didik dan antara peserta didik dengan guru tentang buku yang dibaca; c) mengasah kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, analitis, kreatif, dan inovatif; dan d) mendorong peserta didik untuk selalu mencari keterkaitan antara buku yang dibaca dengan diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Berikut beberapa contoh kegiatan tindak lanjut: a) menulis komentar singkat terhadap buku yang dibaca di jurnal membaca harian, b) bedah buku, c) reading award, d) mengembangkan iklim literasi sekolah

Ketiga, Tahapan Pembelajaran

Kegiatan pada tahapan pembelajaran bertujuan: a) mengembangkan kemampuan memahami teks dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi sehingga terbentuk pribadi pembelajar sepanjang hayat; b) mengembangkan kemampuan berpikir kritis; dan c) mengolah dan mengelola kemampuan komunikasi secara kreatif (verbal, tulisan, visual, digital) melalui kegiatan menanggapi teks buku bacaan dan buku pelajaran.

Kegiatan pada tahapan pembelajaran dilakukan untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum 2013 yang mensyaratkan peserta didik membaca buku non teks pelajaran. Prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam tahap pembelajaran ini, antara lain: a) buku yang dibaca berupa buku tentang pengetahuan umum, kegemaran, minat khusus, atau teks multimodal, dan juga dapat dikaitkan dengan mata pelajaran tertentu; dan b) ada tagihan yang sifatnya akademis (terkait dengan mata pelajaran).

Dalam tahapan ini berbagai jenis kegiatan dapat dilakukan, antara lain: a) lima belas menit membaca setiap hari sebelum jam pelajaran melalui kegiatan membacakan buku dengan nyaring, membaca dalam hati, membaca bersama, dan/atau membaca terpandu diikuti kegiatan lain dengan tagihan non-akademik atau akademik; b) kegiatan literasi dalam pembelajaran dengan tagihan akademik; c) melaksanakan berbagai strategi untuk memahami teks dalam semua mata pelajaran (misalnya, dengan menggunakan graphic organizers); d) menggunakan lingkungan fisik, sosial dan afektif, dan akademik disertai beragam bacaan (cetak, visual, auditori, digital) yang kaya literasi di luar buku teks pelajaran untuk memperkaya pengetahuan dalam mata pelajaran; e) penulisan biografi siswa-siswa dalam satu kelas sebagai proyek kelas.

Pelaksanaan Literasi Digital di SMK

Fokus implementasi Gerakan Literasi Sekolah di SMK adalah literasi informasi dengan menggunakan berbagai bahan referensi dalam berbagai format yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang terdokumentasi, yaitu buku, majalah, jurnal, laporan, grafik, multimedia, serta rekaman suara. Implementasi GLS pada SMK ini dengan menggunakan komputer yang disebut dengan literasi digital atau e-literasi, yaitu kegiatan literasi yang berbasis elektronik/komputer. Sulistyio Basuki, mengutip (Gilser:2007) dalam blognya menyebutkan bahwa literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dan berbagai sumber digital. Dengan kata lain, kemampuan untuk membaca, menulis dan berhubungan dengan informasi dengan menggunakan teknologi dan format yang ada pada masanya. Lebih lanjut dijelaskan, literasi digital mencakup pemahaman tentang web dan mesin pencari.

Pemakai memahami bahwa tidak semua informasi yang tersedia di web memiliki kualitas yang sama. Dengan demikian pemakai lambat laun dapat mengenal situs web mana yang andal dan sah serta situs mana yang tidak dapat dipercayai. Secara ringkas literasi digital adalah himpunan sikap, pemahaman, ketrampilan menangani dan mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan secara efektif dalam berbagai media dan format.

Kemampuan dalam memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan, dan mengakses internet. Dalam praktiknya, juga pemahaman menggunakan komputer (computer literacy) yang didalamnya mencakup menghidupkan, dan mematikan komputer, menyimpan dan mengelola data, serta mengoperasikan program perangkat lunak. Sejalan dengan membanjirnya informasi karena perkembangan teknologi saat ini, diperlukan pemahaman yang baik dalam mengelola informasi yang dibutuhkan masyarakat. Implementasi gerakan literasi digital di SMK diharapkan dapat mendorong peserta didik dan

warga SMK lainnya dalam mendukung ketrampilan abad 21, sebagaimana dijelaskan penggunaan komputer dapat mendukung 4 century skills of 21st, yaitu:

1. **Critical Thinker.** Untuk menjadi seorang critical thinker, peserta didik didorong untuk berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah dengan cara diberi permasalahan dalam pembelajaran, dipancing bertanya, dan berupaya mencari pemecahan masalah dengan mencari berbagai informasi melalui internet.
2. **Communicator.** Dalam menyiapkan tenaga kerja yang mampu menjadi komunikator, maka peserta didik dilatih untuk memahami dan mengkomunikasikan ide. Setelah memahami apa yang dipelajari, peserta didik didorong untuk membagikan ide-ide yang telah menjadi gagasan sebagaimana apa yang telah diperolehnya melalui kegiatan berliterasi.
3. **Collaborator.** Kemampuan bekerjasama sangat diperlukan dalam melakukan pekerjaan bersama orang lain. Oleh karena itu, dengan literasi digital peserta didik dilatih untuk bekerjasama dengan orang lain, kelompok lain, bidang lain, dengan cara berbagi informasi dan pengalaman melalui media komputer.
4. **Creator.** Lulusan SMK tidak hanya disiapkan menjadi tenaga kerja formal yang akan bekerja kepada orang lain, akan tetapi juga disiapkan menjadi wirausahawan. Oleh karenanya, kemampuan menjadi creator sangat diperlukan untuk menghasilkan pekerjaan dengan kualitas tinggi. Pekerjaan tersebut dapat berupa barang, jasa, kreasi, yang berdaya guna tinggi, praktis, sederhana dan mudah digunakan.

Kegiatan Gerakan Literasi Sekolah di SMK

GLS di SMK meliputi berbagai kegiatan yang praktis dan dapat diimplementasikan di sekolah lainnya seperti:

1. Gerakan Membaca
2. Festival/ Lomba Literasi
3. Pembudayaan e-learning
4. Pembudayaan e-mail dan /atau Blog warga SMK
5. Penyediaan sarana e-literasi
6. Penyediaan Materi Ajar Elektronik
7. Penguatan / Pemahaman /Apresiasi Budaya dalam kegiatan seni dan budaya

KESIMPULAN

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dikembangkan sebagai salah satu alternatif solusi mengatasi rendahnya kebiasaan membaca dan menulis para siswa. GLS merupakan upaya yang dilakukan secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajar yang warganya literat sepanjang hayat. Tahapan GLS di sekolah terdiri atas tahapan pembiasaan, pengembangan, dan tahapan pembelajaran. Implementasi Gerakan Literasi sekolah di SMK pada Era Digital ditujukan untuk menumbuhkan budi pekerti peserta didik serta mendorong mereka memiliki 4 ketrampilan abad 21, yaitu: Critical Thinker, Communicator, Collaborator dan Creator. Kegiatan Dalam Gerakan Literasi Sekolah di SMK pada Era Digital berupa: Gerakan membaca, Festival/Lomba Literasi, Pembudayaan e-learning, Pembudayaan e-mail/atau Blog warga SMK, Penyediaan sarana e-literasi, Penyediaan materi ajar elektronik, Penguatan/pemahaman /Apreasi budaya dalam kegiatan seni dan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Jenderal Dikdasmen, Kemendikbud. 2016. Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah. Jakarta
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Dikdasmen, Kemendikbud.2016. Panduan Gerakan Literasi Sekolah di SMK. Jakarta
- Direktorat Jenderal Dikdasmen,Kemendikbud. 2016. Desain Induk Gerakan Literasi. Jakarta
- PP No. 24 Tahun 2014 tentang Pelaksanaan UU No.43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan
- Permendikbud RI No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti
- Tahapan Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah. Diakses 9 Februari 2018 pukul 09.00 WIB dari <http://ainamulyana.blogspot.co.id>

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*
DITINJAU DARI MANFAAT PADA MAHASISWA**

Tati Setiawati¹, Sudewi Yogha²
tatisetiawati@upi.edu

¹Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia, Jalan Dr. Setiabudhi No 207 Bandung 40154

²Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia, Jalan Dr. Setiabudhi No 207 Bandung 40154

ABSTRAK

Perkembangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menuntut pendekatan pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran secara konvensional, dimana guru sebagai *center* atau memegang peranan yang utama dan kelas sebagai tempat pelaksanaan pembelajaran, seiring berkembangnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kini telah berubah. Pendekatan pembelajaran telah berubah ke arah pembelajaran abad 21. Seseorang dapat belajar dimanapun, kapanpun, dan dengan siapapun. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya model *blended learning*, yaitu *hybrid course* yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka (*face to face learning*) dan pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*). Tujuan penelitian untuk menggali informasi manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *blended learning*, ditinjau dari kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Populasi penelitian berjumlah 49 orang mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa pada kemampuan pengetahuan sebesar 64% berada pada kriteria cukup bermanfaat, pada kemampuan sikap sebesar 71% berada pada kriteria bermanfaat sedangkan pada kemampuan keterampilan sebesar 73% berada pada kriteria bermanfaat. Rekomendasi ditujukan untuk mahasiswa agar lebih menambah pengetahuan yang telah dengan cara memperbanyak sumber belajar yang relevan.

Kata Kunci : Manfaat, Model *Blended Learning*, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK), memberikan stimulus dalam inovasi dan transformasi proses pembelajaran. Salah satunya dalam metode pembelajaran yang digunakan di kelas, adapun salah satu metode yang dapat diterapkan yaitu *blended learning*. *Blended Learning* berasal dari kata *blended* (kombinasi/ campuran) dan *learning* (belajar). Istilah lain yang sering digunakan adalah *hybrid course* (*hybrid* = campuran/kombinasi, *course* = mata kuliah). Makna asli sekaligus yang paling umum *blended learning* mengacu pada belajar yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap

muka (face to face learning) dan pembelajaran berbasis komputer (computer based learning). Menurut Thorne (2003), *blended learning* adalah, "It represents an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning". Makna serupa dikemukakan oleh Bersin (2004), yang mendefinisikan *blended learning* sebagai: "the combination of different training "media" (technologies, activities, and types of events) to create an optimum training program for a specific audience".

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *blended learning* yang sesuai bagi pendukung perkuliahan mahasiswa. Model pembelajaran *blended learning* ini dirancang untuk mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media sosial *online* dipilih sebagai platform dasar distribusi materi dan komunikasi online karena pertimbangan keterjangkauan, efektivitas, dan realibilitas program. Aspek *Learning Design* dipilih sebagai elemen dasar perancangan desain pembelajaran. Model pembelajaran dirancang menggunakan metode MILM (*Multimedia Interactive Learning Model*). Penelitian ini menggunakan pendekatan *Mix Methods*, dan jenis penelitiannya adalah R & D.

Pendapat Thorne (2003) tersebut mengindikasikan, bahwa *blended learning* adalah perpaduan dari teknologi multimedia, CD ROM video streaming, kelas virtual, *voicemail*, email dan *telephone conference*, animasi teks online dan video-streaming. Semua ini dikombinasi dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas dan pelatihan satu-satu. *Blended learning* menjadi solusi yang paling tepat untuk proses pembelajaran yang sesuai bukan hanya dengan kebutuhan pembelajaran akan tetapi juga dengan gaya pembelajar. Perlunya dan signifikansi *blended learning* terletak pada potensinya. *Blended learning* merepresentasikan keuntungan yang jelas untuk menciptakan pengalaman belajar yang memberikan pembelajaran yang tepat pada masa yang dan waktu yang tepat pada setiap individu. *Blended learning* menjadi batasan yang benar-benar universal dan global dan membawa kelompok pembelajar bersama-sama melintas budaya dan zon waktu yang berbeza. Pada konteks ini *blended learning* dapat menjadi salah satu pengembangan paling signifikan pada abad 21. Menurut MacDonald (2003), istilah *blended learning* biasanya berkisarkan dengan memasukkan media online pada program pembelajaran, sementara pada masa yang sama tetap memperhatikan perlunya mempertahankan pertemuan secara terbuka dan pendekatan tradisional yang lain untuk mendukung pelajar. Istilah ini juga digunakan oleh media massa seperti email, forum, blogs digabungkan dengan teknologi, teks atau audio sinkronus.

TUJUAN

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: a). Manfaat penerapan model *blended learning* yang dapat dirasakan oleh mahasiswa pada kemampuan pengetahuan dalam mengingat, menjelaskan, dan memahami konsep materi, b). Manfaat penerapan model *blended learning* yang dapat dirasakan mahasiswa pada kemampuan sikap, disiplin individu maupun kelompok pada saat praktikum, serta partisipasi dalam suatu keadaan secara aktif, c). Manfaat penerapan model *blended learning* yang dapat dirasakan oleh mahasiswa pada kemampuan

keterampilan dalam mendemonstrasikan, meniru langkah-langkah dalam praktek dengan benar.

KAJIAN PUSTAKA

Model Pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar Heriawan (2012, hlm. 1). Model pembelajaran cenderung preskriptif dan relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran. Joice dan Well (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2016, hlm. 3) menjelaskan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung. Istilah lain dalam pembelajaran yang menggunakan aplikasi ICT (komputer dan internet) dikenal dengan nama *Blended Learning*.

Model Blended Learning ini muncul ketika Kerres dan Witt (2003) menyatakan bahwa web-based learning dapat dikombinasikan dengan face-to-face learning. Definisi *Web-based learning* sudah dijelaskan sebelumnya, sementara itu menurut Alessi and Trollip (2001) *face-to-face learning* atau *web-based courses* atau *on-site learning* adalah pembelajaran menggunakan sumber belajar web dengan tatap muka antara pembelajar dan pembelajarnya yang dilakukan di ruang kelas. Pembelajaran berbasis web dikatakan bermakna karena salah satu dari empat komponen penting dalam membangun budaya belajar dengan penggunaan model pembelajaran dengan web adalah pembelajar dituntut secara mandiri dalam belajar dengan berbagai pendekatan yang sesuai agar pembelajar mampu mengarahkan, memotivasi, mengatur dirinya sendiri dalam pembelajaran. Pembelajaran web juga sudah sejak lama mengadopsi pendekatan konstruktivisme.

Istilah *Blended Learning* (BL) sudah digunakan oleh lembaga pendidikan, khususnya di perguruan tinggi. Akan tetapi masih banyak orang merasa bingung dengan istilah tersebut. Banyak orang bertanya ketika mendengar tentang BL, “*what is being Blended?*” Meskipun ada beberapa perbedaan yang mendefinisikan BL, banyak definisi mempunyai banyak kesamaan atau menggunakan istilah yang umum, yakni kata mengkombinasikan (combining).

Definisi-definisi tersebut bisa terlihat seperti di bawah ini):

- a. *Combining instructional modalities (or delivery media);*
- b. *Combining instrusctional methods; dan*
- c. *Combining online and face to face instruction.*

Definisi ketiga menurut Graham (2005) lebih akurat merefleksikan sejarah penggabungan sistem BL dan merupakan fondasi yang akan dia kerjakan, yakni “*Blended learning systems combine face-to-face instruction with computer-mediated instruction*”. Menurut Graham (2005), BL mempunyai dua tipe lingkungan pembelajaran, yakni ada lingkungan pembelajaran tatap muka secara tradisional (*traditional face to face learning environment*) yang masih digunakan di sekitar daerah pedesaan; dan *distributed learning environment* yang sudah mulai berkembang seiring dengan teknologi-teknologi baru yang memungkinkan perluasan untuk mendistribusikan komunikasi dan interaksi.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan tujuan untuk memperoleh informasi tentang manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *blended learning*. Tempat penelitian yang dijadikan dalam penelitian ini adalah Prodi Pendidikan Tata Boga Departemen PKK FPTK Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Penentuan sampel ini dilakukan dengan berpedoman pada pendapat Riduwan (2005, hlm. 250) didapatkan jumlah sampel adalah 49 responden.

Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan kuisioner dengan alat pengumpul data berupa angket. Menurut Riduwan (2004, hlm .71) Angket disusun menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban dimana responden hanya memilih satu dari lima alternatif yang disediakan dan masing-masing alternatif jawaban diberi skor. Tahapan analisis data yang dilakukan oleh penulis adalah: 1). Verifikasi data 2). Tabulasi data 3). Presentase data 4). Analisis Data

PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang Manfaat penerapan model *blended learning* pada pembelajaran i yang ditinjau dari kemampuan pengetahuan berada pada kriteria cukup bermanfaat. Manfaat yang dirasakan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *blended learning* pemaparan tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Bruner (Dahar, 2011, hlm 80) bahwa pengetahuan yang didapatkan dalam model *blended learning* akan lebih mudah bila dibandingkan dengan pengetahuan yang dipelajari dengan cara lain. Penggunaan model *blended learning* dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil penelitian tentang Manfaat penerapan model *blended learning* pada pembelajaran yang ditinjau dari kemampuan sikap berada pada kriteria bermanfaat. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat penerapan model *blended learning* pada pembelajaran telah memberikan manfaat sehingga mahasiswa memiliki sikap teliti dan disiplin individu maupun kelompok pada saat praktikum, dan sikap partisipasi dalam suatu keadaan aktif. Hasil penelitian tentang Manfaat penerapan model *blended learning* pada pembelajaran yang ditinjau dari kemampuan keterampilan berada pada kriteria bermanfaat. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *blended learning* pada pembelajaran memberikan manfaat sehingga mahasiswa memiliki keterampilan dalam mendemonstrasikan saat praktek.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *blended learning* dapat digunakan sebagai sarana peningkatan daya serap mahasiswa terhadap materi kuliah. Berdasarkan hasil kuisioner, mahasiswa berpendapat bahwa model *blended learning* telah memberikan pengalaman baru yang lebih menantang daripada model pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, SM and Trollip, SR. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development*. (3rd Ed). Boston MA: Allyn and Bacon, Inc.
- Dahar, Ratna Willis. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Erlangga. Bandung
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. (2016). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Graham, Charles R. (2005). *Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions*.
- Heriawan, Adang, dkk. (2012). *Metodologi Pembelajaran*. LP3G. Banten.
- Indrwati. I dan Lusia Rakhmawati. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X Teknik Audio Video Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 3 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. sVolume 04 Nomor 03 Tahun 2015.
- Josephine, A, dkk. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran Kelas X Administrasi Perkantoran 3 Smk Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Permendikbud No 70 Tahun 2013 tentang *Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan*
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta. Bandung
- Toharuddin. (2005). *Life Skill dan Keharusan Penataan Kembali Pendidikan Kita*. UIN Malang. Malang
- Whitten , J. L. and Bentle, L. D., (1998). *Systems Analysis and Design Methods*. Fourth ed. Boston: Tom Casson

PENDIDIKAN MUSIK DI ERA DISRUPTIF

Diah Latifah

diah.singer@gmail.com

Departemen Pendidikan Musik FPSD UPI

ABSTRAK

Pendidikan musik di era disruptive, membuahkann inovasi pendidikan music yang memberi peluang menyebar tanpa terhadang dan banyak dipengaruhi oleh perkembangan dunia industri. Inovasi-inovasi era *disruptive* dalam dunia pendidikan musik telah berlaku dalam aspek, proses belajar dan hasil belajar music. Beberapa media pembelajaran digital musik berupa bahan ajar dan hasil belajar musik disebarluaskan berbasis IT. Pembelajaran music era digital dan IT memberikan keleluasaan para pembelajar untuk mengakses dan menjangkaunya dengan lebih mudah.

Kata kunci: era disruptive, pembelajaran music berbasis digital

PENDAHULUAN

Pendidikan music dewasa ini merambah berbagai aspek dalam pengembangannya. Musik dalam ranah industry (*music industry*) yang mengemas berbagai produk music baik pertunjukan music dan rekaman music yang tidak jarang menjadi devisa suatu negara, music dengan sumber bunyi berbasis teknologi (*techno music*) yang yang mengemas sumber bunyi dari bunyi digital (*dygital music*), music dengan konteks pertunjukan tradisional seperti pertunjukan orkes, music kamar (*chamber music*), pertunjukan (konser) Karawitan, resital dan konser music satu instrument music atau ansambel campuran dan sejenis, atau pertunjukan music modern dan music kontemporer. Keseluruhan dari produk pendidikan music tersebut mewarnai dunia di era disruptive. Bahkan berbagai pertunjukan music telah dapat di download melalui akses terbuka YouTube.

Pendidikan music sendiri sebagai wahana dunia industri pendidikan, memiliki prospek yang luas dan sangat menguntungkan. Berbagai sekolah dan kursus music dalam tataran nasional ataupun global telah menjadi sesuatu yang umum. Beberapa sekolah music yang memiliki nama besar dalam dunia pendidikan luar sekolah, di diantaranya, kursus music Purwa Caraka dan Elfa's Studio of Music. Pada pendidikan music global, kita kenal industrialisasi pendidikan music seperti sekolah music Yamaha, Suzuki , ABRSM (*Royal Academy of Music*), dan masih banyak yang lain.

Industri pendidikan music formal yang dikelola oleh swasta juga mewarnai dunia pendidikan di Indonesia, seperti kita ketahui, Univesitas Pelita Harapan Jakarta, Universitas Pasundan Bandung, Sekolah Tinggi Ilmu Musik Bandung, dan masih banyak yang lain menyebar di beberapa kota besar di

Indonesia membuka prodi musik. Hal ini menunjukkan bahwa Pendidikan music berkembang dengan sangat baik.

Selain itu, negara juga memberikan peluang pada pendidikan music dengan membuka iunstitut Seni, prodi dan departemen pendidikan music dan music, did ala beberapa Universitas dan Institut besar yang menyebar di beberapa propinsi di Indonesia, diantaranya, UPI di Bandung, UNNESA di Surabaya, UNY di Yogyakarta, UNJ di Jakarta, ISBI di Bandung, ISI di Yogyakarta, ISI Surakarta, UNP di Padang, UNNES di Semarang, dan banyak lagi yang lain. Dengan fakta ini, terdapat suatu pertanyaan yang menggelitik kita semua, bagaimana peranan pendidikan music di eara disruptive? Karena era disruptive memuat berbagai keniscayaan yang sangat variatif, kajian ini dibatasi hanya pada aspek: Bagaimana informasi pendidikan music menyebar di era disruptif?

PEMBAHASAN

Era disruptive ditandai dengan tiada terbatasnya lalu lintas informasi, khususnya dalam dunia industry dalam hal ini dunia musik. Penyebaran informasi music memerlukan inovasi baik dunia IT (*Technology Information*) ataupun Dygital. Hilmi (2016) Istilah inovasi disruptive diperoleh dari istilah 'teknologi disruptive yang pertama kali diperkenalkan oleh Bower dan Christensen pada tahun 1995 (Bower & Christensen, 1995). didefinisikan sebagai "inovasi sederhana dan mudah digunakan yang awalnya hanya digunakan oleh pelanggan yang tidak canggih di pasar yang rendah" (Christensen & Armstrong, 1998, hal 1). Definisi lain dari inovasi desruptive adalah "sebuah inovasi yang membuat produk yang rumit dan mahal menjadi lebih sederhana dan lebih murah dan dengan demikian menarik satu kumpulan pelanggan baru." (Christensen, 2008, hal 43). Inovasi disruptive membuka peluang bisnis yang ada, dan menawarkan peluang bagus untuk pertumbuhan laba baru." (Assink, 2006, hal 217). Inovasi desruptive juga didefinisikan sebagai sesuatu yang mengubah praktik sosial, cara kita hidup, bekerja dan belajar. Dua aspek kunci dari inovasi disruptive yang penting bagi sektor pendidikan. Unsur-unsurnya adalah (1) *enabler* teknologi, dan (2) inovasi model bisnis (Christensen et al., 2011). Pembelajaran online dianggap sebagai penggerak teknologi yang mampu mengganggu perubahan model bisnis perguruan tinggi.

Dunia pendidikan music memiliki kehususan, dalam proses belajarnya mengedepankan sisi-sisi humanistic, nilai estetika musncul dari kiprah kinerja berbass afektif sentifitas rasa musical, diperlukan inovasi teknologi yang memiliki sisi digital ataupun humaniora. Gardiner et al (2017) teknologi yang dikawinkan dengan liberal art, dan dengan humaniora yang mengantarkan kita untuk dapat memperoleh hasil yang memuaskan. Paparan ini menunjukkan bahwa dunia inovasi disruptive, memberikan suatu penawaran cara belajar dan bekerja secara humanis dengan dukungan teknologi, yang lebih mudah dan dapat dijangkau serta di akses oleh berbagai kalangan yang dilakukan melalui inovasi teknologi, dan IT. Robinson. Morgan, and Reed (2016, p. 85) menegaskan;

“Disruptive education is the process by which a sector that has previously served only a limited few because its products and services were complicated, expensive and inaccessible, is transformed into one whose products and services are simple, affordable, and convenient and serves many no matter their wealth or expertise”

Dalam dunia music, hasil dan proses pendidikan music dapat disebarluaskan melalui upload hasil rekaman materi yang akan disebar luaskan baik tidak berbayar ataupun berbayar. Upload proses dan hasil belajar music dapat berupa presentasi pembawaan karya music, konser music, dan proses belajar instrument music misalnya proses bermain tangga nada dalam pola penjarian permainan gitar, piano ataupun biola dan banyak yang lain, serta dalam konteks music ansamble pada pola memainkan gamelan, angklung dan music ansambel yang lain. Dengan proses ini keterbatasan dalam pendidikan music satu langkah dapat diatasi dengan pembelajaran jarak jauh.

Model pembelajaran jarak jauh dewasa ini telah banyak dipergunakan. Hilmi (2016, p. 49) melaporkan “*model of distance education, Simonson and Schlosser emphasized the use of technology that provides a two-way interactive audio and video communication (Moore, 1972).*” Model pembelajaran jarak jauh pada awal decade ini telah menyemarak dalam dunia pendidikan music. Koutsoupidou, Theano (2013, p.143)

Online music courses develop rapidly in the higher education scene with technology and internet supplementing face-to-face learning. There are currently a number of online, distance learning undergraduate and master degrees offered worldwide and many universities also offer online opportunities for continuing professional development. Individual online lessons are another option of music training in real time communication.

Menyemaraknya dunia pendidikan berbasis online dan bernuansa *distance learning* telah menjadi kebutuhan yang ditindak lanjuti dengan berbagai kegiatan pembelajaran bernuansa IT. Untuk keperluan ini berbagai perangkat distance learning perlu diupayakan untuk mendukungnya. Dalam duni pendidikan music dikenal berbagai media digital yang secara umum telah dipergunakan dewasa ini, diantaranya *Sound Cloud*, *You_Tube*, dan alat penulisan notasi music digital *Sibelius* yang di unggah secara on-line sebagai bahan ajar dan hasil belajar music. Sebagai hasil belajar music, untuk materi komposisi dan aransemen serta hasil penulisan makalah dapat disajikan secara audio, visual ataupun audiovisual melalui media berbasis web-site, yang engurang penggunaan kertas dan cenderung ramah lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Gardiner, Mayling Oey, et al. (2017). Era Disrupsi. Peluang dan Tantangan Pendidikan Tinggi Indonesia. Jakarta: AIPI
- Mohd Faiz Hilmi (2016). Disruptive Innovation in Education: Open Learning, Online Learning, MOOCs and What Next? *International Journal of Humanities and Social Science Invention* ISSN (Online): 2319 – 7722, ISSN (Print): 2319 – 7714 www.ijhssi.org //Volume 5 Issue 10//October. 2016 // PP.49-53
- Koutsoupidou, Theano. (2013). Online Distance Learning and Music Training: Benefits, drawbacks and challenges. *7th International Conference in Open & Distance Learning - November 2013, Athens, Greece - PROCEEDINGS*
- Robinson, G, Morgan, J.and Reed, W. (2016). Disruptive Innovation in Higher Education: TheProfessional Doctorate. *International Journal of Information and Education Technology, Vol. 6, No. 1, January 2016*

STRATEGI PEMBELAJARAN SIMULASI (SPS) UNTUK PENGEMBANGAN RELIGIUSITAS MAHASISWA

Ronny Mugara dan Wasmana

ronnymugara.rm@gmail.com & wasmana@ikipsiliwangi.ac.id

Program Studi Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi Bandung

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi fenomena gaya hidup pada era moderen yang cenderung *hedonisme*, pergaulan bebas, dan penurunan moralitas khususnya pada mahasiswa. Tujuan penelitian ini yaitu: 1) mengetahui profil religiusitas mahasiswa kelas reguler STKIP Siliwangi Bandung angkatan 2016; 2) mendeskripsikan gambaran keefektivan Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) terhadap pengembangan religiusitas mahasiswa kelas reguler STKIP Siliwangi Bandung angkatan 2016. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif jenis eksperimen kuasi. Prosedur penelitian yang digunakan yaitu: studi pendahuluan, mengembangkan rancangan hipotetik strategi, dan validasi strategi. Populasi penelitian ini seluruh mahasiswa STKIP Siliwangi Bandung kelas reguler angkatan 2016 dan sampelnya 100 orang. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan *SPSS 16.0 for Windows*. Berdasarkan hasil studi pendahuluan profil religiusitas mahasiswa kelas reguler STKIP Siliwangi Bandung kelas reguler angkatan 2016 masih ada yang termasuk kriteria cukup religius dan kurang religius. Upaya pengoptimalan religiusitasnya melalui penerapan rancangan hipotetik Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS). Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) efektif mengembangkan religiusitas mahasiswa.

Kata kunci: *pembelajaran, simulasi, religiusitas.*

PENDAHULUAN

Dunia modern berpengaruh pada gaya hidup manusia. Pengaruh tersebut ada yang berdampak positif ada juga yang berdampak negatif. Salah satu dampak negatifnya yaitu terbentuknya hidup manusia yang *hedonis*, penyalahgunaan narkoba, seks bebas, dan berperilaku *amoral* lainnya, hal tersebut berkembang dari mulai anak usia dini sampai orang dewasa, sebagaimana dikemukakan hasil penelitian (Adisti & Ritandiyono, 2008); Reza (2013); dan (Azizah 2016). Hal itu bertentangan dengan norma agama, apa lagi yang secara mayoritas penduduk Indonesia beragama Islam. Manusia religius harus menyadari bahwa dirinya dan sekitarnya merupakan ciptaan Tuhan. Kesadaran tersebut perlu menyakini dengan sepenuh hati dan ditunjukkan dengan perilaku. Subroto (1987) menjelaskan bahwa manusia religius yang keseluruhan mentalnya secara utuh ditujukan kepada pencipta nilai mutlak, memuaskan dan tertinggi yaitu Tuhan. Jadi religiusitas merupakan keseluruhan mentalnya ditujukan kepada Tuhan atas keyakinan yang utuh.

Manusia dikatakan religius yang menyakini Tuhan dan dibuktikan dengan frekuensi dan kualitas ibadahnya, kemudian memaknai keimanan dan ibadahnya

sehingga merasa akan kehadiran tuhan dalam hidupnya, untuk memperkuatnya dengan menambah pengetahuan tentang agama, kemudian dilaksanakan dengan sepenuh hati. Glock dan Stark (dalam Poloutzian, F.R., 1996) mengemukakan lima dimensi religiusitas yaitu: *Religious Practice, Religious Belief, Religious Knowledge, Religious Feeling, dan Religious Effect.*

Upaya pengembangan religiusitas pada tingkat mahasiswa salah satunya melalui proses pembelajaran. Melalui proses pembelajaran simulasi memungkinkan untuk mempelajari kenyataan secara tidak langsung, sehingga memperoleh pengalaman yang utuh, (Joyce, Weil, dan Calhoun, 2011). Terkait dengan itu maka dilakukan penelitian untuk menguji efektivitas Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) terhadap pengembangan religiusitas mahasiswa STKIP Siliwangi Bandung angkatan 2016. Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) dikembangkan dari model pembelajaran simulasi yang dikemukakan oleh (Joyce, Weil, Dan Calhoun, 2011). Tahapan Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) hasil pengembangan dari model pembelajaran simulasi (dalam Joyce, Weil, Dan Calhoun, 2011) yaitu:

- a. Tahap Orientasi
 - 1) Memilih pembelajaran yang berhubungan dengan keagamaan.
 - 2) Menjelaskan informasi mengenai topik yang akan disimulasikan.
 - 3) Menjelaskan langkah-langkah simulasi.
- b. Tahap Latihan Partisipan
 - 1) Menjelaskan materi keagamaan yang akan disimulasikan.
 - 2) Melakukan simulasi materi keagamaan.
- c. Tahap Pelaksanaan Simulasi
 - 1) Memimpin mahasiswa untuk mempraktekan kegiatan keagamaan secara langsung (misalnya solat duha bersama, pengajian, dan lain-lain)
 - 2) Memberikan evaluasi atas kegiatan keagamaan yang telah dilakukan.
- d. Tahap wawancara
 - 1) Menyimpulkan dan memberikan persepsi atas kegiatan simulasi.
 - 2) Menyimpulkan kesulitan yang dihadapi selama simulasi (praktik keagamaan)
 - 3) Merefleksikan diri atas dampak yang dirasakan pada diri setelah melakukan simulasi keagamaan.
 - 4) Membuat rancangan jadwal kegiatan keagamaan yang telah dilakukan bersama untuk dilakukan secara mandiri atau pun bersama.

Peran dosen/ pengajar dalam penerapan strategi ini sebagai fasilitator, mediator, dan pendukung atas pembentukan kebiasaan pada masing-masing diri mahasiswa. Joyce, Weil, dan Calhoun, (2011) mengemukakan bahwa peran guru dalam menerapkan strategi pembelajaran simulasi sebagai fasilitator, evaluatif, supportif yang efektif. Tujuan umum penelitian ini untuk menghasilkan Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) yang dapat mengembangkan religiusitas mahasiswa STKIP Siliwangi Bandung. Religiusitas yang dimaksud pada penelitian ini merupakan hal yang mengakar dan atau mengikat pada setiap manusia terhadap tuhan. Ikatan tersebut meliputi keyakinan, pengetahuan, sehingga mampu melaksanakan semua yang diwajibkan dan menjauhi yang di larangnya. Manusia religius merupakan perasaan sadar akan adanya tuhan, dengan menyakini bahwa dirinya dan yang ada disekitarnya merupakan ciptaan Tuhan.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ekperimen quasi pretest-posttest control group design*. Penelitian ini dirancang menjadi tiga tahapan, pertama perencanaan, kedua studi pendahuluan dan ketiga uji efektivitas Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) terhadap pengembangan religiusitas. Kemudian dikembangkan menjadi bagan alur penelitiannya sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian

Partisipannya semua mahasiswa kelas reguler STKIP Siliwangi Bandung angkatan 2016. Tahap studi pendahuluan profil religiusitas mahasiswa sampelnya adalah mahasiswa yang dipilih secara acak sebanyak 30 orang. Sampel tahap penetapan anggota kelompok kontrol dan eksperimen untuk uji coba strategi sebanyak 100 orang mahasiswa. Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu religiusitas dan Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS), secara rinci yaitu: 1) Religiusitas merupakan keyakinan manusia akan adanya tuhan sehingga mengikatkan diri dengan sepenuh hati yang ditunjukkan dengan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai agama yang diyakininya. Pandangan tersebut sesuai dengan pendapat Drikarya (1987) dan Subroto (1987). 2) Strategi pembelajaran simulasi dalam penelitian ini merupakan strategi pembelajaran memberikan peran pada mahasiswa untuk berpartisipasi aktif untuk mencapai tujuannya, hal itu sesuai dengan pendapat (dalam Joyce, Weil, Dan Calhoun, 2011). Tahapan Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) pada penelitian ini meliputi empat tahapan yaitu: 1) Tahap Orientasi; 2) Tahap Latihan Partisipan; 3) Tahap Pelaksanaan Simulasi; dan 4) Tahap wawancara.

Instrumen penelitian mengumpulkan data penelitian yang meliputi: profil religiusitas mahasiswa dan efektivitas Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) terhadap peningkatan religiusitas mahasiswa. Analisis data statistika yang dilakukan terhadap instrumen religiusitas menggunakan analisis korelasi. Kemudian diuji signifikansinya dengan membandingkan dengan r tabel, bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka normor pernyataan valid. Uji reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan Cronbach Alpha dengan cara menghitung koefisien reliabilitasnya. Teknik analisis untuk melihat peningkatan religiusitas dalam penelitian ini yaitu dengan mengukur gejala pusat dan analisis variansi. Ukuran gejala pusat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rata-rata (*mean*). Sedangkan analisis variansi yang digunakan dengan mencari variansinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dideskripsikan yaitu: 1) profil religiusitas mahasiswa kelas reguler STKIP Siliwangi Bandung angkatan 2016 dan 2)

gambaran keefektifan Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) terhadap pengembangan religiusitas mahasiswa kelas reguler STKIP Siliwangi Bandung angkatan 2016. Hasil penelitian dipaparkan secara rinci sebagai berikut. Profil religiusitas mahasiswa kelas reguler STKIP Siliwangi Bandung kelas reguler angkatan 2016 yang diperoleh hasil studi pendahuluan (*pre test*) yaitu religiusitas secara umum dan aspek.

Profil umum religiusitas mahasiswa kelas reguler STKIP Siliwangi Bandung angkatan 2016 berdasarkan hasil studi pendahuluan termasuk pada kriteria cukup religius, hal tersebut ditunjukkan dengan 43,39% mahasiswa sangat setuju pada semua aspek religiusitas, 38,39% setuju pada semua aspek religiusitas, 13,71% ragu-ragu pada aspek religiusitasnya, 3,57% kurang setuju pada semua aspek religiusitas, dan 0,94% menyatakan tidak setuju. Profil umum tersebut dipaparkan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Profil Umum Religiusitas Mahasiswa

Kriteria	Interval	Persentase
Religius	$X \geq \text{Min Ideal} + 2 \cdot \text{interval}$	43,39%
Cukup Religius	$\text{Min Ideal} + \text{interval} < X < \text{Min Ideal} + 2 \cdot \text{Interval}$	38,39%
Kurang Religius	$X < \text{Min Ideal} + \text{interval}$	18,22%
JUMLAH		100%

Profil aspek religiusitas tersebut dipaparkan pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Profil Aspek Religiusitas Mahasiswa

Aspek	Kriteria	Frekuensi	%
Praktik Keagamaan	Religius	238	26,44%
	Cukup Religius	512	56,89%
	Kurang Religius	150	16,67%
Kepercayaan Beragama	Religius	1324	69,68%
	Cukup Religius	394	20,74%
	Kurang Religius	177	9,58%
Pengetahuan Keagamaan	Religius	682	45,47%
	Cukup Religius	547	36,47%
	Kurang Religius	271	18,70%

Perasaan Keagamaan	Religius	217	36,1 7%
	Cukup Religius	257	42,8 3%
	Kurang Religius	126	20,9 9%
Efek Keagamaan	Religius	666	39,1 8%
	Cukup Religius	595	35,0 0%
	Kurang Religius	439	25,8 3%

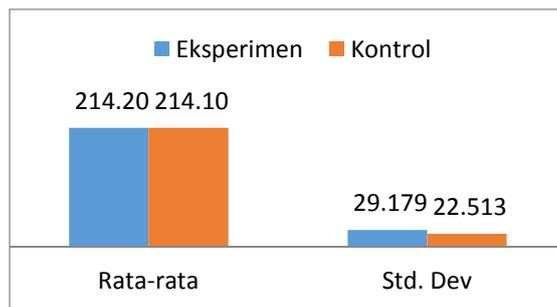
Gambaran efektivitas Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) untuk peningkatan religiusitas mahasiswa diperoleh dari hasil analisis data *pre test* dan *post test* pada kelompok kontrol dan eksperimen. Sebelum melakukan uji efektivitas Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) terhadap peningkatan religiusitas mahasiswa, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi statistik yaitu uji normalitas dan homogenitas.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data religiusitas pada kelas eksperimen dan kontrol di atas berdistribusi normal karena signifikansinya (P) $> 0,05$ yaitu signifikansi kelas eksperimen $0,271 > 0,05$ dan kelas kontrol $0,360 > 0,05$. Hasil uji homogenitas data religiusitas terbukti homogen karena memiliki nilai p (sig) $> 0,05$ yaitu $0,843 > 0,05$. Uji perbandingan pada kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan dengan membandingkan rata-rata skor religiusitas mahasiswa. Uji perbandingan tersebut dilakukan dengan uji t . Hasil uji perbandingan *pre test* religiusitas pada kelompok eksperimen dan kontrol sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji t Religiusitas Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Perbedaan Rata2	Nilai P (Sig.)	Ket
Kontrol	50	214.10	22.513	3.184	0.942	0,325	Tidak Signifikan
Eksperimen	50	214.20	29.179	4.126			

Jadi secara keseluruhan hasil uji t kelompok eksperimen dan kontrol yaitu tidak signifikan. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai $P(\text{Sig.}) > 0,05$ yaitu $0,325 > 0,05$, artinya baik kelas eksperimen maupun kontrol berada pada kondisi yang sama, religiusitasnya belum optimal. Secara rinci hasil *pre test* digambarkan pada grafik 1 sebagai berikut.



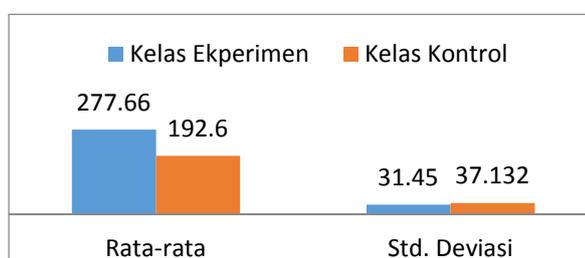
Grafik 1. Rata-rata dan Standar Deviasi Hasil Pre Test

Uji perbandingan dilakukan dengan membandingkan peningkatan religiusitas kelas eksperimen dan kontrol. Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) diterapkan pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol menerapkan strategi pembelajaran konvensional. Perbandingan rata-rata kelas eksperimen dan kontrol setelah diberi perlakuan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji t data Post Test Religiusitas

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Perbedaan Rata2	Nilai P (Sig.)	Keterangan
Kontrol	50	192.60	37.132	85.06	0,000	Signifikan
Eksperimen	50	277.66	31.450			

Secara keseluruhan hasil uji t data *post test* kelompok eksperimen meningkat dengan signifikan dari kontrol. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai $P(\text{Sig.}) < 0.05$, digambarkan pada grafik 2 sebagai berikut.



Grafik 2. Perbedaan Rata-rata dan Standar Deviasi

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) terbukti efektif meningkatkan religiusitas mahasiswa kelas reguler STKIP Siliwangi angkatan 2016.

2. Pembahasan

Hasil studi pendahuluan pada mahasiswa kelas reguler STKIP Siliwangi Bandung angkatan 2016, secara umum kondisi religiusitasnya termasuk kategori cukup religius. Kondisi tersebut ditunjukkan dengan profil umum religiusitasnya yaitu 43,39% termasuk kategori religius, 38,39% termasuk kategori cukup religius, dan 18,22% termasuk kategori kurang religius. Peneliti melihat kondisi tersebut merupakan masalah yang perlu diselesaikan, meskipun kalau dilihat dari persentase banyak mahasiswa yang termasuk kategori religius, namun yang menjadi fokus peneliti adalah religiusitas mahasiswa yang termasuk kriteria cukup dan kurang religius.

Kriteria cukup dan kurang religius menjadi fokus peneliti karena kondisi tersebut kurang sesuai dengan tugas perkembangannya. Berdasarkan tugas perkembangan kognitif Piaget bahwa usia remaja sudah masuk tahap operasi formal yaitu mampu berpikir abstrak (Papalia dan Fieldman, 2014). Hal ini sesuai dengan aspek-aspek religiusitas yang cenderung menekankan pada pemahaman dan keyakinan yang abstrak. Hal yang paling mendasar dari religiusitas seseorang adalah keyakinannya. Keyakinan tersebut terbentuk dari dasar-dasar agama yang kuat.

Koentjaraningrat (1974, hlm. 138) mengemukakan dasar-dasar agama sebagai produk rasa takut ada 4 (empat) komponen yang sekaligus merupakan sistem dari tiap-tiap religiusitas, yaitu: 1) Emosi keagamaan yang dapat menyebabkan manusia menjadi religius; 2) Sistem kepercayaan yang mengandung keyakinan serta bayangan-bayangan manusia tentang sifat-sifat Tuhan, serta tentang wujud dari alam ghaib (supranatural); 3) Sistem upacara religius yang bertujuan mencari hubungan manusia dengan Tuhan, dewa-dewa atau makhluk halus yang mendiami alam ghaib; dan 4) Kelompok-kelompok religius atau kesatuan-kesatuan sosial yang menganut sistem kepercayaan. Hal pertama yang mendukung religiusitas setiap individu adalah emosi seseorang. Religiusitas melibatkan emosi karena melibatkan perasaan dan afeksi sehingga menimbulkan ketergugahan secara fisiologis dan psikologis yang disadari sehingga diekspresikan dalam bentuk perilaku atau tindakan.

Hasil uji religiusitas pada mahasiswa reguler menunjukkan masih ada keraguan akan dalam aspek ritual beragama dan konsekuensi sehingga menunjukkan adanya mahasiswa yang termasuk kategori cukup dan kurang religius. Hal ini sejalan dengan keterlibatan emosi mahasiswa dalam menjalankan agamanya, dimana baru masuk pada aspek ideologis dan atau keyakinan beragama. Sebagaimana Nasution (1985, hlm. 11) mengemukakan bahwa salah satu aspek keagamaan adalah emosional responden terhadap keagamaan.

Salah satu upaya meningkatnya religiusitas melalui proses pembelajaran. Upaya-upaya untuk meningkatkan religiusitas mahasiswa minimal perlu melibatkan tiga dimensi pada masing-masing dirinya yaitu panca indra, intelektual, dan imajinasi sehingga menimbulkan ketergugahan secara emosi bergama. Goleman (2002, hlm. 411) mengemukakan "Emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak". Emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak. Biasanya emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa emosi adalah suatu keadaan kejiwaan yang mewarnai tingkah laku.

Kegiatan pembelajaran simulasi merupakan upaya untuk merealistikan konsep yang dipelajari dan dapat dipraktikkan dalam dunia nyata dengan benar. Joice, Weil, dan Calhoun (2011) mengemukakan bahwa kemandirian dan kemampuan merupakan salah satu dampak intruksional dan pengiring dari pembelajaran simulasi. Terkait dengan itu salah satu upaya yang tepat untuk meningkatkan religiusitas mahasiswa kelas reguler STKIP Siliwangi angkatan 2016 dengan menerapkan Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS).

Berdasarkan hasil uji t (*independent simple t-test*) terbukti bahwa Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) efektif mengembangkan religiusitas mahasiswa kelas reguler STKIP Siliwangi Bandung angkatan 2016. Efektivitasnya ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata dan nilai P (Sig.) Religiusitas. Target luaran penelitian ini untuk menghasilkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan religiusitas mahasiswa, hal tersebut terjawab dengan hasil uji t (*independent simple t-test*). Telah terbukti efektif bahwa Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) mengembangkan religiusitas mahasiswa kelas reguler. Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) efektif mengembangkan religiusitas mahasiswa telah dikembangkan dengan tahapan yang meliputi: 1) kajian teoretis dan empirik religiusitas mahasiswa kelas reguler STKIP Siliwangi Bandung dan strategi pembelajaran simulasi, 2) menyusun rancangan hipotetik Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS), 3) analisis kelayakan rancangan hipotetik Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS), dengan teknik validasi, keterbacaan, dan keperaktisan oleh pakar dan praktisi pendidikan, 4) uji coba lapangan rancangan hipotetik Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) dengan teknik eksperimen kuasi, 5) uji efektivitas rancangan hipotetik Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) terhadap peningkatan religiusitas mahasiswa menggunakan uji signifikansi statistik dengan menggunakan aplikasi *SPSS 16.0 for Windows*, 6) evaluasi rancangan hipotetik Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) berdasarkan hasil uji signifikansi statistik skor *post-test*, 7) penetapan rancangan hipotetik menjadi Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) untuk meningkatkan religiusitas mahasiswa.

Secara umum hasil penelitian ini mampu mencapai tujuan yaitu menghasilkan Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) yang mampu mengembangkan religiusitas mahasiswa. Ketercapaian tujuan tersebut ditunjukkan dengan hasil uji efektivitas, kajian teoretik, dan hasil penelitian terdahulu. Berdasarkan hasil kajian tersebut menunjukkan bahwa Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) dapat diterapkan dalam proses perkuliahan.

SIMPULAN

1. Hasil studi pendahuluan menunjukkan, bahwa secara umum profil religiusitas mahasiswa kelas reguler STKIP Siliwangi Bandung angkatan 2016 masih ada yang termasuk kriteria cukup religius dan kurang religius.
2. Strategi Pembelajaran Simulasi (SPS) terbukti efektif meningkatkan religiusitas mahasiswa kelas reguler STKIP Siliwangi Bandung angkatan 2016. Kefektifan tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dan signifikansi pada kelas eksperimen meningkat signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiatin, Tina. (1998). Religiusitas Remaja: Studi Tentang Kehidupan Beragama di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal: Psikologi*. 1(1). 55-64.
- Andisti, Miftah Aulia. & Ritandiyon. (2008). Religiusitas dan Perilaku Seks Bebas Pada Dewasa Awal. *Jurnal: Psikologi*. 1(2). 170-176.
- Ancok, Djamaludin & Asmawi, Mohammad. (2004). *Psikologi Terapan: mengupas Dinamika Kehidupan Umat Manusia*. Yogyakarta: Darussalam.
- Azizah, Nur. (2016). Perilaku Moral dan Religiusitas Siswa Berlatar Belakang Pendidikan Umum dan Agama. *Jurnal: Psikologi*, 33(2), hlm. 1-16.
- Creswell, J.W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Third Edition*. California: SAGE Publication, Inc.
- Joyce, Bruce., Weil, Marsha., & Calhoun, Emily. (2011). *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marrus. (2002). *Manajemen Pelayanan Umum di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksa. Jakarta.
- Poloutzian, F.R. (1996). *Psychology of religion*. Needham Heights, Massachusetts: A Simon & Schuster Comp.
- Reza, Iredho Fani. (2013). Hubungan Antara Religiusitas dengan Moralitas pada Remaja di Madrasah Aliyah (MA). *Jurnal: Humanitas*, X(2), hlm. 45-58.
- Stark, Rodney. dan Glock Charles Y. (1968). *American Piety: The Nature Religious Commitment*. Berkeley, Los Angeles, London: University Of California Press.
- Subroto, Adi, D., (1987). *Orientasi Nilai Orang Jawa Serta Ciri-Ciri Kepribadiannya*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Thouless, Robert Henry. (1971). *An Introduction To The Psychology Of Religion*. London, Cambridge: University Press.

MODEL PEMBELAJARAN SEKOLAH KEJURUAN DI ERA DIGITAL

Roberto W. Marpaung
robertomarpaung@student.upi.edu

Sekolah Pascasarjana, UPI

ABSTRAK

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia menjadi fokus pembangunan nasional di tahun 2018. Pemerintah menyusun kebijakan khusus untuk bisa meningkatkan kualitas SDM Indonesia supaya memiliki daya saing di tingkat nasional maupun internasional. Lembaga dan institusi pendidikan dianggap memiliki peran sentral dalam membangun SDM nasional. Dengan demikian, pemerintah, disamping membuat kebijakan tentang pengembangan SDM, pemerintah juga terus melakukan evaluasi penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Standarisasi pendidikan kian digalakkan dengan serius di semua jenjang pendidikan baik pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Kualitas pendidikan pada suatu negara akan berbanding lurus dengan kualitas sumber daya manusianya. Dengan demikian, pengembangan SDM tidak dapat dipisahkan dari perbaikan layanan dan kualitas pendidikan.

Sebagai salah satu negara terkaya akan sumber daya alam, Indonesia diharapkan mampu mengelola sendiri sumber daya alam untuk menjadi bangsa yang mandiri. Penguatan sektor industri merupakan salah satu langkah pemerintah untuk terus meningkatkan nilai jual kekayaan alam. Rakyat Indonesia diharapkan bisa mandiri dalam meningkatkan nilai jual bahan atau barang sebelum dijual ke luar negeri. Penguatan sektor industri juga dianggap oleh pemerintah sebagai langkah yang tepat untuk meningkatkan daya saing bangsa. Dengan demikian, SDM yang berkualitas harus disiapkan guna mendukung penguatan sektor industri.

Sumber daya manusia (SDM) industri saat ini sudah masuk kategori *demand driven*, yakni permintaan yang semakin lama semakin besar dan harus cepat diantisipasi. Oleh karena itu, diperlukan berbagai program strategis untuk memastikan bahwa industri di Indonesia akan makin menyerap tenaga kerja lokal. Ada lima aspek yang akan dikembangkan pemerintah dalam program penguatan pendidikan vokasi. Kelima aspek tersebut mencakup, revisi kurikulum, peningkatan kualitas tenaga pendidik, perbaikan fasilitas, mengembangkan program *teaching factory*, dan meningkatkan kerja sama antara satuan pendidikan vokasi dengan pelaku industri dan usaha. Presiden menyarankan kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan supaya menjadi lebih fleksibel. Kurikulum seharusnya lebih sensitif terhadap perubahan kebutuhan dunia kerja. Perbandingan kurikulum yang diamanatkan pemerintah adalah dengan persentase 60:40. Sebanyak 60% kurikulum berupa kerja praktik di dunia industri. dan sebanyak 40% berupa teori di ruangan kelas. Kelima aspek tersebut harus menjadi acuan dalam penyelenggaraan pendidikan kejuruan atau vokasi oleh sekolah ataupun perguruan tinggi penyelenggara.

Kebijakan khusus tentang pendidikan vokasi dan kejuruan di Indonesia harus segera dibuat supaya ada pembeda antara pendidikan umum dan pendidikan vokasi. Salah satu anggota dari *The Institute for Good Governance and Regional Development* (IGGRD), Eka Simanjuntak, menilai kebijakan mengenai pendidikan di SMK masih terlihat abstrak. Beliau mengatakan bahwa SMK berbasis pada pengalaman, berbeda dengan sekolah lainnya seperti SMA. Perekrutan guru untuk mengajar di SMK ini juga harus berbeda dengan perekrutan guru di SMA. Beliau menuturkan masih banyak pengangguran dari lulusan SMK. Hal ini tentu saja menjelaskan bahwa persiapan yang ada pada pendidikan vokasi belum maksimal. Saat ini banyak infrastruktur yang dibangun oleh pemerintah. Ketika infrastruktur tersebut sudah jadi, diharapkan lulusan SMK yang menjadi operatornya. Oleh karena itu, saat ini perlu banyak lulusan SMK yang berkompeten. Eka juga menilai bahwa Ujian Nasional yang dilaksanakan di SMK harus berbeda dengan Ujian Nasional yang dilaksanakan di SMA. Item tes yang diberikan seharusnya mengarah kepada hal-hal praktis sesuai dengan keahlian masing-masing (Susanti, 2016).

Pemerintah kali ini serius dalam memperkuat pendidikan vokasi. Hal ini ditandai dengan dikeluarkannya INPRES Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam rangka Peningkatan Kualitas dan Daya Saing Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia. Melalui Inpres tersebut, pemerintah menginstruksikan kepada 12 Kementerian, 1 lembaga dan 34 Gubernur untuk mengambil langkah-langkah yang diperlukan sesuai tugas dan fungsi dan kewenangan masing-masing dalam merevitalisasi SMK. Dalam Inpres tersebut, dikatakan bahwa tugas Kemenperin, antara lain memfasilitasi program praktek kerja lapangan dan pemagangan industri. Atas dasar penugasan itu, Kemenperin telah menindaklanjuti melalui penandatanganan Nota Kesepahaman antara lima menteri tentang Pengembangan Pendidikan Kejuruan dan Vokasi berbasis kompetensi yang *link and match* dengan industri. Kelima menteri yang dimaksud, yaitu Menteri Perindustrian, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Menteri Ketenagakerjaan serta Menteri BUMN.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menekankan ada tiga isu yang jadi pembahasan, yaitu rencana pemberian sertifikasi bagi sekolah menengah kejuruan (SMK) dan siswanya, peluang kerjasama magang di perusahaan internasional, dan rencana pelatihan bertaraf internasional bagi siswa pendidikan vokasi. Pendidikan vokasi sudah jadi bagian fokus arah kebijakan pendidikan nasional dengan menekankan pada penyiapan lulusan vokasi sesuai dengan kebutuhan ketenagakerjaan. Oleh karena itu, nantinya pemerintah akan menambah empat kompetensi vokasi untuk pendidikan SMK, yaitu kelautan dan maritim, pariwisata, pertanian yang berorientasi pada ketahanan pangan, serta ekonomi kreatif. Kebutuhan SMK yaitu berupa penyiapan kemampuan yang sesuai kebutuhan lapangan pekerjaan sangat mendesak. Jadi, dibenahi skema pelatihan yang naik jadi sebesar 30% berupa kegiatan belajar mengajar, serta menggandeng lembaga magang perusahaan internasional, dan rencana sertifikasi bagi tiap pelatihan yang dilakukan.

Pemerintah melakukan perbaikan dan penyesuaian kurikulum vokasi agar nantinya ada relevansi hasil lulusan dengan kebutuhan industri dan dunia usaha. Langkah tersebut dianggap sebagai salah satu langkah prioritas dalam memajukan

pendidikan vokasi yang selama ini belum bisa mencetak tenaga kerja yang handal dan siap pakai di dunia industri maupun di dunia usaha. Namun, pemerintah pusat saat ini sedang terganjal oleh sejumlah kendala. Menteri Koordinator (MENKO) bidang Perekonomian, Darmin Nasution mengungkapkan pemerintah pusat masih terkendala dengan ketersediaan data dan pemetaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di daerah. Masalah ini tentu bisa dengan cepat diselesaikan jika pemerintah bersama-sama dengan lembaga terkait seperti BPS Indonesia, Perguruan Tinggi dan kementerian terkait. Kurikulum SMK harus relevan dengan tuntutan dunia industri dan dunia usaha pada saat ini dan yang akan datang.

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, informasi komunikasi turut mempengaruhi kecakapan atau kompetensi yang dibutuhkan pada abad ke-21. Sekarang ini hampir semua aspek harus turut mengikuti arus perkembangan zaman dan teknologi untuk bisa bertahan. Peserta didik pada abad ke-21 dituntut untuk memiliki kemampuan atau kecakapan berfikir kritis dalam memecahkan masalah, memiliki kreativitas, mampu berkomunikasi internasional, dan mampu berkolaborasi atau bekerja sama dalam tim. Pembelajaran yang dituntut berdasarkan Standar Nasional Pendidikan adalah pembelajaran dinamis saintifik atau *holistic learning*. Oleh karena itu, untuk memenuhi tuntutan zaman, pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan harus melakukan evaluasi pada semua komponen pendidikan.

Pendidikan kejuruan, yang diselenggarakan untuk mengatasi masalah pengangguran, justru menjadi penyumbang pengangguran terbesar di Indonesia. Salah satu penyebab masalah tersebut adalah model pembelajaran yang kurang relevan dengan situasi dan kondisi yang ada. Model pembelajaran yang diharapkan di era digital seharusnya disesuaikan dengan perkembangan zaman. Kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi sudah harus dilibatkan dalam proses pembelajaran guna membiasakan peserta didik dengan hal-hal baru yang berhubungan dengan kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi. Selanjutnya, pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan juga tidak bisa terlepas dari permintaan atau kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Pendidikan kejuruan harus bisa menjadi produsen tenaga-tenaga kerja lokal yang berdaya saing tinggi, handal dan terampil sesuai dengan bidangnya masing-masing.

Pendidikan vokasi dan kejuruan sudah terbukti mampu meningkatkan daya saing industri di beberapa negara di Asia, Eropa dan Amerika. Pemerintah menemukan kendala dalam memajukan pendidikan vokasi yaitu kendala tentang beberapa hal. Salah satu diantaranya adalah model pembelajaran yang tidak sesuai dengan keadaan dan kondisi sekolah dan masyarakat. Oleh karena itu, pemerintah harus melakukan evaluasi pada segala komponen penyelenggaraan pendidikan SMK guna meningkatkan kualitas Sekolah Menengah Kejuruan. Model pembelajaran yang diterapkan atau diaplikasikan di SMK harus sesuai dengan keadaan sekolah, masyarakat, lingkungan dan perkembangan IPTEKS.

KAJIAN TEORI

Sedikitnya ada tiga faktor yang mendorong kemajuan industri, yakni teknologi, modal, dan *skill*. Ketiga faktor itu harus saling melengkapi. Khusus faktor *skill*, sekolah kejuruan diharapkan menyiapkan tenaga yang handal dan unggul untuk mengisi kebutuhan dunia industri saat ini. Pemerintah memberikan bekal ilmu pengetahuan dasar soal industri kepada peserta didik yang kemudian

akan dikembangkan oleh dunia industri. Program pembinaan dan pengembangan SMK yang *link and match* dengan industri diharapkan bisa diterapkan dan terus berkelanjutan di provinsi-provinsi lain di seluruh Indonesia. Manfaat dari program ini baru dapat dirasakan jika dilaksanakan secara masif, menjangkau lebih banyak SMK, dan tentunya harus melibatkan lebih banyak perusahaan dan industri.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenjang pendidikan yang diselenggarakan untuk menyiapkan peserta didik menjadi SDM yang terampil dan handal khususnya di bidang industri dan usaha. Sekolah Menengah Kejuruan telah digalakkan di era pemerintahan SBY. Namun, pada kenyataannya, lulusan SMK justru menjadi penyumbang pengangguran terbesar jika dibandingkan dengan sekolah menengah lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa penyelenggaraan SMK mengalami kegagalan. Oleh karena itu, pemerintah harus segera membenahi pendidikan vokasi dan sekolah kejuruan guna mengatasi masalah-masalah ketenagakerjaan khususnya pengangguran yang terus meningkat.

Pendidikan kejuruan memiliki beragam nama di beberapa negara. di Australia misalnya, pendidikan kejuruan dikenal dengan *VET (vocational education and training)*. Saat ini, masih ada kesan bahwa lulusan SMK memiliki tingkat keterampilan yang belum baik dan diragukan untuk mampu bersaing dengan tenaga-tenaga kerja asing yang ada di Indonesia (Ratnata, 2007). Pendidikan kejuruan pertama kali didirikan oleh Kolonial Belanda di Indonesia dan lambat laun menjadi besar dan berkembang. Pendidikan kejuruan merupakan suatu jenis pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik memiliki keahlian atau keterampilan tertentu. Dengan demikian, pendidikan kejuruan seharusnya memiliki lulusan yang siap bekerja di perusahaan atau industri. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh (Wong, 2004) di Jepang tentang Riryoka menunjukkan kurangnya keterhubungan antara perguruan tinggi dengan dunia pekerjaan. Masyarakat memandang bahwa lulusan dari perguruan tinggi lebih bergengsi dibandingkan dengan pendidikan vokasi. Akibatnya, setelah lulus dari universitas, banyak yang melanjutkan ke pendidikan vokasi atau pelatihan untuk mendapatkan pekerjaan.

Pemerintah serius dalam memperkuat pendidikan vokasi mendapatkan respon yang sangat cepat dari jajarannya. Kementerian Perindustrian menyiarkan bahwa pada bulan February tahun 2017, pemerintah meluncurkan pendidikan vokasi di Jawa Timur yang sudah *linked and matched* dengan industri. Pemerintah mengharapkan SDM Indonesia akan mengalami peningkatan sesuai kebutuhan industri saat ini melalui peluncuran pendidikan vokasi tersebut. Dengan sumber daya manusia yang terampil, niscaya produktivitas industri dalam negeri akan meroket sekaligus memacu daya saing Nasional di kancah global. Kemajuan industri akan berimbas pada ketersediaan lapangan kerja dan pendapatan masyarakat. Hal tersebut ditegaskan oleh Wakil Presiden Jusuf Kalla pada Peluncuran Program Pendidikan Vokasi Industri (*link and match* SMK dengan industri) wilayah Provinsi Jawa Timur di Mojokerto). Program ini secara resmi diluncurkan oleh Wapres Jusuf Kalla dengan didampingi Menteri Perindustrian Airlangga Hartarto, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan *Muhadjir Effendy*, serta Gubernur Jawa Timur Soekarwo. Selain itu juga dihadiri anggota Komisi VI DPR RI Khilmi serta pejabat di lingkungan Kemenperin dan pemerintah daerah.

Kebijakan pemerintah tentang revitalisasi SMK didasari oleh lulusan SMK yang banyak menganggur dan bekerja tidak simetris dengan keahlian yang dimiliki. Padahal, penyelenggaraan SMK di Eropa dan beberapa negara maju di Asia sudah membuktikan bahwa SMK mampu mendorong perkembangan perindustrian dan dunia usaha. Swiss merupakan negara yang telah cukup lama menerapkan *Dual Vocational Education and Training (D-VET) System* dan membuktikan diri sebagai negara dengan tingkat pengangguran pekerja muda yang rendah dan mencapai produktivitas yang tinggi. Dalam kesempatan ini, dilakukan penandatanganan *Letter of Intent* antara Kementerian Perindustrian dengan Pemerintah Swiss yang merefleksikan keinginan kuat kedua pihak untuk mengembangkan *D-VET System* di Indonesia guna menjawab kebutuhan tenaga kerja yang kompeten di sektor industri manufaktur.

Kurikulum merupakan sentral dari arah penyelenggaraan pendidikan. Kurikulum yang tidak relevan dengan kebutuhan akan berakibat fatal terhadap kualitas yang dihasilkan oleh satuan atau institusi pendidikan. Untuk mencapai relevansi atau *link and match* antara pendidikan vokasi dan industri serta dunia usaha, dibutuhkan kerjasama dari sedikitnya empat kementerian yaitu Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Kementerian Perindustrian, dan Kementerian Perekonomian. Pelaku industri dan pelaku usaha memberikan skil dan kompetensi yang teridentifikasi untuk kemudian diajukan dalam penyusunan Standar Kerangka Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).

Menurut (Print, 1993, p. 61) "*model is a simplified representation of reality which is often depicted in diagrammatic form.*" Model merupakan representasi realitas yang disimplifikasi yang sering digambarkan dalam bentuk diagram. Dengan demikian, kesalahan dalam memilih model kurikulum akan berimplikasi terhadap pengembangan kurikulum dan menjadi penentu hasil atau *outcomes* dari suatu kurikulum. Terdapat empat model pengembangan kurikulum yang dikembangkan dari beberapa ahli yaitu *rational/objectives models*, *cyclical models*, dan *dynamic/interaction models* (Print, 1993, p. 63). Berbeda dengan Print, (Oliva & Gordon, 2013, p. 106) memaparkan empat model pengembangan kurikulum yaitu *The Tyler Model*, *Expanded Model*, *The Taba Model*, dan *Oliva Model*. Oliva & Gordon mengatakan bahwa Model pengembangan kurikulum Tyler bisa diperluas lagi yang disebut dengan *expanded model*. Jika disandingkan dengan model kurikulum yang dikembangkan oleh para ahli tersebut, maka model kurikulum SMK lebih dekat dengan model *rational/objective*.

METODE

Penulis menggunakan metode penulisan pustaka dalam mengumpulkan sumber dan data yang dibutuhkan. Penulis mengkaji buku, hasil penelitian baik yang sudah dipublikasikan atau yang belum dipublikasikan. Data yang terkumpul dari sumber tersebut kemudian direduksi. Setelah itu data yang sudah direduksi disajikan guna memberikan pemahaman yang komprehensif kepada pembaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disertai dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengakibatkan suatu disrupsi pada dunia pendidikan. Dunia seolah tanpa batas, informasi dengan sangat mudah

bisa didapatkan baik itu informasi yang positif maupun yang negatif. Dengan demikian, jaman sekarang, pemerintah di seluruh dunia harus mampu melakukan *quality improvement* dengan cepat terhadap keterampilan dan menjadikannya sebagai prioritas mengingat tantangan jaman yang semakin besar (Perry & Sherlock, 2008, p. 1). Negara yang mampu melakukan perbaikan kualitas pada pendidikannya akan memiliki sumber daya manusia yang berkualitas juga.

Seiring dengan perkembangan zaman yang sangat pesat, banyak negara yang ingin meningkatkan kualitas pendidikannya untuk bisa bersaing secara global. Sekolah yang mampu bersaing secara global tentu saja sekolah yang memiliki kualitas secara global baik dari segi, manajemen, sarana dan prasarana, pendanaan, tenaga pendidik dan juga kurikulumnya. Pendidikan yang berkualitas global yaitu pendidikan yang melakukan pengajaran dan pembelajaran yang diatur oleh personil yang secara langsung terlibat dalam pembelaaran dan implementasi kurikulum (York-Barr and Duke, 2004). Dengan demikian, pemerintah harus membuat kebijakan supaya praktisi pendidikan langsung terlibat dalam pembelajaran dan implementasi kurikulum. Dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk belajar secara aktif, melakukan kegiatan, merasakan adanya masalah dan berusaha menemukan sendiri pemecahan masalah tersebut (Hamalik, 2012, p. 125).

Saat ini, kurikulum nasional belum sepenuhnya sesuai dengan yang diharapkan. Intoleransi yang marak terjadi menggambarkan kegagalan pendidikan nasional. Hal ini dialami juga oleh negara Afrika Selatan bahwa konten kurikulum yang saat ini sedang diimplementasikan belum relevan dengan prospek kebutuhan sekarang dan masa depan masyarakat antirasisme di abad ke 21 (Adams & Wallace, 1991). Mereka mengembangkan suatu model kurikulum yaitu *TASC (thinking actively in a social context)*. Model kurikulum tersebut dikembangkan dengan tujuan mengembangkan perilaku belajar siswa bukan hanya belajar di sekolah namun juga di luar sekolah. Selain itu, model kurikulum ini juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir dasar (*basic thinking skills*) siswa yaitu untuk membuat perbandingan dan kategorisasi dalam berkehidupan di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Tidak hanya itu, siswa juga diharapkan mampu mengembangkan alat untuk mampu berfikir dengan efektif (*tools for effective thinking*) dan mengembangkan strategi dalam mengetasi masalah (*problem-solving strategies*). Kemudian, dengan model kurikulum TASC, siswa akan mengembangkan meta-kognisi (*meta-cognition*) yaitu mengetahui bagaimana dan kapan menggunakan strategi berfikir tersebut.

Model kurikulum saat ini tidak sesuai dengan keadaan pendidikan kejuruan nasional. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya lulusan SMK yang menganggur atau belum mendapatkan pekerjaan sesuai dengan keahlian yang dimiliki. Jika belajar dari keberhasilan pendidikan kejuruan di negara lain di dunia, maka model pengembangan kurikulum SMK di Indonesia boleh mengadopsi secara parsial yang diterapkan di negara-negara yang sudah berhasil. Salah satu yang dianjurkan untuk bisa ditiru atau diadopsi adalah sistem pendidikan vokasi yang sudah menuai keberhasilan di Jerman. Sistem pendidikan dan pelatihan vokasi di Jerman, yang dikenal dengan *dual system of vocational education*, telah menarik banyak perhatian. Dengan menggunakan *dual system*, perusahaan menyediakan pelatihan praktik lapangan dan penyelenggara pendidikan vokasi memberikan pembelajaran teoretis sebagai tambahan. Sistem

pendidikan vokasi yang diterapkan oleh Jerman berhasil secara nasional. Namun, ketika berbicara tentang tranferabilitas tenaga kerja, terjadi kegagalan (Weiland, 2015). Dengan *dual system of education*, maka terjalin komunikasi dan kerjasama yang baik antara penyelenggara pendidikan vokasi dan pengguna lulusan pendidikan vokasi yaitu pelaku usaha dan pelaku industri.

Salah satu study di Amerika Serikat yang dilakukan oleh (Ali & Whirter, 2006) tentang hubungan antara keinginan setelah lulus dari pendidikan menengah dengan kepercayaan kemantapan diri pada keahlian tertentu, ekspektasi capaian, rintangan pendidikan yang dirasakan, dan sumber dukungan diantara sampel penelitian yaitu siswa SMA Appalachian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa status sosial dan status ekonomi sangat berpengaruh terhadap arah pendidikan siswa pasca lulus dari pendidikan menengah. Sebagian besar pendidikan vokasi dan pelatihan atau yang dikenal dengan *VET (vocational education and training)* di Botswana belum memiliki perpustakaan. Sebagai tindak lanjutnya, para pemangku kebijakan menyokong setiap kebutuhan pendidikan vokasi dan pelatihan untuk membangun dan mengembangkan pusat referensi dan bahan untuk memenuhi permintaan kebutuhan pustaka di Botswana (Mutula, Molefe, & Rathapo, 2004).

Berbeda dengan Jepang, keberhasilan pendidikan vokasi bisa dilihat di Slovenia dengan merubah model sistem pendidikannya setelah reformasi pasca jatuhnya komunisme. Jika dibandingkan dengan negara lain yang mengalami hal yang sama pasca komunisme yaitu Estonia, Slovenia memiliki keterhubungan pendidikan dan dunia kerja yang lebih kuat. Hal itu karna Slovenia berhasil membangun sistem yang membuat masyarakat memilih pendidikan vokasi dan menghargai pendidikan (Kogan & Unt, 2008). Selanjutnya, di Britania Raya (Inggris), banyak yang setuju bahwa sistem pendidikan vokasi harus lebih efektif lagi. Pengakuan tersebut muncul dengan pertimbangan dampak dari pendidikan vokasi terhadap dunia usaha dan juga pada anak muda usia kerja. Beberapa upaya telah dilakukan oleh pemerintah melalui institusi terkait baik dari segi perombakan institusi dan pendanaan untuk meningkatkan efektifitas pendidikan vokasi. Namun, hasilnya, yang juga dikenal dengan *Wolf Review*, menunjukkan bahwa pendidikan vokasi mengakibatkan gagalnya banyak anak muda mendapatkan pekerjaan dan tempat di pendidikan tinggi (Patel, 2012). Hal lain yang mempengaruhi minat siswa terhadap pendidikan kejuruan adalah status identitas pendidikan vokasi/kejuruan tersebut. Identitas vokasi merupakan suatu komponen inti dalam membangun identitas para anak muda (Hirschi, 2011). Dengan demikian, Sekolah menengah Kejuruan harus difungsikan sesuai dengan hakekatnya, yaitu untuk mencetak tenaga-tenaga terampil dan ahli di bidang tertentu. Pihak sekolah harus menjalin komunikasi dan kolaborasi yang erat guna menciptakan SMK yang *linked and matched* dengan dunia industri dan dunia usaha.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Setelah membahas tentang SMK dan Model Pembelajarannya maka penulis menyusun kesimpulan. Sekolah Menengah Kejuruan saat ini perlu mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah. Untuk menanggapi kebutuhan tersebut, pemerintah menerbitkan INPRES Nomor 9 Tahun 2016 tentang revitalisasi kurikulum SMK. Melalui peraturan tersebut, beberapa menteri diinstruksikan untuk mendukung pemetaan kualifikasi kerja nasional. Selain itu, semua kementerian diajak untuk bisa membuat suatu sertifikasi bagi lulusan SMK supaya langsung bisa diterima di dunia usaha atau industri. Model pembelajaran SMK harus menyesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan zaman. Model pembelajaran harus adaptif terhadap setiap perubahan dan tantangan yang ada. Jika SMK berhasil direvitalisasi, maka Indonesia akan mendapatkan keuntungan dari bonus demografi yang diperkirakan terjadi tahun 2035-2045. Sumber Daya Manusia yang handal dan terampil akan mengangkat daya saing Bangsa Indonesia di kancah Internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, H. B., & Wallace, B. (1991). A Model for Curriculum Development: thinking actively in a social context. *Gifted Education Journal* , 104-113.
- Ali, S. R., & Whirter, E. H. (2006). Rural Appalachian Youth's Vocational/Educational . *Journal of Career Development* , 87-111.
- Hamalik, O. (2012). *Manajemen Pengembangan Kurikulum* . Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Hirschi, A. (2011). Relation of Vocational Identity Statuses to Interest Structure Among Swiss Adolescents. *Journal of Career Development* , 390-407.
- KEMENPERIN RI. (2017, February 2). *Pemerintah Luncurkan Pendidikan Vokasi Industri di Jawa Timur*. Retrieved Desember 11, 2017, from <http://www.kemenperin.go.id>: <http://www.kemenperin.go.id/artikel>
- Kogan, I., & Unt, M. (2008). The Role of Vocational Specificity of Educational Credentials for Labour Market Entry in Estonia and Slovenia. *International Sociology @ Sage Journal* , 389-416.
- kontan.co.id. (2017, Agustus 20). *Perkuat Vokasi, Pemerintah Terkendala Data*. Retrieved Desember 11, 2017, from Kontan.co.id: <http://nasional.kontan.co.id/news>
- Mutula, S. M., Molefe, c., & Rathapo, S. (2004). Information for the Vocational Education and Training Sector in Botswana. *SAGE Journal* , 20, 51-60.
- Oliva, P. F., & Gordon, W. R. (2013). *Developing the Curriculum* . New Jersey, USA: Pearson Education Inc, .
- Patel, R. (2012). Are We There? Vocational education at crossroads. *Sage Journal*, 227-231.
- Perry, N., & Sherlock, D. (2008). *Quality Improvement in Adult Vocational Education and Training*. London & Philadelphia: Kogan Page.
- Print, M. (1993). *Curriculum Development and Design* . Australia: Allen & Unwin.
- Ratnata, I. W. (2007). Konsep Pemikiran dalam Pengembangan Pendidikan Vokasi untuk Menghadapi Tuntutan Dunia Kerja. *APTEKINDO* , 41-46.
- Setiawan, Y. (2016, October 20). *Genjot Mutu Pendidikan Vokasi*. Retrieved Desember 10, 2017, from Direktorat Pembinaan SMK: <https://psmk.kemdikbud.go.id>
- Susanti, A. (2016, Agustus 25). *Harus ada Kebijakan Khusus di Pendidikan Vokasi*. Retrieved 12 10, 2017, from Okezone News: <https://news.okezone.com>
- Weiland, C. (2015). Germany's Dual Vocational Training System: Possibilities for and limitations to transferability. *Local Economy @Sage Journals* , 577-583.
- Wong, M. E. (2004). Higher Education or Vocational Training in Riryoka? post-School Choices of Visually-Impaired Students. *The British Journal of Visual Impairment* , 59-65.

PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY (PINTAR)

Dr. Cipi Riyana, M.Pd.

cepi@upi.edu

Prodi Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia

PENDAHULUAN

PINTAR adalah sebuah *project* pengembangan pembelajaran berbasis ICT khususnya berbasis pada teknologi *Augmented Reality (AR)* yang dikembangkan di Laboratorium Program Studi Teknologi Pendidikan untuk berkontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan Indonesia. Pendidikan Abad 21 (*21st Century Learning*) diyakini sebagai tonggak lahirnya teknologi informasi dan komunikasi yang ditandai dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi *computer* dan teknologi seluler yang juga berdampak pada dunia pendidikan (Charles, 2015). Saat ini telah terjadi percepatan peningkatan pengetahuan yang didukung oleh penerapan media dan teknologi digital yang disebut dengan *information super high way* (Gates, 1996). Pada era ini orientasi pendidikan diarahkan pada upaya untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*).

Saat ini Indonesia telah tumbuh menjadi salah satu negara dengan jumlah pengguna ICT terbesar di Asia, dilihat dari data statistik yang dikeluarkan oleh Simon Kem dalam "*Digital 2016*" menunjukkan bahwa dari jumlah penduduk Indonesia tahun 2016 sebanyak 259 juta, maka 88,1 juta penduduk aktif menggunakan internet, 79 juta diantaranya aktif menggunakan aplikasi media sosial, 66 juta penduduk aktif menggunakan media sosial dengan perangkat *mobile phone*, dan yang tidak kalah menarik adalah terdapat 326,3 juta *Mobile Phone* aktif di Indonesia yang berarti bahwa jumlah *mobile phone* yang ada di Indonesia melebihi dari jumlah penduduk. Asumsinya bahwa 26.504.160 siswa siswa Indonesia disemua jenjang pendidikan adalah pengguna aktif *mobile phone* (BPS 2015). Sementara dalam riset Ardaus (2014) menyatakan bahwa siswa rata-rata menghabiskan waktu 5 jam sehari menggunakan *mobile phone*. Inilah fakta yang terjadi saat ini, penggunaan perangkat komunikasi khususnya *mobile phone* sudah sangat *massive* dan intens dikalangan pelajar, namun demikian pertanyaannya adalah sejauhmana *gadget* tersebut digunakan sebagai media pembelajaran, baik sebagai sumber informasi (*information resources*) maupun sebagai alat komunikasi edukasi yang interaktif.

Seiring dengan fenomena tersebut dalam dunia pendidikan kemudian memunculkan konsep *mobile learning* sebagai modus pembelajaran dengan memanfaatkan *mobile devices* sebagai media dalam pembelajaran. Pada awal kemunculannya tahun 2000an sifat teknologi m-learning masih sangat sederhana sejalan dengan sifat kesederhanaan teknologi seluler saat itu yang belum memiliki *speed processor*, *wide memory* dan *high resolution pixels*. Saat ini *mobile learning* sudah diintegrasikan dengan teknologi digital yang berbasis realitas virtual seperti

teknologi *Virtual Reality* (VR), *Augmented Reality* (AR) dan *Artificial Intelligence* (AI). Melalui teknologi tersebut prinsip-prinsip pembelajaran fundamental tetap dapat dipenuhi seperti ; (1) menghadirkan objek konkrit, (2) komunikasi interaktif, (3) menyenangkan (*fun*), (4) kejelasan pesan pembelajaran, dan (5) ketuntasan dalam belajar (*mastery learning*), (6) serta mampu menstimulasi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan memenuhi keingintahuan yang tinggi (*curiosity*) dalam belajar.

PEMBAHASAN

A. Riset Media Augmented Reality

Riset pengembangan m-learning berbasis AR&VR dengan tajuk PINTAR telah dilakukan sejak 2015, kolaborasi Edukasi dengan Laboratorium Prodi Teknologi Pendidikan, dan telah menghasilkan berbagai inovasi produk media pembelajaran terbaru yang secara *empiric* dari data hasil riset terbukti efektif dan efisien dalam meningkatkan mutu pembelajaran di Indonesia. Produk yang telah dihasilkan diantaranya :



- (1) **Digital Topografi Media** merupakan perpaduan realitas nyata dengan realitas virtual berbasis teknologi 3D-AR, membelajarkan konsep topografi secara interaktif. Melalui objek-objek virtual yang dapat ditampilkan seperti air, tumbuhan, binatang dan lainnya menjadikan media ini relevan untuk mengajarkan Sains pada umumnya.
- (2) **Smart Glass Media**, adalah sejenis media '*interactive projector*' yang dapat menampilkan materi pembelajaran *multy-content*. Teknologi ini *men-scaling* karakterisasi *smartphone* dengan teknologi *touch-screen* dengan ukuran layar standar *whiteboard* sehingga pembelajar dapat menggunakan media ini secara interaktif, elaboratif, konstruktif dan menyenangkan.
- (3) **Virtual Reality Media**. *Device* media ini mudah dijumpai di pasaran dengan variasi kualitas bahan dan harga, namun pengembang konten alat ini di Indonesia masih sangat jarang. Teknologi ini mampu memberikan kesan dan *learning experiences* yang kuat. Pembelajar seolah dapat

dibawa pada situasi yang tidak terjangkau oleh alat indra sebelumnya, juga dapat menghadirkan *object-content* yang tidak terbatas oleh dimensi ruang dan waktu.

- (4) **Digital Holography Media.** Media ini berbasis teknologi *holography*, melalui sensor dan 3D Animasi, pembelajar dapat menghadirkan objek pada ruang belajar sebagai bahan pengamatan, diskusi, simulasi dan demonstratif secara virtual, sifatnya *on-off* dapat dihadirkan dan dihilangkan sesuai keperluan pembelajaran.
- (5) **Eduanimal Media.** Media ini merupakan pengabungan antara *mobile device*, *Augmented Reality*, dan *printed material* sebagai fungsi marker. Teknologi ini juga dilengkapi dengan *markerless* yang diadaptasi dari Games Pokemon sehingga objek animmal 3D dapat ditampilkan kamera dengan latar yang bebas untuk ditentukan, outpntnya dapat berupa foto dan video serta dapat di-*share* melalui media sosial.
- (6) **EduChemistry.** Media ini memberikan pengalaman baru dalam mempelajari ilmu Kimia yang biasanya bersifat abstrak. Melalui animasi 3D media ini mampu memvisualisasikan proses ikatan dan reaksi kimia secara konkrit sampai membentuk objek nyata. Siswa secara intearktif dapat mencobakan menggabungkan berbagai unsur untuk membentuk objek yang sesuai dengan keseharan siswa, seperti air, gas, garam, api dan lainnya.

B. Manfaat Media Augmented Reality

Melalui serangkaian riset yang telah dilakukan, terdapat beberapa nilai tambah (*add value*) dari media tersebut sebagai respon dari pengguna (*end-user*) yakni siswa, dan pengajar (guru & dosen), yakni : (1) **Efektif**, yakni adanya penambahan pengetahuan, mampu meningkatkan pemahaman, serta kejelasan pesan pembelajaran, meningkatkan hasil belajar hingga ada level *high order thinking skill*. (2) **Efisien**, aplikasi sistem dapat secara gratis (*free*) didownload melalui *Google Play* atau *Apps Store*, serta pengguna tidak perlu berinvestasi membeli *device* baru cukup menggunakan *mobile phone* yang biasa digunakan. (4) **Contextual**, objek-objek konten yang ditampilkan berkesesuaian dengan keseharian, serta mengajarkan keterampilan proses, berkaitan dengan masalah/kasus dalam kehidupan, serta solusi yang real untuk menambah *learning satisfaction*. (5) **Interactive**, yakni pembelajaran tidak bersifat satu arah (*one way*) tapi ada komunikasi timbal balik antara pembelajar dengan program yang didesain, sehingga pembelajar dapat mencoba terus, menggali pengetahuan dan memperoleh pengalaman baru. (6) **Menyenangkan**. Kriteria ini sejalan dengan model-model pembelajaran saat ini yang menuntut *joyful learning*, yakni pembelajaran yang membuat pembelajar merasa nyaman, terhibur, tidak dalam tekanan (*under pressuer*), membuat penasaran untuk terus belajar, mencoba dan berlatih.

KESIMPULAN

Pada proses selanjutnya media ini akan menjadi aset universitas sebagai keunggukan kompetitif dan sudah lebih dari seribu pembelajar di Indonesia menggunakan media ini melalui skema *media delivery project* yang diinisiasi oleh institusi pemerintah maupun swasta-mitra yang memiliki spirit dan kepedulian untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Pada akhir kata penulis teringat ungkapan dari Ali Bin Abi Thalib “*Didiklah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup bukan di jamanmu*” ungkapan tersebut mengisyaratkan bahwa efektifnya mendidik dan membelajarkan siswa saat ini adalah disesuaikan dengan situasi zaman saat ini yang menurut John Naisbitt disebut dengan masyarakat informasi “*Information Society*”. Dengan demikian pengembangan media digital ini adalah sebagai satu ‘ikhtiar’ menuju perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan saat ini dan masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardaus (2014) *Pengaruh Handphone terhadap Prestasi Belajar*. Artikel [Online]:<http://ardaus.co.id/2016/02/karya-ilmiah-pengaruh-handphone.html>
- Ariwibowo, Agus (2015). *Didiklah Anak-Anakmu Sesuai Zamannya*. [online]. Tersedia : <https://www.elmina-id.com/didiklah-anak-anakmu-sesuai-dengan-zamannya/>
- Badan Statistik Nasional (BPS) 2015. [Online] tersedia : <https://www.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/1810>
- Gates, Bill; Myhrvold, Nathan and Rinearson, Peter (1996). *The Road Ahead*, Penguin Books. ISBN 978-0-14-026040-3
- Naisbitt, John, and Patricia. Aburdene (1990) *Megatrend 2000*. Avon Book, New York.
- Simon Kem (2016) *Digital in 2016, Compedium of Global Digital, Social, and Mobile Data, Tren and Statistic*. We-AreSocial.org
- Trilling, Bernie and Fadel, Charles (2015) *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, John Wiley, 978-0-47-045362-9

ISBN 978-6-02143-906-7



9

786021

439067