



MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN (PSD 416)

DISUSUN OLEH

Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd

Universitas
Esa Unggul

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020



MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN (PSD 416)

**MODUL 1
PENGANTAR DAN GAMBARAN UMUM
PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN**

Universitas
Esa Unggul

DISUSUN OLEH

Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd

**UNIVERSITAS ESA UNGGUL
2020**

PENGANTAR DAN GAMBARAN UMUM PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Manusia adalah makhluk individu yang tidak dapat melepaskan diri dari hubungan dengan manusia lain. Sebagai akibat adanya hubungan antarindividu (manusia) ini lahirlah berbagai kelompok sosial (*social group*), yang dilandasi oleh kesamaan kepentingan bersama. Akan tetapi, bukan berarti semua himpunan manusia dapat dikatakan kelompok sosial. Untuk dikatakan kelompok sosial terdapat persyaratan-persyaratan tertentu. Dalam kelompok sosial yang masyarakatnya telah tersusun, terjadi perubahan dalam susunan tersebut merupakan keniscayaan. Hal ini karena perubahan merupakan hal yang mutlak terjadi di mana pun tempatnya.

Perubahan sosial dapat meliputi semua segi kehidupan masyarakat, yaitu perubahan dalam cara berpikir dan interaksi sesama warga menjadi semakin rasional; perubahan dalam sikap dan orientasi kehidupan ekonomi menjadi semakin komersial; perubahan dalam tata cara kerja sehari-hari yang semakin ditandai dengan pembagian kerja pada spesialisasi kegiatan yang semakin tajam; Perubahan dalam kelembagaan dan kepemimpinan masyarakat yang semakin demokratis; perubahan dalam cara dan alat-alat kegiatan yang semakin modern dan efisien, dan lain-lain.

Begitupun perubahan dalam pembelajaran seperti Pembelajaran kreatif dan inovatif seharusnya dilakukan oleh guru dalam upaya menghasilkan peserta didik yang kreatif. Tingkat keberhasilan guru dalam mengajar dilihat dari keberhasilan peserta didiknya sehingga dikatakan bahwa guru yang hebat (*great teacher*) itu adalah guru yang dapat memberikan inspirasi bagi peserta didiknya. Kualitas pembelajaran dilihat dari aktivitas peserta didik ketika belajar dan kreatifitas yang dapat dilakukan oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Klasifikasi kualitas guru secara umum adalah sebagai berikut (Gultom, 2013).

Globalisasi yang ditandai dengan kemajuan pesat serta mendunia di bidang informasi dan teknologi dalam dua dasawarsa terakhir telah

berpengaruh pada peradaban manusia jauh melebihi jangkauan pemikiran sebelumnya. Pengaruh ini terlihat pada pergeseran tatanan sosial, ekonomi dan politik yang memerlukan keseimbangan baru antara nilai-nilai, pemikiran, serta cara-cara kehidupan yang berlaku pada konteks global dan lokal. Pada masa sekarang hanya negara yang mempunyai pemahaman dan kearifan tentang proses, serta ancaman globalisasi yang mempunyai kesempatan untuk dapat bertahan hidup, produktif, sejahtera, damai dan aman dalam masyarakatnya dan masyarakat dunia.

Untuk mencapai kehidupan damai, sejahtera dan diperhitungkan dalam masyarakat dunia diperlukan pemaknaan baru tentang kesejahteraan bangsa. Kesejahteraan bangsa tidak lagi diartikan semata-mata dengan banyaknya sumberdaya alam yang dimiliki, tetapi tingginya daya saing, daya suai, dan kompetensi suatu bangsa. Dengan dimilikinya ketiga hal tersebut maka akan lebih mudah bagi suatu bangsa untuk mengejar ketertinggalan dengan bangsa lain. Tingginya daya saing tentu memerlukan kompetensi yang tinggi pula karena dalam abad pengetahuan, pertumbuhan ekonomi sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dan kompetensi sumberdaya manusianya. Perbaikan mutu pembelajaran seharusnya dilakukan dalam upaya memenuhi kebutuhan peserta didik untuk hidup di masyarakat pada masa persaingan dengan bangsa asing yang mulai merambah ke Indonesia.

Persaingan bebas tidak dapat dihindari, dimana masyarakat kita masih mengandalkan kerja keras tanpa inovasi, sedangkan bangsa asing telah memanfaatkan kreatifitas dan inovasi untuk menjual produk kita dengan harga yang berlipat ganda. Harapan dititipkan pada bidang pendidikan, khususnya guru untuk mau dan mampu mendidik generasi penerus bangsa ini agar tidak menjadi penonton di negaranya sendiri. Keterampilan yang seharusnya dibentuk dalam diri peserta didik adalah: 1) keterampilan bekerja sama, 2) keterampilan berkomunikasi, 3) kreatifitas, 4) keterampilan berpikir kritis, 5) keterampilan menggunakan teknologi informasi, 6) keterampilan numerik, 7) keterampilan menyelesaikan masalah, 8) keterampilan mengatur diri, dan 9) keterampilan belajar. Pengetahuan dan keterampilan harus diikuti dengan pembentukan sikap dan perilaku yang mencerminkan orang yang terpelajar.

Hal ini perlu menjadi perhatian karena orang pintar yang tidak bermoral akan menjadi orang yang berbahaya bagi orang lain. Sikap yang perlu dibentuk melalui pembelajaran adalah: kejujuran, tanggungjawab, toleransi, keperdulian terhadap orang lain, kedisiplinan, santun, percaya diri, dan cinta damai. Sikap dan perilaku dibentuk sejalan dengan pengembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, atau merupakan efek pengiring (*nurturant effect*) dari kegiatan belajar mengajar yang dilakukan.

B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu menyadari tugas dan penilaian yang akan mereka tempuh selama 1 semester berjalan untuk Mata Kuliah Pembaharuan Pembelajaran

C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

1. Mengetahui Kontrak Perkuliahan selama 1 (satu) semester.
2. Mengetahui Sosialisasi Penilaian dan Tugas
3. Mengetahui Gambaran Umum Mata Kuliah

D. Kegiatan Belajar 1

PENGANTAR DAN GAMBARAN UMUM PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN

I. URAIAN DAN CONTOH

A. KONTRAK PERKULIAHAN

Dalam Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD, ada 14 kali pertemuan yang akan membahas materi dengan rincian sebagai berikut:

1. Pengantar & Gambaran Umum
2. Hakikat Pembaharuan Dalam Pembelajaran
3. Perkembangan Inovasi Pendidikan
4. Inovasi dalam Pembelajaran & Kurikulum
5. Inovasi dalam Pembelajaran Tematik

6. Inovasi dalam Pendidikan Karakter
7. Inovasi Pembelajaran Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)
8. UTS
9. Inovasi Pendidikan dalam Pembangunan Berkelanjutan
10. Inovasi Pendidikan Berbasis TIK, Multimedia & Berbagai Sumber
11. Inovasi dalam Profesionalisme Guru
12. Inovasi dalam Evaluasi Hasil Belajar
13. Analisa Kebutuhan (1)
14. Analisa Kebutuhan (2)
15. Merancang Pembelajaran Inovatif
16. UAS

B. SOSIALISASI PENILAIAN & TUGAS

Penilaian dalam Evaluasi Pembelajaran berbasis *learning by doing*. Adapun komposisi penilaian yang ditawarkan dalam perkuliahan ini adalah :

- 1) Kehadiran (absensi) dengan porsi 5%.

Untuk diketahui syarat kehadiran untuk dapat mengikuti UTS dan UAS minimal kehadiran 75%.

- 2) Kuis dengan porsi 10%

Setiap perkuliahan akan dilengkapi dengan Kuis, dengan model soal Pilihan Ganda, berjumlah 5 soal. Diharapkan anda menjawab kuis ini dengan tepat. Waktu yang disediakan untuk menjawab soal dibatasi hanya sekitar 15-45 menit, dengan pengiriman jawaban hanya dibolehkan 1 (satu) kali pengiriman. Jadi mahasiswa harus berusaha menjawab soal-soal ini dengan baik dan cermat.

- 3) Tugas mingguan dengan porsi 20 %

Tugas terdiri dari beberapa soal yang diharapkan dijawab dengan wawasan dan kalimat sendiri tentang pemahaman materi yang telah dipaparkan dari Modul, PPT ataupun Video, dan link jurnal yang telah diberikan. Pengerjaan Tugas biasanya diberikan selama 1 (satu) minggu, maka diharapkan mahasiswa mengirinkan tugas tidak

melebihi *due date* yang sudah di *setting* oleh Dosen. Dan pengiriman pun juga hanya diperbolehkan sekali pengiriman dengan mengirimkan file. Pastikan file yang dikirimkan tipenya sesuaikan dengan permintaan Dosen pengampunya.

Tugas yang diberikan juga dapat berupa praktek dari teori yang sudah dipelajari, bisa jadi dalam bentuk file video yang dikirimkan.

4) Forum

Forum merupakan ruang komunikasi yang disediakan dalam perkuliahan ini. Diharapkan mahasiswa dan Dosen berinteraksi dalam mendiskusikan topik yang dibahas, baik secara waktu yang sinkron atau tidak. Sehingga dapat dikatakan Forum dapat digunakan dalam menjalin komunikasi yang baik antara Dosen dan Mahasiswa dalam membahas informasi actual dan factual untuk pemahaman materi yang sedang dipelajari.

5) UTS dengan porsi 30%

Bahan yang diujikan dalam Ujian Tengah Semester ini adalah materi perkuliahan Sesi 1 sampai dengan Sesi 7.

6) UAS dengan porsi 35%

Bahan yang diujikan dalam Ujian Tengah Semester ini adalah materi perkuliahan Sesi 8 sampai dengan Sesi 14.

C. TATA TERTIB PERKULIAHAN

Dalam perkuliahan yang berlangsung secara tatap muka maupun online diharapkan mengikuti aturan yang dituangkan dalam aturan di bawah ini;

- o Kehadiran di kelas hanya diijinkan maksimal 15 menit dari jadwal. Lewat Mahasiswa diwajibkan menggunakan pakaian sopan dan rapi pada saat mengikuti perkuliahan di kelas.
- o Mahasiswa tidak diperkenankan memakai sandal pada saat mengikuti perkuliahan, kecuali alasan tertentu (sakit, cedera).
- o Pada saat perkuliahan semua *handphone* dinonaktifkan/*disilent*, kecuali dibolehkan untuk browsing.

- Keterlambatan masuk dari batas tersebut mahasiswa boleh masuk tapi tidak diperkenankan untuk absensi.
- Tidak diperkenankan melakukan keributan di kelas dalam bentuk apapun selama perkuliahan berlangsung.
- Mahasiswa wajib hadir minimal 75% dari tatap muka untuk dapat mengikuti UAS.
- Hasil evaluasi mahasiswa wajib dikembalikan pada mahasiswa 2 minggu setelah ujian berakhir.
- Protes nilai dilayani paling lambat 1 minggu setelah nilai keluar.
- Terlambat / tidak hadir Dosen akan diinformasikan melalui ketua kelas.
- Pada saat simulasi diharapkan mahasiswa berpenampilan selayaknya seorang Guru.

D. GAMBARAN UMUM MATA KULIAH EVALUASI PEMBELAJARAN

1) Konsep Dasar Pembaharuan atau Inovasi Pembelajaran

Inovatif secara umum bermakna pembaharuan, sedangkan inovasi merupakan usaha mengembangkan atau mengonstruksi ulang secara kreatif penemuan yang sudah ada untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan bermanfaat. *To innovate* artinya *melakukan suatu perubahan atau memperkenalkan sesuatu yang baru dan memberikan nilai tambah*. Menjadi inovatif merupakan suatu proses berkreasi (berpikir) dan kreatif (menciptakan) penemuan baru dari penemuan yang sudah ada sehingga menghasilkan perubahan dan penambahan nilai manfaat atau makna. Inovasi yang dihasilkan tidaklah bersifat kekal, artinya sebuah inovasi dapat menjadi kadaluwarsa begitu ada inovasi atau pembaharuan lain. Inovasi pembelajaran yang terjadi pun sangat subjektif, artinya inovasi pembelajaran yang terjadi di suatu daerah belum tentu menjadi inovasi pembelajaran di daerah lainnya.

Pembelajaran inovatif juga dimaknai sebagai suatu proses pembelajaran yang bermakna baru, ditandai oleh munculnya perbedaan

dan nilai manfaat dari perubahan yang terjadi pada pembelajaran tersebut. Munculnya perubahan dalam pembelajaran inovatif berasal dari upaya guru memodifikasi beragam metode, kegiatan dan evaluasi pembelajaran yang selama ini telah dijalankan. Upaya memodifikasi tersebut bukanlah hal yang mudah, mengingat perlu adanya refleksi dan evaluasi dari proses pembelajaran yang telah diselenggarakan. Pembaharuan dalam pembelajaran inovatif ini bukanlah dikembangkan dari sesuatu yang tidak ada, bukan sebagai suatu penemuan (*invention*).

Innovation atau inovasi (pembaharuan) tidak sama dengan *invention* atau penemuan. Penemuan merupakan proses untuk membuat sesuatu yang belum pernah atau tidak ada sebelumnya. Misalnya penemuan lampu pijar oleh Thomas Alfa Edison pada tahun 1879. Lampu pijar disebut penemuan karena Edison berhasil membuat lampu pijar pada saat itu, manakala belum ada satu ilmuwan pun yang berhasil menciptakan alat penerangan dengan bantuan alat listrik. Lampu pijar merupakan karya penemuan karena merupakan barang baru yang belum pernah ada sebelumnya. Lampu pijar Edison kemudian berkembang dan terus disempurnakan dari waktu ke waktu, hingga saat ini kita mengenal beragam bentuk dan fungsi. Beragam jenis lampu yang muncul bukanlah sebuah penemuan, tetapi sebuah inovasi. Upaya mengubah dan mengembangkan lampu pijar menjadi beragam jenis itulah yang disebut sebagai inovasi.

Dalam hal pembelajaran inovatif, guru perlu melakukan beragam rekayasa ulang terhadap beragam metode, strategi, dan teknik pembelajaran yang sudah dikuasainya untuk memperoleh suatu metode, strategi dan teknik pembelajaran yang berbeda, bermakna baru dan bermanfaat. Dalam berbagai organisasi, kehadiran inovasi selalu menyebabkan timbulnya kebaruan dalam berbagai komponen organisasi secara sistemik, atau dengan kata lain menyebabkan terjadinya perubahan secara menyeluruh.

2) **Discovery, Invensi dan Inovasi**

Discovery, *invention*, dan *innovation* dapat diartikan dalam Bahasa Indonesia sebagai “penemuan”. Maksudnya ketiga kata tersebut mengandung arti ditemukannya sesuatu yang baru, baik barang itu sudah ada, tetapi baru diketahui maupun benar-benar baru dalam arti kata, sebelumnya tidak ada. Demikian pula, mungkin hal yang baru itu diadakan dengan maksud mencapai tujuan tertentu. Inovasi dapat menggunakan diskoveri atau invensi.

Discovery adalah penemuan sesuatu yang sebenarnya sudah ada, tetapi belum diketahui orang. Misalnya, penemuan benua Amerika. Sebenarnya benua Amerika sudah ada, tetapi baru ditemukan oleh Columbus pada tahun 1492 maka dikatakan bahwa Columbus menemukan benua Amerika, artinya orang Eropa yang pertama menjumpai benua Amerika.

Invensi (invention) adalah penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia. Benda atau hal yang ditemui itu belum ada sebelumnya, kemudian diadakan dengan hasil kreasi baru. Misalnya penemuan teori belajar, teori pendidikan, teknik pembuatan barang dari plastik, mode pakaian, dan sebagainya. Tentu, munculnya ide atau kreativitas berdasarkan hasil pengamatan, pengalaman, dari hal-hal yang sudah ada, tetapi wujud yang ditemukannya benar-benar baru.

Inovasi (*innovation*) adalah ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil *invention* maupun *discovery*. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau memecahkan suatu masalah tertentu.

3) **Inovasi dan Modernisasi**

Seperti telah dibahas sebelumnya, inovasi (*innovation*) adalah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat),

baik berupa hasil *invention* maupun *discovery*. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau memecahkan masalah tertentu . Adapun istilah “modern” mempunyai berbagai macam arti dan juga mengandung berbagai macam tambahan arti (*connotations*).

Istilah modern digunakan tidak hanya untuk orang-orang, tetapi juga untuk bangsa, sistem politik, ekonomi lembaga seperti rumah sakit, sekolah, perguruan tinggi, perumahan, pakaian, serta berbagai macam kebiasaan. Pada umumnya, kata *modern* digunakan untuk menunjukkan terjadinya perubahan ke arah yang lebih baik, lebih maju dalam arti lebih menyenangkan, lebih meningkatkan kesejahteraan hidup. Dengan cara baru (modern), sesuatu akan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan. Misalnya, dalam perkembangan transportasi, kuda lebih modern daripada gerobak yang ditarik orang, mobil lebih modern daripada kereta kuda, pesawat lebih modern daripada mobil. Jadi “modern” dari satu segi dapat diartikan sesuatu yang baru dalam arti lebih maju atau lebih baik daripada yang sudah ada, baik dalam arti lebih memberikan kesejahteraan atau kesenangan bagi kehidupan. Jadi, modernisasi adalah proses perubahan sosial dari masyarakat tradisional (yang belum modern) ke masyarakat yang lebih maju (masyarakat industri yang sudah modern). Di antara tanda-tanda masyarakat yang sudah maju (modern) adalah bidang ekonomi yang telah makmur, bidang politik sudah stabil, terpenuhi pelayanan kebutuhan pendidikan, dan kesehatan. Inovasi erat kaitannya dengan modernisasi karena keduanya merupakan perubahan sosial. Terwujudnya modernisasi bisa tergambarkan melalui munculnya inovasi yang menunjukkan kemajuan masyarakat, baik bidang ekonomi, politik, pendidikan, kesehatan, maupun ilmu pengetahuan dan teknologi.

4) Menjadi Inovatif

Inovasi berbeda dengan penemuan baru (*invention*). Makna Inovasi lebih menekankan pada penerapan ide baru dari berbagai ide

yang sudah ada sehingga diperoleh suatu produk inovatif berupa produk baru, proses baru, layanan baru, teknologi baru, gagasan baru, atau makna baru. Sementara itu, penemuan baru merujuk secara langsung pada pengolahan pikiran/ide kreatif sehingga menghasilkan sebuah produk, proses, layanan, teknologi gagasan atau makna baru yang belum pernah ada sebelumnya.

Pembelajaran inovatif merupakan suatu proses yang dirancang oleh guru berdasarkan proses berpikir kreatif dan inovatif dalam pengemasan ulang metode/strategi/teknik pembelajaran yang sudah ada melalui proses integrasi, kemas ulang, penambahan, maupun rekreasi sehingga menghasilkan proses pembelajaran baru yang bermakna baru. Proses pembelajaran inovatif yang dikembangkan guru tidak boleh berhenti hanya pada satu pembaharuan saja karena ilmu pengetahuan akan selalu berubah dan bertambah setiap tahunnya, begitu pula dengan peran murid pada proses pembelajaran yang dapat berubah sewaktu-waktu.

Proses pembelajaran inovatif yang dikembangkan oleh guru pun tidak boleh dipraktekkan terus menerus karena akan membawa kebosanan atau kejenuhan. Dengan demikian, proses inovasi pembelajaran harus terjadi secara berkelanjutan atau berkesinambungan. Hal ini berarti guru perlu terus menerus melakukan evaluasi pembelajaran sehingga dapat berkreasi dan menghasilkan berbagai pembelajaran inovatif yang tidak monoton dan membosankan.

Pembelajaran inovatif yang dilakukan guru secara berkelanjutan dipercaya akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran inovatif yang dikembangkan guru menyebabkan guru selalu terlibat dalam upaya berpikir kreatif, berpikir di luar kotak (*out of the box*), selalu ingin tampil beda, dan selalu berusaha untuk memperoleh yang berbeda dan baru, dan tentunya berkualitas. Hal ini menandakan semangat kreatif guru yang tidak pernah berhenti yang dapat menggugah semangat siswa untuk belajar, menemukan hal-hal yang baru, dan

menjadi kreatif. Proses belajar yang menyenangkan telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada akhirnya.

Menjadi inovatif berarti terlibat dalam proses berpikir kreatif dan inovatif untuk menerapkan ide/gagasan/prinsip/prosedur untuk menghasilkan produk yang baru. Sekarang, marilah kita bahas tentang inovasi dan beberapa teori serta prinsip yang berhubungan dengan inovasi.

5) Karakteristik Pembaharuan Pembelajaran

Dalam kaitannya dengan taraf kecepatan atau kemudahan suatu pembaharuan untuk diadopsi, Rogers (1983) mengemukakan lima karakteristik pembaharuan. Lima karakteristik pembaharuan yang dimaksud adalah: (1) keuntungan relatif (*relative advantage*), (2) kecocokan (*compatibility*), (3) kompleksitas (*complexity*), (4) kemudahan untuk dicoba (*trialability*), dan (5) kemudahan untuk diamati (*observability*). Keuntungan relatif (*relative advantage*) adalah taraf sejauh mana suatu pembaharuan di anggap lebih baik daripada yang sebelumnya. Taraf keuntungan ini bisa dilihat dari aspek ekonomis, prestise sosial, kecocokan, dan kepuasan pengadopsi. Terlepas dari keuntungan "objektifnya", semakin suatu pembaharuan di anggap menguntungkan oleh seseorang atau sekelompok orang maka pembaharuan tersebut akan semakin cepat untuk diadopsi oleh yang bersangkutan. Kecocokan (*compatibility*) adalah taraf kesesuaian suatu pembaharuan dengan nilai-nilai, pengalaman masa lampau, dan kebutuhan pengadopsi. Suatu gagasan yang tidak cocok dengan nilai-nilai yang dianut, pengalaman, dan kebutuhan pengadopsi cenderung tidak akan diadopsi dengan cepat oleh yang bersangkutan. Untuk mengadopsi pembaharuan semacam ini, bahkan terlebih dahulu diperlukan pengadopsian sistem nilai baru yang sejalan dengan pembaharuan tersebut. Misalnya, bagi masyarakat yang memandang bahwa anak belajar dengan baik kalau duduk dengan rapi, diam dan banyak mendengarkan, serta tidak banyak bicara akan lebih sulit untuk

menerima cara pembelajaran anak aktif daripada masyarakat yang memandang bahwa anak itu adalah individu yang aktif dan energik. Begitu pula pengalaman masa lampau dan kebutuhan pengadopsi akan turut menentukan cepat lambatnya proses adopsi. Pembaharuan yang dianggap sejalan dengan pengalaman lampau dan kebutuhan pengadopsi akan lebih cepat untuk diterima daripada pembaharuan yang dianggap tidak sejalan. Misalnya, ibu-ibu yang mengharapkan anaknya segera bisa membaca karena mereka juga diperlakukan demikian oleh orang tua dan gurunya dahulu akan lebih mudah menerima metode-metode pembelajaran baru yang menjanjikan bahwa anak akan lebih cepat bisa membaca daripada metode pembelajaran yang kurang menjanjikan. Kompleksitas (*complexity*) adalah taraf kesulitan suatu pembaharuan untuk dipahami dan digunakan oleh pengadopsi. Suatu ide atau cara pembaharuan yang kompleks dan sulit untuk dipahami akan cenderung lebih lambat untuk diadopsi daripada yang lebih sederhana dan lebih mudah untuk dipahami. Coba perhatikan bagaimana mudahnya sebagian besar masyarakat kita menerima cara-cara praktis dalam pembelajaran baca, tulis, hitung (*calistung*) bagi anak tanpa melihat dampak-dampak perkembangan lebih jauh dari cara-cara pembelajaran seperti itu. Kemudahan untuk dicoba (*trialability*) adalah taraf sejauh mana suatu perbaruan dapat diuji cobakan dengan basis yang terbatas. Ide-ide baru yang dapat dicobakan secara bertahap umumnya akan lebih mudah diadopsi daripada pembaharuan yang tak dapat diuji cobakan secara bertahap. Suatu pembaharuan yang dapat dicoba dengan mudah akan memberikan gambaran yang lebih jelas bagi pengadopsi untuk mempertimbangkannya. Kemudahan untuk diamati (*observability*) adalah taraf sejauh mana suatu pembaharuan dapat dilihat hasilnya oleh pengadopsi. Semakin mudah pengadopsi melihat hasil dari suatu perbaruan, semakin lebih mudah baginya untuk mengadopsi. Dengan lima karakteristik pembaharuan di atas, Rogers (1983) menyimpulkan bahwa pembaharuan yang dianggap oleh penerimanya sebagai

memiliki keuntungan relatif, kecocokan, kemudahan untuk dicoba, kemudahan untuk diamati, dan kurang kompleksitas akan cenderung diadopsi lebih cepat daripada pembaharuan yang tidak memiliki lima karakteristik tersebut.

II. LATIHAN

Petunjuk :

Sebelum menjawab latihan di bawah ini, anda diharapkan telah membaca uraian materi pengukuran, besaran dan satuan yang telah disajikan di bagian 1 - 6 diatas. Kemudian jawablah pertanyaan pada latihan di bawah ini dengan jelas dan benar.

Jawablah latihan soal di bawah ini sesuai petunjuk!

1. Apa yang dimaksud dengan pembaharuan pembelajaran?
2. Mengapa Pembaharuan pembelajarani ini penting dilakukan? Jelaskan alasannya!

III. RANGKUMAN

Pembaharuan adalah suatu kegiatan, produk, atau program yang benar-benar baru, belum pernah ada sebelumnya. Perubahan adalah sesuatu yang berbeda, dari sebelumnya dengan maksud untuk perbaikan. Kekhasan pembaruan terdiri atas kebermanfaatan, kesesuaian, kerumitan, dapat dicoba, dapat diamati, dan dapat dimodifikasi. yang dikumpulkan itu haruslah data yang sesuai dan mendukung tujuan evaluasi yang direncanakan.

Sedangkan perubahan memiliki kekhasan rutin, perbaikan dan inovatif. Karakteristik pembaruan meliputi cakupan luas yaitu makro dan cakupan yang lebih sederhana, yaitu mikro, sedangkan rentang pelaksanaan terjadi dalam wilayah internasional, nasional, regional, lokal. Ragam pembaruan program, yaitu berbentuk perangkat lunak, kebijakan atau sesuai yang bersifat konsep dan abstrak. Pembaruan bersifat produk atau teknologi, yaitu pembaruan yang kasat mata, atau dapat diamati. Perubahan dalam ilmu manajemen terbagi menjadi perubahan sosial, perubahan organisasi dan perubahan teknologi. Perubahan merupakan upaya organisasi atau lembaga

untuk memperbaiki diri. Perubahan merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan kinerja organisasi.

V. Umpan Balik dan tindak Lanjut

Cocokkan jawaban di atas dengan kunci jawaban tes formatif 1 yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan belajar dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat penguasaan} = (\text{Jumlah jawaban benar} : 10) \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan yang diperoleh adalah :

| | | |
|-------------|---|-----------|
| Baik sekali | = | 90 - 100% |
| Baik | = | 80 - 89% |
| Cukup | = | 70 - 78% |
| Kurang | = | 0 - 69% |

Bila tingkat penguasaan anda mencapai 85 ke atas, Selamat anda telah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Namun bila pencapaian yang ada dapatkan masih kurang, anda harus mengulangi kegiatan belajar 1 terutama pada bagian yang belum ada kuasai.

VI. Daftar Pustaka

Ichsan, Z.I, 2018. Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. Jurnal Pendidikan IPA Veteran. Vo; 2. Nomor 2.

<http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jipva/article/view/682/669>

Miaz, Yalvema (2017) *Inovasi Media Pembelajaran IPS SD Berbasis IT dalam Mendukung Gerakan Literasi*. In: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Pembelajaran Literasi Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an, 4-6 September 2017, Bukittinggi.

Mudlofir, A. Rusydyah. Desain Pembelajaran Inovatif. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2016.

M. Solehudin. Konsep Dasar Pembaharuan Pendidikan Taman Kanak-kanak. Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/4743/2/PEMA4405-M1.pdf>

Nurdiansyah, dkk. 2016. Model Pembelajaran Inovatif Sesuai Kurikulum 2013. Nizamial Learning Center.
<http://eprints.umsida.ac.id/296/1/Buku%20Model%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>

Pannen, dkk. Pembaharuan dalam Pembelajaran, Universitas Terbuka. 2016.

Prawiradilaga, D. dkk. Pembaruan Pembelajaran. Universitas Terbuka.
<http://repository.ut.ac.id/3835/1/PGTK2503-M1.pdf>

Rusdiana.A. 2014. Konsep Inovasi Pendidikan. Bandung:Pustaka Setia.
<https://fdokumen.com/download/modul-1-konsep-dasar-inovasi-pendidikan-file-upi>

Sani, Ridwan Abdilah. Inovasi Pembelajaran.
https://www.academia.edu/19895845/Buku_Inovasi_Pembelajaran

Santayasa.I Wayan. 2018. *Student Centered Learning: Alternatif Pembelajaran Inovatif Abad 21 untuk Menyiapkan Guru Profesional*. Seminar Nasional Quantum.
<http://seminar.uad.ac.id/index.php/quantum/article/view/347/181>

Suprayekti, dkk. 2007. *Pembaharuan pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka

Wagiran. 2007. Universitas Negeri Yogyakarta.
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132297916/penelitian/Inovasi+Pembelajaran.pdf>

Winataputra, Udin S. Pembaharuan dalam pembelajaran di SD. Banten: Universitas Terbuka. 2015

Buku yang relevan



MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN

(PSD 416)

MODUL 2

KONSEP DASAR PEMBAHARUAN / INOVASI

Universitas
Esa Unggul

DISUSUN OLEH

Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020

KONSEP DASAR PEMBAHARUAN / INOVASI

A. Pendahuluan

Inovasi pendidikan menjadi topik yang selalu hangat dibicarakan dari masa ke masa. Isu ini selalu juga muncul tatkala orang membicarakan tentang hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan. Dalam inovasi pendidikan, secara umum dapat diklasifikasikan menjadi dua buah model inovasi yang baru yaitu *top-down* model dan *bottom-up* model. *Top-down* model yaitu inovasi pendidikan yang diciptakan oleh pihak tertentu sebagai pimpinan/atasan yang diterapkan kepada bawahan; seperti halnya inovasi pendidikan yang dilakukan oleh Departemen Pendidikan Nasional selama ini. *Bottom-up* model yaitu model inovasi yang bersumber dan hasil ciptaan dari bawah dan dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan penyelenggaraan dan mutu pendidikan.

Di samping kedua model yang umum tersebut di atas, ada hal lain yang muncul tatkala membahas inovasi pendidikan yaitu kendala-kendala, faktor-faktor seperti guru, siswa, kurikulum, fasilitas, dana, dan lingkup sosial masyarakat. Berbicara mengenai inovasi (pembaharuan) mengingatkan kita pada istilah *invention* dan *discovery*. *Invention* adalah penemuan sesuatu yang benar-benar baru artinya hasil karya manusia. *Discovery* adalah penemuan sesuatu (benda yang sebenarnya telah ada sebelumnya. Dengan demikian, inovasi dapat diartikan usaha menemukan benda yang baru dengan jalan melakukan kegiatan (usaha) *invention* dan *discovery*. inovasi adalah penemuan yang dapat berupa sesuatu ide, barang, kejadian, metode yang diamati sebagai sesuatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat). Inovasi dapat berupa hasil dari *invention* atau *discovery*. Inovasi dilakukan dengan tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah.

B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian inovasi/pembaharuan, karakteristik inovasi, dan inovasi pendidikan serta menganalisis penelitian-penelitian yang terkait dengan inovasi pendidikan

C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

1. Mahasiswa mampu mengetahui Pengertian Pembaharuan.
2. Mahasiswa mampu mengetahui karakteristik pembaharuan atau inovasi pendidikan.
3. Mahasiswa mampu menjelaskan menjadi Inovatif.
4. Mahasiswa mampu menguraikan Inovasi dalam pembelajaran serta penelitian-penelitian yang terkait dengan inovasi pendidikan.

D. Kegiatan Belajar 1

KONSEP DASAR PEMBAHARUAN / INOVASI

I. URAIAN DAN CONTOH

A. PEMBAHARUAN (*INNOVATION*)

1. Pengertian Pembaharuan (*Innovation*)

a) Definisi pembaharuan (*Innovation*)

Menurut pendapat Rogers (1995) “pembaharuan” adalah “*An idea, practice, or object that is perceived as new by individual or other unit of adoption*”. Berdasarkan manajemen SDM, Peter Drucker (Hesselbein, *et al*, 2002) mengatakan bahwa pembaharuan adalah “*A change that creates a new dimension of performance*”. Berdasarkan penjelasan kedua orang di atas pembaharuan dapat diartikan sebagai adalah perubahan, ide atau gagasan yang mendorong seseorang sebagai penggunaan dalam bekerja dan berkarya jauh berbeda dan lebih baik dari sebelumnya; atau menghasilkan dimensi kinerja yang baru. Pembaharuan terjadi secara beriringan dengan timbulnya tantangan karena setiap pembaharuan menyebabkan orang berada dalam situasi berbeda dan memerlukan penyesuaian diri.

b) Aspek Kebaruan (*Newness*)

Suatu kegiatan, proses, produk atau temuan ilmiah dianggap sebagai pembaruan karena kegiatan, proses, produk atau temuan ilmiah itu sebelumnya belum pernah ada atau belum pernah dipergunakan sehingga memiliki aspek kebaruan. Aspek kebaruan bersifat relatif. Pembaruan itu dianggap baru terhitung sejak mulai diperkenalkan kepada masyarakat atau khalayak tertentu. Seiring dengan berjalannya waktu maka lambat laun pembaruan itu akan menjadi sesuatu yang biasa saja di mata masyarakat atau khalayak. Dengan demikian, aspek kebaruannya dianggap sudah tidak ada lagi. Terkadang, aspek kebaruan dapat pula diukur dengan pandangan atau pendapat masyarakat tertentu atas inovasi itu sendiri. Kelompok masyarakat yang belum pernah mengenal pembaruan itu dapat menyebutnya pembaruan, padahal kelompok masyarakat lain sudah menganggap hal itu biasa saja.

c) Temuan Ulang (*Reinvention*)

Rogers menambahkan bahwa selain pembaruan dapat dilakukan *reinvention* atau temuan ulang. Temuan ulang merupakan proses daur-ulang pembaruan karena pembaruan tersebut sudah dimodifikasi atau disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat sebagai pengguna, atau hasil kaji-ulang suatu kegiatan adopsi dan implementasi pembaruan. Biasanya pembaruan yang dapat dimodifikasi umumnya lebih mudah diterima dan banyak digunakan oleh masyarakat.

d) Kekhasan Pembaharuan

Rogers merumuskan bahwa agar suatu pembaruan dapat diterima oleh masyarakat sebaiknya memenuhi beberapa persyaratan. Persyaratan yang dimaksud, yaitu sifat-sifat khusus atau kekhasan yang dapat mempermudah proses penyebaran dan implementasi pembaruan itu sendiri. Kekhasan pembaruan tersebut meliputi (1) manfaat relatif (*relative advantage*), (2) kesesuaian

(*compatibility*), (3) kerumitan (*complexity*), (4) dapat dicoba (*trialability*), dan (5) dapat diamati (*observability*).

2. Jenis Pembaharuan

a) Cakupan (Makro dan mikro)

Cakupan suatu pembaharuan dapat dilihat dari daya adopsi dan dampak pembaharuan itu sendiri. Ilustrasi berikut menjabarkan perbandingan pembaharuan makro dan mikro.

Perbedaan Pembaharuan

| Kajian | Makro | Mikro |
|----------------|---|--|
| Wilayah adopsi | Luas, secara geografis, dapat bersifat nasional atau internasional | Terbatas, lingkup yang sempit, di tempat tertentu |
| Masyarakat | Sangat heterogen, atau banyak, tidak terbatas pada satu negara. | Homogen, relatif sedikit. hanya individu atau kelompok tertentu. |
| Dampak | Dapat mengubah struktur organisasi atau lembaga, termasuk di dalamnya budaya dan kepemimpinan yang berlaku. | Hanya terhadap kegiatan atau individu tertentu. |

b) Rentang Pembaharuan: internasional, nasional, regional, dan lokal

Rentang pembaharuan merupakan rumusan mengenai adopsi dan dampak suatu pembaharuan yang diukur secara geografis dan bersifat kewilayahan. Rentang pembaharuan bergerak dalam kontinum internasional–lokal dengan perbandingan bahwa internasional adalah cakupan terluas, sedangkan lokal menjadi cakupan paling sempit. Pembaharuan yang diupayakan agar diadopsi oleh suatu negara termasuk pembaharuan nasional. Namun, ada pula pembaharuan yang bersifat internasional. Konsep globalisasi termasuk pembaharuan yang bersifat internasional. Globalisasi informasi terjadi karena adanya jaringan *internet* yang wilayahnya mendunia. Seseorang dapat

mengakses informasi dari segala penjuru dunia, begitu pula sebaliknya. Dengan teknik tertentu, misalnya membuka situs, orang tersebut dapat menyebarkan informasi ke seluruh dunia. Akses informasi dari *internet* berlaku di seluruh dunia.

c) *Ragam pembaruan: program, produk, dan teknologi*

Sebagaimana disebutkan Rogers bahwa pembaruan dapat berupa ide, kegiatan, atau produk yang dianggap baru oleh seseorang atau sekelompok orang maka dapat disimpulkan bahwa ragam pembaruan tersebut dapat berupa program atau produk atau teknologi. Uraian berikut adalah tentang sifat atau karakteristik yang terkandung dalam suatu pembaruan.

1) Pembaruan program

Pembaruan menyangkut program, berkaitan dengan pembaruan yang bersifat abstrak. Termasuk di antaranya kebijakan, keputusan, konsep baru, rumusan hasil kajian dan penelitian. Penerapan kurikulum baru merupakan contoh pembaruan kebijakan yang bersifat abstrak. Sebaliknya, pembaruan produk bersifat konkret, atau kebendaan. Temuan model komputer *laptop* yang diperkecil menjadi *palmtop* atau yang lebih dikenal dengan PDA (*personal digital assistance*) termasuk kelompok pembaruan produk. Pembaruan program sering kali menghasilkan pembaruan produk. Penerapan kurikulum dengan konsep baru pada awalnya adalah kebijakan yang mengandung pendekatan teoretis. Pada pelaksanaannya, kurikulum tersebut diwujudkan dalam struktur proses belajar mengajar yang sesungguhnya sehingga menampilkan suatu produk. Produk tersebut berupa tampilan buku kurikulum baru dengan petunjuk penerapannya dan buku-buku mata pelajaran yang diadaptasikan dalam pelaksanaan kurikulum baru tersebut.

2) Produk dan teknologi

Pembaruan produk adalah pembaruan yang berwujud (*tangible*), konkret, berbentuk suatu barang. Produk seperti dijelaskan di atas dihasilkan dari pembaruan program yang bersifat teoretis. Kemunculan pembaruan produk sering kali dikaitkan dengan kemunculannya sebagai teknologi. Pembaruan produk mudah diamati karena berwujud. Begitu pula dengan reaksi masyarakat pengguna. Sikap menerima, menghindar, atau menolak dapat terlihat dengan mudah. Jika masyarakat menerima maka mereka cenderung akan menggunakannya terus-menerus. Sebagian besar masyarakat dapat menerima kehadiran surat elektronik dengan mudah. Pengguna surat elektronik biasanya adalah orang-orang yang terbiasa memakai komputer.

3. Sumber Pembaruan

Lery Wongsonegoro mengutip pendapat Peter Drucker yang sebelumnya dibahas oleh Raka tentang beberapa hal yang dapat menimbulkan pembaruan (*Republika*, Jumat, 29 Oktober 2004, kolom Pendidikan, hal. 4). Peluang pembaruan terjadi karena berikut ini.

a. *Tak terduga* Penulis di atas menyatakan, “keberhasilan, kegagalan atau peristiwa tak terduga dapat menimbulkan gagasan untuk menemukan inovasi. Hal tersebut bisa tergolong ke dalam proses penemuan (*discovery*) yang tidak direncanakan akibat dari suatu upaya atau tindakan dalam rangka mencapai suatu tujuan. Nilai positif atau negatif dari munculnya inovasi jenis ini tergantung dari cara menyikapinya”.

b. *Ketidakselarasan*

Kutipan dari Wongsonegoro mengenai uraian ketidakselarasan sebagai berikut: “Ketidakselarasan adalah sumber inovasi yang berawal dari kesenjangan antara sesuatu yang seharusnya terjadi

dengan sesuatu yang telah terjadi. Kondisi lapangan dan teoretis yang berbeda pada tatanan tertentu, sangat dipengaruhi oleh sistem nilai yang dianut dan sering kali menghasilkan kejanggalan yang tidak berarti. Ketidakselarasan sebenarnya dikenal dengan penelusuran kebutuhan. Biasanya penelusuran kebutuhan bertujuan untuk menemukan penyebab kesenjangan atau perbedaan dari keadaan yang ideal dan kenyataan. Dengan demikian, pembaruan ditemukan sebagai suatu solusi.

c. Kebutuhan proses

Kutipan aslinya adalah, “kebutuhan proses merupakan sumber inovasi yang berawal dari suatu kesenjangan antara kemampuan saat ini dan tujuan pelaksanaan pekerjaan. Kesenjangan tersebut menimbulkan pemikiran tentang ‘apa’ dan ‘bagaimana’. Dalam rangka menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut manusia sebagai agen perubahan, senantiasa menggunakan alam pemikirannya, mencapai suatu tujuan dengan ‘cara baru’ atau ‘cara alternatif’. Kebutuhan proses ini sebenarnya menguatkan sumber pembaruan sebelumnya yang menyatakan bahwa kesenjangan menjadi sumber pembaruan.

d. Struktur industri Wongsonegoro menyatakan, “inovasi yang tumbuh dari jenis ini muncul akibat perubahan-perubahan yang terjadi di produk yang dihasilkan dan bagaimana produk tersebut berinteraksi dengan lingkungannya”. Patut diyakini bahwa sektor industri mempunyai kekuatan yang khas untuk mendorong terjadinya pembaruan. Sebagai contoh, model belajar *e-learning* timbul sebagai akibat terjadinya industrialisasi jasa telekomunikasi.

e. Demografi Kutipan asli untuk pembaruan jenis ini sebagai berikut. “Perubahan demografi ditunjukkan dengan perubahan penduduk dalam jumlah, struktur umur, komposisi, jenis pekerjaan, status

pendidikan, dan penghasilan. Perubahan-perubahan tersebut merupakan pemicu perubahan pada pola konsumsi (dari segi jenis, jenis konsumen, dan volume)”. Jenis ini berhubungan dengan jenis sebelumnya, struktur industri dan perubahan persepsi. Minum air teh telah menjadi kebiasaan masyarakat umum. Dua dekade yang lalu industri air teh ini belum banyak berkembang. Namun sekarang ini berbagai merek air teh yang dikemas dalam botol atau kotak bermacam-macam. Salah satu alasannya adalah jumlah penduduk yang meminum air teh ini relatif banyak dan kemungkinan bertambah terus. Pembaruan pengemasan atau rasa terus diperlukan agar setiap merek dapat bersaing dan disukai oleh masyarakat.

f. Perubahan persepsi

Inovasi yang muncul dari perubahan persepsi yang tumbuh dikarenakan adanya perubahan pemahaman terhadap makna atau cara pandang akan suatu hal yang sama. Perubahan persepsi tersebut dipengaruhi oleh beberapa alasan, di antaranya perubahan pada tatanan nilai-nilai yang dianut, perubahan rasa, dan perubahan pada *image* yang berhasil diproyeksikan. Industri air minum menyebabkan citra (*image*) meminum air putih, yang tadinya dianggap berbau tradisional menjadi lebih baik lagi, yaitu menjadi alternatif minuman selain air teh atau minuman *soft drink* atau minuman lain yang telah dikenal. Citra air putih menjadi minuman sehat diperoleh karena industri air minum yang berkembang pesat di Indonesia apalagi didukung oleh pencitraan melalui kemasan dan iklan yang menarik.

g. Pengetahuan baru

Sumber pembaruan jenis ini sangat berguna untuk pengembangan keilmuan dan akademik. Kutipan aslinya dari sumber pembaruan ini, yaitu “inovasi jenis ini muncul akibat dari perpaduan antara sejarah,

pengalaman, penelitian, dan ilmu pengetahuan, selain hal-hal lain yang bersifat informasional. Inovasi jenis ini bersifat konvergen yang berarti gabungan antara berbagai macam jenis pengetahuan dan jika pengetahuan tersebut belum tersedia maka inovasi ini tidak tercipta”. Kajian ilmiah suatu ilmu dapat mendorong ilmu yang berdekatan atau satu rumpun untuk melakukan terobosan atas dasar penelitian yang diperoleh sebelumnya. Pembaruan ini ditemukan melalui serangkaian penelitian mencakup uji validitas dan reliabilitas.

B. PERUBAHAN

1. Pengertian Perubahan (*Change*)

Seperti dijelaskan pada uraian pembaruan sebelumnya bahwa pembaruan membawa dampak berupa perubahan. Bahkan ada pepatah yang mengatakan bahwa perubahan bersifat relatif. Asumsi dasar menyatakan bahwa pembaruan yang dilaksanakan dalam organisasi cenderung disebut dengan perubahan. Selain itu, uraian pada bagian awal tentang Pembaruan yaitu kutipan dari beberapa pakar menyatakan bahwa persepsi tentang pembaruan sering dikaitkan atau identik dengan perubahan. Pada dasarnya, perubahan ini timbul karena suatu organisasi atau lembaga yang berupaya meningkatkan mutu kinerjanya.

a. Pengertian perubahan

Ada perbedaan yang tidak terlihat di antara pembaruan dan perubahan. Perubahan sesungguhnya tidak selalu dikategorikan sebagai sesuatu gagasan, objek, atau benda yang benar-benar baru. Pada pelaksanaannya, pembaruan sudah pasti membawa perubahan, namun perubahan belum tentu mengandung aspek kebaruan. Perubahan menampilkan sesuatu yang berbeda dari sebelumnya. Sebagai sosiolog, Soekanto menjabarkan perubahan terkait dengan dinamika masyarakat modern, yakni sebagai perubahan sosial. Ia mempercayai masyarakat dan tatanan sosial di dalamnya terus berkembang dan maju mengantisipasi teknologi canggih dan menjawab kebutuhan hidup serta ilmu yang terus berkembang.

Salisbury menyebut perubahan bagi dunia pendidikan dengan restrukturisasi sekolah. Ia menyatakan bahwa restrukturisasi organisasi kependidikan berarti sekolah menyediakan layanan lebih efektif dan efisien untuk melaksanakan pendidikan masa depan dengan menyediakan fasilitas bagi siswa dan orang tua mereka. Restrukturisasi sekolah dilaksanakan agar sekolah sekarang menjadi cerminan sekolah masa depan, dengan mengubah organisasi kependidikan menjadi berikut ini.

- ✓ Berpusat dan berorientasi kepada siswa karena siswa dan orang tua dianggap sebagai pelanggan atau klien (*customer-oriented*).
- ✓ menciptakan kondisi belajar yang mendorong siswa lebih aktif, tidak pasif.
- ✓ menyediakan sarana telekomunikasi bagi siswa, orang tua, dan masyarakat.
- ✓ mengembangkan konsep ruang kelas dengan memadukan alam sekitar lingkungan atau ruang belajar yang lebih modern, memadai.

b. Sifat perubahan

O'Connor mengasumsikan tiga sifat perubahan, yaitu rutin, perbaikan, dan inovatif. Pendapat O'Connor ini dilandasi oleh teori perilaku organisasi yang berpandangan bahwa perilaku orang-orang dalam suatu organisasi sangat dominan terhadap peningkatan kinerja organisasi.

1) Perubahan Sosial

Perubahan sosial, yaitu perubahan yang terjadi secara kumulatif, bertahap, serta memakan waktu yang relatif lama. Perubahan ini biasanya tidak terlalu dihiraukan karena dampak yang ditimbulkan sangat lambat sehingga masyarakat tidak merasakannya. Perubahan sosial dapat berbentuk pola pikir, pendapat, pendidikan. Sebagai contoh, perubahan yang terjadi mengenai persamaan hak pria dan wanita. Karier atau pekerjaan yang digeluti oleh kaum wanita merupakan perubahan sosial yang disebabkan majunya

peradaban dan kemajuan pola pikir yang telah dirintis selama bertahun-tahun.

2) *Perubahan organisasi*

Perubahan organisasi adalah perubahan yang bersifat cepat dan segera (*constant*). Sering kali perubahan ini membawa dampak buruk berupa ketidakpastian, kecemasan, atau intrik-intrik sosial. Penggabungan bank yang dinilai berkinerja buruk menjadi bank baru dan pergantian pimpinan kelembagaan termasuk dalam kategori perubahan organisasi. Keresahan akan pengembalian dana simpanan mereka, merupakan dampak buruk yang dirasakan nasabah akibat penggabungan bank. Dampak buruk akan timbul segera setelah diumumkannya bank yang bermasalah tersebut. Jangka waktu antara perubahan dan akibatnya terjadi sangat cepat, dalam waktu relatif singkat. *c. Perubahan teknologi* Perubahan kategori ketiga ini terjadi sangat cepat dan sulit diikuti oleh masyarakat awam. Perubahan yang terjadi biasanya secara beruntun, dan sering menimbulkan ketidaksiapan yang dapat menyebabkan teknologi dijauhi oleh lapisan masyarakat tertentu. Arus informasi yang sangat cepat karena penerapan *internet* sebagai salurannya menyebabkan perubahan yang terus-menerus terjadi dan tidak dapat begitu saja diikuti. Informasi yang tersebar secara beruntun menyebabkan masyarakat tidak memiliki waktu untuk menyimak dengan baik.

Produk terbaru terkait dengan teknologi komputer seperti perangkat lunak, tidak dapat diserap begitu saja oleh masyarakat. Hal ini disebabkan produk-produk sebelumnya masih terbilang baru dan sulit dipelajari karena membutuhkan waktu yang agak lama sehingga produk terbaru tidak mudah diterima begitu saja. Secara tidak sengaja produk teknologi baru dapat terabaikan.

3) **Keterkaitan antara Pembaruan dan Perubahan**

a. Kesamaan antara Pembaruan dan Perubahan 1

- ✓ Karakteristik pembaruan berkaitan dengan cakupan dan ragam berlaku sama dengan perubahan.
- ✓ Dapat dirancang dan dikelola dengan pola yang sama.
- ✓ Pembaruan dan perubahan memerlukan pendekatan tertentu kepada klien masyarakat atau khalayak agar tidak menimbulkan salah tanggap, kebingungan atau konflik.
- ✓ Baik pembaruan maupun perubahan, dapat terjadi secara internasional, nasional, regional, atau lokal dengan kategori abstrak dan konkret.
- ✓ Pembaruan atau perubahan sering kali berkaitan dengan teknologi.

b. Perbedaan antara Pembaharuan dan Perubahan

| Pembaharuan | Perubahan |
|---|--|
| <p>a. Pembaruan selalu dikaitkan dengan upaya adopsi dengan pendekatan individu.</p> <p>b. Rentang pembaruan meliputi semua cakupan.</p> <p>c. Gagasan, kegiatan, objek harus benar-benar baru, pernah) ada sebelumnya. Penggunaan pembaharuan itu harus diperkenalkan kepada masyarakat oleh pihak-pihak tertentu.</p> <p>d. Pembaruan ditujukan kepada individu tertentu, atau memandang masyarakat sebagai kekuatan individu.</p> <p>e. Pendekatan pengenalan dan penyebarannya mengikuti alur peran individu dalam masyarakat.</p> <p>f. Adopsi pembaruan memerlukan rentang waktu yang relatif lebih lama.</p> | <p>a. Perubahan merupakan adopsi yang di-lakukan secara kelembagaan atau keorganisasian.</p> <p>b. Rentang perubahan bersifat lebih sempit, biasanya banyak yang bersifat lokal.</p> <p>c. Gagasan, kegiatan, objek <u>tidak</u> selalu harus baru, tetapi berbeda dari yang sebelumnya, bisa juga bersifat <i>reinvention</i>.</p> <p>d. Perubahan sering terjadi di dalam organisasi tertentu, baik dalam lingkup yang besar atau luas maupun yang sempit.</p> <p>e. Pendekatan pengenalan dan penyebarannya mengikuti harmonisasi, budaya dan kepemimpinan dalam organisasi.</p> <p>f. Adopsi perubahan memerlukan waktu lebih singkat.</p> |

C. Konsep Dasar Pembaharuan atau Inovasi Pembelajaran

Inovatif secara umum bermakna pembaharuan, sedangkan inovasi merupakan usaha mengembangkan atau mengonstruksi ulang secara kreatif penemuan yang sudah ada untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan bermanfaat. *To innovate* artinya *melakukan suatu perubahan atau memperkenalkan sesuatu yang baru dan memberikan nilai tambah*. Menjadi inovatif merupakan suatu proses berkreasi (berpikir) dan kreatif (menciptakan) penemuan baru dari penemuan yang sudah ada sehingga menghasilkan perubahan dan penambahan nilai manfaat atau makna. Inovasi yang dihasilkan tidaklah bersifat kekal, artinya sebuah inovasi dapat menjadi kadaluwarsa begitu ada inovasi atau pembaharuan lain. Inovasi pembelajaran yang terjadi pun sangat subjektif, artinya inovasi pembelajaran yang terjadi di suatu daerah belum tentu menjadi inovasi pembelajaran di daerah lainnya.

Pembelajaran inovatif juga dimaknai sebagai suatu proses pembelajaran yang bermakna baru, ditandai oleh munculnya perbedaan dan nilai manfaat dari perubahan yang terjadi pada pembelajaran tersebut. Munculnya perubahan dalam pembelajaran inovatif berasal dari upaya guru memodifikasi beragam metode, kegiatan dan evaluasi pembelajaran yang selama ini telah dijalankan. Upaya memodifikasi tersebut bukanlah hal yang mudah, mengingat perlu adanya refleksi dan evaluasi dari proses pembelajaran yang telah diselenggarakan. Pembaharuan dalam pembelajaran inovatif ini bukanlah dikembangkan dari sesuatu yang tidak ada, bukan sebagai suatu penemuan (*invention*).

Innovation atau inovasi (pembaharuan) tidak sama dengan *invention* atau penemuan. Penemuan merupakan proses untuk membuat sesuatu yang belum pernah atau tidak ada sebelumnya. Misalnya penemuan lampu pijar oleh Thomas Alfa Edison pada tahun 1879. Lampu pijar disebut penemuan karena Edison berhasil membuat lampu pijar pada saat itu, manakala belum ada satu ilmuwan pun yang berhasil menciptakan alat penerangan dengan bantuan alat listrik. Lampu pijar merupakan karya penemuan karena merupakan barang baru yang belum pernah ada sebelumnya. Lampu pijar Edison kemudian berkembang dan terus disempurnakan dari

waktu ke waktu, hingga saat ini kita mengenal beragam bentuk dan fungsi. Beragam jenis lampu yang muncul bukanlah sebuah penemuan, tetapi sebuah inovasi. Upaya mengubah dan mengembangkan lampu pijar menjadi beragam jenis itulah yang disebut sebagai inovasi.

Dalam hal pembelajaran inovatif, guru perlu melakukan beragam rekayasa ulang terhadap beragam metode, strategi, dan teknik pembelajaran yang sudah dikuasainya untuk memperoleh suatu metode, strategi dan teknik pembelajaran yang berbeda, bermakna baru dan bermanfaat. Dalam berbagai organisasi, kehadiran inovasi selalu menyebabkan timbulnya kebaruan dalam berbagai komponen organisasi secara sistemik, atau dengan kata lain menyebabkan terjadinya perubahan secara menyeluruh.

D. Discovery, Invensi dan Inovasi

Discovery, *invention*, dan *innovation* dapat diartikan dalam Bahasa Indonesia sebagai “penemuan”. Maksudnya ketiga kata tersebut mengandung arti ditemukannya sesuatu yang baru, baik barang itu sudah ada, tetapi baru diketahui maupun benar-benar baru dalam arti kata, sebelumnya tidak ada. Demikian pula, mungkin hal yang baru itu diadakan dengan maksud mencapai tujuan tertentu. Inovasi dapat menggunakan diskoveri atau invensi. *Discovery* adalah penemuan sesuatu yang sebenarnya sudah ada, tetapi belum diketahui orang. Misalnya, penemuan benua Amerika. Sebenarnya benua Amerika sudah ada, tetapi baru ditemukan oleh Columbus pada tahun 1492 maka dikatakan bahwa Columbus menemukan benua Amerika, artinya orang Eropa yang pertama menjumpai benua Amerika.

Invensi (*invention*) adalah penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia. Benda atau hal yang ditemui itu belum ada sebelumnya, kemudian diadakan dengan hasil kreasi baru. Misalnya penemuan teori belajar, teori pendidikan, teknik pembuatan barang dari plastik, mode pakaian, dan sebagainya. Tentu, munculnya ide atau kreativitas berdasarkan hasil pengamatan, pengalaman, dari hal-hal yang sudah ada, tetapi wujud yang ditemukannya benar-benar baru.

Inovasi (*innovation*) adalah ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil *invention* maupun *discovery*. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau memecahkan suatu masalah tertentu.

E. Menjadi Inovatif

Inovasi berbeda dengan penemuan baru (*invention*). Makna Inovasi lebih menekankan pada penerapan ide baru dari berbagai ide yang sudah ada sehingga diperoleh suatu produk inovatif berupa produk baru, proses baru, layanan baru, teknologi baru, gagasan baru, atau makna baru. Sementara itu, penemuan baru merujuk secara langsung pada pengolahan pikiran/ide kreatif sehingga menghasilkan sebuah produk, proses, layanan, teknologi gagasan atau makna baru yang belum pernah ada sebelumnya.

Pembelajaran inovatif merupakan suatu proses yang dirancang oleh guru berdasarkan proses berpikir kreatif dan inovatif dalam pengemasan ulang metode/strategi/teknik pembelajaran yang sudah ada melalui proses integrasi, kemas ulang, penambahan, maupun rekreasi sehingga menghasilkan proses pembelajaran baru yang bermakna baru. Proses pembelajaran inovatif yang dikembangkan guru tidak boleh berhenti hanya pada satu pembaharuan saja karena ilmu pengetahuan akan selalu berubah dan bertambah setiap tahunnya, begitu pula dengan peran murid pada proses pembelajaran yang dapat berubah sewaktu-waktu.

Proses pembelajaran inovatif yang dikembangkan oleh guru pun tidak boleh dipraktekkan terus menerus karena akan membawa kebosanan atau kejenuhan. Dengan demikian, proses inovasi pembelajaran harus terjadi secara berkelanjutan atau berkesinambungan. Hal ini berarti guru perlu terus menerus melakukan evaluasi pembelajaran sehingga dapat berkreasi dan menghasilkan berbagai pembelajaran inovatif yang tidak monoton dan membosankan.

Pembelajaran inovatif yang dilakukan guru secara berkelanjutan dipercaya akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran inovatif yang dikembangkan guru menyebabkan guru selalu terlibat dalam upaya berpikir kreatif, berpikir di luar kotak (*out of the box*), selalu ingin tampil beda, dan selalu berusaha untuk memperoleh yang berbeda dan baru, dan tentunya berkualitas. Hal ini menandakan semangat kreatif guru yang tidak pernah berhenti yang dapat menggugah semangat siswa untuk belajar, menemukan hal-hal yang baru, dan menjadi kreatif. Proses belajar yang menyenangkan telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada akhirnya. Menjadi inovatif berarti terlibat dalam proses berpikir kreatif dan inovatif untuk menerapkan ide/gagasan/prinsip/prosedur untuk menghasilkan produk yang baru. Sekarang, marilah kita bahas tentang inovasi dan beberapa teori serta prinsip yang berhubungan dengan inovasi.

F. Karakteristik Pembaharuan Pembelajaran

Dalam kaitannya dengan taraf kecepatan atau kemudahan suatu pembaharuan untuk diadopsi, Rogers (1983) mengemukakan lima karakteristik pembaharuan. Lima karakteristik pembaharuan yang dimaksud adalah: (1) keuntungan relatif (*relative advantage*), (2) kecocokan (*compatibility*), (3) kompleksitas (*complexity*), (4) kemudahan untuk dicoba (*trialability*), dan (5) kemudahan untuk diamati (*observability*). Keuntungan relatif (*relative advantage*) adalah taraf sejauh mana suatu pembaharuan dianggap lebih baik daripada yang sebelumnya. Taraf keuntungan ini bisa dilihat dari aspek ekonomis, prestise sosial, kecocokan, dan kepuasan pengadopsi. Terlepas dari keuntungan "objektifnya", semakin suatu pembaharuan dianggap menguntungkan oleh seseorang atau sekelompok orang maka pembaharuan tersebut akan semakin cepat untuk diadopsi oleh yang bersangkutan. Kecocokan (*compatibility*) adalah taraf kesesuaian suatu pembaharuan dengan nilai-nilai, pengalaman masa lampau, dan kebutuhan pengadopsi. Suatu gagasan yang tidak cocok dengan nilai-nilai yang dianut, pengalaman, dan kebutuhan pengadopsi cenderung tidak akan diadopsi dengan cepat oleh yang bersangkutan. Untuk mengadopsi pembaharuan semacam ini, bahkan terlebih dahulu diperlukan pengadopsian sistem nilai baru yang sejalan dengan pembaharuan tersebut. Misalnya, bagi masyarakat

yang memandang bahwa anak belajar dengan baik kalau duduk dengan rapi, diam dan banyak mendengarkan, serta tidak banyak bicara akan lebih sulit untuk menerima cara pembelajaran anak aktif daripada masyarakat yang memandang bahwa anak itu adalah individu yang aktif dan energik.

Begitu pula pengalaman masa lampau dan kebutuhan pengadopsi akan turut menentukan cepat lambatnya proses adopsi. Pembaharuan yang dianggap sejalan dengan pengalaman lampau dan kebutuhan pengadopsi akan lebih cepat untuk diterima daripada pembaharuan yang dianggap tidak sejalan. Misalnya, ibu-ibu yang mengharapkan anaknya segera bisa membaca karena mereka juga diperlakukan demikian oleh orang tua dan gurunya dahulu akan lebih mudah menerima metode-metode pembelajaran baru yang menjanjikan bahwa anak akan lebih cepat bisa membaca daripada metode pembelajaran yang kurang menjanjikan. Kompleksitas (*complexity*) adalah taraf kesulitan suatu pembaharuan untuk dipahami dan digunakan oleh pengadopsi. Suatu ide atau cara pembaharuan yang kompleks dan sulit untuk dipahami akan cenderung lebih lambat untuk diadopsi daripada yang lebih sederhana dan lebih mudah untuk dipahami. Coba perhatikan bagaimana mudahnya sebagian besar masyarakat kita menerima cara-cara praktis dalam pembelajaran baca, tulis, hitung (*calistung*) bagi anak tanpa melihat dampak-dampak perkembangan lebih jauh dari cara-cara pembelajaran seperti itu. Kemudahan untuk dicoba (*trialability*) adalah taraf sejauh mana suatu perbaruan dapat diuji cobakan dengan basis yang terbatas. Ide-ide baru yang dapat dicobakan secara bertahap umumnya akan lebih mudah diadopsi daripada pembaharuan yang tak dapat diuji cobakan secara bertahap. Suatu pembaharuan yang dapat dicoba dengan mudah akan memberikan gambaran yang lebih jelas bagi pengadopsi untuk mempertimbangkannya. Kemudahan untuk diamati (*observability*) adalah taraf sejauh mana suatu pembaharuan dapat dilihat hasilnya oleh pengadopsi. Semakin mudah pengadopsi melihat hasil dari suatu perbaruan, semakin lebih mudah baginya untuk mengadopsi. Dengan lima karakteristik pembaharuan di atas, Rogers (1983) menyimpulkan bahwa pembaharuan yang dianggap oleh penerimanya sebagai memiliki keuntungan relatif, kecocokan, kemudahan untuk dicoba,

kemudahan untuk diamati, dan kurang kompleksitas akan cenderung diadopsi lebih cepat daripada pembaharuan yang tidak memiliki lima karakteristik tersebut.

II. LATIHAN

Petunjuk :

Sebelum menjawab latihan di bawah ini, anda diharapkan telah membaca uraian materi pengukuran, besaran dan satuan yang telah disajikan di bagian 1 - 6 diatas. Kemudian jawablah pertanyaan pada latihan di bawah ini dengan jelas dan benar.

Jawablah latihan soal di bawah ini sesuai petunjuk!

1. Apa yang membedakan Pembaharuan dan Perubahan? Jelaskan
2. Mengapa di zaman sekarang seseorang guru dituntut untuk menjadi innovator di dalam pembelajaran?

III. RANGKUMAN

Pembaharuan adalah suatu kegiatan, produk, atau program yang benar-benar baru, belum pernah ada sebelumnya. Perubahan adalah sesuatu yang berbeda, dari sebelumnya dengan maksud untuk perbaikan. Kekhasan pembaruan terdiri atas kebermanfaatan, kesesuaian, kerumitan, dapat dicoba, dapat diamati, dan dapat dimodifikasi. yang dikumpulkan itu haruslah data yang sesuai dan mendukung tujuan evaluasi yang direncanakan.

Kata inovasi sering diterjemahkan segala hal yang baru atau pembaharuan dan kadang-kadang juga dipakai untuk menyatakan penemuan, karena hal yang baru itu hasil penemuan. Kata penemuan juga sering digunakan untuk menterjemahkan kata dari bahasa Inggris "discovery" dan "invention". Ada juga yang mengkaitkan antara pengertian inovasi dan modernisasi, karena keduanya membicarakan usaha pembaharuan. Pendidikan adalah suatu sistem, maka inovasi pendidikan mencakup halhal yang berhubungan dengan komponen sistem pendidikan, baik sistem dalam arti sekolah, perguruan tinggi atau lembaga pendidikan yang lain, maupun system dalam arti yang luas misalnya sistem pendidikan nasional, antara lain:

pembinaan personalia, banyaknya personal dan wilayah kerja, fasilitas fisik, penggunaan waktu, perumusan tujuan, prosedur, peran yang diperlukan, wawasan dan perasaan, bentuk hubungan antar bagian, hubungan dengan sistem yang lain, serta strategi.

Sedangkan perubahan memiliki kekhasan rutin, perbaikan dan inovatif. Karakteristik pembaruan meliputi cakupan luas yaitu makro dan cakupan yang lebih sederhana, yaitu mikro, sedangkan rentang pelaksanaan terjadi dalam wilayah internasional, nasional, regional, lokal. Ragam pembaruan program, yaitu berbentuk perangkat lunak, kebijakan atau sesuai yang bersifat konsep dan abstrak. Pembaruan bersifat produk atau teknologi, yaitu pembaruan yang kasat mata, atau dapat diamati. Perubahan dalam ilmu manajemen terbagi menjadi perubahan sosial, perubahan organisasi dan perubahan teknologi. Perubahan merupakan upaya organisasi atau lembaga untuk memperbaiki diri. Perubahan merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan kinerja organisasi.

V. Umpan Balik dan tindak Lanjut

Cocokkan jawaban di atas dengan kunci jawaban tes formatif 1 yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan belajar dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat penguasaan} = (\text{Jumlah jawaban benar} : 10) \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan yang diperoleh adalah :

| | | |
|-------------|---|-----------|
| Baik sekali | = | 90 - 100% |
| Baik | = | 80 - 89% |
| Cukup | = | 70 - 78% |
| Kurang | = | 0 - 69% |

Bila tingkat penguasaan anda mencapai 85 ke atas, Selamat anda telah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Namun bila pencapaian

yang ada dapatkan masih kurang, anda harus mengulangi kegiatan belajar 1 terutama pada bagian yang belum ada kuasai.

VI. Daftar Pustaka

- Fitiyani.D, Eka Afdholiyah. 2019. PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS *OUTBOUND*. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
<http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspgsd/article/view/1067/916>
- Ichsan, Z.I, 2018. Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*. Vo; 2. Nomor 2.
<http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jipva/article/view/682/669>
- Miaz, Yalvema (2017) *Inovasi Media Pembelajaran IPS SD Berbasis IT dalam Mendukung Gerakan Literasi*. In: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Pembelajaran Literasi Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an, 4-6 September 2017, Bukittinggi.
- Mudlofir, A. Rusydyah. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2016.
- M. Solehudin. *Konsep Dasar Pembaharuan Pendidikan Taman Kanak-kanak*. Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/4743/2/PEMA4405-M1.pdf>
- Nurdiansyah, Andik Widodo. 2015. *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Nizamial Learning Center. <http://eprints.umsida.ac.id/305/>
- Nurdiansyah, dkk. 2016. *Model Pembelajaran Inovatif Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamial Learning Center.
<http://eprints.umsida.ac.id/296/1/Buku%20Model%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>
- Pannen, dkk. 2016. *Pembaharuan dalam Pembelajaran*, Universitas Terbuka.
- Prawiradilaga, D. dkk. *Pembaruan Pembelajaran*. Universitas Terbuka.
<http://repository.ut.ac.id/3835/1/PGTK2503-M1.pdf>
- Rusdiana.A. 2014. *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung:Pustaka Setia.
<https://fdokumen.com/download/modul-1-konsep-dasar-inovasi-pendidikan-file-upi>
- Sani, Ridwan Abdilah. *Inovasi Pembelajaran*.
https://www.academia.edu/19895845/Buku_Inovasi_Pembelajaran

Santayasa.I Wayan. 2018. *Student Centered Learning: Alternatif Pembelajaran Inovatif Abad 21 untuk Menyiapkan Guru Profesional*. Seminar Nasional Quantum.

<http://seminar.uad.ac.id/index.php/quantum/article/view/347/181>

Suprayekti, dkk. 2007. *Pembaharuan pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka

Wagiran. 2007. Universitas Negeri Yogyakarta.

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132297916/penelitian/Inovasi+Pembelajaran.pdf>

Winataputra, Udin S. *Pembaharuan dalam pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka. 2015

Buku yang relevan

Fitiyani.D, Eka Afdholiyah. 2019. **PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS *OUTBOUND***. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

<http://e-proceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspgsd/article/view/1067/916>



MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN

(PSD 416)

MODUL 3

PERKEMBANGAN INOVASI PENDIDIKAN

Universitas
Esa Unggul

DISUSUN OLEH

Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020

PERKEMBANGAN INOVASI PENDIDIKAN

A. Pendahuluan

Inovasi pendidikan menjadi topik yang selalu hangat dibicarakan dari masa ke masa. Isu ini selalu juga muncul tatkala orang membicarakan tentang hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan. Dalam inovasi pendidikan, secara umum dapat diklasifikasikan menjadi dua buah model inovasi yang baru yaitu *top-down* model dan *bottom-up* model. *Top-down* model yaitu inovasi pendidikan yang diciptakan oleh pihak tertentu sebagai pimpinan/atasan yang diterapkan kepada bawahan; seperti halnya inovasi pendidikan yang dilakukan oleh Departemen Pendidikan Nasional selama ini. *Bottom-up* model yaitu model inovasi yang bersumber dan hasil ciptaan dari bawah dan dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan penyelenggaraan dan mutu pendidikan.

Belajar memiliki makna luas, belajar tidak hanya sekedar mengacu pada aktivitas berfikir di otak. Namun belajar merupakan wahana meningkatkan kualitas dan kapasitas manusia guna mewujudkan apa yang diharapkan dan diimpikan yang pada akhirnya secara menyeluruh membentuk peradaban sebuah bangsa. Inovasi dilakukan kerana terjadinya beberapa faktor, yaitu faktor tak terduga, faktor ketidakselarasan dan faktor kebutuhan proses Pembelajaran yang merupakan inti dari proses pendidikan mesti didesain oleh guru agar pada pelaksanaannya bisa menghantarkan Peserta didik meraih tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Belajar dan pembelajaran merupakan proses yang saling terkait satu dengan yang lain dengan tujuan mendapatkan dan meningkatkan suatu kompetensi bagi setiap manusia. Terkait dengan pembelajaran menurut (Gintings:2008) ada beberapa faktor yang mempengaruhi suatu proses pembelajaran, yaitu budaya, sejarah, hambatan praktis, karakteristik guru, karakteristik Peserta didik dan sifat alamiah pembelajaran. Dari sisi IT terlihat bahwa proses pembelajaran merupakan proses internal yang terjadi di setiap orang dan peserta didik, untuk mendapatkan ilmu, wawasan dan kompetensi yang lebih baik lagi. Sedangkan pembelajaran inovatif merupakan

pembelajaran dengan metode yang dapat menghadirkan Peserta didik ke suasana pembelajaran yang kondusif. Pembelajaran inovatif didesain oleh guru atau instruktur merupakan metode yang baru agar mampu memfasilitasi Peserta didik mendapatkan kemajuan dalam setiap proses dan hasil belajar.

Pembelajaran inovatif didesain dengan tujuan mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dengan menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan yang diimplementasikan dengan mengintegrasikan media/alat bantu yang berbasis teknologi informasi. Penggunaan bahan pembelajaran berbasis ICT seperti adobe flash, multimedia, dan microsoft powerpoint merupakan alternative yang bisa digunakan saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang inovatif bertujuan supaya Peserta didik yang mempunyai kapasitas berpikir kritis dan terampil. Pembelajaran inovatif salah satunya dilakukan dengan cara mengakomodir setiap karakteristik peserta didik, dengan mengukur daya kemampuan serap ilmu setiap peserta didik. Pembelajaran inovatif juga bisa dilihat dari Peserta didik yang komunikatif dan kolaboratif dalam mengartikulasikan pikiran dan gagasan secara jelas dan efektif melalui tuturan lisan dan tulisan. Peserta didik dengan karakteristik semacam ini dapat menunjukkan kemampuan untuk bekerja secara efektif dalam tim yang beragam, memainkan fleksibilitas dan kemauan berkompromi dalam mencapai tujuan yang disepakati bersama.

B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu menganalisa dan menjelaskan perkembangan inovasi Pendidikan

C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

1. Mahasiswa mampu mengetahui latar belakang terjadinya Inovasi
2. Mahasiswa mampu menjelaskan Faktor yang mempengaruhi Inovasi
3. Mahasiswa mampu menguraikan Perkembangan Inovasi
4. Mahasiswa mampu menjelaskan Strategi Inovasi dalam Pembelajaran

D. Kegiatan Belajar 1

Universitas Esa Unggul
<http://esaunggul.ac.id>

PERKEMBANGAN INOVASI PENDIDIKAN

I. URAIAN DAN CONTOH

A. PEMBELAJARAN INOVASI

Tantangan yang dihadapi oleh guru di Abad 21 adalah bagaimana guru dapat memfasilitasi kebutuhan pembentukan keterampilan generasi Abad 21, yang diharapkan memiliki keterampilan hidup dan keterampilan bekerja (*life and career skills*), keterampilan belajar dan berinovasi (*learning and innovation skills*), serta keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (*information, media, and technology skills*). Kemampuan-kemampuan ini perlu dilatih sejak dini untuk menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi mampu menjawab dan menghadapi perubahan dan tantangan yang terjadi setiap saat. Tantangan guru untuk menghasilkan siswa yang berkarakter pun tidak dapat dipungkiri lagi untuk menciptakan kehidupan bernegara yang lebih baik lagi. Inisiasi untuk memperbarui kurikulum pendidikan Indonesia menjadi kurikulum 2013 pun bisa menjadi salah satu sarana untuk menghasilkan generasi yang cerdas dan berkarakter.

Pada saat ini, guru-guru menghadapi siswa yang memiliki beragam tujuan belajar, beragam latar belakang budaya, beragam jenjang kemampuan akademik dan juga beragam gaya belajar yang kesemuanya akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar mereka dan proses pembelajaran di dalam kelas itu sendiri. Dalam menghadapi situasi tersebut, guru perlu beranjak dari tradisi pembelajaran yang selama ini dijalankan, dan mengembangkan serta mempraktikkan beragam pembelajaran inovatif yang akan memeriahkan proses belajar dan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Untuk itu, guru dapat memadupadankan beragam metode, strategi dan teknik menjadi suatu proses pembelajaran baru yang inovatif yang memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan dan kompetensinya serta mencapai hasil belajar yang diharapkan melalui pengalaman belajar yang unik, menarik dan

otentik dengan temannya maupun dengan masyarakat. Ide untuk mengembangkan berbagai pembelajaran inovatif akan dapat diperoleh guru jika:

1. Guru secara rutin terlibat dalam proses kolaboratif untuk berbagi dan berdiskusi tentang berbagai praktik pembelajaran dan proses belajar siswa dan tantangannya.
2. Guru secara terus menerus terlibat aktif dalam proses belajar, penelitian, dan refleksi atas praktik yang dijalankannya.
3. Guru memiliki kepemimpinan pedagogis – otonomi dan kewenangan di dalam proses pembelajaran serta pengambilan keputusan berkenaan dengan proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswanya.
4. Guru memiliki kemampuan untuk berimprovisasi dan menjadi kreatif dalam proses pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran. Kreativitas guru dan improvisasi yang intensif sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran inovatif yang mampu mawadahi proses konstruksi pengetahuan oleh siswa.

Mari kita kaji lebih dalam tentang kreativitas sebagai salah satu rumus utama untuk guru mampu melakukan inovasi. Menjadi inovatif berarti mampu berkreasi dan melakukan beragam upaya kreatif. Dalam hal pembelajaran, guru mampu berkreasi memadupadankan, mengemas ulang, menambah, dan memodifikasi secara kreatif beragam metode/strategi/teknik pembelajaran yang sudah ada sehingga menghasilkan pembelajaran yang inovatif yang memiliki makna baru.

B. KREATIFITAS UNTUK INOVASI

Teori kreativitas bertumpu pada dua sumber utama, yaitu studi tentang keterampilan intelektual dan perkembangan psikoanalisis. Studi keterampilan intelektual diawali oleh karya psikologis Sir Francis Galton yang tertarik tentang bagaimana keturunan dan lingkungan dapat berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan mental. Kemudian, Alfred Binet meneliti tentang keberhasilan siswa di sekolah yang berhubungan dengan keterampilan intelektual siswa. Hasil studi Binet

kemudian ditransformasikan oleh berbagai pakar menjadi konsep *IQ – intelligence quotient* yang menjadi indikator prediksi keberhasilan belajar siswa berdasarkan usia dan perkembangan mental.

Ahli psikologi J. P. Guilford memperbaiki konsep IQ sebagai satu-satunya alat prediksi keberhasilan belajar siswa melalui pengembangan model multidimensional yang disebut “*the structure of intellect*”. Guilford menunjukkan bahwa seseorang mampu berkreasi menggunakan lima jenis aktivitas mental: memori, kognisi, evaluasi, konvergen, dan divergen. Adalah *divergent production* yang menentukan kreativitas seseorang. Dalam aktivitas divergen, seseorang terlibat dalam aktivitas mental yang inovatif, eksperimental, dan melihat semua kemungkinan. Menurut Guilford, aktivitas divergen dapat dilatihkan, sehingga kreativitas dapat meningkat.

Teori Guilford kemudian diperbaharui oleh Gardner yang menyatakan keberhasilan seseorang tidak hanya ditentukan oleh hasil tes intelegensi yang menggambarkan kemampuan kognitif. Gardner memunculkan teori Multiple Intelligence, yaitu bahwa manusia memiliki sekaligus 8 jenis kecerdasan yang berbeda, yaitu kecerdasan bahasa, kecerdasan logika matematika, kecerdasan musikal, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis. Intensitas masing-masing kecerdasan berbeda untuk setiap orang, namun setiap kecerdasan dapat dikembangkan melalui proses belajar dan Latihan.

Di awal tahun 1970an, E.P. Torrence memunculkan metode yang dapat mendorong terjadinya kreativitas melalui peningkatan kualitas beberapa keterampilan seperti kepekaan terhadap masalah, kefasihan, keluwesan, keaslian, elaborasi, dan redefinisi. Keterampilan tersebut dapat ditingkatkan melalui latihan. Guru dapat membawa sebuah objek sederhana seperti kaleng bekas, dan meminta siswa untuk menemukan beragam manfaat dari kaleng bekas tersebut, misalnya dijadikan pot bunga, dijadikan telepon, dijadikan alat musik, dijadikan celengan, tempat pensil, dan lain-lain. Kegiatan ini akan mendorong kreativitas yang lebih

besar lagi dari siswa, mendorong rasa keingintahuannya, keinginan untuk menerima tantangan, dan kesediaan untuk bereksperimen sampai menemukan sesuatu yang baru. Upaya pengembangan kreativitas juga dilandaskan pada teori-teori psikoanalisis. Sigmund Freud menyatakan bahwa kreativitas berasal dari kebutuhan dan upaya untuk mencari resolusi terhadap sebuah konflik. Teori Freud menjelaskan tentang pentingnya untuk terbuka, menjadi santai, dan dapat mengingat kembali hal-hal yang ada di bawah sadarnya untuk dapat menjadi kreatif.

Kreativitas juga dilandaskan pada teori aktualisasi diri, antara lain dari Abraham Maslow dan Carl Rogers. Maslow menyatakan bahwa aktualisasi diri dapat dicapai jika seseorang memiliki ciri-ciri kreatif, yaitu rendah hati, terbuka, bersedia membuat kesalahan dan kemampuan untuk bereaksi/bertindak spontan. Menurut Maslow, seseorang yang kreatif itu sama sikapnya dengan seorang anak kecil yang naif. Sementara itu, Rogers menyatakan bahwa kreativitas merupakan sebuah perkembangan-upaya yang bertumbuh untuk mengali potensi individu. Kebutuhan untuk berkreasi merupakan sesuatu yang wajar dan manusiawi, dan dimiliki oleh setiap manusia. Kreativitas hanya memerlukan situasi dan saat yang tepat untuk memicu dan memacunya.

Kreativitas juga didukung oleh teori belahan otak, yaitu otak kanan dan otak kiri (*right and left hemisphere*) (Morgan, 1993). Hemisfir kanan menggambarkan sisi kreatif di mana hubungan spasial dikembangkan, intuisi umum, dan imajinasi nonverbal yang mempengaruhi perilaku. Hemisfir kiri, menggambarkan sisi analitis di mana pikiran dan konsep abstrak dirumuskan secara logis dan rasional. Menurut Morgan (1993) orang yang cenderung menggunakan otak kanan disebut tipe pemimpin, sedangkan orang yang cenderung menggunakan otak kiri disebut tipe pengkritik. Kebanyakan orang cenderung memiliki satu orientasi dominan, kiri atau kanan. Namun, otak kiri maupun otak kanan dapat dilatih agar dapat berkembang optimal. Jadi, banyak orang yang menjadi kritis dan kurang artistik karena pengalaman belajar dan latihan yang diperolehnya. Begitu juga sebaliknya, ada orang yang cenderung artistik namun kurang

rasional, sebagai akibat dari pengalaman belajar yang diperolehnya. Dari berbagai teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

1. kreativitas ada pada diri setiap orang;
2. kreativitas memerlukan adanya perspektif baru dalam pandangan seseorang;
3. perspektif baru tersebut diperoleh melalui peran serta aktif dalam beragam pengalaman yang pernah dialaminya;
4. kreativitas memerlukan adanya intensitas pemikiran – didukung kecerdasan yang berbeda-beda;
5. setiap orang harus menerima dan melihat lingkungannya secara utuh;
6. seseorang yang kreatif biasanya bersikap sebagaimana anak kecil yang selalu bermimpi dan berfantasi;
7. seseorang yang kreatif biasanya spontan, luwes, dan terbuka terhadap berbagai pengalaman;
8. spontanitas manusia merupakan sumber dari kreativitas.

Dengan kreativitas, guru dapat berkreasi untuk menciptakan beragam pembelajaran inovatif yang dapat menjawab upaya peningkatan pencapaian hasil belajar siswa, penciptaan pengalaman belajar yang bermakna, dan pencapaian kompetensi belajar di Abad 21. Sebagaimana disimpulkan, tidak ada seorang guru pun yang tidak kreatif, semuanya adalah kreatif. Dengan kreativitas pula, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk menjadi kreatif di masa depan.

C. INOVASI PENDIDIKAN SEBAGAI SEBAGAI SISTEM

Inovasi pendidikan adalah inovasi dalam bidang pendidikan atau inovasi untuk memecahkan masalah pendidikan. Jadi inovasi pendidikan ialah suatu ide, barang, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) baik berupa hasil invensi atau diskaveri, yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan.

Pendidikan adalah suatu sistem, maka inovasi pendidikan mencakup hal-hal yang berhubungan dengan komponen sistem pendidikan, baik

sistem dalam arti sekolah, perguruan tinggi atau lembaga pendidikan yang lain, maupun system dalam arti yang luas misalnya sistem pendidikan nasional. Matthew B. Miller menjelaskan pengertian inovasi pendidikan sebagai berikut: *"To give more concreteness the universe called "educational innovations" some samples are described billow. They are organized according to the aspect of a social system which they appear to be most clearly associated. In most cases social system involved should be taken to be that of a school or cell although some innovations take place within the context of many larger systems."*

Berikut ini contoh-contoh inovasi pendidikan dalam setiap komponen pendidikan atau komponen sistem sosial sesuai dengan yang dikemukakan oleh B. Miles, dengan perubahan isi disesuaikan dengan perkembangan Pendidikan dewasa ini.

- *Pembinaan personalia.* Pendidikan yang merupakan bagian dari sistem sosial tentu menentukan personal (orang) sebagai komponen sistem. Inovasi yang sesuai dengan komponen personel misalnya: peningkatan mutu guru, system kenaikan pangkat, aturan tata tertib siswa, dan sebagainya.
- *Banyaknya personal dan wilayah kerja.* Sistem sosial tentu menjelaskan tentang berapa jumlah personalia yang terikat dalam sistem serta dimana wilayah kerjanya. Inovasi pendidikan yang relevan dengan aspek ini misalnya: berapa ratio guru siswa pada satu sekolah dalam sistem PAMONG pernah diperkenalkan ini dengan ratio 1 : 200 artinya satu guru dengan 200 siswa). Sekolah Dasar di Amerika satu guru dengan 27 siswa, perubahan besar wilayah kepenilikan, dan sebagainya.
- *Fasilitas fisik.* Sistem sosial termasuk juga sistem Pendidikan mendayagunakan berbagai sarana dan hasil teknologi untuk mencapai tujuan. Inovasi pendidikan yang sesuai dengan komponen ini misalnya: perubahan bentuk tempat duduk (satu anak satu kursi dan satu meja), perubahan pengaturan dinding ruangan (dinding batas antar ruang dibuat yang mudah dibuka, sehingga pada diperlukan dua

ruangan dapat disatukan), perlengkapan perabot laboratorium bahasa, penggunaan CCTV (TVCT- Televisi Stasiun Terbatas), dan sebagainya.

- *Penggunaan waktu.* Suatu sistem pendidikan tentu memiliki perencanaan penggunaan waktu. Inovasi yang relevan dengan komponen ini misalnya: pengaturan waktu belajar (semester, catur wulan, pembuatan jadwal pelajaran yang dapat memberi kesempatan mahasiswa untuk memilih waktu sesuai dengan keperluannya, dan sebagainya.
- *Perumusan tujuan.* Sistem pendidikan tentu memiliki rumusan tujuan yang jelas. Inovasi yang relevan dengan komponen ini, misalnya: perubahan tujuan tiap jenis sekolah (rumusan tujuan TK, SD disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan tantangan kehidupan), perubahan rumusan tujuan Pendidikan nasional dan sebagainya.
- *Prosedur.* Sistem pendidikan tentu mempunyai prosedur untuk mencapai tujuan. Inovasi pendidikan yang relevan dengan komponen ini misalnya: penggunaan kurikulum baru, cara membuat persiapan mengajar, pengajaran individual, pengajaran kelompok, dan sebagainya.
- *Peran yang diperlukan.* Dalam sistem sosial termasuk sistem Pendidikan diperlukan kejelasan peran yang diperlukan untuk melancarkan jalannya pencapaian tujuan inovasi yang relevan dengan komponen ini, misalnya: peran guru sebagai pemakai media (maka diperlukan keterampilan menggunakan berbagai macam media), peran guru sebagai pengelola kegiatan kelompok, guru sebagai anggota *team teaching*, dan sebagainya.
- *Wawasan dan perasaan.* Dalam interaksi sosial biasanya berkembang suatu wawasan dan perasaan tertentu yang akan menunjang kelancaran pelaksanaan tugas. Kesamaan wawasan dan perasaan dalam melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditentukan akan mempercepat tercapainya tujuan. Inovasi

yang relevan dengan bidang ini misalnya: wawasan pendidikan seumur hidup, wawasan pendekatan keterampilan proses, perasaan cinta pada pekerjaan guru, kesediaan berkorban, kesabaran sangat diperlukan untuk menunjang pelaksanaan kurikulum SD yang disempurnakan, dan sebagainya.

- *Bentuk hubungan antar bagian (mekanisme kerja).* Dalam sistem Pendidikan perlu ada kejelasan hubungan antara bagian atau mekanisme kerja antara bagian dalam pelaksanaan kegiatan untuk mencapai tujuan. Inovasi yang relevan dengan komponen ini misalnya: diadakan perubahan pembagian tugas antara seksi di kantor departemen pendidikan dan mekanisme kerja antar seksi, di perguruan tinggi diadakan perubahan hubungan kerja antara jurusan, fakultas, dan biro registrasi tentang pengadministrasian nilai mahasiswa, dan sebagainya.
- *Hubungan dengan sistem yang lain.* Dalam pelaksanaan kegiatan Pendidikan dalam beberapa hal harus berhubungan atau bekerja sama dengan sistem yang lain. Inovasi yang relevan dengan bidang ini misalnya: dalam pelaksanaan usaha kesehatan sekolah bekerjasama atau berhubungan dengan Departemen Kesehatan, data pelaksanaan KKN harus kerjasama dengan Pemerintah Daerah setempat, dan sebagainya.
- *Strategi.* Yang dimaksud dengan strategi dalam hal ini ialah tahap-tahap kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan inovasi pendidikan. Adapun macam dan pola strategi yang digunakan sangat sukar untuk diklasifikasikan, tetapi secara kronologis biasanya menggunakan pola urutan sebagai berikut:

- 1) *Desain.* Ditemukannya suatu inovasi dengan perencanaan penyebarannya berdasarkan suatu penelitian dan observasi atau hasil penilaian terhadap pelaksanaan sistem pendidikan yang sudah ada.
- 2) *Kesadaran dan perhatian.* Suatu potensi yang sangat menunjang berhasilnya inovasi ialah adanya kesadaran dan perhatian sasaran

inovasi (baik individu maupun kelompok) akan perlunya inovasi. Berdasarkan kesadaran itu mereka akan berusaha mencari informasi tentang inovasi.

3) *Evaluasi*. Para sasaran inovasi mengadakan penilaian terhadap inovasi tentang kemampuannya untuk mencapai tujuan, tentang kemungkinan dapat terlaksananya sesuai dengan kondisi situasi, pembiayaannya dan sebagainya.

4) *Percobaan*. Para sasaran inovasi mencoba menerapkan inovasi untuk membuktikan apakah memang benar inovasi yang dinilai baik itu dapat diterapkan seperti yang diharapkan. Jika ternyata berhasil maka inovasi akan diterima dan terlaksana dengan sempurna sesuai strategi inovasi yang telah direncanakan.

D. INOVASI DALAM PEMBELAJARAN

Kegiatan pembelajaran adalah rangkaian yang kompleks dan melibatkan berbagai pihak yang saling berkaitan, sehingga setiap proses pembelajaran yang akan dilakukan hendaknya dirancang dengan matang. Terkait pengembangan inovasi ada beberapa pertanyaan mendasar yang dijadikan acuan, yaitu:

Pembelajaran inovatif menciptakan suasana belajar yang dinamis dengan melibatkan keaktifan Peserta didik dalam setiap proses pembelajaran, yang mempertimbangkan karakteristik Peserta didik, kondisi lingkungan Peserta didik, dan sarana-prasarana sekolah yang tersedia, sehingga pembelajaran lebih bersemangat dan Peserta didik untuk belajar secara mandiri, serta memdahkan pencapaian dari tujuan belajar yang diinginkan. Pengembangan inovasi menurut Dewi (2008) pembelajaran dapat dilakukan dari beberapa hal. Demikian pula pengembangan inovasi pembelajaran berangkat dari hal tersebut. Seperti yang yang diuraikan dibawah ini :

➤ Faktor tak terduga

Berbagai peristiwa yang menimpa individu ataupun organisasi

apapun itu baik bisnis, politik, hukum ataupun pendidikan secara tak terduga baik itu suatu kesuksesan, kegagalan ataupun kejadian yang diluar prediksi bisa memotivasi untuk menemukan berbagai inovasi. Inovasi pendidikan atau inovasi pembelajaran digunakan untuk mendukung perbaikan akan kualitas proses pembelajaran bisa lebih baik lagi. Tidak terjebak pada kondisi yang ada sehingga Peserta didik terhindar dari proses pembelajaran yang menjenuhkan.

➤ Kesenjangan (Gap)

Kesenjangan yang merupakan kondisi yang terjadi namun tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini menyebabkan timbulnya gap dengan harapan yang sudah ditetapkan. Jadi ada kondisi yang tidak ideal dan realita yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal inilah yang bisa diatasi dengan membuat inovas – inovasi diluar prosedur yang ditetapkan.

➤ Kebutuhan proses

Dalam melaksanakan berbagai aktivitas, selalu muncul pertanyaan tentang "apa" dan "bagaimana" proses aktivitas pembelajaran itu berlangsung. Karena inilah maka selalu setiap manusia menggunakan berbagai cara yang efektif kreatif dan inovati agar mencapai apa yang ditargetkan

➤ Perubahan Persepsi

Persepsi merupakan cara pandang terhadap suatu hal ataupun suatu kejadian yang dihadapi seseorang. Persepsi dipengaruhi oleh pola berfikir, tatanan nilai, dan keyakinan yang dimiliki. Contoh kecil, misalnya pembelajaran matematika cenderung menakutkan dan membosankan. Menghadapi hal ini bagaimana seorang tenaga pendidik menemukan metode pembelajaran yang inovatif sehingga terkesan pembelajaran matematika menyenangkan dan mudah dipahami.

➤ Keilmuan Baru

Saat ini keilmuan hampir di semua bidang mengalami perkembangan cepat dan pesat, mulai dari keilmuan kesehatan, sains dan teknologi, pendidikan dan yang lainnya. Perkembangan berbagai keilmuan ini

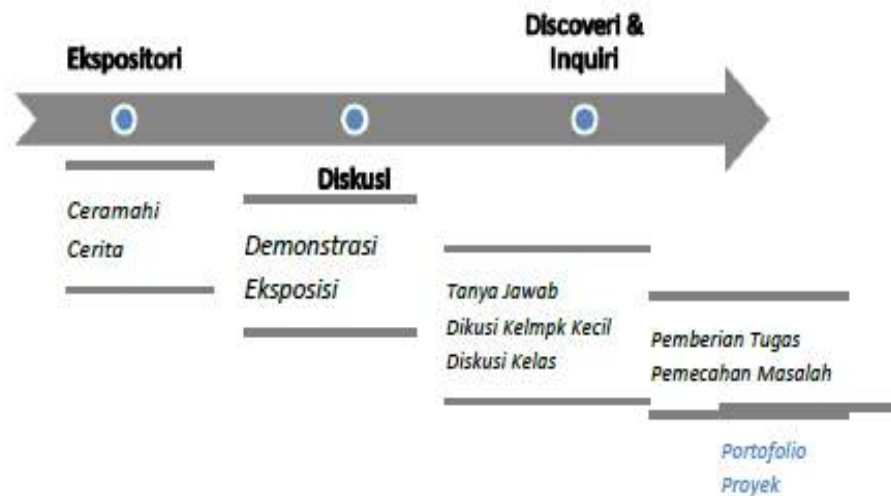
mendorong adanya inovasi pembelajaran baik dari sisi metode, strategi ataupun media pembelajarannya.

Pengembangan inovasi pembelajaran dilakukan dengan cara mengadopsi model-model pembelajaran menyenangkan yang bisa membuat Peserta didik tidak jenuh selama pembelajaran berlangsung. Melalui model pembelajaran inovatif, peserta didik akan terbebas dari perasaan bosan, jenuh, khawatir akan kegagalan atau perasaan tertekan dalam melaksanakan berbagai tugas dll.

Dalam bukunya Suparlan dkk (2008) menyebutkan Suseno berpendapat bahwa metode diskusi lebih sering digunakan dalam pembelajaran, supaya proses dan hasil pembelajaran lebih cepat, lebih mudah dan lebih baik. Bagi setiap orang mengubah kebiasaan untuk berinovasi bukanlah perkara mudah, karena belum terbiasa.

Termasuk gaya mengajar yang dilakukan seorang guru saat mengajar di kelas sudah menjadi kebiasaan yang sudah berlangsung lama sehingga sulit diubah. Sehingga mindset seorang guru bisa diubah melalui proses pemberian pemahaman baru tentang konsep pembelajaran yang lebih efektif dan bermanfaat dalam melaksanakan tugas pembelajaran. Tenaga pendidik harus bisa memahami dan mengimplementasikan perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (teachers centered) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered).

Perubahan paradigma pembelajaran (Suparlan dkk:2008) digambarkan sebagai satu garis kontinum, yang ujung awalnya dikenal dengan ekspositori (expository), berikutnya dikenal dengan inkuiri (inquiry), dan diskoveri (discovery). Kedua ujung garis kontinum menunjukkan adanya peran pendidik dan peserta didik yang sangat berbeda.



Gambar. Pendekatan & Metode Pembelajaran (Suparian:2008)

Pada gambar diatas terlihat ceramah dan cerita termasuk dalam pendekatan ekspositori, sedangkan metode mengajar portofolio dan proyek termasuk pada pendekatan diskoveri dan inkuiri. Dari setiap metode dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan masing – masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Dengan demikian, pemanfaatan metode dan pendekatan dipengaruhi beberapa faktor mulai dari tenaga pendidik, bahan ajar, kesiapan peserta didik dan ketersediaan alat peraga dan yang lain. Suatu metode yang dipakai dan cocok pada mata pelajaran tertentu, belum tentu cocok bila diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

Semua tergantung ketepatan analisis tepat dan memilih metode yang diberikan selama pembelajaran. Sehingga dalam menentukan metode pembelajaran yang terbaik maka ada beberapa poin utama yang mesti diperhatikan, yaitu :

- Setiap metode memiliki karakter yang berbeda sehingga tidak ada suatu metode yang paling baik dan unggul
- Suatu metode pembelajaran bisa bermanfaat secara maksimal pada pembelajaran tertentu, namun untuk mata pelajaran yang lain tidak sesuai dengan kompetensi yang dikehendaki pada mata pelajaran lainnya

- c. Kompetensi yang hendak dicapai memiliki karakteristik tertentu sehingga metode pembelajaran yang digunakan juga tertentu pula
- d. Tingkat sensitifitas peserta didik tidak sama terhadap metode pembelajaran yang diterapkan
- e. Prilaku Peserta didik berbeda beda sesuai ddengan tingkat kecerdasannya.
- f. Materi Pembelajaran membutuhkan waktu dan sarana yang berbeda
- g. Tidak sekolah memiliki sarana pembelajaran yang lengkap
- h. Kemampuan dan prilaku setiap guru berbeda dalam mengimplementasikan metode pembelajaran. Dengan mempertimbangkan beberapa hal diatas maka Langkah terbaik dalam pembelajaran adalah dengan mengkombinasikan berbagai metode sesuai karakteristi materi, peserta didik, pendidik dan sarana yang tersedia.

E. STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF

Kualitas pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat berperan dalam peningkatan mutu pendidikan, sehingga perbaikan secara terus menerus merumuskan strategi mengajar guru dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif. Salah satu faktor yang cukup berperan dalam peningkatan mutu pendidikan adalah peningkatan kualitas pembelajaran. Langkah yang dapat dilakukan yakni perbaikan cara mengajar guru dengan menggunakan teknik-teknik / metode baru yang inovatif. Ada beberapa strategi mengimplementasi pembelajaran inovatif, seorang guru harus menguasai beberapa hal sebagai berikut:

1. Teori belajar

Memahami & menguasai teori pembelajaran merupakan hal yang mutlak bagi guru sebagai tenaga pendidik profesional. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut hendaknya guru mempelajari berbagai teori pembelajaran. Menurut teori behavioristik yang dikemukakan oleh Thorndike, Watson, Hull, Guthrei, dan Skinner, belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dihasilkan melalui interaksi antara

stimulus dan respon. Sedangkan menurut teori belajar kognitif yang dianut oleh beberapa pakar, seperti Ausubel, Piaget, dan Bruner menjelaskan bahwa ada hal yang lebih penting dari sekadar hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku. Pada teori belajar konstruktivistik yang digagas oleh Mark Baldwin (Sanjaya, 2007) menyebutkan bahwa pengetahuan merupakan konstruksi kognitif seseorang terhadap objek, pengalaman, maupun lingkungannya.

Sedangkan dalam teori kecerdasan ganda yang diperkenalkan oleh Howard Gardner dan dikembangkan oleh Gardner menyebutkan sepuluh macam kecerdasan pada setiap individu dengan proporsi yang bervariasi antara lain: kecerdasan verbal/bahasa, Kecerdasan logika/matematik, Kecerdasan visual/ruang, Kecerdasan gerak tubuh, kecerdasan musikal/ritmik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, kecerdasan spiritual dan kecerdasan eksistensial. Penguasaan terhadap teori - teori belajar seperti diuraikan di atas sangat berguna bagi guru dalam membuat desain pembelajaran. Selanjutnya perencanaan akan direalisasikan dalam aktivitas pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran tidak lepas dari konsep teori belajar yang ada. Konsep belajar inovatif didasarkan pada teori belajar yang membentuknya dan tentunya sesuai dengan konteks pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran inovatif dapat dibentuk melalui formulasi dari berbagai teori belajar.

2. Metode pembelajaran

Penguasaan metode pembelajaran merupakan hal yang mutlak dan harus dipenuhi oleh seorang guru sebagai tenaga pendidik. Kemampuan tersebut masuk dalam ranah kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh guru. Arikunto (2003: 239) menyebutkan bahwa kompetensi profesional mengharuskan guru memiliki pengetahuan yang luas tentang *subject matter* (bidang studi) yang akan diajarkan serta penguasaan metodologi yaitu menguasai konsep teoretik, maupun

memilih metode yang tepat dan mampu menggunakannya dalam proses belajar mengajar.

Keberhasilan mewujudkan tujuan pembelajaran disekolah salah satunya ditentukan oleh metode pembelajaran atau lebih tepatnya metode penyampaian materi yang hendak digunakan. Metode penyampaian materi merupakan kemasan yang dibuat untuk mendesain materi agar supayamudah dipahami, menarik,tidak menjenuhkan bagi peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran yang dilakukan dapat tercapai. Untuk itu guna mengimplementasikan pembelajaran inovatif, seorang guru harus selalu memperkaya pemahaman.

3. *Review materi*

Guru sebagai tenaga pendidik professional, guru harus memiliki kapasitas dan kompetensi menguasai materi pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didiknya. Kemampuan semacam ini berkaitan dengan kompetensi professional yang harus dimiliki oleh guru. Menurut Arikunto (2003: 239) kompetensi profesional mengharuskan guru menguasai pengetahuan yang luas tentang *subject matter* (bidang studi) yang akan disampaikan pada pembelajaran. Modal utama yang harus dimiliki oleh guru sebagai sumber belajar adalah penguasaan materi pelajaran yang akan diajarkan. Untuk dapat mentransfer ilmu dengan baik, materi yang akan diajarkan haru jelas dan mudah dipahami. Ketidakjelasan atas materi yang akan diajarkan tentunya akan membuat peserta didik bingung dan sulit untuk memahami materi tersebut. Pada akhirnya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya tidak akan tercapai. Sehingga pemahaman atas materi yang akan diajarkan menjadi harga mutlak yang harus dipahami dengan baik oleh setiap guru demi terciptanya pembelajaran inovatif.

4. *Mengenali kondisi kelas dan peserta didik-nya*

Sebelum mengimplementasikan pembelajaran inovatif, guru harus mengenal kondisi kelas dan peserta didiknya. Hal ini menjadi penting karena setiap peserta didik memiliki keunikan serta karakteristik yang berbeda antara satu dengan lainnya. Untuk mengetahui kondisi kelas secara umum, seorang guru harus mengidentifikasi dan mengorganisasikan kelas baik secara kualitatif maupun secara kuantitatif.

Identifikasi dengan membuat daftar hadir kelas, daftar peserta didik, daftar nilai, dan lain sebagainya. Dari daftar hadir peserta didik, guru dapat mengetahui kehadiran atau tingkat keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga guru mengetahui jumlah peserta didik dilihat dari jenis kelamin. Sementara dalam daftar nilai, guru dapat mengetahui tingkat kecerdasan awal yang dimiliki oleh peserta didik. Kegiatan identifikasi tersebut selanjutnya dianalisa dan diinterpretasikan secara kualitatif dalam catatan pribadi guru. Singkatnya ketiga contoh identifikasi di atas dapat dijadikan acuan dalam rangka mengimplementasikan pembelajaran inovatif.

5. *Lakukan observasi pada pembelajaran sebelumnya*

Observasi merupakan suatu pengamatan yang meliputi pemusatan perhatian terhadap suatu objek yang diteliti dengan seluruh panca indra. Dalam pembelajaran, pengamatan dilakukan dengan mengamati situasi dan kondisi pengajaran sehingga akan diperoleh deskripsi tentang kejadian yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

Guna mengimplementasikan pembelajaran inovatif, guru harus melakukan kegiatan observasi harian tentang kondisi pembelajaran. Langkah yang dapat dilakukan yakni membuat lembar / buku observasi kelas berisikan tentang situasi selama kegiatan berlangsung dan membuat laporan perkembangan kegiatan pembelajaran. Data lembar lembar / buku observasi kelas mencakup partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, kebisingan kelas dan perilaku Peserta didik

selampembelajaran. Sementara dalam laporan perkembangan kegiatan pembelajaran meliputi perkembangan hasil belajar peserta didik yang didukung dengan hasil ulangan harian secara secara periodik.

6. *Evaluasi pada pembelajaran sebelumnya*

Guna mendapatkan pembelajaran yang benar – benar inovatif, selanjutnya guru harus mengadakan evaluasi secara komprehensif. Kegiatan evaluasi membahas tentang kelebihan dan kekurangan pada pembelajaran sebelumnya. Kedua aspek tersebut meliputi perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Apabila ditemukan kelebihan maka guru harus mempertahankannya dan apabila mendapatkan kekurangan maka guru harus merencanakan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya. Kedua aspek penilaian di atas secara adminitratif ditransformasikan dalam bentuk catatan pribadi guru.

7. *Adakan perbaikan pada pembelajaran sebelumnya*

Setelah mengetahui kelebihan dan kekuarangan pada pembelajaran sebelumnya, seorang guru diharapkan dapat memperbaikinya guna mendapatkan pembelajaran yang inovatif. Perbaikan pembelajaran dapat dilakukan dengan mendopsi pembelajaran sebelumnya dan memunculkan ide – ide baru yang dianggap dapat memperbaiki pembelajaran sebelumnya. Selama ini kebiasaan guru saat menyusun satuan pelajaran mengikuti format tertentu. Satuan pelajaran merupakan bentuk mikro dari desain pembelajaran yang bersifat dinamis, disesuaikan dengan keperluan pembelajaran. Sehingga jika mata pelajaran berbeda maka satu pelajaran yang disusun berbeda pula bentuknya. Kesamaan aspek terletak pada tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran (mikro), dan komponen dari penilaian hasil belajar.

Berdasarkan hal diatas maka diperlukan rancangan desain pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran yang dilakukan bisa lebih berfikir dan berindak secara kreatif. Inovasi–inovasi pembelajaran terlahir dari pemikirin yang kreatif. Dengan desain pembelajaran yang kreatif akan

menghasilkan pembelajaran yang lebih menantang dan peserta didik menjadi termotivasi dan bersemangat. Terkait bagaimana memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, sehingga sudah menjadi kewajiban bagi seorang tenaga pendidik mengutamakan peserta didik itu sendiri terutama persiapan mental dan akademik dalam proses pembelajaran. Menurut prawiradilaga (2012) ada beberapa aspek yang menjadi perhatian, yaitu karakteristik umum, akademik, gaya belajar dan persepsi.

Aspek – aspek yang mempengaruhi minat peserta didik dalam proses pembelajaran :

➤ Aspek umum

Dalam hal ini adalah karakter yang melekat disetiap orang, seperti fungsi anggota tubuh mulai dari jenis kelamin, fungsi mata, fungsi pendengaran, hingga fungsi pikir. Aspek ini tidak mempengaruhi langsung dalam materi pembelajaran namun dengan mengetahui aspek ini maka tenaga pendidik akan mengetahui kendala atau kesulitan peserta didiknya saat mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

➤ Aspek Akademik

Berkaitan dengankemampuan setiap peserta didik, yang menjadi modal esensial peserta didik saat mempelajari dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Dengan kemampuan akademik yang memadai maka proses penguasaan materi akan berjalan dengan baik, namun jika sebaliknya artinya di kemampuan akademik kurang menunjang maka proses belajar peserta didik akan terhambat. Dengan mengetahui kondisi tersebut maka seorang tenaga pendidik ataupun pihak manajemen sekolah maka akan menyesuaikan metode pembelajaran agar peserta didik itu juga berhasil dalam pembelajaran.

➤ Aspek gaya belajar

Gaya belajar seorang peserta didik sangat berpengaruh pada keberhasilan selama proses pembelajaran. Hal ini bisa diketahu dengan menganalisis psikologis peserta didik. Menurut teori Gardner setiap orang memiliki lebih dari satu kemampuan. Disini peran utama seorang tenaga pendidik

untuk memaksimalkan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran.

➤ Aspek persepsi

Setiap orang memiliki persepsi sendiri terkait apa yang dihadapi, pula peserta didik. Persepsi merupakan kemampuan memahami apa yang sedang dihadapi. Persepsi setiap orang selain dipengaruhi pola berfikirnya juga dipengaruhi oleh pengalaman yang dialami setiap orang. Dalam proses pembelajaran persepsi peserta didik juga mempengaruhi apa yang dilihat, dilakukan dan diamati selama pembelajaran berlangsung hingga dia memahami setiap materi yang disampaikan.

F. FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INOVASI

1) Visi Terhadap Pendidikan

Pendidikan merupakan persoalan asasi bagi manusia sebagai makhluk yang dapat dididik dan harus dididik yang akan tumbuh menjadi manusia dewasa dengan proses pendidikan yang dialaminya. Sejak kelahirannya, manusia telah memiliki potensi dasar yang universal, berupa: (1) kemampuan untuk membedakan antara yang baik dan yang buruk (*moral identity*); (2) kemampuan dan kebebasan untuk memperkembangkan diri sendiri sesuai dengan pembawaan dan cita-citanya (*individual identity*); (3) kemampuan untuk berhubungan dan kerja sama dengan orang lain (*sosial identity*); (4) adanya ciri-ciri khas yang mampu membedakan dirinya dengan orang lain (*individual differences*). Setiap anak akan mengalami proses pendidikan secara alamiah, yang didapatkan dalam situasi pergaulan dengan kedua orangtuanya serta di lingkungan budaya yang mengelilinginya. Pendidikan seperti inilah yang akan menjadikan anak sebagai manusia dalam arti yang sesungguhnya. Cinta kasih orangtua dan ketergantungan serta kepercayaan anak kepada mereka pada usia dini merupakan dasar kukuh yang memungkinkan timbulnya pergaulan mendidik. Dengan upaya pendidikan, potensi dasar

universal anak akan tumbuh dan membentuk diri anak yang unik, sesuai dengan pembawaan, lingkungan budaya, dan zamannya.

2) **Faktor Pertambahan Penduduk**

Adanya pertambahan penduduk yang tinggi menimbulkan akibat yang luas terhadap berbagai segi kehidupan, terutama pendidikan. Banyak masalah pendidikan yang berkaitan erat dengan meledaknya jumlah anak usia sekolah. Masalah-masalah yang berkaitan langsung dengan pendidikan tersebut adalah:

- a. Kekurangan kesempatan belajar. Masalah ini merupakan masalah yang mendapat prioritas pertama dan utama yang perlu segera digarap.
- b. Masalah kualitas pendidikan. Kurangnya dana, jumlah guru, fasilitas pendidikan, sudah tentu akan memengaruhi merosotnya mutu pendidikan.
- c. Masalah relevansi. Masalah relevansi pada prinsipnya cukup mendasar, sebab dalam kondisi seperti sekarang ini sangat dibutuhkan *output* pendidikan yang sesuai dengan tuntutan masyarakat, terutama dalam hubungannya dengan kesiapan kerja. Hal tersebut lebih-lebih dengan digulirkannya konsep “link and match”, yang salah satu tujuannya adalah mengatasi persoalan relevansi tersebut.
- d. Masalah efisiensi efektivitas pendidikan diusahakan agar memperoleh hasil yang baik dengan biaya dan waktu yang sedikit. Ini berarti harus dicari sistem mendidik dan mengajar yang efisien dan efektif, sesuai dengan prinsip-prinsip dasar pendidikan.

3) *Faktor Perkembangan Ilmu Pengetahuan*

Kemajuan zaman ditandai dengan kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan secara akumulatif bertambah pesat. Perkembangan tersebut sudah tentu harus dimasukkan dalam kurikulum sekolah, meskipun hal ini menyebabkan adanya kurikulum yang sangat sarat dengan masalah-masalah baru.

4) *Tuntutan Adanya Proses Pendidikan yang Relevan*

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, bahwa salah satu tuntutan diadakannya inovasi di dalam pendidikan adalah adanya relevansi antara dunia pendidikan dengan kebutuhan masyarakat atau dunia kerja. Berkenaan dengan hal tersebut, pendidikan dapat diperoleh baik di sekolah maupun di luar sekolah. Cukup banyak pendidikan yang berhasil justru tidak dapat diperoleh di sekolah, terutama yang bersifat pengembangan profesi dan keterampilan, seperti pengembangan karier, profesi tertentu, dan sebagainya.

Dalam mempersiapkan proses pendidikan yang relevan sesuai dengan perkembangan zaman, sistem pembelajaran harus disesuaikan agar tidak ketinggalan dan mampu mencetak output yang mempunyai kualitas tinggi serta mampu bersaing dengan dunia internasional. Salah satu contoh inovasi dalam pendidikan, yaitu dalam hal kurikulum. Kurikulum di Indonesia yang sering bergantiganti karena menyesuaikan dengan kondisi dan tuntutan zaman, serta anak didik mampu menerapkan ilmu yang diberikan oleh pendidik untuk menghadapi kemajuan zaman.

Untuk memahami perlunya perubahan pendidikan atau kebutuhan adanya inovasi pendidikan, ada tiga hal yang sangat besar pengaruhnya terhadap kegiatan di sekolah, yaitu: (a) kegiatan belajar mengajar, (b) faktor internal dan eksternal, dan (c) sistem Pendidikan (pengelolaan dan pengawasan).

1. Faktor kegiatan belajar mengajar

Kunci keberhasilan dalam pengelolaan kegiatan belajar mengajar adalah kemampuan guru sebagai tenaga profesional. Guru sebagai pengajar terdapat berbagai faktor yang menyebabkan orang memandang bahwa pengelolaan kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan yang kurang profesional, kurang efektif, dan kurang perhatian. tenaga yang telah dipandang memiliki keahlian tertentu dalam bidang pendidikan, disertai tugas dan wewenang untuk mengelola kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan tujuan institusional yang telah dirumuskan. Akan tetapi, dalam pelaksanaan tugas pengelolaan kegiatan belajar

2. Faktor internal dan eksternal

Perencana inovasi pendidikan harus memerhatikan kelompok yang memengaruhi dan kelompok yang dipengaruhi oleh sekolah (sistem pendidikan). Faktor internal yang memengaruhi pelaksanaan system pendidikan dan inovasi pendidikan adalah siswa. Siswa sangat besar pengaruhnya terhadap proses inovasi karena tujuan Pendidikan untuk mencapai perubahan tingkah laku siswa. Jadi, siswa sebagai pusat perhatian dan bahan pertimbangan dalam melaksanakan berbagai macam kebijakan pendidikan. Faktor eksternal yang mempunyai pengaruh dalam proses inovasi pendidikan adalah orangtua. Orangtua murid ikut mempunyai peranan dalam menunjang kelancaran proses inovasi pendidikan, baik sebagai penunjang yang secara moral membantu dan mendorong kegiatan siswa untuk melakukan kegiatan belajar sesuai dengan yang diharapkan sekolah, maupun sebagai penunjang pengadaan dana Para ahli pendidik (profesi pendidikan) merupakan fakto internal dan faktor eksternal, seperti guru, administrator pendidikan, konselor, terlibat secara langsung dalam proses pendidikan di sekolah.

3. Sistem pendidikan (pengelolaan dan pengawasan)

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah diatur dengan aturan yang dibuat oleh pemerintah. Penanggung jawab sistem Pendidikan di Indonesia adalah Departemen Pendidikan Nasional yang mengatur seluruh sistem berdasarkan ketentuan-ketentuan yang diberlakukan. Dalam kaitan dengan berbagai macam aturan dari pemerintah tersebut, timbul permasalahan sejauh mana batas kewenangan guru untuk mengambil kebijakan dalam melakukan tugasnya dalam rangka menyesuaikan dengan kondisi dan situasi setempat. Demikian pula, sejauh mana kesempatan yang diberikan kepada guru untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya guna menghadapi tantangan kemajuan zaman. Dampak dari keterbatasan kesempatan meningkatkan kemampuan profesional serta keterbatasan kewenangan mengambil kebijakan dalam melaksanakan tugas bagi guru, dapat menyebabkan timbulnya siklus otoritas yang negatif.

II. LATIHAN

Petunjuk :

Sebelum menjawab latihan di bawah ini, anda diharapkan telah membaca uraian materi pengukuran, besaran dan satuan yang telah disajikan di bagian 1 - 6 diatas. Kemudian jawablah pertanyaan pada latihan di bawah ini dengan jelas dan benar.

Jawablah latihan soal di bawah ini sesuai petunjuk!

1. Mengapa Pembelajaran perlu di Inovasi? Jelaskan
2. Bagaimana melakukan strategi inovasi pembelajaran?

III. RANGKUMAN

Kata inovasi sering diterjemahkan segala hal yang baru atau pembaharuan dan kadang-kadang juga dipakai untuk menyatakan penemuan, karena hal yang baru itu hasil penemuan. Kata penemuan juga sering digunakan untuk menterjemahkan kata dari bahasa Inggris "discovery" dan

”invention”. Ada juga yang mengkaitkan antara pengertian inovasi dan modernisasi, karena keduanya membicarakan usaha pembaharuan. Pendidikan adalah suatu sistem, maka inovasi pendidikan mencakup hal-hal yang berhubungan dengan komponen sistem pendidikan, baik sistem dalam arti sekolah, perguruan tinggi atau lembaga pendidikan yang lain, maupun system dalam arti yang luas misalnya sistem pendidikan nasional, antara lain: pembinaan personalia, banyaknya personal dan wilayah kerja, fasilitas fisik, penggunaan waktu, perumusan tujuan, prosedur, peran yang diperlukan, wawasan dan perasaan, bentuk hubungan antar bagian, hubungan dengan sistem yang lain, serta strategi.

Inovasi dalam pembelajaran merupakan hal yang positif. Inovasi dalam pembelajaran memberikan kontribusi untuk hasil belajar yang lebih baik, membantu membuka pikiran siswa untuk beragam tantangan yang lebih, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka, serta memungkinkan sekolah untuk merespons perubahan dunia dan untuk mengikuti perubahan kebutuhan siswa. Akan tetapi, jika inovasi adalah begitu baik, mengapa tidak lebih banyak guru melakukannya? Barangkali hal ini disebabkan oleh pengetahuan dan keterampilan guru yang belum memadai untuk berinovasi dan berkreasi.

Tingkat pendidikan di sekolah dasar diharapkan dapat memberikan bekal kepada anak Indonesia untuk menjadi manusia Indonesia yang cerdas dan komprehensif sebagai generasi bangsa Indonesia di masa depan. Proses belajar yang terjadi di tingkat sekolah dasar merupakan landasan bagi proses belajar siswa di tingkat selanjutnya. Dengan demikian, kebermaknaan proses belajar di sekolah dasar sangatlah penting bagi siswa. Untuk dapat membangun proses belajar sebagai suatu pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, diperlukan pengetahuan dan keterampilan guru untuk selalu berinovasi dan berkreasi, terutama dalam proses pembelajaran.

Sesungguhnya guru selalu ditantang untuk dapat melakukan beragam inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan individu siswa dan sungguh-sungguh mampu membelajarkan siswa. Terlebih lagi dengan peningkatan tuntutan keterampilan dan pengetahuan

dalam *21st Century Education Framework*, guru diharuskan untuk selalu berinovasi dan berkreasi.

V. Umpan Balik dan tindak Lanjut

Cocokkan jawaban di atas dengan kunci jawaban tes formatif 1 yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan belajar dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat penguasaan} = (\text{Jumlah jawaban benar} : 10) \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan yang diperoleh adalah :

| | | |
|-------------|---|-----------|
| Baik sekali | = | 90 - 100% |
| Baik | = | 80 - 89% |
| Cukup | = | 70 - 78% |
| Kurang | = | 0 - 69% |

Bila tingkat penguasaan anda mencapai 85 ke atas, Selamat anda telah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Namun bila pencapaian yang ada dapatkan masih kurang, anda harus mengulangi kegiatan belajar 1 terutama pada bagian yang belum ada kuasai.

VI. Daftar Pustaka

- Fityani.D, Eka Afdholiyah. 2019. PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS *OUTBOUND*. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
<http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspgsd/article/view/1067/916>
- Ichsan, Z.I, 2018. Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*. Vo; 2. Nomor 2.
<http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jipva/article/view/682/669>
- Kadi Titi. 2017. Inovasi Pendidikan: Upaya penyelesaian Problematikan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*. Vol.1. No.2.
https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=perkembangan+inovasi+pendidikan&btnG=

- Miaz, Yalvema (2017) *Inovasi Media Pembelajaran IPS SD Berbasis IT dalam Mendukung Gerakan Literasi*. In: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Pembelajaran Literasi Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an, 4-6 September 2017, Bukittinggi.
- Mudlofir, A. Rusydyah. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2016.
- M. Solehudin. *Konsep Dasar Pembaharuan Pendidikan Taman Kanak-kanak*. Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/4743/2/PEMA4405-M1.pdf>
- Nurdiansyah, Andik Widodo. 2015. *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Nizamial Learning Center. <http://eprints.umsida.ac.id/305/>
- Nurdiansyah, dkk. 2016. *Model Pembelajaran Inovatif Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamial Learning Center. <http://eprints.umsida.ac.id/296/1/Buku%20Model%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>
- Pannen, dkk. 2016. *Pembaharuan dalam Pembelajaran*, Universitas Terbuka.
- Prawiradilaga, D. dkk. *Pembaruan Pembelajaran*. Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/3835/1/PGTK2503-M1.pdf>
- Rusdiana.A. 2014. *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung:Pustaka Setia. <https://fdokumen.com/download/modul-1-konsep-dasar-inovasi-pendidikan-file-upi>
- Sani, Ridwan Abdilah. *Inovasi Pembelajaran*. https://www.academia.edu/19895845/Buku_Inovasi_Pembelajaran
- Santayasa.I Wayan. 2018. *Student Centered Learning: Alternatif Pembelajaran Inovatif Abad 21 untuk Menyiapkan Guru Profesional*. Seminar Nasional Quantum. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/quantum/article/view/347/181>
- Suprayekti, dkk. 2007. *Pembaharuan pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka
- Wagiran. 2007. Universitas Negeri Yogyakarta. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132297916/penelitian/Inovasi+Pembelajaran.pdf>
- Winatapura, Udin S. *Pembaharuan dalam pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka. 2015
- Buku yang relevan



ggu'

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Un

ggu

Universitas
Esa Unggul

sitas
i Un

Universitas Esa Unggul
<http://esaunggul.ac.id>

ggu

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Un



MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN

(PSD 416)

**MODUL 4
INOVASI DALAM KURIKULUM**

Universitas
Esa Unggul

DISUSUN OLEH

Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020

INOVASI DALAM KURIKULUM

A. Pendahuluan

Inovasi kurikulum terkait dengan gagasan atau praktek kurikulum baru dengan mengadopsi bagian-bagian yang potensial dari kurikulum tersebut dengan tujuan memecahkan masalah atau mencapai tujuan tertentu. Dalam tataran institusi sekolah, maka kurikulum sekolah meliputi program pengajaran dan perangkatnya merupakan pedoman dalam pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Kurikulum sekolah merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah, sehingga dalam pelaksanaan inovasi pendidikan, kurikulum memegang peranan yang sama dengan unsur-unsur lain dalam pendidikan. Tanpa kurikulum inovasi Pendidikan tidak akan berjalan sesuai dengan tujuan inovasi. Oleh karena itu dalam inovasi pendidikan, semua perubahan yang hendak diterapkan harus sesuai dengan perubahan kurikulum. Dengan kata lain perubahan kurikulum diikuti dengan inovasi pendidikan dan tidak mustahil perubahan keduanya akan berjalan searah.

B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu mendeskripsikan tentang definisi, sejarah, komponen, dan langkah-langkah dalam pembaharuan kurikulum, serta pembaharuan secara umum dan juga implikasi pembaruan kurikulum.

C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

1. Mahasiswa mampu menjelaskan inovasi kurikulum
2. Mahasiswa mampu menjelaskan implikasi pembaharuan kurikulum

D. Kegiatan Belajar 1

INOVASI DALAM KURIKULUM

I. URAIAN DAN CONTOH

Universitas Esa Unggul
<http://esaunggul.ac.id>

A. HISTORIKAL KURIKULUM di INDONESIA

Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran yang diberikan oleh lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dalam satu periode jenjang pendidikan. Penyusunan perangkat mata pelajaran ini disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan setiap jenjang Pendidikan dalam penyelenggaraan pendidikan tersebut. Lama waktu dalam satu kurikulum biasanya disesuaikan dengan maksud dan tujuan dari sistem pendidikan yang dilaksanakan. Kurikulum ini dimaksudkan untuk dapat mengarahkan pendidikan menuju arah dan tujuannya.

Dalam perjalanan sejarah Republik ini sejak kemerdekaan tahun 1945, kurikulum pendidikan nasional baik SD, SMP, maupun SMA telah mengalami perubahan: (1) kurikulum tahun 1947, (2) kurikulum tahun 1952, (3) Kurikulum tahun 1964, (4) kurikulum tahun 1968, (5) Kurikulum tahun 1975, (6) kurikulum tahun 1994, (7) kurikulum tahun 2004, (8) kurikulum 2006, dan (9) kurikulum tahun 2013.

Perubahan kurikulum tersebut merupakan konsekuensi logis dari terjadinya perubahan sistem politik, sosial budaya, ekonomi, dan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam masyarakat berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, kurikulum sebagai seperangkat rencana pendidikan perlu dikembangkan secara dinamis sesuai dengan tuntutan dan perubahan yang terjadi di masyarakat. Semua kurikulum nasional dirancang berdasarkan landasan yang sama, yaitu Pancasila dan UUD 1945, perbedaannya pada penekanan pokok dari tujuan pendidikan serta pendekatan dalam merealisasikannya.

1. Kurikulum tahun 1947

Kurikulum tahun 1947 dikenal dengan istilah rencana pelajaran. Kurikulum ini lahir setelah pada bulan Desember 1945 dibentuklah Panitia Penyelidikan Pendidikan oleh Menteri Pendidikan Pengajaran dan Kebudayaan atau PP dan K (Idi, 2007:19). Kurikulum ini menggantikan kurikulum yang dibuat oleh Belanda dan

Jepang semasa penjajahan dengan periodenya adalah sejak tahun 1947–1952.

2. Kurikulum tahun 1952.

Kurikulum tahun 1952 dikenal dengan istilah rencana pengajaran terurai. Periode kurikulum 1952–1964, di masa ini pendidikan di Indonesia mengalami penyempurnaan. Tujuan pendidikan dan pengajaran dirumuskan yaitu membentuk manusia susila yang cakap dan warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab tentang kesejahteraan masyarakat dan tanah air. Mata pelajaran yang ditekankan pada kurikulum ini adalah Bahasa Indonesia, Bahasa Daerah, Berhitung, Ilmu Alam, Ilmu Hayat, Ilmu Bumi dan Sejarah. Dalam satu tahun pelajaran terdapat 8 (delapan) bagian untuk masing-masing kelas. Guru dalam setiap kelasnya sudah memiliki pedoman mengenai hal-hal yang perlu diajarkan berdasarkan waktu yang telah ditentukan selama delapan bulan tersebut.

Selain mata pelajaran di atas maka dalam masa penerapan kurikulum ini dikenal juga Sapta Usaha Tama yaitu; (1) penertiban aparatur dan usaha-usaha kementerian PP dan K, (2) menggiatkan kesenian dan olahraga, (3) mengharuskan penabungan, (4) mewajibkan usaha-usaha koperasi, (5) mengadakan kelas masyarakat, dan (6) membentuk regu kerja pada SLA dan universitas.

3. Kurikulum tahun 1964.

Kurikulum tahun 1964 ini merupakan perbaikan kurikulum sebelumnya yaitu ketika Direktorat Pendidikan Dasar/Prasekolah, Departemen PP dan K menerbitkan buku yang dinamakan Rencana Pendidikan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. Tujuan pendidikan pada masa ini adalah membentuk manusia Pancasila dan Manipol/Usdek yang bertanggung jawab atas terselenggaranya masyarakat adil dan makmur, material dan spiritual. Sistem pendidikan pada masa ini dinamakan Sistem Panca Wardana atau sistem 5 (lima)

aspek perkembangan yaitu: (1) perkembangan moral, (2) perkembangan inteligensi, (3) perkembangan emosional artistik, (4) perkembangan keprigelan, dan (5) perkembangan jasmaniah.

Kelima Wardana tersebut diuraikan menjadi beberapa bahan pelajaran yakni: (1) perkembangan moral; pendidikan kemasyarakatan, pendidikan agama/budi pekerti, (2) perkembangan inteligensi; bahasa Indonesia, bahasa daerah, berhitung dan pengetahuan alamiah, (3) perkembangan emosional artistik; seni sastra/musik, seni lukis/rupa, seni tari dan seni sastra/drama, (4) perkembangan keprigelan; pertanian/peternakan, industry kecil/pekerjaan tangan, koperasi/tabungan dan keprogilankeprigelan yang lain, dan (5) perkembangan jasmaniah; pendidikan jasmaniah, pendidikan kesehatan. Di samping mata pelajaran Wardana, dikenal juga Krida yang berarti hari untuk berlatih menurut bakat dan minat siswa, misalnya kesenian, olahraga, lapangan kebudayaan dan permainan. Kesemuanya itu masih tetap dalam bimbingan guru.

4. Kurikulum tahun 1968.

Kurikulum tahun 1968 dikeluarkan oleh Departemen P dan K dengan menerbitkan Pedoman Kurikulum Sekolah Dasar yang dinamakan kurikulum SD sebagai reaksi terhadap Rencana Pendidikan TK dan SD yang sebelumnya berbau politik orde lama (ORLA). Perubahan-perubahan terletak pada landasan Pendidikan yang berdasarkan Falsafah Negara Pancasila. Kurikulum ini berlaku mulai tahun 1968 – 1975..

Tujuan pendidikan nasional pada masa ini adalah membentuk manusia Pancasila sejati berdasarkan ketentuan-ketentuan seperti yang dikehendaki oleh Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 dan isi Undang-Undang Dasar 1945. Untuk mencapai tujuan di atas maka isi pendidikan adalah: (1) mempertinggi mental budi pekerti dan memperkuat keyakinan agama, (2) mempertinggi kecerdasan dan keterampilan, dan (3) membina dan mempertinggi fisik yang kuat dan sehat.

Kurikulum tahun 1968 untuk sekolah dasar dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok besar yaitu:

- a. Kelompok pembinaan Pancasila yaitu: Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Bahasa Indonesia, Bahasa Daerah dan Olahraga.
- b. Kelompok pembinaan pengetahuan dasar yaitu: Berhitung, Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Kesenian, Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.
- c. Kelompok kecakapan khusus yaitu: Kejuruan Agraria (Pertanian, Peternakan, Perikanan), Kejuruan Teknik (Pekerjaan Tangan/Perbekalan), Kejuruan Ketatalaksanaan/Jasa (Koperasi, Tabungan).

Semua mata pelajaran diberikan kepada siswa sejak kelas I, kecuali Bahasa Indonesia yang baru diberikan pada kelas II sebagai pengganti Bahasa Daerah yang diajarkan kelas sebelumnya.

5. Kurikulum tahun 1975.

Pada masa kurikulum ini, tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, dan mempertebal semangat kebangsaan agar menumbuhkan manusiakan manusia pembangunan yang dapat membangun diri sendiri dan bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa.

Orientasi kurikulum dilakukan dengan pendekatan bidang studi program yang terdiri dari program umum, akademik/kejuruan, dan pendidikan keterampilan. Sedangkan orientasi pelajaran adalah keseimbangan antara kognitif, keterampilan, sikap, antara pelajaran teori dan praktek, menunjang akan tercapainya tujuan Pendidikan dan pengajaran.

Metodologi pembelajaran pada kurikulum 1975 yaitu: (1) pendekatan prosedur pengembangan system instruksional (PPSI) dan model satuan pelajaran, (2) menggunakan konsep cara belajar siswa

aktif (CBSA), (3) desain kurikulum berorientasi pada tujuan, efisiensi dan efektivitas, relevansi dengan kebutuhan, keluwesan dan keadaan, pendidikan seumur hidup, dan (4) penilaian dilakukan melalui penilaian formatif, sumatif, tes hasil belajar (THB), evaluasi belajar tahap akhir (EBTA) dan evaluasi belajar tahap akhir nasional (EBTANAS).

PPSI merupakan prosedur atau cara di dalam mengembangkan program pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) merumuskan tujuan-tujuan instruksional khusus yang ingin dicapai, (2) mengembangkan alat evaluasi, (3) menetapkan kegiatan belajar/materi pelajaran, (4) merencanakan program kegiatan, dan (5) melaksanakan program (Soetopo dan Soemanto, 1986:147).

6. Kurikulum tahun 1994.

Kurikulum 1994 berbasis pada pencapaian tujuan yaitu rumusan tujuan yang bersifat operasional menjadi target pencapaian pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirinci sedetail mungkin dan filsafat yang melandasinya adalah behaviorisme. Dalam kurikulum 1994 rumusan tujuan tercermin dalam garis besar pokok pengajaran (GBPP) setiap bidang studi yang berisi daftar tujuan yang ingin dicapai dan materi yang akan diajarkan (Nurhadi, 2004:27).

Kurikulum 1994 untuk tingkat dasar merupakan susunan bahan kajian dan pelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan dasar dan isi kurikulum Pendidikan dasar wajib memuat sekurang-kurangnya bahan kajian pelajaran: Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Membaca dan Menulis, Matematika, Pengantar Sains dan Teknologi, Ilmu Bumi, Sejarah Nasional dan Sejarah Umum, Kerajinan Tangan dan Kesenian, Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Menggambar dan Bahasa Inggris.

Isi kurikulum 1994 untuk tingkat sekolah menengah merupakan susunan bahan kajian dan pelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan menengah dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional di mana isi kurikulumnya wajib memuat bahan kajian dan matapeajaran

mengenai: Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama dan Pendidikan Kewarganegaraan. Di samping itu kurikulum juga dapat menjabarkan dan menambahkan mata pelajaran sesuai dengan keadaan lingkungan dan ciri khas sekolah menengah yang bersangkutan dengan tidak mengurangi kurikulum yang berlaku secara nasional.

Selanjutnya mengenai penilaian yang diberlakukan dalam kurikulum 1994 adalah penilaian yang dilakukan secara bertahap, berkesinambungan dan bersifat terbuka dalam memperoleh keterangan mengenai kegiatan dan kemajuan belajar siswa. Secara spesifik Mulyasa (2004:166) memaparkan karakteristik kurikulum 1994 sebagai berikut:

- a. Menggunakan pendekatan penguasaan ilmu pengetahuan, yang menekankan pada isi atau materi berupa pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi yang diambil dari bidang-bidang ilmu pengetahuan.
- b. Standar akademi yang diterapkan secara seragam bagi peserta didik.
- c. Berbasis konten, sehingga peserta didik dipandang sebagai kertas putih yang perlu ditulis dengan sejumlah ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*).
- d. Pengembangan kurikulum dilakukan secara sentralisasi sehingga kementerian pendidikan dan kebudayaan memonopoli pengembangan ide dan konsepsi kurikulum.
- e. Materi yang dikembangkan dan diajarkan di sekolah seringkali tidak sesuai dengan potensi sekolah, kebutuhan dan kemampuan peserta didik, serta kebutuhan masyarakat sekitar sekolah.
- f. Guru merupakan kurikulum yang menentukan segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas.
- g. Pengetahuan, keterampilan, dan sikap dikembangkan melalui latihan seperti latihan mengerjakan soal.
- h. Pembelajaran cenderung hanya dilakukan di dalam kelas atau dibatasi oleh dinding kelas.

- i. Evaluasi nasional yang tidak dapat menyentuh aspek-aspek kepribadian peserta didik.

7. Kurikulum tahun 2004.

Kurikulum tahun 2004 dikenal dengan istilah kurikulum berbasis kompetensi (KBK). KBK dapat diartikan sebagai suatu konsep kurikulum yang menekankan pada pengembangan kemampuan melakukan (kompetensi) tugas-tugas dengan standar performansi tertentu sehingga hasilnya dapat dirasakan oleh peserta didik berupa penguasaan terhadap seperangkat kompetensi tertentu (Mulyasa, 2004:39).

KBK memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) menekankan pada pencapaian kompetensi siswa baik secara individual maupun klasikal, (2) berorientasi pada hasil akhir dan keberagaman, (3) penyampaian dalam pembelajaran menggunakan pendekatan dan metode yang bervariasi, (4) sumber belajar bukan hanya guru, tetapi juga sumber belajar lainnya yang memenuhi unsur edukatif, dan (5) penilaian menekankan pada proses dan hasil belajar dalam upaya penguasaan atau pencapaian suatu kompetensi. Di samping karakteristik di atas, Mulyasa (2004:43) menjelaskan karakteristik KBK adalah:

a. Sistem belajar dengan modul.

Sistem pembelajaran memiliki keunggulan yaitu: (1) berfokus pada kemampuan individual peserta didik, karena pada hakekatnya mereka memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri dan lebih bertanggung jawab atas tindakan-tindakannya, (2) adanya kontrol terhadap hasil belajar melalui penggunaan standar kompetensi dalam setiap model yang harus dicapai oleh peserta didik, dan (3) relevansi kurikulum ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara pencapaiannya, sehingga peserta didik dapat mengetahui keterkaitan antara pembelajaran dan hasil yang akan diperoleh. Komponen yang terdapat dalam modul yaitu lembar kegiatan

peserta didik, lembar kerja, kunci lembar kerja, lembar sosial, lembar jawaban dan kunci jawaban.

b. Menggunakan keseluruhan sumber belajar.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam proses pembelajaran. Sumber belajar secara garis besar dapat dikelompokkan atas:

- 1) Manusia yaitu orang yang menyampaikan pesan secara langsung seperti guru dan narasumber lainnya.
- 2) Bahan yaitu sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran baik yang diniati secara khusus yang biasanya disebut media pembelajaran maupun bahan yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan belajar.
- 3) Lingkungan yaitu ruang dan tempat di mana sumber-sumber dapat berinteraksi dengan peserta didik. Ruang dan tempat yang dirancang secara sengaja untuk kepentingan belajar misalnya ruang kelas, perpustakaan, laboratorium. Di samping itu ada pula ruang dan tempat yang dirancang secara khusus untuk kepentingan belajar namun dapat dimanfaatkan misalnya museum, kebun binatang, kebun raya, candi dan sbgainya.
- 4) Alat dan peralatan yaitu sumber belajar untuk produksi dan atau memainkan sumber-sumber lain.
- 5) Aktivitas yaitu sumber belajar yang biasanya merupakan kombinasi antara suatu Teknik dengan sumber lain untuk memudahkan belajar.

c. Pengalaman lapangan.

KBK menekankan pada pengalaman lapangan untuk mengakrabkan hubungan antara guru dengan peserta didik. Pengalaman lapangan juga dapat secara sistematis melibatkan masyarakat dalam pengembangan program, aktivitas, dan evaluasi pembelajaran.

d. Strategi individual dan personal.

KBK mengusahakan strategi belajar individual dan personal. Belajar individual adalah pembelajaran yang dilakukan berdasarkan tempo belajar peserta didik. Sedangkan belajar personal adalah interaksi edukatif berdasarkan keunikan peserta didik seperti minat, bakat dan kemampuan (personalisasi).

e. Kemudahan belajar.

Kemudahan belajar dalam KBK diberikan melalui kombinasi antara pembelajaran individual personal dengan pengalaman lapangan, dan pembelajaran secara tim (*team teaching*). Belajar dilakukan melalui berbagai media komunikasi yang didayagunakan secara optimal untuk memberikan kemudahan belajar peserta didik dalam menguasai dan memahami kompetensi tertentu.

f. Belajar tuntas.

Belajar tuntas diterapkan dalam KBK sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan terutama dalam level mikro yaitu mengembangkan individu dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam belajar tuntas peserta didik baru dapat melangkah pada pelajaran berikutnya setelah ia benar-benar menguasai bahan pelajaran sebelumnya sesuai dengan patokan yang ditetapkan.

Di samping itu pelaksanaan tes dilakukan secara teratur untuk memperoleh balikan terhadap bahan yang diajarkan sebagai alat untuk mendiagnosa kemajuan peserta didik, bagi siswa yang gagal atau belum mencapai taraf penguasaan penuh maka diberikan pelayanan bimbingan melalui pengajaran korektif dalam menuntaskan pemahaman siswa.

Selanjutnya mengenai prinsip-prinsip pengembangan KBK adalah:

- (1) keimanan, nilai, dan budi pekerti, (2) penguatan integritas nasional,
- (3) keseimbangan etika, logika dan estetika dan kinestetika, (4) kesamaan memperoleh kesempatan, (5) abad pengetahuan dan teknologi informasi,
- (6) pengembangan keterampilan untuk hidup, (7) belajar sepanjang hayat,

(8) berpusat pada anak dengan penilaian yang berkelanjutan dan komprehensif, dan (9) pendekatan menyeluruh dan kemitraan.

Pengembangan struktur KBK dilakukan melalui:

a. Identifikasi kompetensi.

Proses identifikasi kompetensi dilakukan dengan mencari berbagai sumber yaitu: daftar yang ada, penjabaran bidang studi, penjabaran mata pelajaran, analisis taksonomi, masukan dari profesi, membangun teori, masukan peserta didik dan masyarakat, dan analisis tugas.

b. Struktur kurikulum.

Struktur KBK dikembangkan oleh Departemen Pendidikan Nasional mencakup:

- 1) Kurikulum Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal, menekankan pada pengembangan moral dan nilai-nilai agama, pengembangan sosial dan emosional, dan pengembangan kemampuan dasar.
- 2) Kurikulum Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah, meliputi pendidikan agama, kewarganegaraan, bahasa Indonesia, matematika, sains, pengetahuan sosial, kesenian, keterampilan, dan pendidikan jasmani.
- 3) Kurikulum Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah, meliputi Pendidikan agama kewarganegaraan, bahasa dan sastra Indonesia, matematika, sains, pengetahuan sosial, bahasa Inggris, pendidikan jasmani, kesenian, keterampilan, dan teknologi informasi dan komunikasi.
- 4) Kurikulum Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah, meliputi struktur kurikulum dengan pengkhususan program studi, dan struktur kurikulum dengan non pengkhususan.

c. Deskripsi rumpun mata pelajaran.

- 1) Pendidikan agama mengembangkan kemampuan siswa untuk memperteguh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia/berbudi pekerti luhur dan menghormati penganut agama lain.
- 2) Kewarganegaraan memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, kritis, kreatif, terampil, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan konstitusi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).
- 3) Bahasa Indonesia memfokuskan pada kemampuan berkomunikasi (lisan dan tulis) sebagai alat untuk mempelajari rumpun pelajaran lain, berpikir kritis dalam berbagai aspek kehidupan serta mengembangkan sikap menghargai bahasa Indonesia sebagai Bahasa Nasional dan apresiatif terhadap karya sastra Indonesia.
- 4) Matematika berfokus pada menumbuhkembangkan kemampuan bernalar yaitu berpikir sistematis, logis dan kritis dalam mengkomunikasikan gagasan atau dalam pemecahan masalah.
- 5) Sains mempelajari alam yang mencakup proses perolehan pengetahuan melalui pengamatan, penggalan, penelitian dan penyampaian informasi dan produk (pengetahuan ilmiah dan terapannya) yang diperoleh melalui berpikir dan bekerja ilmiah.
- 6) Ilmu sosial mengkaji interaksi antara manusia dan masyarakat serta lingkungannya melalui konsep-konsep geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi dan antropologi.
- 7) Kesenian menggambarkan semua bentuk aktivitas dan cita rasa keindahan yang meliputi kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berkreasi dan apresiasi dalam bahasa rupa, bunti, gerak dan peran.
- 8) Keterampilan berkaitan dengan mengembangkan pengetahuan, ketrampilan dan sikap untuk menghasilkan produk guna memberikan pengalaman kepada siswa agar menjadi inovatif,

adaptif, dan kreatif, hasil belajar ini melalui proses menggambar, merancang, membuat, mengkomunikasikan dan mengevaluasi.

- 9) Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain, dan atau olahraga yang direncanakan secara sistematis dengan memperhatikan tahap pertumbuhan dan perkembangan guna merangsang perkembangan fisik, keterampilan berpikir, emosional, sosial dan moral. Pembekalan pengalaman belajar diarahkan untuk membina, dan sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif di sepanjang hayat.
- 10) Bahasa Inggris dan Bahasa Asing Lain berkaitan dengan mengembangkan ketrampilan berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan mengungkapkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya.

8. Kurikulum tahun 2006.

Kurikulum tahun 2006 dikenal dengan istilah kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilakukan oleh masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus.

Secara umum tujuan diterapkannya KTSP adalah untuk memandirikan dan memberdayakan satuan pendidikan melalui pemberian wewenang (otonomi) kepada lembaga pendidikan dan mendorong sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara partisipatif dalam pengembangan kurikulum (Mulyasa, 2006:22). sedangkan secara khusus tujuan diterapkannya KTSP adalah: (1) meningkatkan mutu pendidikan melalui kemandirian dan inisiatif sekolah dalam mengembangkan kurikulum, mengelola dan memberdayakan sumber daya yang tersedia, (2) meningkatkan kepedulian warga sekolah dan masyarakat dalam pengembangan kurikulum melalui pengambilan keputusan bersama, dan (3)

meningkatkan kompetisi yang sehat antar satuan pendidikan tentang kualitas pendidikan yang akan dicapai.

KTSP dikembangkan sesuai dengan relevansinya oleh setiap kelompok atau satuan pendidikan dan komite sekolah di bawah koordinasi dan supervisi dinas Pendidikan atau kantor Departemen Agama Kabupaten/Kota untuk pendidikan dasar dan provinsi untuk pendidikan menengah. Penyusunan KTSP untuk pendidikan khusus dikoordinasi dan disupervisi oleh dinas pendidikan provinsi, dan berpedoman pada SI dan SKL serta panduan nasional pendidikan (BSNP). KTSP dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut: (1) berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya, (2) beragam dan terpadu, (3) tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, (4) relevan dengan kebutuhan kehidupan, (5) menyeluruh dan berkesinambungan, (6) belajar sepanjang hayat, dan (7) seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah.

KTSP disusun dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (1) peningkatan iman dan takwa serta akhlak mulia, (2) peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik, (3) keragaman potensi dan karakteristik daerah dan lingkungan, (4) tuntutan pembangunan daerah dan nasional, (5) tuntutan dunia kerja, (6) perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, (7) agama, (8) dinamika perkembangan global, (9) persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan, (10) kondisi sosial budaya masyarakat setempat, (11) kesetaraan Jender, (12) karakteristik satuan pendidikan. Komponen yang terdapat dalam KTSP adalah: (1) tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, dan (2) struktur dan muatan KTSP terdiri dari: (a) kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia, kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian, kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi, kelompok mata pelajaran estetika dan kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan, (b) muatan

lokal, (3) kegiatan pengembangan diri, (4) pengaturan beban belajar, (5) ketuntasan belajar, (6) kenaikan kelas dan kelulusan, (7) penjurusan, (8) pendidikan kecakapan hidup, (9) pendidikan berbasis keunggulan lokal dan global.

9. Kurikulum tahun 2013.

Kurikulum ini merupakan inovasi terkini terkait dengan kurikulum yang diterapkan di Indonesia. Elemen perubahan yang terdapat pada kurikulum 2013 dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya (kurikulum 2006/kurikulum KTSP), setidaknya meliputi: standar kompetensi lulus (SKL), standar isi, standar proses dan standar penilaian.

Elemen perubahan standar kompetensi lulusan pada kurikulum 2013 yaitu adanya peningkatan dan keseimbangan *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Elemen perubahan standar isi pada kurikulum 2013 yaitu: (1) kompetensi yang semula diturunkan dari mata pelajaran berubah menjadi matapelajaran dikembangkan dari kompetensi, (2) struktur kurikulum bersifat holistic dan integratif berfokus kepada alam, sosial dan budaya, (3) pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan sains, (4) pada satuan pendidikan dasar jumlah matapelajaran dari 10 menjadi 6, dan (5) jumlah jam bertambah 4 JP/minggu akibat perubahan pendekatan pembelajaran yang diterapkan.

Elemen perubahan standar proses pada kurikulum 2013 yaitu: (1) Standar proses yang semula terfokus pada eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi dilengkapi dengan mengamati, menanya, mengolah, menalar, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta, (2) belajar tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga di lingkungan sekolah dan masyarakat, (3) guru bukan satu-satunya sumber belajar, dan (4) sikap tidak diajarkan secara verbal, tetapi melalui contoh dan teladan.

Elemen perubahan standar penilaian pada kurikulum 2013 yaitu: (1) penilaian berbasis kompetensi, (2) pergeseran dari penilain melalui

tes yang mengukur kompetensi pengetahuan berdasarkan hasil saja menuju penilaian otentik yang mengukur semua kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan berdasarkan proses dan hasil, (3) memperkuat penilaian acuan patokan (PAP) yaitu pencapaian hasil belajar didasarkan pada posisi skor yang diperoleh siswa terhadap skor ideal (maksimal), (4) penilaian tidak hanya pada level kompetensi dasar, tetapi juga kompetensi inti dan standar kompetensi lulusan, dan (5) mendorong pemanfaatan portofolio yang dibuat siswa sebagai instrumen utama penilaian.

a) Struktur Kurikulum K-13

Struktur kurikulum menggambarkan konseptualisasi konten kurikulum dalam bentuk mata pelajaran, posisi konten/mata pelajaran dalam kurikulum, distribusi konten/mata pelajaran dalam semester atau tahun, beban belajar untuk mata pelajaran dan beban belajar per minggu untuk setiap siswa. Struktur kurikulum adalah juga merupakan aplikasi konsep pengorganisasian konten dalam sistem belajar dan pengorganisasian beban belajar dalam sistem pembelajaran. Pengorganisasian konten dalam sistem belajar yang digunakan untuk kurikulum yang akan datang adalah sistem semester sedangkan pengorganisasian beban belajar dalam sistem pembelajaran berdasarkan jam pelajaran per semester.

Beban belajar dinyatakan dalam jam belajar setiap minggu untuk masa belajar selama satu semester. Beban belajar di SD/MI kelas I, II, dan III masing-masing 30, 32, 34 sedangkan untuk kelas IV, V, dan VI masing-masing 36 jam setiap minggu. Jam belajar SD/MI adalah 35 menit. Struktur Kurikulum SD/MI adalah sebagai berikut:

| MATA PELAJARAN | ALOKASI WAKTU BELAJAR PER MINGGU | | |
|---|----------------------------------|-----------|-----------|
| | VII | VIII | IX |
| Kelompok A | | | |
| 1. Pendidikan Agama dan Budi Pekerti | 3 | 3 | 3 |
| 2. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan | 3 | 3 | 3 |
| 3. Bahasa Indonesia | 6 | 6 | 6 |
| 4. Matematika | 5 | 5 | 5 |
| 5. Ilmu Pengetahuan Alam | 5 | 5 | 5 |
| 6. Ilmu Pengetahuan Sosial | 4 | 4 | 4 |
| 7. Bahasa Inggris | 4 | 4 | 4 |
| Kelompok B | | | |
| 1. Seni Budaya | 3 | 3 | 3 |
| 2. Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan | 3 | 3 | 3 |
| 3. Prakarya | 2 | 2 | 2 |
| Jumlah Alokasi Waktu Per Minggu | 38 | 38 | 38 |

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dapat Bahasa Daerah. Integrasi Kompetensi Dasar IPA dan IPS didasarkan pada keterdekatan makna dari konten Kompetensi Dasar IPA dan IPS dengan konten Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang berlaku untuk kelas I, II, dan III. Sedangkan untuk kelas IV, V dan VI, Kompetensi Dasar IPA dan IPS berdiri sendiri dan kemudian diintegrasikan ke dalam tema-tema yang ada untuk kelas IV, V dan VI.

b) Proses pembelajaran

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (saintifik). Langkah-langkah pendekatan saintifik (*scientific approach*) dalam proses pembelajaran disajikan sebagai berikut:

➤ Mengamati (observasi)

Metode mengamati mengutamakan kebermanaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermanaknaan yang tinggi.

Kegiatan mengamati dalam pembelajaran menghendaki guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek. Adapun kompetensi yang diharapkan adalah melatih kesungguhan, ketelitian, dan mencari informasi.

➤ **Menanya**

Setelah kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Guru perlu membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan: pertanyaan tentang yang hasil pengamatan objek yang konkrit sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, atau pun hal lain yang lebih abstrak. Pertanyaan yang bersifat factual sampai kepada pertanyaan yang bersifat hipotetik.

Dari situasi di mana peserta didik dilatih menggunakan pertanyaan dari guru, masih memerlukan bantuan guru untuk mengajukan pertanyaan sampai ke tingkat di mana peserta didik mampu mengajukan pertanyaan secara mandiri. Dari kegiatan kedua dihasilkan sejumlah pertanyaan. Melalui kegiatan bertanya dikembangkan rasa ingin tahu peserta didik. Semakin

terlatih dalam bertanya maka rasa ingin tahu semakin dapat dikembangkan. Pertanyaan tersebut menjadi dasar untuk mencari informasi yang lebih lanjut dan beragam dari sumber yang ditentukan guru sampai yang ditentukan peserta didik, dari sumber yang tunggal sampai sumber yang beragam.

Kegiatan “menanya” dalam kegiatan pembelajaran adalah mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik). Adapun kompetensi yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.

➤ **Mengumpulkan Informasi/eksplorasi**

Kegiatan “mengumpulkan informasi” merupakan tindak lanjut dari bertanya. Kegiatan ini dilakukan dengan menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi..

Aktivitas mengumpulkan informasi dilakukan melalui eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/ kejadian/, aktivitas wawancara dengan narasumber dan sebagainya. Adapun kompetensi yang diharapkan adalah mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.

➤ **Mengasosiasikan/Mengolah Informasi/Menalar**

Kegiatan “mengasosiasi/mengolah informasi/menalar” dalam kegiatan pembelajaran adalah memproses informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi. Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan. Kegiatan ini dilakukan untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi tersebut. Adapun kompetensi yang diharapkan adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.

Aktivitas ini juga diistilahkan sebagai kegiatan menalar, yaitu proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Aktivitas menalar dalam konteks pembelajaran pada Kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah banyak merujuk pada teori belajar asosiasi atau pembelajaran asosiatif. Istilah asosiasi dalam pembelajaran merujuk pada kemampuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukannya menjadi penggalan memori. Selama mentransfer peristiwa-peristiwa khusus ke otak, pengalaman tersimpan dalam referensi dengan peristiwa lain. Pengalaman-pengalaman yang sudah tersimpan di memori otak berelasi dan berinteraksi dengan pengalaman sebelumnya yang sudah tersedia.

Setelah menemukan keterkaitan antar informasi dan menemukan berbagai pola dari keterkaitan tersebut, selanjutnya secara bersama-sama dalam satu kesatuan kelompok, atau secara individual membuat kesimpulan.

➤ **Mengkomunikasikan**

Pada pendekatan saintifik, guru diharapkan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut.

Kegiatan “mengkomunikasikan” dalam kegiatan pembelajaran adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Adapun kompetensi yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

B. INOVASI KURIKULUM

Inovasi kurikulum terkait dengan gagasan atau praktek kurikulum baru dengan mengadopsi bagian-bagian yang potensial dari kurikulum tersebut dengan tujuan memecahkan masalah atau mencapai tujuan tertentu. Dalam tataran institusi sekolah, maka kurikulum sekolah meliputi program pengajaran dan perangkatnya merupakan pedoman dalam pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Kurikulum sekolah merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah, sehingga dalam pelaksanaan inovasi pendidikan,

kurikulum memegang peranan yang sama dengan unsur-unsur lain dalam pendidikan. Tanpa kurikulum inovasi Pendidikan tidak akan berjalan sesuai dengan tujuan inovasi. Oleh karena itu dalam inovasi pendidikan, semua perubahan yang hendak diterapkan harus sesuai dengan perubahan kurikulum. Dengan kata lain perubahan kurikulum diikuti dengan inovasi pendidikan dan tidak mustahil perubahan keduanya akan berjalan searah.

Dalam melakukan inovasi kurikulum haruslah memperhatikan faktor-faktor yang menjadi landasan sebagai aspek pertimbangan yang melingkupinya. Landasan-landasan yang harus diperhatikan dalam melakukan inovasi kurikulum dijelaskan oleh Sagala (2012:250) sebagai berikut:

1. Landasan filosofis.

Pendidikan ada dan berada dalam kehidupan masyarakat, sehingga apa yang dikehendaki oleh masyarakat untuk dilestarikan dan diselenggarakan melalui pendidikan dalam arti seluas-luasnya. Segala kehendak yang dimiliki oleh masyarakat merupakan sumber nilai yang memberikan arah pada pendidikan. Dengan demikian pandangan dan wawasan yang ada dalam masyarakat merupakan landasan filosofis penyelenggaraan pendidikan. Filsafat boleh jadi didefinisikan sebagai suatu studi tentang hakekat realitas, hakekat ilmu pengetahuan, hakekat sistem nilai kebaikan, hakekat keindahan dan hakekat pikiran.

2. Landasan sosial budaya.

Realitas sosial budaya yang ada dalam masyarakat merupakan bahan kajian inovasi kurikulum untuk digunakan sebagai landasan. Masyarakat sebagai kelompok individu yang diorganisasikan mereka sendiri ke dalam kelompok-kelompok berbeda. Masyarakat sebagai kelompok individu mempunyai pengaruh terhadap individu dan sebaliknya individu pada taraf tertentu juga mempunyai pengaruh terhadap masyarakat.

Nilai sosial budaya masyarakat bersumber pada hasil karya akal budi manusia, sehingga dalam menerima, menyebarkan, melestarikan

atau melepaskannya manusia menggunakan akalinya. Nilai keagamaan berhubungan erat dengan kepercayaan masyarakat terhadap ajaran dan nilai-nilai agama yang mereka anut. Oleh karena itu nilai sosial budaya lebih bersifat sementara bila dibandingkan dengan nilai keagamaan. Oleh karena itu jelas dalam inovasi kurikulum haruslah berpijak pada nilai sosial budaya tersebut.

3. Landasan pengetahuan, teknologi dan seni.

Pendidikan merupakan usaha penyiapan subjek didik menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan yang semakin pesat. Perubahan masyarakat mencakup nilai yang disepakati oleh masyarakat tersebut, sedangkan seluruh nilai yang telah disepakati masyarakat dapat pula disebut sebagai kebudayaan. Ilmu pengetahuan dan teknologi adalah nilai-nilai yang bersumber pada pikiran atau logika, sedangkan seni bersumber dari perasaan atau estetika. Mengingat pendidikan merupakan upaya penyiapan siswa menghadapi perubahan yang semakin pesat, termasuk di dalamnya perubahan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, maka dalam melakukan inovasi kurikulum harus berlandaskan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

4. Landasan kebutuhan masyarakat.

Inovasi kurikulum juga harus ditekankan pada pengembangan individu yang mencakup keterkaitannya dengan lingkungan sosial setempat, karena pada hakekatnya perkembangan kurikulum adalah kebutuhan masyarakat yang dilayani melalui kurikulum yang dikembangkan.

5. Landasan perkembangan masyarakat.

Ciri utama masyarakat adalah selalu berkembang. Perkembangan ini bisa lambat bisa juga cepat bahkan sangat cepat. Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mendukung perkembangan masyarakat dan kebutuhan masyarakat akan membantu menetapkan perkembangan yang dilaksanakan. Perkembangan masyarakat akan menuntut tersedianya

proses pendidikan yang sesuai dengan perkembangan masyarakat, maka diperlukan perancangan berupa kurikulum yang landasannya berupa perkembangan masyarakat itu sendiri.

Selanjutnya terkait dengan prinsip yang harus diperhatikan dalam melakukan inovasi kurikulum dijelaskan oleh Sagala (2012:252) sebagai berikut:

1) Prinsip relevansi.

Relevansi berarti sesuai antara komponen tujuan, isi/pengalaman belajar, organisasi dan evaluasi kurikulum, dan juga sesuai dengan kebutuhan masyarakat baik dalam pemenuhan tenaga kerja maupun warga masyarakat yang diidealkan termasuk di dalamnya proses penyampaian dan evaluasi.

2) Prinsip kontinuitas.

Prinsip kontinuitas atau berkesinambungan menghendaki inovasi kurikulum yang berkesinambungan secara vertikal dan berkesinambungan secara horizontal. Secara vertikal antara jenjang pendidikan yang satu dengan jenjang pendidikan yang lebih tinggi dikembangkan kurikulumnya secara berkesinambungan tanpa ada jarak di antara keduanya, dari tujuan pembelajaran sampai ke tujuan pendidikan nasional juga berkesinambungan, demikian pula yang lain. Sedangkan berkesinambungan horizontal dapat diartikan bahwa inovasi kurikulum jenjang pendidikan dan tingkat/kelas yang sama tidak terputus-putus.

3) Prinsip fleksibilitas.

Inovator kurikulum harus menyadari bahwa kurikulum harus mampu disesuaikan dengan situasi dan kondisi setempat dan waktu yang selalu berkembang tanpa merombak tujuan Pendidikan yang harus dicapai.

4) Prinsip berorientasi pada tujuan.

Tujuan kurikulum mengandung aspek-aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai, yang selanjutnya menumbuhkan perubahan tingkah laku peserta didik yang mencakup ketiga aspek

tersebut dan bertalian dengan aspek-aspek yang terkandung dalam tujuan Pendidikan.

5) Prinsip efisiensi dan efektivitas.

Inovasi kurikulum harus mempertimbangkan segi efisien dalam pendayagunaan dana, waktu, tenaga dan sumber-sumber yang tersedia agar dapat mencapai hasil optimal. Dana yang terbatas harus digunakan sedemikian rupa dalam rangka mendukung pelaksanaan pembelajaran. Waktu yang tersedia bagi siswa belajar di sekolah juga terbatas harus dimanfaatkan secara tepat sesuai dengan mata ajaran dan bahan pembelajaran yang diperlukan.

6) Prinsip keseimbangan.

Dengan keseimbangan tersebut diharapkan terjalin perpaduan yang lengkap dan menyeluruh, yang satu sama lainnya saling memberikan sumbangannya terhadap pengembangan pribadi.

7) Prinsip keterpaduan.

Dengan keterpaduan ini diharapkan terbentuknya pribadi yang bulat dan utuh. Di samping itu juga dilaksanakan keterpaduan dalam proses pembelajaran, baik dalam interaksi antara siswa dan guru maupun antara teori dan praktek.

8) Prinsip mutu.

Pendidikan yang bermutu ditentukan oleh derajat mutu guru, kegiatan pembelajaran, peralatan/media yang bermutu.

II. LATIHAN

Petunjuk :

Sebelum menjawab latihan di bawah ini, anda diharapkan telah membaca uraian materi pengukuran, besaran dan satuan yang telah disajikan di bagian 1 - 6 diatas. Kemudian jawablah pertanyaan pada latihan di bawah ini dengan jelas dan benar.

Jawablah latihan soal di bawah ini sesuai petunjuk!

1. Mengapa Kurikulum perlu diinovasi? Jelaskan

2. Menurut anda apakah Kurikulum 2013 sudah memenuhi prinsip yang dimiliki sebuah kurikulum? Berikan penjelasannya!

III. RANGKUMAN

Kata inovasi sering diterjemahkan segala hal yang baru atau pembaharuan dan kadang-kadang juga dipakai untuk menyatakan penemuan, karena hal yang baru itu hasil penemuan. Kata penemuan juga sering digunakan untuk menterjemahkan kata dari bahasa Inggris "discovery" dan "invention". Ada juga yang mengkaitkan antara pengertian inovasi dan modernisasi, karena keduanya membicarakan usaha pembaharuan. Pendidikan adalah suatu sistem, maka inovasi pendidikan mencakup hal-hal yang berhubungan dengan komponen sistem pendidikan, baik sistem dalam arti sekolah, perguruan tinggi atau lembaga pendidikan yang lain, maupun system dalam arti yang luas misalnya sistem pendidikan nasional, antara lain: pembinaan personalia, banyaknya personal dan wilayah kerja, fasilitas fisik, penggunaan waktu, perumusan tujuan, prosedur, peran yang diperlukan, wawasan dan perasaan, bentuk hubungan antar bagian, hubungan dengan sistem yang lain, serta strategi.

Inovasi dalam pembelajaran merupakan hal yang positif. Inovasi dalam pembelajaran memberikan kontribusi untuk hasil belajar yang lebih baik, membantu membuka pikiran siswa untuk beragam tantangan yang lebih, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka, serta memungkinkan sekolah untuk merespons perubahan dunia dan untuk mengikuti perubahan kebutuhan siswa. Akan tetapi, jika inovasi adalah begitu baik, mengapa tidak lebih banyak guru melakukannya? Barangkali hal ini disebabkan oleh pengetahuan dan keterampilan guru yang belum memadai untuk berinovasi dan berkreasi.

Tingkat pendidikan di sekolah dasar diharapkan dapat memberikan bekal kepada anak Indonesia untuk menjadi manusia Indonesia yang cerdas dan komprehensif sebagai generasi bangsa Indonesia di masa depan. Proses belajar yang terjadi di tingkat sekolah dasar merupakan landasan bagi proses belajar siswa di tingkat selanjutnya. Dengan demikian, kebermaknaan proses

belajar di sekolah dasar sangatlah penting bagi siswa. Untuk dapat membangun proses belajar sebagai suatu pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, diperlukan pengetahuan dan keterampilan guru untuk selalu berinovasi dan berkreasi, terutama dalam proses pembelajaran.

Sesungguhnya guru selalu ditantang untuk dapat melakukan beragam inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan individu siswa dan sungguh-sungguh mampu membelajarkan siswa. Terlebih lagi dengan peningkatan tuntutan keterampilan dan pengetahuan dalam *21st Century Education Framework*, guru diharuskan untuk selalu berinovasi dan berkreasi.

V. Umpan Balik dan tindak Lanjut

Cocokkan jawaban di atas dengan kunci jawaban tes formatif 1 yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan belajar dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat penguasaan} = (\text{Jumlah jawaban benar} : 10) \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan yang diperoleh adalah :

| | | |
|-------------|---|-----------|
| Baik sekali | = | 90 - 100% |
| Baik | = | 80 - 89% |
| Cukup | = | 70 - 78% |
| Kurang | = | 0 - 69% |

Bila tingkat penguasaan anda mencapai 85 ke atas, Selamat anda telah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Namun bila pencapaian yang ada dapatkan masih kurang, anda harus mengulangi kegiatan belajar 1 terutama pada bagian yang belum ada kuasai.

VI. Daftar Pustaka

Ananda. R, Amiruddin., Rifai.M. 2017. Inovasi Pendidikan. Medan: Widya Puspita.
<http://repository.uinsu.ac.id/3583/1/4.%20BUKU%20INOVASI%20PENDIDIKAN.pdf>

Fitiyani.D, Eka Afdholiyah. 2019. PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS *OUTBOUND*. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
<http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspgsd/article/view/1067/916>

Ichsan, Z.I, 2018. Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*. Vo; 2. Nomor 2.
<http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jipva/article/view/682/669>

Kadi Titi. 2017. Inovasi Pendidikan: Upaya penyelesaian Problematikan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*. Vol.1. No.2.
https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=perkembangan+inovasi+pendidikan&btnG=

Miaz, Yalvema (2017) *Inovasi Media Pembelajaran IPS SD Berbasis IT dalam Mendukung Gerakan Literasi*. In: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Pembelajaran Literasi Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an, 4-6 September 2017, Bukittinggi.

Mudlofir, A. Rusydyah. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2016.

M. Solehudin. *Konsep Dasar Pembaharuan Pendidikan Taman Kanak-kanak*. Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/4743/2/PEMA4405-M1.pdf>

Nurdiansyah, Andik Widodo. 2015. *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Nizamial Learning Center. <http://eprints.umsida.ac.id/305/>

Nurdiansyah, dkk. 2016. *Model Pembelajaran Inovatif Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamial Learning Center.
<http://eprints.umsida.ac.id/296/1/Buku%20Model%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>

Pannen, dkk. 2016. *Pembaharuan dalam Pembelajaran*, Universitas Terbuka.

Prawiradilaga, D. dkk. *Pembaruan Pembelajaran*. Universitas Terbuka.
<http://repository.ut.ac.id/3835/1/PGTK2503-M1.pdf>

Rusdiana.A. 2014. *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung:Pustaka Setia.
<https://fdokumen.com/download/modul-1-konsep-dasar-inovasi-pendidikan-file-upi>

Sani, Ridwan Abdilah. *Inovasi Pembelajaran*.
http://www.academia.edu/19895845/Buku_Inovasi_Pembelajaran

Santyasa.I Wayan. 2018. *Student Centered Learning: Alternatif Pembelajaran Inovatif Abad 21 untuk Menyiapkan Guru Profesional*. Seminar Nasional Quantum.

<http://seminar.uad.ac.id/index.php/quantum/article/view/347/181>

Suprayekti, dkk. 2007. *Pembaharuan pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka

Syafaruddin, Asrul. Mesiono. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing. <http://repository.uinsu.ac.id/140/1/Inovasi%20Pendidikan.pdf>

Wahab.Rosmalina, REFORMULASI INOVASI KURIKULUM: KAJIAN LIFE SKILL UNTUK MENGANTARKAN PESERTA DIDIK MENJADI WARGA NEGARA YANG SUKSES. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol 17. No.2.

<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/view/33/28>

Wagiran. 2007. Universitas Negeri Yogyakarta.

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132297916/penelitian/Inovasi+Pembelajaran.pdf>

Winataputra, Udin S. *Pembaharuan dalam pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka. 2015

Buku yang relevan

Suherman.Ayi. *Inovasi Kurikulum*.

https://afthonpgsd71.files.wordpress.com/2014/06/modul_4_inovasi_kurikulum.pdf



MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN

(PSD 416)

MODUL 5

INOVASI PEMBELAJARAN TEMATIK

Universitas
Esa Unggul

DISUSUN OLEH

Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020

INOVASI PEMBELAJARAN TEMATIK

A. Pendahuluan

Sebelum memasuki bangku sekolah, anak terbiasa memandang dan mempelajari segala peristiwa yang terjadi di sekitarnya atau yang dialaminya sebagai suatu kesatuan yang utuh (*holistik*), mereka tidak melihat semua itu secara parsial (terpisah-pisah). Sayangnya, ketika memasuki situasi belajar secara formal di bangku sekolah dasar, mereka disuguhi oleh berbagai ilmu atau mata pelajaran yang terpisah satu sama lain sehingga mereka terkadang mengalami kesulitan untuk memahami fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat dan alam sekitarnya. Penyelenggaraan pendidikan dengan menekankan pada pembelajaran yang memisahkan penyajian antarsatu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya akan mengakibatkan permasalahan yang cukup serius terutama bagi siswa usia sekolah dasar.

Pembelajaran yang memisahkan secara tegas penyajian mata pelajaran-mata pelajaran tersebut membuahkan kesulitan bagi setiap anak karena hanya akan memberikan pengalaman belajar yang bersifat artifisial atau pengalaman belajar yang dibuat-buat. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada satuan pendidikan sekolah dasar, terutama untuk kelas-kelas awal, harus memperhatikan karakteristik anak yang akan menghayati pengalaman belajar tersebut sebagai satu kesatuan yang utuh. Pengemasan pembelajaran harus dirancang secara tepat karena akan berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Pembelajaran terpadu diyakini sebagai pendekatan yang berorientasi pada praktek pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Pembelajaran terpadu secara efektif akan membantu menciptakan kesempatan yang luas bagi siswa untuk melihat dan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan. Dengan demikian, pembelajaran terpadu memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami masalah yang kompleks yang ada di lingkungan sekitarnya dengan pandangan yang utuh. Dengan pembelajaran terpadu ini siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, menilai, dan menggunakan informasi

yang ada di sekitarnya secara bermakna. unsur-unsur konseptual baik di dalam maupun antar mata pelajaran, akan memberi peluang bagi terjadinya pembelajaran yang efektif dan lebih bermakna (*meaningful learning*).

Pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Pembelajaran terpadu diyakini sebagai pendekatan yang berorientasi pada praktek pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Pembelajaran terpadu secara efektif akan membantu menciptakan kesempatan yang luas bagi siswa untuk melihat dan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan. Dengan demikian, pembelajaran terpadu memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami masalah yang kompleks yang ada di lingkungan sekitarnya dengan pandangan yang utuh. Dengan pembelajaran terpadu ini siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, menilai, dan menggunakan informasi yang ada di sekitarnya secara bermakna.

B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu mendeskripsikan latar belakang, karakteristik, langkah-langkah penyusunan, strategi serta peilaian dari pembelajaran tematik dan berbagai contoh pembelajaran tematik di sekolah.

C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

1. Mahasiswa mampu menjelaskan pembelajaran tematik
2. Mahasiswa mampu menjelaskan Tematik kurikulum 2013
3. Mampu menerapkan pembelajaran tematik di SD

D. Kegiatan Belajar 1

INOVASI PEMBELAJARAN TEMATIK

I. URAIAN DAN CONTOH

A. Konsep Dasar Pembelajaran Terpadu

1. Pengertian Pembelajaran Terpadu

Terdapat dua istilah yang secara teoritis memiliki hubungan yang saling terkait dan ketergantungan satu dan lainnya, yaitu *integrated curriculum* (kurikulum terpadu) dan *integrated learning* (pembelajaran terpadu). Kurikulum terpadu adalah kurikulum yang menggabungkan sejumlah disiplin ilmu melalui pemaduan isi, keterampilan, dan sikap (Wolfinger, 1994:133). Rasional pemaduan itu antara lain disebabkan oleh beberapa hal berikut.

- 1) Kebanyakan masalah dan pengalaman (termasuk pengalaman belajar) bersifat interdisipliner, sehingga untuk memahami, mempelajari dan memecahkannya diperlukan *multi-skill*.
- 2) Adanya tuntutan interaksi kolaboratif yang tinggi dalam memecahkan berbagai masalah.
- 3) Memudahkan anak membuat hubungan antarskemata dan transfer pemahaman antarkonteks.
- 4) Demi efisiensi.
- 5) Adanya tuntutan keterlibatan anak yang tinggi dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut di atas, pembelajaran terpadu banyak dipengaruhi oleh eksplorasi topik yang ada di dalam kurikulum sehingga anak dapat belajar menghubungkan proses dan isi pembelajaran secara lintas disiplin dalam waktu yang bersamaan. Perbedaan yang mendasar dari konsepsi kurikulum terpadu dan pembelajaran terpadu terletak pada segi perencanaan dan pelaksanaannya. Idealnya, pembelajaran terpadu seharusnya bertolak dari kurikulum terpadu, tetapi kenyataan menunjukkan bahwa banyak kurikulum yang memisahkan mata pelajaran satu dengan lainnya (*separated subject curriculum*) menuntut pembelajaran yang sifatnya terpadu (*integrated learning*). Selain pendapat di atas, nampaknya juga ada pihak yang menyamakan antara konsepsi pembelajaran

terpadu dengan kurikulum terpadu. Landasan pemikiran yang digunakan adalah bahwa pusat perhatian kurikulum terpadu terletak pada proses yang ditempuh seorang siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya. Atas dasar itu, pembelajaran terpadu disikapi sebagai sebuah wawasan dan aktivitas berpikir dalam merancang pembelajaran yang ditujukan untuk menghubungkan tema, topik, maupun pemahaman dan keterampilan yang Fokus perhatian pembelajaran terpadu terletak pada proses yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya (Aminuddin, 1994). Berdasarkan hal tersebut, maka pengertian pembelajaran terpadu dapat dilihat sebagai:

- 1) suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai mata pelajaran yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling serta dalam rentang kemampuan dan perkembangan anak;
- 2) suatu cara untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak secara serempak (*simultan*);
- 3) merakit atau menggabungkan sejumlah konsep dalam beberapa mata pelajaran yang berbeda, dengan harapan siswa akan belajar dengan lebih baik dan bermakna.

Pembelajaran yang beranjak dari suatu tema tertentu sebagai pusat perhatian (*center of interest*) yang digunakan untuk memahami gejala-gejala dan konsep lain, baik yang berasal dari mata pelajaran yang bersangkutan maupun dari mata pelajaran lainnya. Pembelajaran terpadu merupakan suatu pendekatan yang berorientasi pada praktek pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hafalan (*drill*) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh *Psikologi Gestalt*, (termasuk teori Piaget) yang menekankan bahwa pembelajaran itu haruslah bermakna dan menekankan juga pentingnya

program pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

Pelaksanaan pendekatan pembelajaran terpadu ini bertolak dari suatu topik atau tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama-sama dengan anak. Tujuan dari tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep mata pelajaran, akan tetapi konsep-konsep dari mata pelajaran terkait dijadikan sebagai alat dan wahana untuk mempelajari dan menjelajahi topik atau tema tersebut. Jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional, maka pembelajaran terpadu tampaknya lebih menekankan pada keterlibatan anak dalam proses belajar atau mengarahkan anak secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pembuatan keputusan. Pendekatan pembelajaran terpadu ini lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).

2. Karakteristik Pembelajaran Terpadu

Penerapan pendekatan pembelajaran terpadu di sekolah dasar bisa disebut sebagai suatu upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan, terutama dalam rangka mengimbangi gejala penjejalan isi kurikulum yang sering terjadi dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah-sekolah kita. Penjejalan isi kurikulum tersebut dikhawatirkan akan mengganggu perkembangan anak, karena terlalu banyak menuntut anak untuk mengerjakan aktivitas atau tugas-tugas yang melebihi kapasitas dan kebutuhan mereka. Dengan demikian, anak kehilangan sesuatu yang seharusnya bisa mereka kerjakan. Jika dalam proses pembelajaran, anak hanya merespon segalanya dari guru, maka mereka akan kehilangan pengalaman pembelajaran yang alamiah dan langsung (*direct experiences*). Pengalaman-pengalaman sensorik yang membentuk dasar kemampuan pembelajaran abstrak siswa menjadi tidak tersentuh, hal tersebut merupakan karakteristik utama perkembangan anak usia sekolah dasar. Di sinilah mengapa pembelajaran terpadu sebagai pendekatan baru dianggap penting untuk dikembangkan di sekolah dasar.

Terdapat beberapa karakteristik yang perlu Anda pahami dari pembelajaran terpadu. Coba perhatikan uraian berikut ini, kemudian Anda bandingkan dengan pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan oleh guru di sekolah saat ini.

- a) Pembelajaran terpadu berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Peran guru lebih banyak sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- b) Pembelajaran terpadu dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c) Dalam pembelajaran terpadu pemisahan antarmata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Bahkan dalam pelaksanaan di kelas-kelas awal sekolah dasar, fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
- d) Pembelajaran terpadu menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Pembelajaran terpadu bersifat luwes (*fleksibel*), sebab guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada.
- f) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya.

Kelebihan pembelajaran terpadu sbb:

- a) Pengalaman dan kegiatan belajar akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan siswa.
- b) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran terpadu sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.
- c) Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi siswa sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama.
- d) Pembelajaran terpadu dapat menumbuhkembangkan keterampilan berpikir siswa.
- e) Menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
- f) Menumbuhkembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan respek terhadap gagasan orang lain.

Selain beberapa kekuatan atau kelebihan di atas, penerapan pembelajaran terpadu di sekolah dasar memiliki beberapa kendala dalam pelaksanaannya, di antaranya:

- a) Kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa dalam kurikulum sekolah dasar tahun 2004 masih terpisah-pisah ke dalam mata pelajaran-mata pelajaran yang ada. Hal ini akan menyulitkan guru dalam mengembangkan program pembelajaran terpadu. Di samping itu, tidak semua kompetensi dasar dapat dipadukan.
- b) Dalam pelaksanaan pembelajaran terpadu dibutuhkan sarana dan prasarana belajar yang memadai untuk mencapai kompetensi dasar secara optimal. Jika tidak, maka proses pelaksanaan pembelajaran terpadu tidak akan berjalan dengan baik, dan hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai siswa.
- c) Belum semua guru sekolah dasar memahami konsep pembelajaran terpadu ini secara utuh, bahkan ada kecenderungan yang menjadi kendala utama dalam pelaksanaannya yaitu sifat konservatif guru, dalam arti bahwa pada umumnya guru merasa senang dengan

proses pembelajaran yang sudah biasa dilakukannya yaitu pembelajaran yang konvensional.

3. Landasan Pembelajaran Terpadu

Dalam setiap pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar, seorang guru harus mempertimbangkan banyak faktor. Selain karena pembelajaran itu pada dasarnya merupakan implementasi dari kurikulum yang berlaku, juga selalu membutuhkan landasan-landasan yang kuat dan didasarkan atas hasil-hasil pemikiran yang mendalam. Pembelajaran pada hakikatnya menempati posisi/kedudukan yang sangat strategis dalam keseluruhan kegiatan pendidikan, dalam arti akan sangat menjadi penentu terhadap keberhasilan pendidikan. Dengan posisi yang penting itu, maka proses pembelajaran tidak bisa dilakukan secara sembarangan, dibutuhkan berbagai landasan atau dasar yang kokoh dan kuat. Landasan-landasan tersebut pada hakikatnya adalah faktor-faktor yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan oleh para guru pada waktu merencanakan, melaksanakan, serta menilai proses dan hasil pembelajaran.

Landasan-landasan yang perlu mendapatkan perhatian guru dalam pelaksanaan pembelajaran terpadu di sekolah dasar meliputi landasan filosofis, landasan psikologis, dan landasan praktis. *Landasan filosofis* dimaksudkan pentingnya aspek filsafat dalam pelaksanaan pembelajaran terpadu, bahkan landasan filsafat ini menjadi landasan utama yang melandasi aspek-aspek lainnya. Perumusan tujuan/kompetensi dan isi/materi pembelajaran terpadu pada dasarnya bergantung pada pertimbangan-pertimbangan filosofis. Pandangan filosofis yang berbeda akan mempengaruhi dan mendorong pelaksanaan pembelajaran terpadu yang berbeda pula. *Landasan psikologis* terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi/teori belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran terpadu yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan

peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran terpadu tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya, dengan kata lain berkenaan dengan penentuan cara/metode pembelajaran. Sedangkan *landasan praktis* berkaitan dengan kondisi-kondisi nyata yang pada umumnya terjadi dalam proses pembelajaran saat ini, sehingga harus mendapat perhatian dalam pelaksanaan pembelajaran terpadu.

Secara filosofis, kemunculan pembelajaran terpadu sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat berikut: (1) *progresivisme*, (2) *konstruktivisme*, dan (3) *humanisme*. Mari kita bahas ketiga aliran tersebut secara lebih ringkas.

a) *Aliran progresivisme* beranggapan bahwa proses pembelajaran pada umumnya perlu sekali ditekankan pada: (a) pembentukan kreativitas, (b) pemberian sejumlah kegiatan, (c) suasana yang alamiah (*natural*), dan (d) memperhatikan pengalaman siswa. Dengan kata lain proses pembelajaran itu bersifat mekanistik (Ellis, 1993). Aliran ini juga memandang bahwa dalam proses belajar, siswa sering dihadapkan pada persoalan-persoalan yang harus mendapatkan pemecahan atau bersifat *problem solving*. Dalam memecahkan masalah tersebut, siswa perlu memilih dan menyusun ulang pengetahuan dan pengalaman belajar yang telah dimilikinya. Dalam hal demikian maka terjadi proses berpikir yang terkait dengan “*metakognisi*”, yaitu proses menghubungkan pengetahuan dan pengalaman belajar dengan pengetahuan lain untuk menghasilkan sesuatu (J. Marzano *et al*, 1992). Terdapatnya kesalahan atau kekeliruan dalam proses pemecahan masalah atau sesuatu yang dihasilkan adalah sesuatu yang wajar, karena hal itu merupakan bagian dari proses belajar.

b) *Aliran konstruktivisme* melihat pengalaman langsung siswa (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Sebab itu, pengalaman orang lain yang diformulasikan misalnya dalam suatu buku teks perlu dihubungkan dengan pengalaman siswa secara langsung. Aliran konstruktivisme ini menekankan bahwa pengetahuan

adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungannya. Suatu pengetahuan dianggap benar bila pengetahuan itu dapat berguna untuk menghadapi dan memecahkan persoalan atau fenomena yang sesuai. Bagi konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada siswa, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing siswa. Siswa harus mengkonstruksi pengetahuan sendiri. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus-menerus. Dalam proses itu keaktifan siswa yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya amat berperan dalam perkembangan pengetahuannya. Pengetahuan tidak lepas dari subjek yang sedang belajar, pengetahuan lebih dianggap sebagai proses pembentukan (konstruksi) yang terus-menerus, terus berkembang, dan berubah. Para penganut konstruktivisme menganggap bahwa pengetahuan bukanlah suatu tiruan dari kenyataan (realitas). Pengetahuan bukanlah gambaran dari dunia kenyataan yang ada. Alat dan sarana yang tersedia bagi siswa untuk mengetahui sesuatu adalah inderanya. Siswa berinteraksi dengan objek dan lingkungannya dengan cara melihat, mendengar, menjamah, mencium, dan merasakan. Dari sentuhan inderawi itulah siswa membangun gambaran dunianya.

- c) *Aliran humanisme* melihat siswa dari segi: (a) keunikan/kekhasannya, (b) potensinya, dan (c) motivasi yang dimilikinya. Siswa selain memiliki kesamaan juga memiliki kekhasan. Implikasi dari hal tersebut dalam kegiatan pembelajaran yaitu: (a) layanan pembelajaran selain bersifat klasikal, juga bersifat individual, (b) pengakuan adanya siswa yang lambat dan siswa yang cepat, (c) penyikapan yang unik terhadap siswa baik yang menyangkut faktor personal/individual maupun yang menyangkut faktor lingkungan sosial/kemasyarakatan.

Secara fitrah siswa memiliki bekal atau potensi yang sama dalam upaya memahami sesuatu. Implikasi wawasan tersebut dalam kegiatan pembelajaran yaitu: (a) guru bukan merupakan satu-satunya sumber informasi, (b) siswa disikapi sebagai subjek belajar yang secara kreatif mampu menemukan pemahamannya sendiri, (c) dalam proses pembelajaran, guru lebih banyak bertindak sebagai model, teman pendamping, pemberi motivasi, penyedia bahan pembelajaran, dan aktor yang juga bertindak sebagai siswa (pembelajar). Dilihat dari motivasi dan minat, siswa memiliki ciri tersendiri. Implikasi dari pandangan tersebut dalam kegiatan pembelajaran yaitu: (a) isi pembelajaran harus memiliki manfaat bagi siswa secara aktual, (b) dalam kegiatan belajarnya siswa harus menyadari penguasaan isi pembelajaran itu bagi kehidupannya, dan (c) isi pembelajaran perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan, pengalaman, dan pengetahuan siswa.

Selain landasan filosofis di atas, pembelajaran terpadu juga dilandasi oleh beberapa pandangan psikologis. Hal ini disebabkan bahwa proses pembelajaran itu sendiri berkaitan dengan perilaku manusia, dalam hal ini yaitu siswa. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik lingkungan yang bersifat fisik, maupun lingkungan sosial. Melalui pembelajaran diharapkan adanya perubahan perilaku siswa menuju kedewasaan, baik fisik, mental/intelektual, moral, maupun sosial. Namun demikian, perlu juga diingatkan bahwa tidak semua perubahan perilaku siswa tersebut mutlak sebagai akibat intervensi dari proses pembelajaran, ada juga yang dipengaruhi oleh kematangan siswa itu sendiri atau pengaruh dari lingkungan di luar kelas. Pembelajaran terpadu sebagai proses untuk pencapaian kompetensi siswa sudah pasti berkenaan dengan proses perubahan perilaku siswa tersebut di atas. Melalui pembelajaran terpadu diharapkan dapat terbentuk tingkah laku baru berupa kompetensi-kompetensi aktual dan potensial dari para siswa serta kompetensi-kompetensi baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama.

4. Prinsip-prinsip Pembelajaran Terpadu

Terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran terpadu di sekolah dasar, terutama pada saat penggalian tema-tema, pelaksanaan pembelajaran, dan pelaksanaan penilaian. Dalam proses penggalian tema-tema perlu diperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut.

- a) Tema hendaknya tidak terlalu luas, namun dengan mudah dapat digunakan untuk memadukan mata pelajaran.
- b) Tema harus bermakna, maksudnya tema yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal bagi siswa untuk belajar selanjutnya.
- c) Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.
- d) Tema yang dikembangkan harus mampu menunjukkan sebagian besar minat siswa.
- e) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa otentik yang terjadi di dalam rentang waktu belajar.
- f) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku serta harapan masyarakat.
- g) Tema yang dipilih hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran terpadu perlu diperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut.

- Guru hendaknya tidak bersikap otoriter atau menjadi *single actor* yang mendominasi aktivitas dalam proses pembelajaran.
- Pemberian tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas dalam setiap tugas yang menuntut adanya kerja sama kelompok.
- Guru perlu bersikap akomodatif terhadap ide-ide yang terkadang sama sekali tidak terpikirkan dalam perencanaan pembelajaran.

Dalam proses penilaian pembelajaran terpadu, perlu diperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut.

- 1) Memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan penilaian diri (*self-evaluation*) di samping bentuk penilaian lainnya.

- 2) Guru perlu mengajak para siswa untuk menilai perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria keberhasilan pencapaian tujuan atau kompetensi yang telah disepakati.

5. Manfaat Pembelajaran Terpadu

Beberapa manfaat yang dapat dipetik dengan pelaksanaan pembelajaran terpadu, antara lain:

- a. dengan menggabungkan berbagai mata pelajaran akan terjadi penghematan karena tumpang-tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan;
- b. siswa dapat melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat daripada tujuan akhir itu sendiri;
- c. pembelajaran terpadu dapat meningkatkan taraf kecakapan berpikir siswa. Hal ini dapat terjadi karena siswa dihadapkan pada gagasan atau pemikiran yang lebih besar, lebih luas, dan lebih dalam ketika menghadapi situasi pembelajaran;
- d. kemungkinan pembelajaran yang terpotong-potong sedikit sekali terjadi, sebab siswa dilengkapi dengan pengalaman belajar yang lebih terpadu sehingga akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang lebih terpadu;
- e. pembelajaran terpadu memberikan penerapan-penerapan dunia nyata sehingga dapat mempertinggi kesempatan transfer pembelajaran (*transfer of learning*);
- f. dengan pemaduan pembelajaran antarmata pelajaran diharapkan penguasaan materi pembelajaran akan semakin baik dan meningkat;
- g. pengalaman belajar antarmata pelajaran sangat positif untuk membentuk pendekatan menyeluruh pembelajaran terhadap pengembangan ilmu pengetahuan. Siswa akan lebih aktif dan otonom dalam pemikirannya;
- h. motivasi belajar dapat diperbaiki dan ditingkatkan dalam pembelajaran antarmata pelajaran. Para siswa akan terlibat dalam

“konfrontasi yang melibatkan banyak pemikiran” dengan pokok bahasan yang dihadapi;

- i. pembelajaran terpadu membantu menciptakan struktur kognitif atau pengetahuan awal siswa yang dapat menjembatani pemahaman yang terkait, pemahaman yang terorganisasi dan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep yang sedang dipelajari, dan akan terjadi transfer pemahaman dari satu konteks ke konteks yang lain;
- j. melalui pembelajaran terpadu terjadi kerja sama yang lebih meningkat antara para guru, para siswa, guru-siswa dan siswa-orang/nara sumber lain; belajar menjadi lebih menyenangkan; belajar dalam situasi yang lebih nyata dan dalam konteks yang lebih bermakna.

6. Berbagai Model Pembelajaran Terpadu

Ditinjau dari cara memadukan konsep, keterampilan, topik, dan unit tematisnya, menurut seorang ahli yang bernama Robin Fogarty (1991) mengemukakan bahwa terdapat sepuluh cara atau model dalam merencanakan pembelajaran terpadu. Kesepuluh cara atau model tersebut adalah: (1) *fragmented*, (2) *connected*, (3) *nested*, (4) *sequenced*, (5) *shared*, (6) *webbed*, (7) *threaded*, (8) *integrated*, (9) *immersed*, dan (10) *networked*. Secara singkat kesepuluh cara atau model tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Model Penggalan (*Fragmented*)

Model *fragmented* ditandai oleh ciri pepaduan yang hanya terbatas pada satu mata pelajaran saja. Misalnya, dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi pembelajaran tentang menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dapat dipadukan dalam materi pembelajaran keterampilan berbahasa. Dalam proses pembelajarannya, butir-butir materi tersebut dilaksanakan secara terpisah-pisah pada jam yang berbeda-beda. Untuk membantu.

b. Model Keterhubungan (*Connected*)

Model *connected* dilandasi oleh anggapan bahwa butir-butir pembelajaran dapat dipayungkan pada induk mata pelajaran tertentu. Butir-butir pembelajaran seperti: kosakata, struktur, membaca, dan mengarang misalnya, dapat dipayungkan pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Penguasaan butir-butir pembelajaran tersebut merupakan keutuhan dalam membentuk kemampuan berbahasa dan bersastra. Hanya saja pembentukan pemahaman, keterampilan, dan pengalaman secara utuh tersebut tidak berlangsung secara otomatis. Karena itu, guru harus menata butir-butir pembelajaran dan proses pembelajarannya secara terpadu.

c. Model Sarang (*Nested*)

Model *nested* merupakan pepaduan berbagai bentuk penguasaan konsep keterampilan melalui sebuah kegiatan pembelajaran. Misalnya, pada jam-jam tertentu seorang guru memfokuskan kegiatan pembelajaran pada pemahaman tentang bentuk kata, makna kata, dan ungkapan dengan saran penguasaan keterampilan dalam mengembangkan daya imajinasi, daya berpikir logis, menentukan ciri bentuk dan makna kata-kata dalam puisi, membuat ungkapan dan menulis puisi. Pembelajaran berbagai bentuk penguasaan konsep dan keterampilan tersebut keseluruhannya tidak harus dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Keterampilan dalam mengembangkan daya imajinasi dan berpikir logis dalam hal ini disikapi sebagai bentuk keterampilan yang tergarap saat siswa memakai kata-kata, membuat ungkapan dan mengarang puisi. Untuk mengetahui telah dikuasainya keterampilan tersebut ditunjukkan oleh kemampuan mereka dalam membuat ungkapan dan mengarang puisi.

d. Model Urutan/Rangkaian (*Sequenced*)

Model *sequenced* merupakan model pepaduan topik-topik antarmata pelajaran yang berbeda secara paralel. Isi cerita dalam roman sejarah,

misalnya; topik pembahasannya secara paralel atau dalam jam yang sama dapat dipadukan dengan ikhwal sejarah perjuangan bangsa, karakteristik kehidupan sosial masyarakat pada periode tertentu maupun topik yang menyangkut perubahan makna kata. Topik-topik tersebut dapat dipadukan pembelajarannya pada alokasi jam yang sama.

e. Model Bagian (*Shared*)

Model *shared* merupakan bentuk pemaduan pembelajaran akibat adanya *overlapping* konsep atau ide pada dua mata pelajaran atau lebih. Butir-butir pembelajaran tentang kewarganegaraan dalam PPKn misalnya, dapat bertumpang tindih dengan butir pembelajaran dalam Tata Negara, PSPB, dan sebagainya.

f. Model Jaring Laba-laba (*Webbed*)

Selanjutnya, model yang paling populer adalah model *webbed*. Model ini bertolak dari pendekatan tematis sebagai pemadu bahan dan kegiatan pembelajaran. Dalam hubungan ini tema dapat mengikat kegiatan pembelajaran baik dalam mata pelajaran tertentu maupun lintas mata pelajaran.

g. Model Galur (*Threaded*)

Model *threaded* merupakan model pemaduan bentuk keterampilan, misalnya; melakukan prediksi dan estimasi dalam matematika, ramalan terhadap kejadian-kejadian, antisipasi terhadap cerita dalam novel, dan sebagainya. Bentuk *threaded* ini berfokus pada apa yang disebut *meta-curriculum*.

h. Model Keterpaduan (*Integrated*)

Model *integrated* merupakan pemaduan sejumlah topik dari mata pelajaran yang berbeda, tetapi esensinya sama dalam sebuah topik tertentu. Topik *evidensi* yang semula terdapat dalam mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, Pengetahuan Alam, dan Pengetahuan

Sosial, agar tidak membuat muatan kurikulum berlebihan, cukup diletakkan dalam mata pelajaran tertentu, misalnya Pengetahuan Alam. Contoh lain, dalam teks membaca yang merupakan bagian mata pelajaran Bahasa Indonesia, dapat dimasukkan butir pembelajaran yang dapat dihubungkan dengan Matematika, Pengetahuan Alam, dan sebagainya. Dalam hal ini diperlukan penataan area isi bacaan yang lengkap sehingga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan berbagai butir pembelajaran dari berbagai mata pelajaran yang berbeda tersebut. Ditinjau dari penerapannya, model ini sangat baik dikembangkan di SD. Untuk membantu

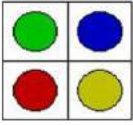
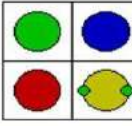
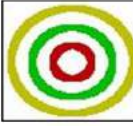
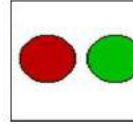
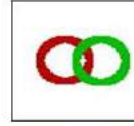
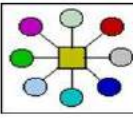
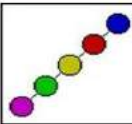

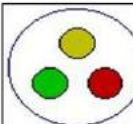
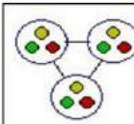
i. Model Celupan (*Immersed*)

Model *immersed* dirancang untuk membantu siswa dalam menyaring dan memadukan berbagai pengalaman dan pengetahuan dihubungkan dengan medan pemakaiannya. Dalam hal ini tukar pengalaman dan pemanfaatan pengalaman sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.

j. Model Jaringan (*Networked*)

Terakhir, model *networked* merupakan model pemaduan pembelajaran yang mengandaikan kemungkinan perubahan konsepsi, bentuk pemecahan masalah, maupun tuntutan bentuk keterampilan baru setelah siswa mengadakan studi lapangan dalam situasi, kondisi, maupun konteks yang berbeda-beda. Belajar disikapi sebagai proses yang berlangsung secara terus-menerus karena adanya hubungan timbal balik antara pemahaman dan kenyataan yang dihadapi siswa.



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| <i>Fragmented</i> | <i>Connected</i> | <i>Nested</i> | <i>Sequenced</i> | <i>Shared</i> |
|  |  |  |  |  |
| <i>Webbed</i> | <i>Threaded</i> | <i>Integrated</i> | <i>Immersed</i> | <i>Networked</i> |

5

7. Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar

Di bawah ini diuraikan ketiga model pembelajaran terpadu tersebut beserta kelebihan dan kelemahan dalam pelaksanaannya,

a) Model Jaring Laba-laba (*Webbed*)

Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik. Pendekatan ini dimulai dengan menentukan tema, yang kemudian dikembangkan menjadi subtema dengan memperhatikan keterkaitan tema tersebut dengan mata pelajaran yang terkait. Dari subtema tersebut diharapkan aktivitas siswa dapat berkembang dengan sendirinya.

Kekuatan pembelajaran terpadu model jaring laba-laba adalah sebagai berikut.

- o Adanya faktor motivasional yang dihasilkan dari menyeleksi tema yang sangat diminati.
- o Model jaring laba-laba relatif lebih mudah dilakukan oleh guru yang belum berpengalaman.
- o Model ini mempermudah perencanaan kerja tim untuk mengembangkan tema ke dalam semua bidang isi pelajaran.

Kelemahan pembelajaran terpadu model jaring laba-laba sebagai berikut.

- Langkah yang sulit dalam pembelajaran terpadu model jaring laba-laba adalah menyeleksi tema.
- Adanya kecenderungan merumuskan suatu tema yang dangkal sehingga hal ini hanya berguna secara artifisial di dalam perencanaan kurikulum.
- Guru dapat menjaga misi kurikulum.
- Dalam pembelajaran guru lebih fokus pada kegiatan daripada pengembangan konsep.

b) Model Keterhubungan (*Connected*)

Model keterhubungan adalah model pembelajaran terpadu yang secara sengaja diusahakan untuk menghubungkan satu konsep dengan konsep lain, satu topik dengan topik lain, satu keterampilan dengan keterampilan lain, tugas-tugas yang dilakukan dalam satu hari dengan tugas-tugas yang dilakukan di hari berikutnya, bahkan ide-ide yang dipelajari dalam satu semester dengan ide-ide yang akan dipelajari pada semester berikutnya di dalam satu mata pelajaran.

Kekuatan pembelajaran terpadu model keterhubungan adalah:

- Dengan mengaitkan ide-ide dalam satu mata pelajaran, siswa memiliki keuntungan gambaran yang besar seperti halnya suatu mata pelajaran yang terfokus pada satu aspek.
- Konsep-konsep kunci dikembangkan siswa secara terus-menerus sehingga terjadi internalisasi.
- Mengaitkan ide-ide dalam suatu mata pelajaran memungkinkan siswa mengkaji, mengkonseptualisasi, memperbaiki, dan mengasimilasi ide secara berangsur-angsur dan memudahkan transfer atau pemindahan ide-ide tersebut dalam memecahkan masalah.

Kelemahan model pembelajaran keterhubungan adalah:

- Berbagai mata pelajaran di dalam model ini tetap terpisah dan nampak tidak terkait, walaupun hubungan dibuat secara eksplisit antara mata pelajaran (interdisiplin).

- Guru tidak didorong untuk bekerja secara bersama-sama sehingga isi pelajaran tetap terfokus tanpa merentangkan konsep-konsep dan ide-ide antara mata pelajaran.
- Usaha-usaha yang terkonsentrasi untuk mengintegrasikan ide-ide dalam suatu mata pelajaran dapat mengabaikan kesempatan untuk mengembangkan hubungan yang lebih global dengan mata pelajaran lain.

c) Model Keterpaduan (*Integrated*)

Model ini merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan *antarmata pelajaran*. Model ini diusahakan dengan cara menggabungkan mata pelajaran dengan cara menetapkan prioritas kurikuler dan menentukan keterampilan, konsep, dan sikap yang saling tumpang-tindih di dalam beberapa mata pelajaran. Berbeda dengan model jaring laba-laba yang menuntut pemilihan tema dan pengembangannya sebagai langkah awal maka dalam model keterpaduan tema yang terkait dan bertumpang tindih merupakan hal yang terakhir yang ingin dicari dan dipilih oleh guru dalam tahap perencanaan program. Pertama guru menyeleksi konsep-konsep, keterampilan dan sikap yang diajarkan dalam satu semester dari beberapa mata pelajaran, selanjutnya dipilih beberapa konsep, keterampilan dan sikap yang memiliki keterhubungan yang erat dan tumpang tindih di antara berbagai mata pelajaran.

Kekuatan model keterpaduan antara lain:

- memudahkan siswa untuk mengarahkan keterkaitan dan keterhubungan di antara berbagai mata pelajaran;
- memungkinkan pemahaman antarmata pelajaran dan memberikan penghargaan terhadap pengetahuan dan keahlian;
- mampu membangun motivasi.

Kelemahan model keterpaduan antara lain:

- model ini model yang sangat sulit diterapkan secara penuh;

- o model ini menghendaki guru yang terampil, percaya diri dan menguasai konsep, sikap dan keterampilan yang sangat diprioritaskan;
- o model ini menghendaki tim antarmata pelajaran yang terkadang sulit dilakukan, baik dalam perencanaan maupun pelaksanaan.

B. Pemilihan Strategi Pembelajaran Tematik

Keberhasilan **penerapan pembelajaran tematik** dipengaruhi oleh perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi, minat, bakat, kebutuhan, dan kemampuan siswa. Menurut Rusman (2015) alur atau langkah dalam mengembangkan rencana **pelaksanaan pembelajaran tematik** meliputi enam tahap, yaitu:

- 1) Menetapkan mata pelajaran yang akan dipadukan
- 2) Mempelajari kompetensi dasar dan indicator dari muatan mata pelajaran yang akan dipadukan
- 3) Memilih dan menetapkan tema/topic pemersatu
- 4) Membuat matriks atau bagan hubungan kompetensi dasar dan tema pemersatu
- 5) Menyusun silabus pembelajaran tematik
- 6) Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran tematik

Dalam **pelaksanaan pembelajaran tematik**, ada beberapa hal yang perlu dilakukan meliputi:

- 1). Tahap perencanaan yang mencakup kegiatan pemetaan kompetensi dasar, penentuan tema, membuat jaring-jaring tema, pengembangan silabus dan penyusunan pelaksanaan pembelajaran
- 2) Tahap pelaksanaan pembelajaran tematik yang mencakup penggunaan berbagai model dan tehnik pembelajaran, penentuan dan penggunaan media
- 3) Tahap penilaian, dalam pembelajaran tematik penilaian dilakukan dengan mengkaji ketercapaian kompetensi dasar dan indicator pada tiap-tiap mata pelajaran yang terdapat pada tema tersebut, jadi tidak lagi

terpadu melalui tema, melainkan sudah terpisah-pisah sesuai dengan kompetensi dasar dan indicator pada mata pelajaran (BPSDMPK, 2012) Melalui **pembelajaran tematik** dalam mata pelajaran sains, peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya. Dengan demikian peserta didik terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari secara menyeluruh (holistic), bermakna, otentik, dan aktif. Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang guru sangat mempengaruhi kebermaknaan pengalaman bagi para peserta didik.

C. Contoh Tematik

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS III SEMESTER 1
TEMA : LINGKUNGAN
ALOKASI WAKTU 3 MINGGU**

I. KOMPETENSI DASAR

1. PKN

Mengenal pentingnya aturan dalam masyarakat

2. BAHASA INDONESIA

Mendengarkan: Mendeskripsikan pengalaman.

Berbicara: Menceritakan pengalaman yang dialami

Membaca: Menjelaskan isi bacaan yang dibaca.

Menulis: Menulis kalimat sederhana yang didiktekan guru dengan menggunakan huruf tegak bersambung dan memperhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda titik.

3. MATEMATIKA

Melakukan operasi hitung campuran

4. ILMU PENGETAHUAN ALAM .

Mengidentifikasi lingkungan sehat

5. ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Membuat denah rumah dan sekolah

6. ORJASKES

Menjaga kebersihan diri

7. SENI BUDAYA DAN KETRAMPILAN

Mengekspresikan diri melalui karya seni tari.

II. INDIKATOR

1. PKN

- Mengenal aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar

2. BAHASA INDONESIA

- Menjelaskan isi teks (100-150 kata) melalui membaca intensif
- Menyusun paragraf dengan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan
- Menceritakan pengalaman yang mengesankan dengan menggunakan kalimat yang runtut dan mudah dipahami
- o Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan

3. MATEMATIKA

- Melakukan operasi hitung campuran
- Memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang

4. ILMU PENGETAHUAN ALAM

- Membedakan ciri-ciri lingkungan sehat dan tidak sehat berdasarkan pengalaman
- Mendiskripsikan kondisi lingkungan yang berpengaruh terhadap kesehatan
- Menjelaskan cara menjaga kesehatan lingkungan sekitar

5. ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

- Membuat denah dan peta lingkungan rumah dan sekolah
- Melakukan kerja sama di lingkungan rumah, sekolah dan kelurahan/desa

6. ORJASKES

- Menjaga kebersihan pakaian
- Mengenal kebutuhan tidur dan istirahat

7. SENI BUDAYA DAN KETRAMPILAN

- Menjelaskan simbol dalam seni tari
- Menunjukkan sikap apresiatif terhadap simbol dalam seni tari berdasarkan pengalaman terhadap pertunjukan
- Menyiapkan penyajian tarian pendek bertema tanpa iringan
- Menyajikan tarian pendek bertema tanpa iringan

III. LANGKAH LANGKAH PEMBELAJARAN

A. KEGIATAN AWAL

1. Doa bersama
2. Absensi siswa
3. Appersepsi

B. KEGIATAN INTI

1. Menceritakan pentingnya hidup tolong-menolong
2. Menceritakan norma sosial di masyarakat
3. Mengamati peta wilayah kecamatan
4. Melakukan pembagian wilayah administratif
5. Menghitung penjumlahan dengan operasi campuran
6. Menghitung mata uang
7. Menentukan nilai yang setara dengan uang
8. Menyebutkan pencemaran lingkungan
9. Menyebutkan penyebab pencemaran lingkungan
10. Mengamati kondisi lingkungan sekitar

11. Membaca bacaan dengan suara nyaring.
12. Menjawab pertanyaan dari bacaan
13. Melengkapi pertanyaan dengan kata tanya
14. Menceritakan kembali isi bacaan
15. Menjelaskan urutan mencuci baju
16. Mengamati gambar tahapan mencuci baju
17. Membedakan pakaian yang bersih dan kotor
18. Menyanyi lagu secara bersama
19. Menyebutkan daerah asal tarian
20. Menirukan gerakan mendayung dalam gerakan tari
(Langkah-Jangkah kegiatan disesuaikan dengan jadwal pelajaran masing-masing sekolah)

C. KEGIATAN AKHIR

1. Siswa melaksanakan tugas portofolio

IV. METODE, SUMBER, MEDIA PEMBELAJARAN

A. METODE

1. Ceramah
4. Tanya Jawab
2. Demonstrasi
5. Tugas
3. Game

B. ALAT/MEDIA DAN SUMBER

1. Buku Tematik Kelas IIIA
(Terdiri dari PKN, B. Indonesia, Matematika, IPA, IPS, ORJASKES, Seni Budaya dan Keterampilan)
2. Pengembangan Guru
3. Gambar-gambar yang relevan

V. PENILAIAN

1. Lisan
2. Tertulis
3. Perbuatan
4. Portofolio

Mengetahui,,20.....

Kepala Sekolah

Guru Kelas III

NIP.....

NIP.....

II. LATIHAN

Petunjuk :

Sebelum menjawab latihan di bawah ini, anda diharapkan telah membaca uraian materi pengukuran, besaran dan satuan yang telah disajikan di bagian 1 - 6 diatas. Kemudian jawablah pertanyaan pada latihan di bawah ini dengan jelas dan benar.

Jawablah latihan soal di bawah ini sesuai petunjuk!

1. Mengapa pembelajaran tematik dikatakan efisien dan lebih menghemat waktu? Jelaskan!
2. Jelaskan 3 langkah menyusun pembelajaran tematik!
3. Buatlah RPP yang memakai pembelajaran tematik (mapel dan level bebas)!

III. RANGKUMAN

Dunia pendidikan sekarang ini semakin maju, dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang mengarah pada peningkatan mutu pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dua istilah yang digunakan di sini adalah *integrated curriculum* (kurikulum terpadu) dan *integrated learning* (pembelajaran terpadu) yang keduanya secara konsepsi berbeda dari segi perencanaan dan pelaksanaannya, namun secara ideal keduanya saling berhubungan. Pembelajaran terpadu sebaiknya bertolak dari kurikulum terpadu.

Pembelajaran terpadu sebagai pendekatan baru merupakan seperangkat wawasan dan aktivitas berpikir dalam merancang butir-butir pembelajaran yang ditujukan untuk menguntai tema, topik maupun pemahaman dan keterampilan yang diperoleh siswa sebagai pembelajaran secara utuh dan padu. Atau dengan pengertian lain, pembelajaran terpadu adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan, merakit atau menggabungkan sejumlah konsep dari berbagai mata pelajaran yang beranjak dari suatu tema tertentu sebagai pusat perhatian untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa secara simultan.

Pembelajaran terpadu dilandasi oleh landasan filosofis, landasan psikologis, dan landasan praktis. Landasan filosofis mencakup *progresivisme*, *konstruktivisme*, dan *humanisme*. Landasan psikologis mencakup psikologi perkembangan dan psikologi belajar. Landasan praktis dilandasi prinsip-prinsip perkembangan dunia pengetahuan, pemberian pelajaran di sekolah secara terpisah, kolaborasi antara berbagai mata pelajaran, dan adanya kesenjangan yang terjadi antara teori dan praktek.

Sepuluh model pembelajaran terpadu menurut Fogarty (1991), yaitu *fragmented*, *connected*, *nested*, *sequenced*, *shared*, *webbed*, *threaded*, *integrated*, *immersed*, dan *networked*. Sedangkan Jacobs (1989) menyebutkan lima model pilihan bentuk keterpaduan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu *discipline based*, *parallel*, *multidisciplinary*, *interdisciplinary*, dan *integrated*.

Model pembelajaran terpadu yang tepat dikembangkan di sekolah dasar yaitu model jaring laba-laba (*webbed*), model keterhubungan (*connected*), dan model keterpaduan (*integrated*). Model jaring laba-laba yaitu model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik; model keterhubungan, yaitu model pembelajaran terpadu yang secara sengaja diusahakan untuk menghubungkan konsep, topik, keterampilan, tugas, bahkan ide-ide yang dipelajari di dalam satu bidang studi; sedangkan model keterpaduan merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan antarmata pelajaran.

IV. Umpan Balik dan tindak Lanjut

Cocokkan jawaban di atas dengan kunci jawaban tes formatif 1 yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan belajar dengan rumus sebagai berikut :

Tingkat penguasaan = (Jumlah jawaban benar : 10) x 100 %

Arti tingkat penguasaan yang diperoleh adalah :

| | | |
|-------------|---|-----------|
| Baik sekali | = | 90 - 100% |
| Baik | = | 80 - 89% |
| Cukup | = | 70 - 78% |
| Kurang | = | 0 - 69% |

Bila tingkat penguasaan anda mencapai 85 ke atas, Selamat anda telah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Namun bila pencapaian yang ada dapatkan masih kurang, anda harus mengulangi kegiatan belajar 1 terutama pada bagian yang belum ada kuasai.

VI. Daftar Pustaka

- Ananda. R, Amiruddin., Rifai.M. 2017. Inovasi Pendidikan. Medan: Widya Puspita.<http://repository.uinsu.ac.id/3583/1/4.%20BUKU%20INOVASI%20PENDIDIKAN.pdf>
- Fitiyani.D, Eka Afdholiyah. 2019. PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS *OUTBOUND*. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspgsd/article/view/1067/916>
- Hernawan.Asep Herry, Resmi.N. Konsep dan Model Pembelajaran Terpadu Universitas Terbuka. <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGK4205-M1.pdf>
- Ichsan, Z.I, 2018. Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*. Vo; 2. Nomor 2. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jipva/article/view/682/669>
- Kadi Titi. 2017. Inovasi Pendidikan: Upaya penyelesaian Problematikan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*. Vol.1. No.2. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=perkembangan+inovasi+pendidikan&btnG=
- Miaz, Yalvema (2017) *Inovasi Media Pembelajaran IPS SD Berbasis IT dalam Mendukung Gerakan Literasi*. In: *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Pembelajaran Literasi Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an*, 4-6 September 2017, Bukittinggi.

- Mudlofir, A. Rusydyah. Desain Pembelajaran Inovatif. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2016.
- M. Solehudin. Konsep Dasar Pembaharuan Pendidikan Taman Kanak-kanak. Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/4743/2/PEMA4405-M1.pdf>
- Nurdiansyah, Andik Widodo. 2015. Inovasi Teknologi Pembelajaran. Nizamial Learning Center. <http://eprints.umsida.ac.id/305/>
- Nurdiansyah, dkk. 2016. Model Pembelajaran Inovatif Sesuai Kurikulum 2013. Nizamial Learning Center. <http://eprints.umsida.ac.id/296/1/Buku%20Model%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>
- Pannen, dkk. 2016. Pembaharuan dalam Pembelajaran, Universitas Terbuka.
- Prawiradilaga, D. dkk. Pembaruan Pembelajaran. Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/3835/1/PGTK2503-M1.pdf>
- Rusdiana.A. 2014. Konsep Inovasi Pendidikan. Bandung:Pustaka Setia. <https://fdokumen.com/download/modul-1-konsep-dasar-inovasi-pendidikan-file-upi>
- Sani, Ridwan Abdilah. Inovasi Pembelajaran. https://www.academia.edu/19895845/Buku_Inovasi_Pembelajaran
- Santayasa.I Wayan. 2018. *Student Centered Learning: Alternatif Pembelajaran Inovatif Abad 21 untuk Menyiapkan Guru Profesional*. Seminar Nasional Quantum. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/quantum/article/view/347/181>
- Suprayekti, dkk. 2007. *Pembaharuan pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka
- Syafaruddin, Asrul. Mesiono. 2012. Inovasi Pendidikan. Medan: Perdana Publishing. <http://repository.uinsu.ac.id/140/1/Inovasi%20Pendidikan.pdf>
- Wahab.Rosmalina, REFORMULASI INOVASI KURIKULUM: KAJIAN LIFE SKILL UNTUK MENGANTARKAN PESERTA DIDIK MENJADI WARGA NEGARA YANG SUKSES. Jurnal Pendidikan Islam. Vol 17. No.2. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/view/33/28>
- Wagiran. 2007. Universitas Negeri Yogyakarta. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132297916/penelitian/Inovasi+Pembelajaran.pdf>

Winataputra, Udin S. Pembaharuan dalam pembelajaran di SD. Banten: Universitas Terbuka. 2015

Buku yang relevan

Suherman.Ayi. Inovasi Kurikulum.

https://afthonpgsd71.files.wordpress.com/2014/06/modul_4_inovasi_kurikulum.pdf

Sukayati, Sri Wulandari. 2009. Pembelajaran Tematik di SD.

<http://repositori.kemdikbud.go.id/7428/1/7.PEMBELAJARAN%20TEMATIK%20DI%20SEKOLAH%20DASAR.pdf>

Syaifudin.A, dkk. 2017. PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA JENJANG PENDIDIKAN DASAR. Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK). Vol. 2, No.2

<http://i-rpp.com/index.php/jipk/article/view/816/781>

<http://repository.ut.ac.id/4327/1/MPDR5204-M1.pdf> (berkelanjutan)

Universitas
Esa Unggul



MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN

(PSD 416)

MODUL 6

INOVASI DALAM PENDIDIKAN KARAKTER

DISUSUN OLEH

Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020

INOVASI DALAM PENDIDIKAN KARAKTER

A. Pendahuluan

Gerakan Nasional Pendidikan Karakter yang secara intensif telah dimulai sejak tahun 2010 sudah melahirkan sekolah-sekolah rintisan yang mampu melaksanakan pembentukan karakter secara kontekstual sesuai dengan potensi lingkungan setempat. Rencana Aksi Nasional Pendidikan Karakter 2010 juga memperoleh dukungan dari masyarakat madani dan Pemerintah Daerah. Pemerintah menyadari bahwa Gerakan Nasional Revolusi Mental yang memperkuat pendidikan karakter semestinya dilaksanakan oleh semua sekolah di Indonesia, bukan saja terbatas pada sekolah-sekolah binaan, sehingga peningkatan kualitas pendidikan yang adil dan merata dapat segera terjadi. Penguatan Pendidikan Karakter di sekolah diharapkan dapat memperkuat bakat, potensi dan talenta seluruh peserta didik.

Lebih dari itu, pendidikan kita sesungguhnya melewatkan atau mengabaikan beberapa dimensi penting dalam pendidikan, yaitu olah raga (kinestetik), olah rasa (seni) dan olah hati (etik dan spiritual) (Effendy, 2016). Apa yang selama ini kita lakukan baru sebatas olah pikir yang menumbuhkan kecerdasan akademis. Olah pikir ini pun belum mendalam sampai kepada pengembangan berpikir tingkat tinggi, melainkan baru pada pengembangan olah pikir tingkat rendah. Persoalan ini perlu diatasi dengan sinergi berkelanjutan antara pemerintah, sekolah, orang tua, dan masyarakat melalui penguatan pendidikan karakter untuk mewujudkan Indonesia yang bermartabat, berbudaya, dan berkarakter. Kementerian Pendidikan Nasional pada tahun 2010 mengeluarkan Rencana Aksi Nasional (RAN) Pendidikan Karakter untuk mengembangkan rintisan di sekolah-sekolah seluruh Indonesia dengan delapan belas (18) nilai karakter. Program ini didukung oleh Pemerintah Daerah, lembaga swadaya masyarakat sehingga program Pendidikan karakter bisa terlaksana dengan baik. Banyak satuan pendidikan telah melaksanakan praktik baik (*best practice*) dalam penerapan pendidikan karakter. Dampak dari penerapan ini adalah terjadi perubahan mendasar di dalam ekosistem dan proses pembelajaran sehingga prestasi mereka pun juga meningkat. Program PPK ingin memperkuat pembentukan karakter siswa yang selama ini sudah dilakukan di banyak sekolah.

Dalam diskusi Praktik Baik Sekolah Pelaksana Penguatan Pendidikan Karakter yang diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah pada tanggal 14 September 2016, Kemendikbud menemukan bahwa sebagian besar sekolah yang diundang sudah menerapkan pendidikan karakter melalui pembiasaan dengan kegiatan penumbuhan dan pembudayaan nilai-nilai karakter yaitu yang disepakati oleh masing-masing sekolah. Kerja sama dan komitmen dari kepala sekolah, guru, dan orangtua umumnya menjadi menjadi faktor kunci keberhasilan pelaksanaan pendidikan karakter di masing-masing sekolah tersebut.

Penerapan penguatan pendidikan karakter akan berjalan dengan baik bila kepala sekolah sebagai pemimpin mampu menjadi pemimpin yang dapat dipercaya dan visioner. Menjadi orang yang dapat dipercaya berarti Kepala Sekolah merupakan sosok berintegritas, mampu menjadi manajer yang berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui pembentukan karakter. Visioner berarti kepala sekolah memiliki visi jauh ke depan tentang kekhasan, keunikan, dan kualitas sekolah (*schoolbranding*) yang akan ia bangun. Kemampuan manajerial kepala sekolah untuk menggali potensi lingkungan sebagai sumber belajar dan mengembangkan kerja sama dengan berbagai pemangku kepentingan dalam ekosistem pendidikan yang ada untuk mendukung program sekolah sangat diperlukan.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. **Pendidikan karakter** dapat dimaknai sebagai *“the deliberate use of all dimensions of school life to foster optimal character development”*. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (pemangku pendidikan) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan ethos kerja seluruh warga sekolah/lingkungan. Di samping itu, pendidikan karakter dimaknai sebagai suatu perilaku warga sekolah yang dalam menyelenggarakan pendidikan harus berkarakter.

B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dan konsep pembelajaran karakter untuk menjawab tantangan abad 21 dan menguraikan tentang strategi pembelajaran dalam Pendidikan karakter.

C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

1. Mahasiswa mampu menjelaskan Pengertian dan konsep pembelajaran karakter
2. Mahasiswa mampu menjelaskan Karakter yang efektif untuk tantangan abad 21
3. Mampu menerapkan Strategi dan metode pembelajaran dalam Pendidikan Karakter.

D. Kegiatan Belajar 1

INOVASI DALAM PENDIDIKAN KARAKTER

I. URAIAN DAN CONTOH

A. Konsep Dasar Pendidikan Karakter

1. Pengertian Pendidikan Karakter

Menurut T. Ramli, pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengedepankan esensi dan makna terhadap moral dan akhlak sehingga hal tersebut akan mampu membentuk pribadi peserta didik yang baik. Menurut Thomas Lickona, pengertian pendidikan karakter adalah suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti. Kemudian Menurut John W. Santrock, *character education* adalah pendidikan yang dilakukan dengan pendekatan langsung kepada peserta didik untuk menanamkan nilai moral dan memberi kan pelajaran kepada murid mengenai pengetahuan moral dalam upaya mencegah perilaku yang yang dilarang. Menurut Elkind, pengertian pendidikan karakter adalah suatu metode pendidikan yang dilakukan oleh tenaga pendidik untuk mempengaruhi karakter murid. Dalam hal ini terlihat bahwa guru bukan hanya mengajarkan materi pelajaran tetapi juga mampu menjadi seorang teladan. **Pendidikan**

karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. **Pendidikan karakter** dapat dimaknai sebagai “*the deliberate use of all dimensions of school life to foster optimal character development*”. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (pemangku pendidikan) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan ethos kerja seluruh warga sekolah/lingkungan. Di samping itu, pendidikan karakter dimaknai sebagai suatu perilaku warga sekolah yang dalam menyelenggarakan pendidikan harus berkarakter.

Pendidikan karakter berpijak dari karakter dasar manusia, yang bersumber dari nilai moral universal (bersifat absolut) yang bersumber dari agama yang juga disebut sebagai *the golden rule*. Pendidikan karakter dapat memiliki tujuan yang pasti, apabila berpijak dari nilai-nilai karakter dasar tersebut. Menurut para ahli psikolog, beberapa nilai karakter dasar tersebut adalah: cinta kepada Allah dan ciptaann-Nya (alam dengan isinya), tanggung jawab, jujur, hormat dan santun, kasih sayang, peduli, dan kerjasama, percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah, keadilan dan kepemimpinan; baik dan rendah hati, toleransi, cinta damai, dan cinta persatuan. Pendapat lain mengatakan bahwa karakter dasar manusia terdiri dari: dapat dipercaya, rasa hormat dan perhatian, peduli, jujur, tanggung jawab; kewarganegaraan, ketulusan, berani, tekun, disiplin, visioner, adil, dan punya integritas. Penyelenggaraan pendidikan karakter di sekolah harus berpijak kepada nilai-nilai karakter dasar, yang selanjutnya dikembangkan menjadi nilai-nilai yang lebih banyak atau lebih tinggi (yang bersifat tidak absolut atau bersifat relatif) sesuai dengan kebutuhan, kondisi, dan lingkungan sekolah itu sendiri.

Dewasa ini banyak pihak menuntut peningkatan intensitas dan kualitas pelaksanaan pendidikan karakter pada lembaga pendidikan formal. Tuntutan

tersebut didasarkan pada fenomena sosial yang berkembang, yakni meningkatnya kenakalan remaja dalam masyarakat, seperti perkelahian massal dan berbagai kasus dekadensi moral lainnya. Bahkan di kota-kota besar tertentu, gejala tersebut telah sampai pada taraf yang sangat meresahkan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan formal sebagai wadah resmi pembinaan generasi muda diharapkan dapat meningkatkan peranannya dalam pembentukan kepribadian peserta didik melalui peningkatan intensitas dan kualitas **pendidikan karakter**.

Para pakar pendidikan pada umumnya sependapat tentang pentingnya upaya peningkatan pendidikan karakter pada jalur pendidikan formal. Namun demikian, ada perbedaan-perbedaan pendapat di antara mereka tentang pendekatan dan modus pendidikannya. Berhubungan dengan pendekatan, sebagian pakar menyarankan penggunaan pendekatan-pendekatan pendidikan moral yang dikembangkan di negara-negara barat, seperti: pendekatan perkembangan moral kognitif, pendekatan analisis nilai, dan pendekatan klarifikasi nilai. Sebagian yang lain menyarankan penggunaan pendekatan tradisional, yakni melalui penanaman nilai-nilai sosial tertentu dalam diri peserta didik.

Berdasarkan *grand design* yang dikembangkan Kemendiknas (2010), secara psikologis dan sosial kultural pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik) dalam konteks interaksi sosial kultural (dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dapat dikelompokkan dalam: Olah Hati (*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir (*intellectual development*), Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinesthetic development*), dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*) yang secara diagramatik dapat digambarkan sebagai berikut.

| | |
|--|--|
| OLAH PIKIR Cerdas | OLAH HATI Jujur Bertanggung jawab |
| OLAH RAGA (KINESTETIK) Bersih, Sehat, Menarik. | OLAH RASA dan KARSA Peduli dan Kreatif |

Untuk mencapai tujuan tersebut maka di dalam diri peserta didik harus ditanamkan nilai-nilai pembentuk karakter yang bersumber dari Agama, Pancasila, dan Budaya. Berikut adalah nilai-nilai pembentuk karakter tersebut:

1. Kejujuran
2. Sikap toleransi
3. Disiplin
4. Kerja keras
5. Kreatif
6. Kemandirian
7. Sikap demokratis
8. Rasa ingin tahu
9. Semangat kebangsaan
10. Cinta tanah air
11. Menghargai prestasi
12. Sikap bersahabat
13. Cinta damai
14. Gemar membaca
15. Peduli terhadap lingkungan
16. Peduli sosial
17. Rasa tanggungjawab
18. Religius

2. Tujuan Pendidikan Karakter

Adapun beberapa fungsi pendidikan karakter adalah sebagai berikut;

1. Untuk mengembangkan potensi dasar dalam diri manusia sehingga menjadi individu yang berpikiran baik, berhati baik, dan berperilaku baik.
2. Untuk membangun dan memperkuat perilaku masyarakat yang multikultur.
3. Untuk membangun dan meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam hubungan internasional.

Character education seharusnya dilakukan sejak dini, yaitu sejak masa kanak-kanak. Pendidikan ini bisa dilakukan di lingkungan keluarga, sekolah, dan lingkungan, serta memanfaatkan berbagai media belajar.

Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan makna dan nilai karakter sebagai jiwa atau generator utama penyelenggaraan pendidikan.
- 2) Membangun dan membekali Generasi Emas Indonesia 2045 menghadapi dinamika perubahan di masa depan dengan keterampilan abad 21.
- 3) Mengembalikan pendidikan karakter sebagai ruh dan fondasi pendidikan melalui harmonisasi olah hati (etik dan spiritual), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi dan numerasi), dan olah raga (kinestetik).
- 4) Merevitalisasi dan memperkuat kapasitas ekosistem Pendidikan (kepala sekolah, guru, siswa, pengawas, dan komite sekolah) untuk mendukung perluasan implementasi pendidikan karakter.
- 5) Membangun jejaring pelibatan masyarakat (publik) sebagai sumber belajar di dalam dan di luar sekolah.
- 6) Melestarikan kebudayaan dan jati diri bangsa Indonesia dalam mendukung Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

3. Manfaat dan Implikasi Pendidikan Karakter

Gerakan PPK memiliki manfaat dan implikasi sebagai berikut:

| Manfaat | Aspek Penguatan |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| 1. Penguatan karakter siswa dalam | 1. Revitalisasi manajemen berbasis |

| | |
|---|--|
| mempersiapkan daya saing siswa dengan kompetensi abad 21, yaitu: berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi | sekolah |
| 2. Pembelajaran dilakukan terintegrasi di sekolah dan di luar sekolah dengan pengawasan guru | 2. Sinkronisasi intra-kurikuler, ko-kurikuler, ekstrakurikuler, dan non-kurikuler, serta sekolah terintegrasi dengan kegiatan komunitas seni budaya, bahasa dan sastra, olahraga, sains, serta keagamaan |
| 3. Revitalisasi peran Kepala Sekolah sebagai manager dan Guru sebagai inspirator PPK | 3. Deregulasi penguatan kapasitas dan kewajiban Kepala Sekolah/Guru |
| 4. Revitalisasi Komite Sekolah sebagai badan gotong royong sekolah dan partisipasi masyarakat | 4. Penyiapan prasarana/sarana belajar (misal: pengadaan buku, konsumsi, peralatan kesenian, alat peraga, dll) melalui pembentukan jejaring kolaborasi pelibatan public |
| 5. Penguatan peran keluarga melalui kebijakan pembelajaran 5 (lima) hari | 5. Implementasi bertahap dengan mempertimbangkan kondisi infrastruktur dan keberagaman kultural daerah/ wilayah |
| 6. Kolaborasi antar K/L, Pemda, Lembaga masyarakat, penggiat pendidikan dan sumber-sumber belajar lainnya | 6. Pengorganisasian dan sistem rentang kendali pelibatan publik yang transparan dan akuntabel |

4. Konsep-konsep Dasar

Karakter merupakan ciri khas seseorang atau sekelompok orang yang mengacu pada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*) sebagai manifestasi dari nilai, kemampuan, kapasitas moral, dan ketegaran dalam menghadapi kesulitan dan tantangan. Karakter mengandung nilai-nilai yang khas baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang terpateri dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku. Karakter merupakan kemampuan individu untuk mengatasi keterbatasan fisiknya dan kemampuannya untuk membaktikan hidupnya pada nilai-nilai kebaikan yang

bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Dengan demikian, karakter yang kuat membentuk individu menjadi pelaku perubahan bagi diri sendiri dan masyarakat sekitarnya (Albertus, 2015). Karakter secara koheren memancar dari hasil olah pikir, olah hati, olah raga, serta olah rasa dan karsa seseorang atau sekelompok orang. Penguatan Pendidikan Karakter merupakan gerakan Pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter melalui proses pembentukan, transformasi, transmisi, dan pengembangan potensi peserta didik dengan cara harmonisasi olah hati (etik dan spiritual), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi dan numerasi), dan olah raga (kinestetik) sesuai falsafah hidup Pancasila. Untuk itu diperlukan dukungan pelibatan publik dan kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat yang merupakan bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Penguatan pendidikan karakter merujuk pada lima nilai utama yang meliputi; (1) religius; (2) nasionalis; (3) mandiri; (4) gotong royong; (5) integritas. Strategi implementasi PPK di satuan pendidikan dapat dilakukan melalui kegiatan berikut ini.

1. Kegiatan intrakurikuler adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah secara teratur dan terjadwal, yang wajib diikuti oleh setiap peserta didik. Program intrakurikuler berisi berbagai kegiatan untuk meningkatkan Standar Kompetensi Lulusan melalui Kompetensi Dasar yang harus dimiliki peserta didik yang dilaksanakan sekolah secara terus-menerus setiap hari sesuai dengan kalender akademik.
2. Kegiatan kokurikuler adalah kegiatan pembelajaran yang terkait dan menunjang kegiatan intrakurikuler, yang dilaksanakan di luar jadwal intrakurikuler dengan maksud agar peserta didik lebih memahami dan memperdalam materi intrakurikuler. Kegiatan kokurikuler dapat berupa penugasan, proyek, ataupun kegiatan pembelajaran lainnya yang berhubungan dengan materi intrakurikuler yang harus diselesaikan oleh peserta didik.
3. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pengembangan karakter yang dilaksanakan di luar jam pembelajaran (intrakurikuler). Aktivitas ekstrakurikuler berfungsi menyalurkan dan mengembangkan minat dan bakat

peserta didik dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kearifan lokal, dan daya dukung yang tersedia.

B. Karakter Rasional Abad 21

Dunia abad XXI sekarang berbeda secara signifikan dengan dunia abad XX. Dalam skala makro dunia abad XXI sekarang ditandai oleh 6 (enam) kecenderungan penting, yaitu (a) berlangsungnya revolusi digital yang semakin luar biasa yang mengubah sendi-sendi kehidupan, kebudayaan, peradaban, dan kemasyarakatan termasuk pendidikan, (b) terjadinya integrasi belahan-belahan dunia yang semakin intensif akibat internasionalisasi, globalisasi, hubungan-hubungan multilateral, teknologi komunikasi, dan teknologi transportasi, (c) berlangsungnya pendataran dunia (*the world is flat*) sebagai akibat berbagai perubahan mendasar dimensi-dimensi kehidupan manusia terutama akibat mengglobalnya negara, korporasi, dan individu, (d) sangat cepatnya perubahan dunia yang mengakibatkan dunia tampak berlari tunggang langgang, ruang tampak menyempit, waktu terasa ringkas, dan keusangan segala sesuatu cepat terjadi, (e) semakin tumbuhnya masyarakat padat pengetahuan (*knowledge society*), masyarakat informasi (*information society*), dan masyarakat jaringan (*network society*) yang membuat pengetahuan, informasi, dan jaringan menjadi modal sangat penting, dan (f) makin tegasnya fenomena abad kreatif beserta masyarakat kreatif yang menempatkan kreativitas dan inovasi sebagai modal penting untuk individu, perusahaan, dan masyarakat. Keenam hal tersebut telah memunculkan tatanan baru, ukuran-ukuran baru, dan kebutuhan-butuhan baru yang berbeda dengan sebelumnya, yang harus ditanggapi dan dipenuhi oleh dunia pendidikan nasional dengan sebaik-baiknya.

Dalam skala mikro pendidikan, dunia abad XXI sekarang juga ditandai oleh adanya imperatif-imperatif global pendidikan, di antaranya Pendidikan untuk Semua (PUS), Pendidikan bagi Pembangunan Berkelanjutan (ESD), Tujuan Pembangunan Milenium (MDG's), dan Literasi Dunia bagi Pemberdayaan. Selain itu, juga ditandai oleh munculnya temuan-temuan dan pemikiran-pemikiran baru yang berkenaan dengan dimensi tertentu pendidikan, di antaranya temuan neurosains Pendidikan dan pembelajaran (misalnya hubungan otak dan belajar),

munculnya pelbagai teori kecerdasan, tumbuhnya pemikiran baru pembelajaran (misalnya *blended learning*, *mindful learning*), dan kebijakan baru bidang pendidikan dan pembelajaran. Lebih jauh lagi, juga muncul pergeseran peranan dan fungsi pendidikan dalam masyarakat, tugas pranata dan lembaga pendidikan, dan bentuk organisasional pendidikan serta keberadaan modal manusia dalam pendidikan. Hal tersebut menimbulkan konsekuensi tantangan, tuntutan, dan kebutuhan baru dalam sendi-sendi pendidikan termasuk sendi-sendi pendidikan nasional Indonesia.

Sementara itu, dalam skala regional dan nasional Indonesia, abad XXI ditandai oleh berbagai perubahan mendasar yang paradigmatik. Selain Reformasi pada penghujung abad XX, Indonesia memasuki abad XXI dengan sistem kenegaraan, pemerintahan, bahkan kemasyarakatan dan kebudayaan yang baru, misalnya orientasi baru pembangunan, desentralisasi, otonomi daerah, dan demokrasi serta bonus demografi. Di samping itu, memasuki abad XXI Indonesia mengalami keterbukaan dan interaksi global yang semakin intensif dan masif. Bagi Indonesia, bahkan tahun 2015 menjadi garis batas agenda berbagai kesepakatan dan kebijakan global dan nasional Indonesia di berbagai bidang baik bidang pendidikan maupun non-pendidikan. Berkenaan dengan bidang pendidikan, sebagai contoh, tahun 2015 merupakan tahun terakhir agenda kebijakan Pendidikan untuk Semua (*Education For All*), Tujuan Pembangunan Milenium (*Milennium Development Goals*), dan agenda pendidikan nasional. Terkait dengan bidang non-pendidikan, tahun 2015 merupakan tahun dimulainya Masyarakat Ekonomi ASEAN, berlakunya berbagai peraturan perundang-undangan baru, dan dimulainya kebijakan baru pemerintahan Indonesia. Oleh karena itu, tahun 2015 menjadi tonggak penting urusan pemerintahan dan kemasyarakatan Indonesia, salah satunya urusan pendidikan nasional Indonesia.

Gerakan PPK menempati kedudukan fundamental dan strategis pada saat pemerintah mencanangkan revolusi karakter bangsa sebagaimana tertuang dalam Nawacita (Nawacita 8), menggelorakan Gerakan Nasional Revolusi Mental, dan menerbitkan RPJMN 2014—2019 berlandaskan Nawacita. Sebab itu, Gerakan PPK dapat dimaknai sebagai pengejawantahan Gerakan Revolusi Mental sekaligus bagian integral Nawacita. Sebagai pengejawantahan Gerakan Nasional

Revolusi Mental sekaligus bagian integral Nawacita, Gerakan PPK menempatkan pendidikan karakter sebagai dimensi terdalam atau inti pendidikan nasional sehingga pendidikan karakter menjadi poros pelaksanaan pendidikan dasar dan menengah. Lebih lanjut, Gerakan PPK perlu *mengintegrasikan, memperdalam, memperluas*, dan sekaligus *menyelaraskan* berbagai program dan kegiatan pendidikan karakter yang sudah dilaksanakan sampai sekarang. Dalam hubungan ini **pengintegrasian** dapat berupa pemaduan kegiatan kelas, luar kelas di sekolah, dan luar sekolah (masyarakat/komunitas); pemaduan kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler; pelibatan secara serempak warga sekolah, keluarga, dan masyarakat; **perdalam** dan **perluasan** dapat berupa penambahan dan pengintensifan kegiatan-kegiatan yang berorientasi pada pengembangan karakter siswa, penambahan dan pemajanan kegiatan belajar siswa, dan pengaturan ulang waktu belajar siswa di sekolah atau luar sekolah; kemudian **penyelerasan** dapat berupa penyesuaian tugas pokok guru, Manajemen Berbasis Sekolah, dan fungsi Komite Sekolah dengan kebutuhan Gerakan PPK. Baik pada masa sekarang maupun masa akan datang, *pengintegrasian, pendalaman, perluasan, dan penyelarasan* program dan kegiatan pendidikan karakter tersebut perlu diabdikan untuk mewujudkan revolusi mental atau revolusi karakter bangsa. Dengan demikian, Gerakan PPK merupakan jalan perwujudan Nawacita dan Gerakan Revolusi Mental di samping menjadi inti kegiatan pendidikan yang berujung pada terciptanya revolusi karakter bangsa.

C. Prinsip-prinsip Pengembangan dan Implementasi PPK

Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dikembangkan dan dilaksanakan dengan menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut:

Prinsip 1 – Nilai-nilai Moral Universal

Gerakan PPK berfokus pada penguatan nilai-nilai moral universal yang prinsip-prinsipnya dapat didukung oleh segenap individu dari berbagai macam latar belakang agama, keyakinan, kepercayaan, sosial, dan budaya.

Prinsip 2 – Holistik

Gerakan PPK dilaksanakan secara holistik, dalam arti pengembangan fisik (olah raga), intelektual (olah pikir), estetika (olah rasa), etika dan spiritual (olah hati) dilakukan secara utuh-menyeluruh dan serentak, baik melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler, berbasis pada pengembangan budaya sekolah maupun melalui kolaborasi dengan komunitas-komunitas di luar lingkungan pendidikan.

Prinsip 3 – Terintegrasi

Gerakan PPK sebagai poros pelaksanaan pendidikan nasional terutama pendidikan dasar dan menengah dikembangkan dan dilaksanakan dengan memadukan, menghubungkan, dan mengutuhkan berbagai elemen pendidikan, bukan merupakan program tempelan dan tambahan dalam proses pelaksanaan pendidikan.

Prinsip 4 – Partisipatif

Gerakan PPK dilakukan dengan mengikutsertakan dan melibatkan publik seluas-luasnya sebagai pemangku kepentingan Pendidikan sebagai pelaksana Gerakan PPK. Kepala sekolah, pendidik, tenaga kependidikan, komite sekolah, dan pihak-pihak lain yang terkait dapat menyepakati prioritas nilai-nilai utama karakter dan kekhasan sekolah yang diperjuangkan dalam Gerakan PPK, menyepakati bentuk dan strategi pelaksanaan Gerakan PPK, bahkan pembiayaan Gerakan PPK.

Prinsip 5 – Kearifan Lokal

Gerakan PPK bertumpu dan responsif pada kearifan lokal nusantara yang demikian beragam dan majemuk agar kontekstual dan membumi. Gerakan PPK harus bisa mengembangkan dan memperkuat kearifan lokal nusantara agar dapat berkembang dan berdaulat sehingga dapat memberi identitas dan jati diri peserta didik sebagai bangsa Indonesia.

Prinsip 6 – Kecakapan Abad XXI

Gerakan PPK mengembangkan kecakapan-kecakapan yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk hidup pada abad XXI, antara lain kecakapan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), kecakapan berkomunikasi (*communication skill*), termasuk penguasaan bahasa internasional, dan kerja sama dalam pembelajaran (*collaborative learning*).

Prinsip 7 – Adil dan Inklusif

Gerakan PPK dikembangkan dan dilaksanakan berdasarkan prinsip keadilan, non-diskriminasi, non-sektarian, menghargai kebinekaan dan perbedaan (inklusif), dan menjunjung harkat dan martabat manusia.

Prinsip 8 - Selaras dengan Perkembangan Peserta Didik

Gerakan PPK dikembangkan dan dilaksanakan selaras dengan perkembangan peserta didik baik perkembangan biologis, psikologis, maupun sosial, agar tingkat kecocokan dan keberterimaannya tinggi dan maksimal. Dalam hubungan ini kebutuhan-kebutuhan perkembangan peserta didik perlu memperoleh perhatian intensif.

Prinsip 9 – Terukur

Gerakan PPK dikembangkan dan dilaksanakan berlandaskan prinsip keterukuran agar dapat diamati dan diketahui proses dan hasilnya secara objektif. Dalam hubungan ini komunitas sekolah mendeskripsikan nilai-nilai utama karakter yang menjadi prioritas pengembangan di sekolah dalam sebuah sikap dan perilaku yang dapat diamati dan diukur secara objektif; mengembangkan program-program penguatan nilai-nilai karakter bangsa yang mungkin dilaksanakan dan dicapai oleh sekolah; dan mengerahkan sumber daya yang dapat disediakan oleh sekolah dan pemangku kepentingan pendidikan.

D. Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter

Implementasi PPK dapat dilakukan dengan tiga pendekatan utama, yaitu berbasis kelas, berbasis budaya sekolah, dan berbasis masyarakat. Ketiga pendekatan ini saling terkait dan merupakan satu kesatuan yang utuh. Pendekatan

ini dapat membantu satuan pendidikan dalam merancang dan mengimplementasikan program dan kegiatan PPK.

1) PPK Berbasis Kelas

a. Pengintegrasian PPK dalam kurikulum

Pengintegrasian PPK dalam kurikulum mengandung arti bahwa pendidik mengintegrasikan nilai-nilai utama PPK ke dalam proses pembelajaran dalam setiap mata pelajaran. Pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai utama karakter dimaksudkan untuk menumbuhkan dan menguatkan pengetahuan, menanamkan kesadaran, dan mempraktikkan nilai-nilai utama PPK. Pendidik dapat memanfaatkan secara optimal materi yang sudah tersedia di dalam kurikulum secara kontekstual dengan penguatan nilai-nilai utama PPK.

Langkah-langkah menerapkan PPK melalui pembelajaran terintegrasi dalam kurikulum, dapat dilaksanakan dengan cara:

- melakukan analisis KD melalui identifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran;
- mendesain RPP yang memuat fokus penguatan karakter dengan
- memilih metode pembelajaran dan pengelolaan (manajemen) kelas yang relevan;
- melaksanakan pembelajaran sesuai skenario dalam RPP;
- melaksanakan penilaian otentik atas pembelajaran yang dilakukan; dan
- melakukan refleksi dan evaluasi terhadap keseluruhan proses pembelajaran.

2) PPK Melalui Manajemen kelas

Manajemen kelas (pengelolaan kelas) adalah momen Pendidikan yang menempatkan para guru sebagai individu yang berwenang dan memiliki otonomi dalam proses pembelajaran untuk mengarahkan, membangun kultur pembelajaran, mengevaluasi dan mengajak seluruh komunitas kelas membuat komitmen bersama agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berhasil. Pendidik memiliki kewenangan dalam mempersiapkan (sebelum masuk kelas), mengajar, dan setelah pengajaran, dengan mempersiapkan skenario pembelajaran yang berfokus pada nilai-nilai utama karakter.

Manajemen kelas yang baik akan membantu peserta didik belajar dengan lebih baik dan dapat meningkatkan prestasi belajar.

Dalam proses pengelolaan dan pengaturan kelas terdapat momen penguatan nilai-nilai pendidikan karakter. Contohnya, sebelum memulai pelajaran pendidik bisa mempersiapkan peserta didik untuk secara psikologis dan emosional memasuki materi pembelajaran, untuk menanamkan nilai kedisiplinan dan komitmen bersama, guru Bersama peserta didik membuat komitmen kelas yang akan disepakati pada saat peserta didik belajar. Aturan ini dikomunikasikan, didialogkan, dan disepakati bersama dengan peserta didik. Tujuan pengaturan kelas adalah agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan membantu setiap individu berkembang maksimal dalam belajar. Pengelolaan kelas yang baik dapat membentuk penguatan karakter. Berikut ini contoh pengelolaan kelas yang berusaha memberikan penguatan karakter.

- a. Peserta didik menjadi pendengar yang baik atau menyimak saat guru memberikan penjelasan di dalam kelas (dapat menguatkan nilai saling menghargai dan toleransi).
- b. Peserta didik mengangkat tangan/mengacungkan jari kepada guru sebelum mengajukan pertanyaan/tanggapan, setelah diizinkan oleh guru ia baru boleh berbicara (dapat menguatkan nilai saling menghargai dan percaya diri).
- c. Pemberian sanksi yang mendidik kepada peserta didik sebagai konsekuensi dan bentuk tanggung jawab bila terjadi keterlambatan dalam mengerjakan atau mengumpulkan tugas (dapat menguatkan nilai disiplin, bertanggung jawab, dan komitmen diri).
- d. Guru mendorong peserta didik melakukan tutor teman sebaya, siswa yang lebih pintar diajak untuk membantu temannya yang kurang dalam belajar dan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru (dapat menguatkan nilai gotong royong, kepedulian sosial, percaya diri, dan bertanggung jawab). Pengelolaan kelas tidak bisa direduksi sekadar sebagai pengaturan tatanan lingkungan fisik di kelas, melainkan perlu lebih berfokus pada bagaimana mempersiapkan peserta didik agar memiliki

kesiapan fisik, mental, psikologis, dan akademis untuk menjalani proses pembelajaran secara lebih produktif.

3) PPK Melalui Pilihan dan Penggunaan Metode Pembelajaran

Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi dalam kurikulum dilakukan melalui pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Guru harus pandai memilih agar metode pembelajaran yang digunakan secara tidak langsung menanamkan pembentukan karakter peserta didik. Metode pembelajaran yang dipilih harus dapat membantu guru dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan peserta didik. Melalui metode tersebut diharapkan siswa memiliki keterampilan yang dibutuhkan pada abad XXI, seperti kecakapan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), kecakapan berkomunikasi (*communication skill*), termasuk penguasaan bahasa internasional, dan kerja sama dalam pembelajaran (*collaborative learning*).

Beberapa metode pembelajaran yang dapat dipilih guru secara kontekstual, antara lain:

- a. metode pembelajaran saintifik (*scientific Learning*), sebagai metode pembelajaran yang didasarkan pada proses keilmuan dengan langkah kegiatan mulai dari merumuskan masalah, merumuskan hipotesis mengumpulkan data, menganalisis data, dan menarik simpulan.
- b. metode *inquiry/discovery learning*, yaitu penelitian/penyingkapan. Dalam Webster's Collegiate Dictionary *inquiry* didefinisikan sebagai "bertanya tentang" atau "mencari informasi dengan cara bertanya", sedangkan dalam kamus American Heritage, *discovery* disebut sebagai "tindakan menemukan", atau "sesuatu yang ditemukan lewat suatu tindakan"
- c. metode pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), yaitu metode pembelajaran yang memfokuskan pada identifikasi serta pemecahan masalah nyata, praktis, kontekstual, berbentuk masalah yang strukturnya tidak jelas atau belum jelas solusinya (*ill-structured*) atau *open ended* yang ada dalam kehidupan siswa sebagai titik sentral kajian untuk dipecahkan

melalui prosedur ilmiah dalam pembelajaran, yang kegiatannya biasanya dilaksanakan secara berkelompok.

- d. metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), yaitu pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas siswa untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.
- e. metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), yaitu suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil (umumnya terdiri dari 4-5 orang siswa) dengan keanggotaan yang heterogen (tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan suku/ras berbeda). Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.
- f. metode pembelajaran berbasis teks (*text-based instruction/genrebased instruction*), yaitu pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan siswa untuk menyusun teks. Metode pembelajaran ini mendasarkan diri pada pemodelan teks dan analisis terhadap fitur-fiturnya secara eksplisit serta fokus pada hubungan antara teks dan konteks penggunaannya. Perancangan unit-unit pembelajarannya mengarahkan siswa agar mampu memahami dan memproduksi teks baik lisan maupun tulis dalam berbagai konteks. Untuk itu, siswa perlu memahami fungsi sosial, struktur, dan fitur kebahasaan teks.

Pilihan dan penggunaan metode-metode pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan dengan beberapa strategi, antara lain:

- a. Pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning*)

Melalui pembelajaran ini, peserta didik berlatih bagaimana bekerja sama dengan orang lain untuk menyelesaikan sebuah proyek bersama. Fokus nilai dan keterampilan yang menjadi sasaran dalam strategi pembelajaran kolaboratif adalah kemampuan bekerja sama.

- b. Presentasi

Peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil pemikiran, tulisan, dan kajiannya di depan kelas. Nilai yang dibangun dengan strategi ini adalah rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi dan menyampaikan gagasan, serta kemampuan untuk mempertahankan pendapat dalam berargumentasi. Bagi peserta didik yang mempresentasikan, ia akan berlatih berargumentasi dengan baik. Bagi teman-teman sekelas, mereka akan belajar mengkritisi sebuah argumentasi dengan memberikan argumentasi lain yang lebih rasional dan berdasarkan data/fakta. Strategi ini akan memperkuat kemampuan untuk berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik.

c. Diskusi

Dalam pembelajaran, peserta didik perlu dilibatkan secara aktif bersama teman-temannya secara berkelompok, berintegrasi secara verbal, saling bertukar pikiran dan informasi, saling mempertahankan pendapat, mengajukan usulan dan gagasan yang lebih baik, serta bersama-sama memecahkan masalah tertentu dalam pembelajaran. Fokus penguatan karakter pada strategi ini adalah kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, menghargai pendapat orang lain, percaya diri, dan mempengaruhi orang lain melalui tata cara berargumentasi yang baik.

d. Debat

Peserta didik perlu diberi kesempatan untuk beradu argumentasi dalam sebuah perdebatan yang topiknya dipilih secara aktual dan kontekstual, agar mereka dapat mempertahankan argumentasinya secara logis, rasional, dengan bahasa yang komunikatif dan memikat perhatian pendengar (audiens). Fokus penguatan karakter pada strategi ini adalah kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, percaya diri, dan mempengaruhi orang lain melalui tata cara berargumentasi yang baik.

e. Pemanfaatan TIK

Dalam pembelajaran, peserta didik dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam rangka menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Dengan memanfaatkan TIK untuk pembelajaran, diharapkan kemampuan

peserta didik dalam menggunakan sarana TIK lebih baik, pembelajaran pun lebih efektif dan menarik. Fokus pada kegiatan ini adalah literasi digital.

II. LATIHAN

Petunjuk :

Sebelum menjawab latihan di bawah ini, anda diharapkan telah membaca uraian materi pengukuran, besaran dan satuan yang telah disajikan di bagian 1 - 6 diatas. Kemudian jawablah pertanyaan pada latihan di bawah ini dengan jelas dan benar.

Jawablah latihan soal di bawah ini sesuai petunjuk!

1. Bagaimana seorang guru dapat memberikan pembelajaran karakter yang sesuai dengan Pancasila, tapi juga sesuai dengan kebutuhan Abad 21?
2. Pilihlah 2 dari 11 prinsip Pendidikan karakter yang efektif dan jelaskan bagaimana Anda dapat mengimplementasikannya!

III. RANGKUMAN

Pendidikan karakter berpijak dari karakter dasar manusia, yang bersumber dari nilai moral universal (bersifat absolut) yang bersumber dari agama yang juga disebut sebagai *the golden rule*. Pendidikan karakter dapat memiliki tujuan yang pasti, apabila berpijak dari nilai-nilai karakter dasar tersebut. Menurut para ahli psikolog, beberapa nilai karakter dasar tersebut adalah: cinta kepada Allah dan ciptaann-Nya (alam dengan isinya), tanggung jawab, jujur, hormat dan santun, kasih sayang, peduli, dan kerjasama, percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah, keadilan dan kepemimpinan; baik dan rendah hati, toleransi, cinta damai, dan cinta persatuan. Pendapat lain mengatakan bahwa karakter dasar manusia terdiri dari: dapat dipercaya, rasa hormat dan perhatian, peduli, jujur, tanggung jawab; kewarganegaraan, ketulusan, berani, tekun, disiplin, visioner, adil, dan punya integritas. Penyelenggaraan pendidikan karakter di sekolah harus berpijak kepada nilai-nilai karakter dasar, yang selanjutnya dikembangkan menjadi nilai-nilai yang lebih banyak atau lebih tinggi (yang bersifat tidak absolut atau bersifat relatif) sesuai dengan kebutuhan, kondisi, dan lingkungan sekolah itu sendiri.

Berikut adalah nilai-nilai pembentuk karakter tersebut: Kejujuran; Sikap toleransi; Disiplin; Kerja keras; Kreatif; Kemandirian; Sikap demokratis; Rasa ingin tahu; Semangat kebangsaan; Cinta tanah air; Menghargai prestasi; Sikap bersahabat; Cinta damai; Gemar membaca; Peduli terhadap lingkungan; Peduli sosial; Rasa tanggungjawab; Religius.

IV. Umpan Balik dan tindak Lanjut

Cocokkan jawaban di atas dengan kunci jawaban tes formatif 1 yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan belajar dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat penguasaan} = (\text{Jumlah jawaban benar} : 10) \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan yang diperoleh adalah :

| | | |
|-------------|---|-----------|
| Baik sekali | = | 90 - 100% |
| Baik | = | 80 - 89% |
| Cukup | = | 70 - 78% |
| Kurang | = | 0 - 69% |

Bila tingkat penguasaan anda mencapai 85 ke atas, Selamat anda telah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Namun bila pencapaian yang anda dapatkan masih kurang, anda harus mengulangi kegiatan belajar 1 terutama pada bagian yang belum anda kuasai.

VI. Daftar Pustaka

Ananda. R, Amiruddin., Rifai.M. 2017. Inovasi Pendidikan. Medan: Widya Puspita.<http://repository.uinsu.ac.id/3583/1/4.%20BUKU%20INOVASI%20PENDIDIKAN.pdf>

Fitiyani.D, Eka Afdholiyah. 2019. PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS *OUTBOUND*. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspgsd/article/view/1067/916>

- Hernawan.Asep Herry, Resmini.N. Konsep dan Model Pembelajaran Terpadu Universitas Terbuka. <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGK4205-M1.pdf>
- Ichsan, Z.I, 2018. Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. Jurnal Pendidikan IPA Veteran. Vo; 2. Nomor 2. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jipva/article/view/682/669>
- Kadi Titi. 2017. Inovasi Pendidikan: Upaya penyelesaian Problematikan Pendidikan di Indonesia. Jurnal Islam Nusantara. Vol.1. No.2. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=perkembangan+inovasi+pendidikan&btnG=
- Kemendikbud RI. 2010.
Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter. 2010.
- Miaz, Yalvema (2017) *Inovasi Media Pembelajaran IPS SD Berbasis IT dalam Mendukung Gerakan Literasi*. In: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Pembelajaran Literasi Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an, 4-6 September 2017, Bukittinggi.
- Mudlofir, A. Rusydyah. Desain Pembelajaran Inovatif. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2016.
- M. Solehudin. Konsep Dasar Pembaharuan Pendidikan Taman Kanak-kanak. Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/4743/2/PEMA4405-M1.pdf>
- Nurdiansyah, Andik Widodo. 2015. Inovasi Teknologi Pembelajaran. Nizamial Learning Center. <http://eprints.umsida.ac.id/305/>
- Nurdiansyah, dkk. 2016. Model Pembelajaran Inovatif Sesuai Kurikulum 2013. Nizamial Learning Center. <http://eprints.umsida.ac.id/296/1/Buku%20Model%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>
- Pannen, dkk. 2016. Pembaharuan dalam Pembelajaran, Universitas Terbuka.
- Prawiradilaga, D. dkk. Pembaruan Pembelajaran. Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/3835/1/PGTK2503-M1.pdf>
- Rusdiana.A. 2014. Konsep Inovasi Pendidikan. Bandung:Pustaka Setia. <https://fdokumen.com/download/modul-1-konsep-dasar-inovasi-pendidikan-file-upi>

- Sani, Ridwan Abdilah. Inovasi Pembelajaran.
https://www.academia.edu/19895845/Buku_Inovasi_Pembelajaran
- Santayasa.I Wayan. 2018. *Student Centered Learning: Alternatif Pembelajaran Inovatif Abad 21 untuk Menyiapkan Guru Profesional*. Seminar Nasional Quantum.
<http://seminar.uad.ac.id/index.php/quantum/article/view/347/181>
- Suprayekti, dkk. 2007. *Pembaharuan pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka
- Syafaruddin, Asrul. Mesiono. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing. <http://repository.uinsu.ac.id/140/1/Inovasi%20Pendidikan.pdf>
- Wahab.Rosmalina, REFORMULASI INOVASI KURIKULUM: KAJIAN LIFE SKILL UNTUK MENGANTARKAN PESERTA DIDIK MENJADI WARGA NEGARA YANG SUKSES. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol 17. No.2.
<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/view/33/28>
- Wagiran. 2007. Universitas Negeri Yogyakarta.
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132297916/penelitian/Inovasi+Pembelajaran.pdf>
- Winataputra, Udin S. *Pembaharuan dalam pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka. 2015
- Buku yang relevan
- Setiawan. Deny, 2017. PERAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN MORAL. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1287/1071>
- Suherman.Ayi. *Inovasi Kurikulum*.
https://afthonpgsd71.files.wordpress.com/2014/06/modul_4_inovasi_kurikulum.pdf
- Sudrajat.A. 2010. *Apa Pendidikan Karakter Itu?*
<https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/09/15/konsep-pendidikan-karakter/>
- Sukayati, Sri Wulandari. 2009. *Pembelajaran Tematik di SD*.
<http://repositori.kemdikbud.go.id/7428/1/7.PEMBELAJARAN%20TEMATIK%20DI%20SEKOLAH%20DASAR.pdf>
- Syaifudin.A, dkk. 2017. *PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA*

INDONESIA JENJANG PENDIDIKAN DASAR. Jurnal Inovasi Pembelajaran
Karakter (JIPK). Vol. 2, No.2

<http://i-rpp.com/index.php/jipk/article/view/816/781>

<http://repository.ut.ac.id/4327/1/MPDR5204-M1.pdf> (berkelanjutan)

<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pendidikan-karakter.html>



Universitas
Esa Unggul



MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN

(PSD 416)

MODUL 7

**PEMBELAJARAN KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI
HOTS**

Universitas
Esa Unggul

DISUSUN OLEH

Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020

PEMBELAJARAN KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI HOTS

A. Pendahuluan

Peran guru profesional dalam pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar peserta didik dan menghasilkan lulusan yang berkualitas. Guru profesional adalah guru yang kompeten dalam membangun dan mengembangkan proses pembelajaran yang baik dan efektif sehingga dapat menghasilkan peserta didik yang pintar dan pendidikan yang berkualitas. Hal tersebut menjadikan kualitas pembelajaran sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam meningkatkan mutu pendidikan terutama menyangkut kualitas lulusan peserta didik.

Peningkatan kualitas peserta didik salah satunya dilakukan oleh guru yang berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran di kelas dengan berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Desain peningkatan kualitas pembelajaran ini merupakan upaya peningkatan kualitas peserta didik yang pada akhirnya meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia. Sejalan dengan hal tersebut, maka diperlukan sebuah buku pegangan guru yang memberikan keterampilan mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Tujuannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas lulusan peserta didik.

Guru sebagai pendidik pada jenjang satuan pendidikan anak usia dini, dasar, dan menengah memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik sehingga menjadi determinan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah. Pentingnya peran guru dalam pendidikan diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 yang berbunyi: *“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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.” Undang–Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen mengamanatkan adanya pembinaan dan pengembangan profesi guru sebagai aktualisasi dari profesi pendidik. Sudah sangat jelas fungsi guru dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia..

Pemerintah mengharapkan para peserta didik mencapai berbagai kompetensi dengan penerapan HOTS atau Keterampilan Bepikir Tingkat Tinggi. Kompetensi tersebut yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), kreatif dan inovasi (*creative and innovative*), kemampuan berkomunikasi (*communication skill*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*) dan kepercayaan diri (*confidence*). Lima hal yang disampaikan pemerintah yang menjadi target karakter peserta didik itu melekat pada sistem evaluasi kita dalam ujian nasional dan merupakan kecakapan abad 21. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (*High Order Thinking Skills/HOTS*) juga diterapkan menyusul masih rendahnya peringkat *Programme for International Student Assessment* (PISA) dan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) dibandingkan dengan negara lain, sehingga standar soal ujian nasional dicoba ditingkatkan untuk mengejar ketertinggalan.

B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu menjelaskan latar belakang, tujuan, kelebihan, dan cara menerapkan HOTS dalam pembelajaran dan hubungan teori pembelajaran kemampuan dalam HOTS.

C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

1. Mahasiswa mampu menjelaskan latar belakang HOTS
2. Mahasiswa mampu menjelaskan kelebihan HOTS
3. Mahasiswa Mampu menerapkan teori-teori tentang HOTS
4. Mahasiswa mampu Penerapan HOTS dalam pembelajaram

D. Kegiatan Belajar 1

PEMBELAJARAN KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI HOTS

I. URAIAN DAN CONTOH

A. KONSEP PEMBELAJARAN BERORIENTASI BERPIKIR TINGKAT TINGGI (HOTS)

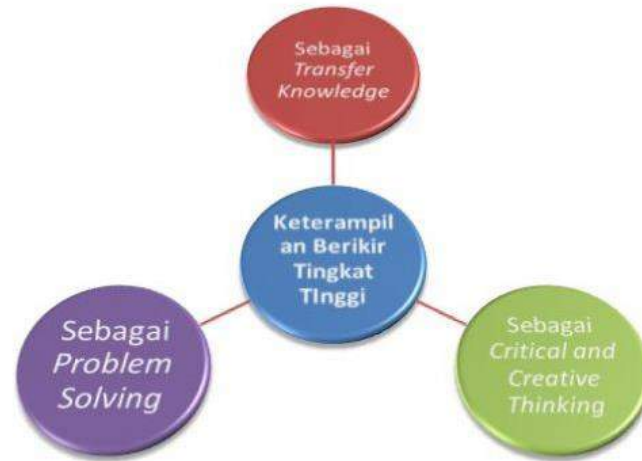
1. Pengertian Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

Keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dalam bahasa umum dikenal sebagai *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) dipicu oleh empat kondisi.

- a. Sebuah situasi belajar tertentu yang memerlukan strategi pembelajaran yang spesifik dan tidak dapat digunakan di situasi belajar lainnya.
- b. Kecerdasan yang tidak lagi dipandang sebagai kemampuan yang tidak dapat diubah, melainkan kesatuan pengetahuan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang terdiri dari lingkungan belajar, strategi dan kesadaran dalam belajar.
- c. Pemahaman pandangan yang telah bergeser dari unidimensi, linier, hirarki atau spiral menuju pemahaman pandangan ke multidimensi dan interaktif.
- d. Keterampilan berpikir tingkat tinggi yang lebih spesifik seperti penalaran, kemampuan analisis, pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Menurut beberapa ahli, definisi keterampilan berpikir tingkat tinggi salah satunya dari Resnick (1987) adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Keterampilan ini juga digunakan untuk menggarisbawahi berbagai proses tingkat tinggi menurut jenjang taksonomi Bloom. Menurut Bloom, keterampilan dibagi menjadi dua bagian. *Pertama* adalah keterampilan tingkat rendah yang penting dalam proses pembelajaran, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), dan menerapkan (*applying*), dan *kedua* adalah yang diklasifikasikan ke dalam keterampilan berpikir tingkat

tinggi berupa keterampilan menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).



a. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai *Transfer of Knowledge*

Keterampilan berpikir tingkat tinggi erat kaitannya dengan keterampilan berpikir sesuai dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang menjadi satu kesatuan dalam proses belajar dan mengajar.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif meliputi kemampuan dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran yang telah didapatnya. Proses ini berkenaan dengan kemampuan dalam berpikir, kompetensi dalam mengembangkan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Tujuan pembelajaran pada ranah kognitif menurut Bloom merupakan segala aktivitas pembelajaran menjadi 6 tingkatan sesuai dengan jenjang terendah sampai tertinggi

Tabel . Proses Kognitif sesuai dengan level kognitif Bloom.

| PROSES KOGNITIF | | | DEFINISI |
|-----------------|------------------|--------------------------------|---|
| C1 | L O T S | Mengingat | Mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan |
| C2 | | Memahami | Membangun arti dari proses pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan gambar |
| C3 | | Menerapkan/ Mengaplikasikan | Melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa |
| C4 | H O T S | Menganalisis | Memecah materi ke dalam bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terhubung antarbagian dan ke struktur atau tujuan keseluruhan |
| C5 | | Menilai/ Mengevaluasi | Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar |
| C6 | | Mengkreasi/ Mencipta | Menempatkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional; menyusun kembali unsur-unsur ke dalam pola atau struktur baru |

Anderson dan Krathwool melalui taksonomi yang direvisi memiliki rangkaian proses-proses yang menunjukkan kompleksitas kognitif dengan menambahkan dimensi pengetahuan, seperti:

1) Pengetahuan faktual, Pengetahuan faktual berisi elemen-elemen dasar yang harus diketahui para peserta didik jika mereka akan dikenalkan dengan suatu disiplin atau untuk memecahkan masalah apapun di dalamnya. Elemen-elemen biasanya merupakan simbol - simbol yang berkaitan dengan beberapa referensi konkret, atau "benang-benang simbol" yang menyampaikan informasi penting. Sebagian terbesar, pengetahuan faktual muncul pada level abstraksi yang relatif rendah. Dua bagian jenis pengetahuan faktual adalah

- ✓ Pengetahuan terminologi meliputi nama-nama dan simbol-simbol verbal dan non-verbal tertentu (contohnya kata-kata, angka-angka, tanda-tanda, dan gambar-gambar).
- ✓ Pengetahuan yang detail dan elemen-elemen yang spesifik mengacu pada pengetahuan peristiwa-peristiwa, tempat-tempat, orang-orang, tanggal, sumber informasi, dan sebagainya.

- 2) **Pengetahuan konseptual**, Pengetahuan konseptual meliputi skema-skema, model-model mental, atau teori-teori eksplisit dan implisit dalam model-model psikologi kognitif yang berbeda. Pengetahuan konseptual meliputi tiga jenis:
- Pengetahuan klasifikasi dan kategori meliputi kategori, kelas, pembagian, dan penyusunan spesifik yang digunakan dalam pokok bahasan yang berbeda.
 - Prinsip dan generalisasi cenderung mendominasi suatu disiplin ilmu akademis dan digunakan untuk mempelajari fenomena atau memecahkan masalah-masalah dalam disiplin ilmu.
 - Pengetahuan teori, model, dan struktur meliputi pengetahuan mengenai prinsip-prinsip dan generalisasi-generalisasi bersama dengan hubungan-hubungan diantara mereka yang menyajikan pandangan sistemis, jelas, dan bulat mengenai suatu fenomena, masalah, atau pokok bahasan yang kompleks.
- 3) **Pengetahuan prosedural**, "pengetahuan mengenai bagaimana" melakukan sesuatu. Hal ini dapat berkisar dari melengkapi latihan-latihan yang cukup rutin hingga memecahkan masalah-masalah baru. Pengetahuan prosedural sering mengambil bentuk dari suatu rangkaian langkah-langkah yang akan diikuti. Hal ini meliputi pengetahuan keahlian-keahlian, algoritma-algoritma, tehnik-tehnik, dan metode-metode secara kolektif disebut sebagai prosedur-prosedur.
- Pengetahuan keahlian dan algoritma spesifik suatu subjek
Pengetahuan prosedural dapat diungkapkan sebagai suatu rangkaian langkah-langkah, yang secara kolektif dikenal sebagai prosedur. Kadangkala langkah-langkah tersebut diikuti perintah yang pasti; di waktu yang lain keputusan-keputusan harus dibuat mengenai langkah mana yang dilakukan selanjutnya. Dengan cara yang sama, kadang-kadang hasil akhirnya pasti; dalam kasus lain hasilnya tidak pasti. Meskipun proses tersebut bisa pasti atau lebih terbuka, hasil akhir

tersebut secara umum dianggap pasti dalam bagian jenis pengetahuan.

- Pengetahuan tehnik dan metode spesifik suatu subjek

Pengetahuan tehnik dan metode spesifik suatu subjek meliputi pengetahuan yang secara luas merupakan hasil dari konsesus, persetujuan, atau norma-norma disipliner daripada pengetahuan yang lebih langsung merupakan suatu hasil observasi, eksperimen, atau penemuan. Bagian jenis pengetahuan ini secara umum menggambarkan bagaimana para ahli dalam bidang atau disiplin ilmu tersebut berpikir dan menyelesaikan masalah-masalah daripada hasil-hasil dari pemikiran atau pemecahan masalah tersebut.

- Pengetahuan kriteria untuk menentukan kapan menggunakan prosedur- prosedur yang tepat

Sebelum terlibat dalam suatu penyelidikan, para peserta didik dapat diharapkan mengetahui metode-metode dan tehnik-tehnik yang telah digunakan dalam penyelidikan-penyelidikan yang sama. Pada suatu tingkatan nanti dalam penyelidikan tersebut, mereka dapat diharapkan untuk menunjukkan hubungan-hubungan antara metode-metode dan tehnik-tehnik yang mereka benar-benar lakukan dan metode-metode yang dilakukan oleh peserta didik lain.

4) Pengetahuan metakognitif, Pengetahuan metakognitif adalah pengetahuan mengenai kesadaran secara umum sama halnya dengan kewaspadaan dan pengetahuan tentang kesadaran pribadi seseorang. Penekanan kepada peserta didik untuk lebih sadar dan bertanggung jawab untuk pengetahuan dan pemikiran mereka sendiri. Perkembangan para peserta didik akan menjadi lebih sadar dengan pemikiran mereka sendiri sama halnya dengan lebih banyak mereka mengetahui kesadaran secara umum, dan ketika mereka bertindak dalam kewaspadaan ini, mereka akan cenderung belajar lebih baik.

- Pengetahuan strategi

Pengetahuan strategis adalah pengetahuan mengenai strategi-strategi umum untuk pembelajaran, berpikir, dan pemecahan masalah.

- o Pengetahuan mengenai tugas kognitif, termasuk pengetahuan kontekstual dan kondisional

Para peserta didik mengembangkan pengetahuan mengenai strategi-strategi pembelajaran dan berpikir, pengetahuan ini mencerminkan baik strategi-strategi umum apa yang digunakan dan bagaimana menggunakan mereka.

- o Pengetahuan diri

Kewaspadaan-diri mengenai kaluasan dan kelebaran dari dasar pengetahuan dirinya merupakan aspek penting pengetahuan-diri. Para peserta didik perlu memperhatikan terhadap jenis strategi yang berbeda. Kesadaran seseorang cenderung terlalu bergantung pada strategi tertentu, dimana terdapat strategi-strategi yang lain yang lebih tepat untuk tugas tersebut, dapat mendorong ke arah suatu perubahan dalam penggunaan strategi.

Untuk melihat kombinasi dari dimensi pengetahuan dan proses berpikir dapat menggunakan matrik seperti yang terlihat di bawah ini.

Tabel. Kombinasi dimensi pengetahuan dan proses berpikir

| | | | | | | | |
|---------------------|--------------|-------------------------|----------------|------------------|--------------------|--------------------|----------------|
| DIMENSI PENGETAHUAN | Metakognitif | | | | AREA HOTS | | |
| | Prosedural | | | | | | |
| | Konseptual | AREA LOTS | | | | | |
| | Faktual | | | | | | |
| | | Mengingat C1 | Memahami C2 | Menerapkan C3 | Menganalisis C4 | Mengevaluasi C5 | Mencipta C6 |
| | | DIMENSI PROSES KOGNITIF | | | | | |

Tingkat kemampuan berpikir dari sebuah pembelajaran dengan membuat matrik sesuai dengan tuntutan pembelajaran yang diinginkan. Pada matrik hubungan antara dimensi pengetahuan dan dimensi proses berpikir, untuk dimensi proses berpikir C1 s.d. C3 dengan seluruh dimensi pengetahuan dan

C1 s.d. C6 dengan dimensi pengetahuan faktual, masuk kategori keterampilan berpikir tingkat rendah, sedangkan untuk C4 s.d. C6 untuk dimensi pengetahuan konseptual, prosedural, dan metakognitif merupakan kategori Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Kata kerja yang digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan ranah kognitif Bloom adalah sebagai berikut.

Tabel. Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif

| Mengingat (C1) | Memahami (C2) | Mengaplikasikan (C3) | Menganalisis (C4) | Mengevaluasi (C5) | Mencipta/Membuat (C6) |
|------------------|-----------------|----------------------|-------------------|-------------------|-----------------------|
| Mengutip | Memperkirakan | Menugaskan | Mengaudit | Membandingkan | Mengumpulkan |
| Menyebutkan | Menjelaskan | Mengurutkan | Mengatur | Menyimpulkan | Mengabstraksi |
| Menjelaskan | Menceritakan | Menentukan | Menganimasi | Menilai | Mengatur |
| Menggambarkan | Mengkatagorikan | Menerapkan | Mengumpulkan | Mengarahkan | Menganimasi |
| Membilang | Mencirikan | Mengkalkulasi | Memecahkan | Memprediksi | Mengkatagorikan |
| Mengidentifikasi | Merinci | Memodifikasi | Mengelaskan | Memperjelas | Membangun |
| Mendaftar | Mengasosiasikan | Menghitung | Menganalisis | Menugaskan | Mengkreasikan |
| Menunjukkan | Membandingkan | Membangun | Menyeleksi | Menafsirkan | Mengoreksi |
| Memberi label | Menghitung | Mencegah | Merinci | Mempertahankan | Merencanakan |
| Memberi indeks | Mengkontraskan | Menentukan | Menominasikan | Memerinci | Memadukan |
| Memasagkan | Menjalin | Menggambarkan | Mendiagramkan | Mengukur | Mendikte |
| Membaca | Mendiskusikan | Menggunakan | Mengkorelasikan | Merangkum | Membentuk |
| Menamai | Mencontohkan | Menilai | Menguji | Membuktikan | Meningkatkan |
| Menandai | Mengemukakan | Melatih | Mencerahkan | Memvalidasi | Menanggulangi |
| Menghafal | Mempolakan | Menggali | Membagikan | Mengetes | Menggeneralisasi |
| Meniru | Memperluas | Mengemukakan | Menyimpulkan | Mendukung | Menggabungkan |
| Mencatat | Menyimpulkan | Mengadaptasi | Menjelajah | Memilih | Merancang |
| Mengulang | Meramalkan | Menyelidiki | Memaksimalkan | Memproyeksikan | Membatas |
| Mereproduksi | Merangkum | Mempersoalkan | Memerintahkan | Mengkritik | Mereparasi |
| Meninjau | Mengjabarkan | Mengkonsepkan | Mengaitkan | Mengarahkan | Membuat |
| Memilih | Menggali | Melaksanakan | Mentransfer | Memutuskan | Menyiapkan |
| Mentabulasi | Mengubah | Memproduksi | Melatih | Memisahkan | Memproduksi |
| Memberi kode | Mempertahankan | Memproses | Mengedit | menimbang | Memperjelas |
| Menulis | Mengartikan | Mengaitkan | Menemukan | | Merangkum |
| Menyatakan | Menerangkan | Menyusun | Menyeleksi | | Merekonstruksi |
| Menelusuri | Menafsirkan | Memecahkan | Mengoreksi | | Mengarang |
| | Memprediksi | Melakukan | Mendeteksi | | Menyusun |
| | Melaporkan | Mensimulasikan | Menelaah | | Mengkode |
| | Membedakan | Mentabulasi | Mengukur | | Mengkombinasikan |
| | | Memproses | Membangunkan | | Memfasilitasi |
| | | Membiasakan | Merasionalkan | | Mengkonstruksi |
| | | Mengklasifikasi | Mendiagnosis | | Merumuskan |
| | | Menyesuaikan | Memfokuskan | | Menghubungkan |
| | | Mengoperasikan | Memadukan | | Menciptakan |
| | | Meramalkan | | | Menampilkan |

2) Ranah Afektif

Kartwohl & Bloom juga menjelaskan bahwa selain kognitif, terdapat ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat

penerimaan atau penolakan suatu objek dalam kegiatan pembelajaran dan membagi ranah afektif menjadi 5 kategori, yaitu seperti pada tabel di bawah.

Tabel. Ranah Afektif

| PROSES AFEKTIF | | DEFINISI |
|----------------|---------------|---|
| A1 | Penerimaan | semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulasi dari luar yang datang pada diri peserta didik |
| A2 | Menanggapi | suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk mengikutsertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara. |
| A3 | Penilaian | memberikan nilai, penghargaan dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu. |
| A4 | Mengelola | konseptualisasi nilai-nilai menjadi system nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki. |
| A5 | Karakterisasi | keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. |

Kata kerja operasional yang dapat digunakan dalam ranah afektif dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel. Kata kerja operasional ranah Afektif

| Menerima (A1) | Merespon (A2) | Menghargai (A3) | Mengorganisaikan (A4) | Karakterisasi Menurut Nilai (A5) |
|---------------|----------------|-----------------|-----------------------|----------------------------------|
| Mengikuti | Menyenangi | Mengasumsikan | Mengubah | Membiasakan |
| Menganut | Mengompromikan | Meyakini | Menata | Mengubah perilaku |
| Mematuhi | Menyambut | Meyakinkan | Membangun | Berakhlak mulia |
| Meminati | Mendukung | Memperjelas | Membentuk-pendapat | Melayani |
| | Melaporkan | Menekankan | Memadukan | Mempengaruhi |
| | Memilih | Memprakarsai | Mengelola | Mengkualifikasi |
| | Memilah | Menyumbang | Merembuk | Membuktikan |
| | Menolak | Mengimani | Menegosiasi | Memecahkan |
| | Menampilkan | | | |
| | Menyetujui | | | |
| | Mengatakan | | | |

3) Ranah Psikomotor

Keterampilan proses psikomotor merupakan keterampilan dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota tubuh yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan pada gerak dasar,

perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, ekspresif dan interperatif. Keterampilan proses psikomotor dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel. Proses Psikomotor

| PROSES PSIKOMOTOR | | DEFINISI |
|-------------------|--------------|--|
| P1 | Imitasi | Imitasi berarti meniru tindakan seseorang |
| P2 | Manipulasi | Manipulasi berarti melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan cara dengan mengikuti petunjuk umum, bukan berdasarkan observasi. Pada kategori ini, peserta didik dipandu melalui instruksi untuk melakukan keterampilan tertentu. |
| P3 | Presisi | Presisi berarti secara independen melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan akurasi, proporsi, dan ketepatan. Dalam bahasa sehari-hari, kategori ini dinyatakan sebagai “tingkat mahir”. |
| P4 | Artikulasi | Artikulasi artinya memodifikasi keterampilan atau produk agar sesuai dengan situasi baru, atau menggabungkan lebih dari satu keterampilan dalam urutan harmonis dan konsisten. |
| P5 | Naturalisasi | Naturalisasi artinya menyelesaikan satu atau lebih keterampilan dengan mudah dan membuat keterampilan otomatis dengan tenaga fisik atau mental yang ada. Pada kategori ini, sifat aktivitas telah otomatis, sadar penguasaan aktivitas, dan penguasaan keterampilan terkait sudah pada tingkat strategis (misalnya dapat menentukan langkah yang lebih efisien). |

Kata kerja operasional yang dapat digunakan pada ranah psikomotor dapat dilihat seperti pada tabel di bawah.

| Meniru (P1) | Manipulasi (P2) | Presisi (P3) | Artikulasi (P4) | Naturalisasi (P5) |
|---------------|-------------------|----------------|-------------------------|-------------------|
| Menyalin | Kembali membuat | Menunjukkan | Membangun | Mendesain |
| Mengikuti | Membangun | Melengkapi | Mengatasi | Menentukan |
| Mereplikasi | Melakukan | Menyempurnakan | Menggabungkan-koordinat | Mengelola |
| Mengulangi | Melaksanakan | Mengkalibrasi | Mengintegrasikan | Menciptakan |
| Mematuhi | Menerapkan | Mengendalikan | Beradaptasi | |
| Mengaktifkan | Mengoreksi | Mengalihkan | Mengembangkan | |
| Menyesuaikan | Mendemonstrasikan | Menggantikan | Merumuskan | |
| Menggabungkan | Merancang | Memutar | Memodifikasi master | |
| Mengatur | Melatih | Mengirim | Mensketsa | |
| Mengumpulkan | Memperbaiki | Memproduksi | | |
| Menimbang | Memanipulasi | Mencampur | | |
| Memperkecil | Mereparasi | Mengemas | | |
| Mengubah | | Menyajikan | | |

b. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai *Critical and Creative Thinking*

John Dewey mengemukakan bahwa berpikir kritis secara esensial sebagai sebuah proses aktif, dimana seseorang berpikir segala hal secara mendalam, mengajukan berbagai pertanyaan, menemukan informasi yang relevan daripada menunggu informasi secara pasif (Fisher, 2009).

Berpikir kritis merupakan proses dimana segala pengetahuan dan keterampilan dikerahkan dalam memecahkan permasalahan yang muncul, mengambil keputusan, menganalisis semua asumsi yang muncul dan melakukan investigasi atau penelitian berdasarkan data dan informasi yang telah didapat sehingga menghasilkan informasi atau simpulan yang diinginkan.

Tabel. 6 Elemen dasar tahapan keterampilan berpikir kritis, yaitu FRISCO.

| ELEMEN | | DEFINISI |
|--------|------------------|---|
| F | <i>Focus</i> | Mengidentifikasi masalah dengan baik |
| R | <i>Reason</i> | Alasan-alasan yang diberikan bersifat logis atau tidak untuk disimpulkan seperti yang telah ditentukan dalam permasalahan |
| I | <i>Inference</i> | Jika alasan yang dikembangkan adalah tepat, maka alasan tersebut harus cukup sampai pada kesimpulan yang sebenarnya. |
| S | <i>Situation</i> | Membandingkan dengan situasi yang sebenarnya |
| C | <i>Clarity</i> | Harus ada kejelasan istilah maupun penjelasan yang digunakan pada argumen sehingga tidak terjadi kesalahan dalam mengambil kesimpulan |
| O | <i>Overview</i> | Pengecekan terhadap sesuatu yang telah ditemukan, diputuskan, diperhatikan, dipelajari, dan disimpulkan. |

Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang sebagian besar dari kita yang terlahir bukan bukan pemikir kreatif alami. Perlu teknik khusus yang diperlukan untuk membantu menggunakan otak kita dengan cara yang berbeda. Masalah pada pemikiran kreatif adalah bahwa hampir secara definisi dari setiap ide yang

belum diperiksa akan terdengar aneh dan mengada-ngada bahkan terdengar gila. Tetapi solusi yang baik mungkin akan terdengar aneh pada awalnya. Sayangnya, itu sebabnya sering tidak akan diungkapkan dan mencoba untuk mengajukannya. Berpikir kreatif dapat berupa pemikiran imajinatif, menghasilkan banyak kemungkinan solusi, berbeda, dan bersifat lateral. Keterampilan berpikir kritis dan kreatif berperan penting dalam mempersiapkan peserta didik agar menjadi pemecah masalah yang baik dan mampu membuat keputusan maupun kesimpulan yang matang dan mampu dipertanggungjawabkan secara akademis.

c. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai *Problem Solving*

Keterampilan berpikir tingkat tinggi sebagai *problem solving* diperlukan dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan pembelajaran berorientasi pada keterampilan tingkat tinggi tidak dapat dipisahkan dari kombinasi keterampilan berpikir dan keterampilan kreativitas untuk pemecahan masalah.

Keterampilan pemecahan masalah merupakan keterampilan para ahli yang memiliki keinginan kuat untuk dapat memecahkan masalah yang muncul pada kehidupan sehari-hari. Peserta didik secara individu akan memiliki keterampilan pemecahan masalah yang berbeda dan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Mourtos, Okamoto dan Rhee [16], ada enam aspek yang dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan pemecahan masalah peserta didik, yaitu:

- 1) Menentukan masalah, dengan mendefinisikan masalah, menjelaskan permasalahan, menentukan kebutuhan data dan informasi yang harus diketahui sebelum digunakan untuk mendefinisikan masalah sehingga menjadi lebih detail, dan mempersiapkan kriteria untuk menentukan hasil pembahasan dari masalah yang dihadapi.
- 2) Mengeksplorasi masalah, dengan menentukan objek yang berhubungan dengan masalah, memeriksa masalah yang terkait dengan asumsi dan menyatakan hipotesis yang terkait dengan masalah.

- 3) Merencanakan solusi dimana peserta didik mengembangkan rencana untuk memecahkan masalah, memetakan sub-materi yang terkait dengan masalah, memilih teori prinsip dan pendekatan yang sesuai dengan masalah, dan menentukan informasi untuk menemukan solusi.
- 4) Melaksanakan rencana, pada tahap ini peserta didik menerapkan rencana yang telah ditetapkan.
- 5) Memeriksa solusi, mengevaluasi solusi yang digunakan untuk memecahkan masalah.
- 6) Mengevaluasi, dalam langkah ini, solusi diperiksa, asumsi yang terkait dengan solusi dibuat, memperkirakan hasil yang diperoleh ketika mengimplementasikan solusi dan mengkomunikasikan solusi yang telah dibuat.

2. Kompetensi Keterampilan 4Cs (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication*)

Pembelajaran abad 21 menggunakan istilah yang dikenal sebagai 4Cs (*critical thinking, communication, collaboration, and creativity*), adalah empat keterampilan yang telah diidentifikasi sebagai keterampilan abad ke-21 (P21) sebagai keterampilan sangat penting dan diperlukan untuk pendidikan abad ke-21.

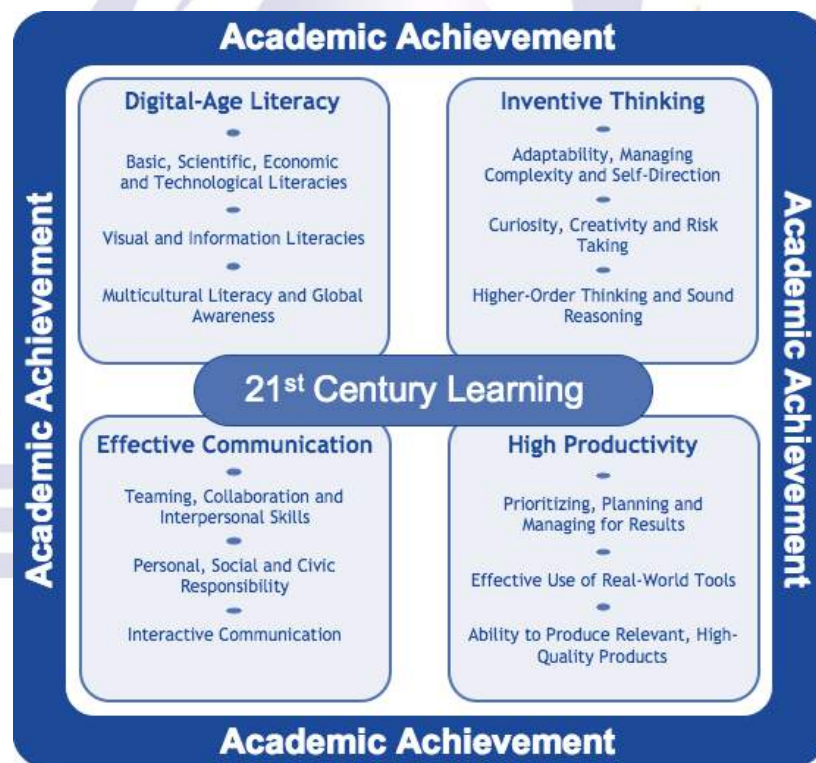
Tabel. Peta kompetensi keterampilan 4Cs sesuai dengan P21

| FRAMEWORK 21st CENTURY SKILLS | KOMPETENSI BERPIKIR P21 |
|--|---|
| <i>Creativity Thinking and innovation</i> | Peserta didik dapat menghasilkan, mengembangkan, dan mengimplementasikan ide-ide mereka secara kreatif baik secara mandiri maupun berkelompok. |
| <i>Critical Thinking and Problem Solving</i> | Peserta didik dapat mengidentifikasi, menganalisis, menginterpretasikan, dan mengevaluasi bukti-bukti, argumentasi, klaim dan data-data yang tersaji secara luas melalui pengakajian secara mendalam, serta merefleksikannya dalam kehidupan sehari-hari. |
| <i>Communication</i> | Peserta didik dapat mengkomunikasikan ide-ide dan gagasan secara efektif menggunakan media lisan, tertulis, maupun teknologi. |

| | |
|----------------------|---|
| | |
| <i>Collaboration</i> | Peserta didik dapat bekerja sama dalam sebuah kelompok dalam memecahkan permasalahan yang ditemukan |

a) Kerangka Kerja enGauge 21st Century Skill

Perkembangan ilmu kognitif menunjukkan bahwa hasil yang diharapkan dalam pembelajaran akan meningkat secara signifikan ketika peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran melalui pengalaman dunia nyata yang otentik. Keterampilan enGauge Abad ke-21 dibangun berdasarkan hasil penelitian yang terus-menerus serta menjawab kebutuhan pembelajaran yang secara jelas mendefinisikan apa yang diperlukan peserta didik agar dapat berkembang di era digital saat ini.



Gambar. The enGauge list of 21st century skills

- 1) *Digital Age Literacy*/Era Literasi Digital
 - o Literasi ilmiah, matematika, dan teknologi dasar
 - o Literasi visual dan informasi

- Literasi budaya dan kesadaran global
- 2) *Inventive Thinking*/Berpikir Inventif
 - *Adaptability* dan kemampuan untuk mengelola kompleksitas
 - Keingintahuan, kreativitas, dan pengambilan risiko
 - Berpikir tingkat tinggi dan alasan yang masuk akal
- 3) *Effective Communication*/Komunikasi yang Efektif
 - Keterampilan, kolaborasi, dan interpersonal
 - Tanggung jawab pribadi dan sosial
 - Komunikasi interaktif
- 4) *High Productivity*/Produktivitas Tinggi
 - Kemampuan untuk memprioritaskan, merencanakan, dan mengelola hasil
 - Penggunaan alat dunia nyata yang efektif
 - Produk yang relevan dan berkualitas tinggi

b) Kerangka konsep berpikir abad 21 di Indonesia

Implementasi dalam merumuskan kerangka sesuai P21 bersifat multidisiplin, artinya semua materi dapat didasarkan sesuai kerangka P21. Untuk melengkapi kerangka P21 sesuai dengan tuntutan Pendidikan di Indonesia, berdasarkan hasil kajian dokumen pada UU Sisdiknas, Nawacita, dan RPJMN Pendidikan Dasar, Menengah, dan Tinggi, diperoleh 2 standar tambahan sesuai dengan kebijakan Kurikulum dan kebijakan Pemerintah, yaitu sesuai dengan Penguatan Pendidikan Karakter pada Pengembangan Karakter (*Character Building*) dan Nilai Spiritual (*Spiritual Value*). Secara keseluruhan standar P21 di Indonesia ini dirumuskan menjadi *Indonesian Partnership for 21 Century Skill Standard (IP-21CSS)*

Tabel. Indonesian Partnership for 21 Century Skill Standard (IP-21CSS)

| FRAMEWORK 21st CENTURY SKILLS | IP-21CSS | ASPEK |
|--|----------|--|
| <i>Creativity Thinking and innovation</i> | | <ul style="list-style-type: none"> • Berpikir secara kreatif • Bekerja kreatif dengan lainnya • Mengimplementasikan inovasi |
| <i>Critical Thinking and Problem Solving</i> | | <ul style="list-style-type: none"> • Penalaran efektif • Menggunakan sistem berpikir |

| | | |
|---|---------------------------|--|
| | 4Cs | <ul style="list-style-type: none"> • Membuat penilaian dan keputusan • Memecahkan masalah |
| <i>Communication & Collaboration</i> | | <ul style="list-style-type: none"> • Berkomunikasi secara jelas • Berkolaborasi dengan orang lain |
| <i>Information, Media and Technology Skills</i> | <i>ICTs</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Mengakses dan mengevaluasi informasi • Menggunakan dan menata informasi • Menganalisis dan menghasilkan media • Mengaplikasikan teknologi secara efektif |
| <i>Life & Career Skills</i> | <i>Character Building</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan perilaku <i>scientific attitude</i> (hasrat ingin tahu, jujur, teliti, terbuka dan penuh kehati-hatian) • Menunjukkan penerimaan terhadap nilai moral yang berlaku di masyarakat • |
| | <i>Spiritual Values</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Menghayati konsep ke-Tuhanan melalui ilmu pengetahuan • Menginternalisasikan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari |

c) Contoh Desain Pembelajaran menggunakan 4Cs

Dalam proses perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, 4Cs dapat digunakan dan dipetakan dalam perencanaan pembelajaran. Berikut adalah contoh yang dapat dijabarkan dari persiapan pembelajaran.

Tabel. 4Cs dari IPK KD Pengetahuan (Contoh SD-Tematik Kelas IV. Sem-2)

| | |
|--|---|
| KD Pengetahuan Tema 8, Subtema 1, Pembelajaran 2 | BAHASA INDONESIA : 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi IPA : 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar SBDP : 3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada |
| 4Cs | Indikator Pencapaian Kompetensi |
| <i>Creativity</i> | Secara individu, peserta didik mengulangi, menyempurnakan, dan menyajikan hasil percobaan dan dituangkan dalam lembar kerja |
| <i>Critical Thinking</i> | peserta didik menggali tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dengan cara berdiskusi dalam kelompok. |

| | |
|----------------------|---|
| <i>Communication</i> | Setiap kelompok dipersilahkan untuk membacakan hasil diskusinya dan kelompok lain memberi tanggapan |
| <i>Collaboration</i> | peserta didik menggali tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dengan cara berdiskusi dalam kelompok. |

Tabel. 4Cs dari IPK KD Keterampilan (Contoh SD-Tematik Kelas IV. Sem-2)

| | |
|--|---|
| KD Pengetahuan Tema 8, Subtema 1, Pembelajaran 2 | BAHASA INDONESIA: 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks IPA : 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak SBDP : 4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada |
| 4Cs | Indikator Pencapaian Kompetensi |
| <i>Creativity</i> | Peserta didik menyanyikan lagu “Yamko Rambe Yamko” secara Individu dengan memperhatikan tanda tempo dan tinggi rendah nada |
| <i>Critical Thinking</i> | Dalam kelompok, peserta didik mengisi lembar kerja untuk menganalisis, membandingkan dan menghubungkan gaya dan kecepatan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar |
| <i>Communication</i> | Secara acak peserta didik diminta untuk menceritakan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi |
| <i>Collaboration</i> | Peserta didik menyajikan hasil identifikasi tokoh-tokoh dan jenis teks secara berkelompok dengan bekerjasama dan rasa ingin tau |

3. Amanat Kurikulum 2013 melalui Pendekatan Saintifik

Proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah, karena itu Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Pendekatan saintifik diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuwan lebih mengedepankan penalaran induktif (*inductive reasoning*) yang memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan. Metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas suatu

fenomena/gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya.

Untuk dapat disebut ilmiah, metode pencarian (*method of inquiry*) harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik. Metode ilmiah pada umumnya memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi, eksperimen, mengolah informasi atau data, menganalisis, kemudian memformulasi, dan menguji hipotesis.

Proses pembelajaran saintifik memuat aktivitas:

- a. mengamati;
- b. menanya;
- c. mengumpulkan informasi/mencoba;
- d. mengasosiasikan/mengolah informasi; dan
- e. mengomunikasikan.

Kelima aktivitas pembelajaran tersebut dapat dirinci dalam berbagai kegiatan belajar sebagaimana tercantum dalam tabel berikut:

Tabel. Keterkaitan antara Langkah Pembelajaran dengan Kegiatan Belajar dan Maknanya.

| Aktivitas | Kegiatan Belajar | Kompetensi yang Dikembangkan |
|---------------------------------------|--|---|
| Mengamati | Melihat, mendengar, meraba, membau | Melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi |
| Menanya | Mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) | Mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat |
| Mengumpulkan informasi/ eksperimen | <ul style="list-style-type: none"> o melakukan eksperimen o membaca sumber lain selain buku teks o mengamati objek/kejadian/aktivitas o wawancara dengan narasumber | Mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan |

| | | |
|--------------------------------------|--|--|
| | | kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat. |
| Mengasosiasikan / mengolah informasi | <ul style="list-style-type: none"> o mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperimen mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi. o Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan. | Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan. |
| Mengomunikasikan | Menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya | Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar. |

II. LATIHAN

Petunjuk :

Sebelum menjawab latihan di bawah ini, anda diharapkan telah membaca uraian materi pengukuran, besaran dan satuan yang telah disajikan di bagian 1 - 6 diatas. Kemudian jawablah pertanyaan pada latihan di bawah ini dengan jelas dan benar.

Jawablah latihan soal di bawah ini sesuai petunjuk!

1. Mengapa siswa dalam pembelajaran mesti diarahkan untuk memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi?
2. Buatlah masing-masing contoh pertanyaan HOTS dengan memakai taksonomi Bloom (masing@ minimal 2 soal)!
3. Buatlah RPP *project base learning* yang menerapkan HOTS (maple dan level bebas)!

III. RANGKUMAN

Pengembangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skill (HOTS) merupakan program yang dikembangkan sebagai upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan yang telah terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter. Menurut beberapa ahli, definisi keterampilan berpikir tingkat tinggi salah satunya dari Resnick (1987) adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Keterampilan ini juga digunakan untuk menggarisbawahi berbagai proses tingkat tinggi menurut jenjang taksonomi Bloom. Menurut Bloom, keterampilan dibagi menjadi dua bagian. Pertama adalah keterampilan tingkat rendah yang penting dalam proses pembelajaran, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), dan menerapkan (*applying*), dan kedua adalah yang diklasifikasikan ke dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi berupa keterampilan menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).

IV. Umpan Balik dan tindak Lanjut

Cocokkan jawaban di atas dengan kunci jawaban tes formatif 1 yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan belajar dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat penguasaan} = (\text{Jumlah jawaban benar} : 10) \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan yang diperoleh adalah :

| | | |
|-------------|---|-----------|
| Baik sekali | = | 90 - 100% |
| Baik | = | 80 - 89% |
| Cukup | = | 70 - 78% |
| Kurang | = | 0 - 69% |

Bila tingkat penguasaan anda mencapai 85 ke atas, Selamat anda telah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Namun bila pencapaian yang anda dapatkan masih kurang, anda harus mengulangi kegiatan belajar 1 terutama pada bagian yang belum ada kuasai.

VI. Daftar Pustaka

- Ananda. R, Amiruddin., Rifai.M. 2017. Inovasi Pendidikan. Medan: Widya Puspita.<http://repository.uinsu.ac.id/3583/1/4.%20BUKU%20INOVASI%20PENDIDIKAN.pdf>
- Fitiyani.D, Eka Afdholiyah. 2019. PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS *OUTBOUND*. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
<http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspgsd/article/view/1067/916>
- Hernawan.Asep Herry, Resmi.N. Konsep dan Model Pembelajaran Terpadu Universitas Terbuka. <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGK4205-M1.pdf>
- Ichsan, Z.I, 2018. Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*. Vo; 2. Nomor 2.
<http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jipva/article/view/682/669>
- Kadi Titi. 2017. Inovasi Pendidikan: Upaya penyelesaian Problematikan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*. Vol.1. No.2.
https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=perkembangan+inovasi+pendidikan&btnG=
- Kemendikbud RI. 2010.
Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter. 2010.
- Kemendikbud RI. 2018. Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi.
http://repositori.kemdikbud.go.id/11316/1/01._Buku_Pegangan_Pembelajaran_HOTS_2018-2.pdf
- Miaz, Yalvema (2017) *Inovasi Media Pembelajaran IPS SD Berbasis IT dalam Mendukung Gerakan Literasi*. In: *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Pembelajaran Literasi Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an*, 4-6 September 2017, Bukittinggi.

- Mudlofir, A. Rusydyah. Desain Pembelajaran Inovatif. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2016.
- M. Solehudin. Konsep Dasar Pembaharuan Pendidikan Taman Kanak-kanak. Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/4743/2/PEMA4405-M1.pdf>
- Nurdiansyah, Andik Widodo. 2015. Inovasi Teknologi Pembelajaran. Nizamial Learning Center. <http://eprints.umsida.ac.id/305/>
- Nurdiansyah, dkk. 2016. Model Pembelajaran Inovatif Sesuai Kurikulum 2013. Nizamial Learning Center. <http://eprints.umsida.ac.id/296/1/Buku%20Model%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>
- Pannen, dkk. 2016. Pembaharuan dalam Pembelajaran, Universitas Terbuka.
- Prawiradilaga, D. dkk. Pembaruan Pembelajaran. Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/3835/1/PGTK2503-M1.pdf>
- http://repositori.kemdikbud.go.id/11316/1/01._Buku_Pegangan_Pembelajaran_HO_TS_2018-2.pdf
- Purnamawati, D. dkk. 2017. KEEFEKTIFAN LEMBAR KERJA SISWA BERBASIS INKUIRI UNTUK MENUMBUHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI dkk. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al BiRuNi 06 (2) <http://repository.lppm.unila.ac.id/7222/1/Dian%202017%20Al-Biruni.pdf>
- Rusdiana, A. 2014. Konsep Inovasi Pendidikan. Bandung: Pustaka Setia. <https://fdokumen.com/download/modul-1-konsep-dasar-inovasi-pendidikan-file-upi>
- Sani, Ridwan Abdilah. Inovasi Pembelajaran. https://www.academia.edu/19895845/Buku_Inovasi_Pembelajaran
- Setiawan. Deny, 2017. PERAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN MORAL. Jurnal Pendidikan Karakter. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1287/1071>
- Santayasa, I Wayan. 2018. *Student Centered Learning: Alternatif Pembelajaran Inovatif Abad 21 untuk Menyiapkan Guru Profesional*. Seminar Nasional Quantum. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/quantum/article/view/347/181>
- Suprayekti, dkk. 2007. *Pembaharuan pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka
- Suherman, Ayi. Inovasi Kurikulum. https://afthonpgsd71.files.wordpress.com/2014/06/modul_4_inovasi_kurikulum.pdf

- Sudrajat.A. 2010. Apa Pendidikan Karakter Itu?
<https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/09/15/konsep-pendidikan-karakter/>
- Sukayati, Sri Wulandari. 2009. Pembelajaran Tematik di SD.
<http://repositori.kemdikbud.go.id/7428/1/7.PEMBELAJARAN%20TEMATIK%20DI%20SEKOLAH%20DASAR.pdf>
- Syafaruddin, Asrul. Mesiono. 2012. Inovasi Pendidikan. Medan: Perdana Publishing. <http://repository.uinsu.ac.id/140/1/Inovasi%20Pendidikan.pdf>
- Syaifudin.A, dkk. 2017. PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA JENJANG PENDIDIKAN DASAR. Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK). Vol. 2, No.2
<http://i-rpp.com/index.php/jipk/article/view/816/781>
- Wahab.Rosmalina, REFORMULASI INOVASI KURIKULUM: KAJIAN LIFE SKILL UNTUK MENGANTARKAN PESERTA DIDIK MENJADI WARGA NEGARA YANG SUKSES. Jurnal Pendidikan Islam. Vol 17. No.2.
<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/view/33/28>
- Wagiran. 2007. Universitas Negeri Yogyakarta.
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132297916/penelitian/Inovasi+Pembelajaran.pdf>
- Winataputra, Udin S. Pembaharuan dalam pembelajaran di SD. Banten: Universitas Terbuka. 2015
- Buku yang relevan
<http://i-rpp.com/index.php/jipk/article/view/816/781>
<http://repository.ut.ac.id/4327/1/MPDR5204-M1.pdf> (berkelanjutan)
<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pendidikan-karakter.html>
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132058092/pendidikan/modul-ut-evaluasi-bab-6.pdf>
http://repositori.kemdikbud.go.id/11316/1/01. Buku Pegangan Pembelajaran HO TS_2018-2.pdf



MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN

(PSD 416)

MODUL 8

INOVASI PENDIDIKAN UNTUK PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN

DISUSUN OLEH

Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020

INOVASI PENDIDIKAN UNTUK PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN

A. Pendahuluan

Pembangunan tidak hanya berdampak positif mengurangi kesenjangan, namun juga berdampak negatif berupa eksploitasi sumber daya alam dan degradasi lingkungan. Konsep pembangunan berkelanjutan dianggap sebagai jawaban untuk mengatasi dampak negatif pembangunan. Konsep ini sudah ada sejak tahun 80-an sebagai respon terhadap tantangan ekonomi dan sosial, dengan memberikan perhatian terhadap lingkungan dan konservasi sumber daya alam (UNESCO, 2011).

Pendidikan dapat mempercepat pembangunan berkelanjutan, karena melalui cara ini persepsi, perilaku dan sikap akan berubah. Konsep Education for Sustainable Development (ESD) atau Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan (PPB) muncul sebagai jawaban untuk mencapai pembangunan yang dicita-citakan. Konsep ini melibatkan semua pihak secara global untuk memberikan kontribusi dan perubahan ke arah yang lebih baik. Secara khusus, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menekankan bahwa PPB harus dilaksanakan dengan melibatkan pemerintah, *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO), masyarakat, sektor swasta, lembaga pendidikan formal, masyarakat sipil, media, dan organisasi internasional (DESD, 2012).

Pelaksanaan PPB di Indonesia sudah dilakukan oleh Kementerian Pendidikan Nasional pada Kabinet Indonesia Bersatu (2008-2009), namun pelaksanaannya tidak dilakukan secara menyeluruh dan serius. Hasil studi pada tahun 2008 menemukan bahwa penerapan PPB memiliki masalah pada regulasi, sumber daya manusia, dan materi PPB itu sendiri (Balitbang Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2010). Lebih spesifik, penelitian ini menilai penerapan PPB dari tingkat pusat ke tingkat daerah belum dilengkapi dengan peraturan, kebijakan dan program yang jelas, serta para pejabat di lingkungan pendidikan kurang memahami PPB karena minimnya sosialisasi. Selain itu, para guru kurang mengerti bagaimana mengintegrasikan teori dan praktek PPB di sekolah disamping kurangnya materi pembelajaran PPB.

B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan serta mendeskripsikan strategi penerapan prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan dalam pembelajaran.

C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

1. Mahasiswa mampu menjelaskan Pengertian dan prinsip pembangunan berkelanjutan dan Pendidikan Berkelanjutan
2. Mahasiswa mampu menjelaskan Pembelajaran untuk Pembangunan Berkelanjutan
3. Mahasiswa mampu Strategi penerapan prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan dalam pembelajaran.

D. Kegiatan Belajar 1

INOVASI PENDIDIKAN UNTUK PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN

I. URAIAN DAN CONTOH

A. PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN DALAM PENDIDIKAN

1. Pengertian Pendidikan dalam Pembangunan Berkelanjutan (Education for Sustainable Development/ESD)

Education for Sustainable Development (Pendidikan untuk Pembangunan yang Berkelanjutan) merupakan proses pembelajaran (atau pendekatan terhadap pengajaran) yang didasarkan pada cita-cita luhur dan prinsip-prinsip yang mendasarkan pada keberlanjutan (*sustainability*) dengan memusatkan perhatian pada semua tingkat dan jenis pembelajaran dalam rangka memberikan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan pengembangan pembangunan manusia yang berkelanjutan- "*learning to know, learning to be, learning to live together, learning to do and learning to transform oneself and society.*" (www.unescobkk.org/education/esd-unit/definition-ofesd).

Menurut UNESCO, ESD adalah tentang belajar untuk

- o menghormati, menghargai, dan melestarikan prestasi atau nilai-nilai keberhasilan masa lalu; menghargai keajaiban-keajaiban dan orang-orang di muka bumi;
- o menghuni/tinggal di dunia dimana semua orang memperoleh cukup makanan untuk kehidupan yang produktif dan sehat;
- o memanfaatkan, merawat, dan memperbaiki kondisi alam kita;
- o membuat dan menikmati dunia yang lebih adil, aman, dan lebih baik;
- o menjadi warga dunia yang lebih peduli dalam menggunakan hak-hak dan tanggung jawab mereka secara lokal, nasional, dan global.

ESD dalam implementasinya didasari oleh ide-ide yang relevan dengan kepentingan lokal dan budaya lokal sehingga program ESD akan memiliki beragam keunikan pendekatan di seluruh dunia. Dalam kontribusinya, ESD ditujukan untuk pembangunan yang berkelanjutan dengan cara pemberdayaan manusia melalui pendidikan dimana semua orang memperoleh kesempatan untuk bertanggung jawab demi menciptakan dan menikmati masa depan yang berkelanjutan (UNESCO, 2005a UNDESD). Slogan untuk ESD yang sangat dikenal yaitu **belajar tentang perubahan dan belajar untuk berubah** atau *"learning for change and learning to change"*.

Visi ESD dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a) Semua orang memiliki kesempatan untuk memperoleh keuntungan dari pendidikan yang berkualitas, belajar nilai-nilai, tingkah laku, dan gaya hidup yang diperlukan untuk masa depan yang berkelanjutan dan untuk transformasi masyarakat yang positif.
- b) Setiap orang memiliki kesempatan untuk menjadi manusia yang bermartabat.

2. Prioritas ESD

ESD pertama kali dijelaskan pada Bab 36 Agenda 21 yang dihasilkan dalam Deklarasi Lingkungan Hidup Konferensi Tingkat Tinggi di Rio de Janeiro 1992. Ada 4 (empat) prioritas (pendorong utama) dalam mengimplementasikan ESD, yaitu;

- 1) **Peningkatan dan perbaikan kualitas pendidikan (*promote and improve the quality of education*);**

Menjamin setiap orang memiliki hak untuk memperoleh **pendidikan** dan kesempatan untuk menambah **pengetahuan (*knowledge*)**, **keterampilan (*skill*)**, **nilai-nilai (*values*)**, dan perspektif yang mendorong dan mendukung partisipasi masyarakat dalam membuat keputusan.

- 2) Re-orientasi pendidikan pada semua jenjang untuk pembangunan berkelanjutan (*reorient existing education at all levels to address sustainable development*);

Menjamin kurikulum dan pedagogi dari pra-sekolah sampai universitas menekankan pada pendidikan, pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), nilai-nilai (*values*), dan perspektif yang berkaitan dengan masa depan yang berkelanjutan. Penekanan terletak pada re-orientasi kurikulum {bukan pengembangan kurikulum baru} dan peningkatan kualitas Pendidikan.

- 3) Peningkatan kesadaran masyarakat tentang konsep pembangunan berkelanjutan (*raise public awareness of the concept of sustainable development*);

Membangun pengertian dan kewaspadaan masyarakat terhadap pembangunan yang berkelanjutan melalui pendidikan masyarakat, termasuk pendidikan informal.

- 4) Pelatihan sumber daya manusia (*train the workforce*). Memberikan pelatihan kepada sumber daya manusia (pengusaha, institusi, dan masyarakat umum) guna membangun kemampuan untuk membuat keputusan dan unjuk kerja dalam perilaku yang berkelanjutan dan untuk menerapkan praktek-praktek yang sifatnya berkelanjutan di tingkat lokal, regional, dan nasional.

3. Kriteria ESD

Ada 7 (tujuh) kriteria dalam ESD seperti ditunjukkan pada Gambar yaitu:

- 1) ; berpusat pada siswa, difokuskan pada kebutuhan siswa, kemampuan, minat, dan gaya belajar dimana guru hanya sebagai fasilitator. Siswa mengkonsumsi seluruh waktu belajar, mendorong peserta didik untuk aktif, bertanggung jawab dalam proses penemuan pembelajaran mereka sendiri.

- 2) **Pendidikan yang interdisiplin dan holistik;** Pendidikan pembangunan berkelanjutan ada diberbagai kurikulum, tidak hanya di satu subjek.
- 3) **Pendidikan yang menggunakan pendekatan beragam metode;** kata-kata, seni, drama, de bat, pengalaman, beragam ilmu padagogi. Motivator dan peserta bekerja dan bermain bersama untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.
- 4) **Pendidikan berbasis pada pendekatan berpikir sistem;** mendorong orang untuk memahami adanya kompleksitas, mencari keterkaitan dan sinergi ketika mencari solusi untuk suatu isu-isu yang mengancam keberlanjutan bumi dan sistem kehidupan.



Gambar. Tujuh kriteria pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan (UNESCO, 2005)

- 5) **Pendidikan yang memunculkan nilai;** pembelajaran yang mengedepankan norma, nilai-nilai, prinsip yang dapat diuji secara kritis, diperdebatkan, dan diaplikasikan. **Pendidikan yang meningkatkan partisipasi dan tanggung jawab dalam membuat keputusan, meningkatkan cara berpikir kritis;** membantu peserta didik untuk melihat aspek ekonomi, lingkungan dan

struktur sosial dan budaya dalam konteks pembangunan berkelanjutan, **dan kecakapan memecahkan masalah**, menemukan pemecahan masalah, tantangan dan hidup secara berkelanjutan.

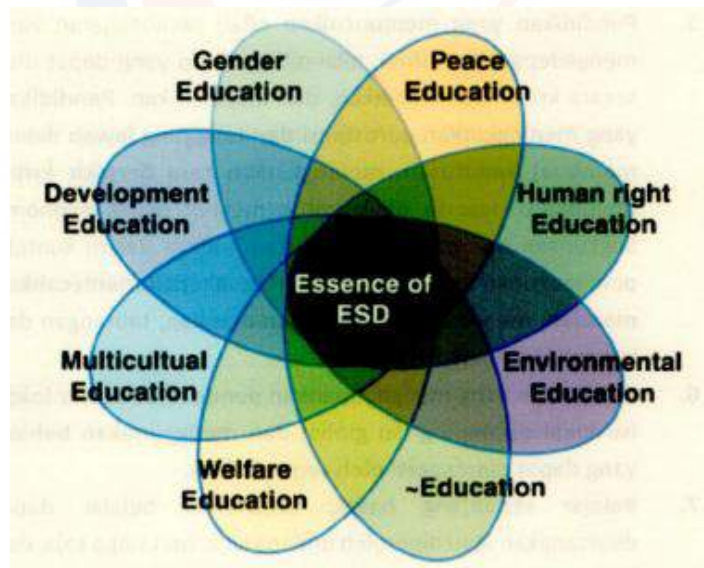
- 6) **Pendidikan yang mengedepankan pendekatan kultur lokal, isu lokal disamping isu global dan menggunakan Bahasa yang dapat dimengerti oleh semua pihak.**
- 7) **Belajar sepanjang hayat**; kegairahan belajar dapat dilaksanakan atau diperoleh dimana saja, dari siapa saja, dan kapanpun, oleh siapapun tanpa memandang gender dan strata sosial serta usia; semua pihak bisa jadi pembelajar dan menjadi sumber belajar.

Jadi ESD dicirikan berada di setiap mata pelajaran yang dilaksanakan secara terpadu [*holistic*].

4. Tema ESD

Di dalam implementasi *Education for Sustainable Development (ESD)*, UNESCO telah menentukan 11 (se belas) tema (isu penting) sebagai berikut:

- a. Keanekaragaman hayati (*Biodiversity*),
- b. Pendidikan tentang perubahan iklim (*Climate Change Education*),
- c. Pengurangan resiko bencana (*Disaster Risk Reduction*),
- d. Keanekaragaman budaya (*Cultural Diversity*),
- e. Pengurangan kemiskinan (*Poverty Reduction*),
- f. Kesetaraan gender (*Gender Equality*),
- g. Peningkatan kesehatan (*Health Promotion*),
- h. Gaya hidup yang berkelanjutan (*Sustainable Lifestyles*),
- i. Perdamaian dan keselamatan manusia (*Peace and Human Security*),
- j. Air {*Water*}, dan
- k. Perpindahan penduduk yang berkelanjutan (*Sustainable urbanization*).



Gambar. Pendidikan yang interdisiplin dan holistik (UNESCO *Guidelines*, 2005)

5. Kerangka Pembelajaran Abad 21

Menurut Trilling dan Fadel (2009) dalam bukunya yang berjudul "*21st Century Knowledge-and-Skills Rainbow Education*, (2008)", maka kompetensi yang diperlukan dalam kerangka abad 21 mencakup 3 (tiga) kelompok keterampilan, seperti ditunjukkan dalam Gambar 2.3, yaitu:

- 1) Keterampilan kehidupan dan karier (*life and career skills*),

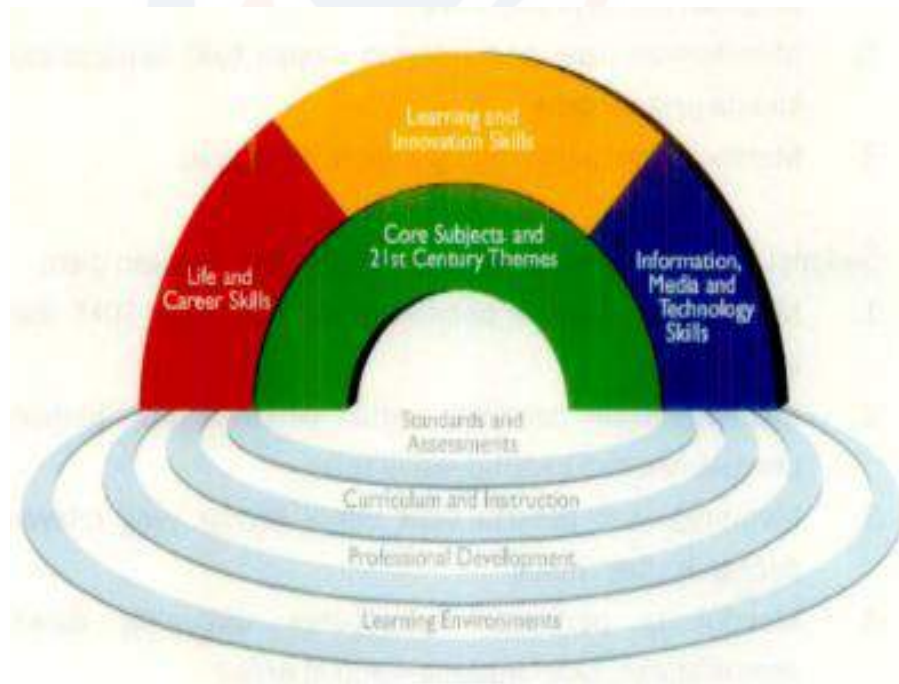
Peserta didik harus dicirikan oleh sikap fleksibel dan adaptif, berinisiatif dan mandiri, keterampilan sosial dan budaya, produktif dan akuntabel, serta kepemimpinan dan tanggung jawab;

- 2) Keterampilan pembelajaran dan inovasi (*learning and innovation skills*)

Peserta didik harus kreatif dan inovatif, berfikir dalam menyelesaikan masalah, serta mampu berkomunikasi dan berkolaborasi;

- 3) Keterampilan informasi, media dan teknologi (*information, media and technology skills*).

Peserta didik harus melek informasi, melek media, dan melek Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).



Gambar. Kerangka Pembelajaran Abad 21/21 Century Learning Framework (Trilling and Fadel, 2009)

Untuk mewujudkan peserta didik dengan keterampilan tersebut maka penilaian standar yang dilakukan harus memenuhi hal-hal berikut:

- Mendukung keseimbangan penilaian: tes standar serta penilaian normatif dan sumatif
- Menekankan pada pemanfaatan umpan balik berdasarkan kinerja peserta didik
- Membolehkan pengembangan portofolio siswa

Sedangkan lingkungan belajar yang terjadi harus dicirikan oleh :

- Menciptakan latihan pembelajaran, dukungan SDM dan infrastruktur
- Memungkinkan pendidik untuk berkolaborasi, berbagi pengalaman dan berintegrasi di kelas
- Memungkinkan peserta didik untuk belajar yang relevan dengan konteks dunia
- Mendukung perluasan keterlibatan komunitas dalam pembelajaran, baik langsung maupun *online*.

B. SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL YANG TERKAIT DENGAN *EDUCATION FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT (ESD)*

Pembangunan Nasional Republik Indonesia adalah pembangunan yang berkesinambungan yang meliputi seluruh kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara seperti tertuang pada Pembukaan Undang-undang Dasar 1945. Tiga pilar pembangunan berkelanjutan, pembangunan lingkungan, sosial, dan ekonomi, telah menjadi landasan kebijakan nasional seperti yang terkandung dalam Program Pembangunan Nasional, yaitu mendayagunakan sumber daya alam yang dipergunakan sebesar besarnya untuk kemakmuran rakyat dengan memperhatikan kelestarian fungsi dan keseimbangan lingkungan hidup, pembangunan yang berkelanjutan, kepentingan ekonomi, dan budaya masyarakat lokal, serta penataan ruang. Kesalahan berpikir (*wisdom*) akan keseimbangan ketiga pilar pembangunan berkelanjutan tersebut, sangat diperlukan saat ini agar bumi dapat mempersembahkan kehidupan yang sehat bagi manusia. Kesalahan berpikir inilah yang diharapkan adadah masyarakat Indonesia khususnya masyarakat pendidikan, sehingga bangsa Indonesia dapat mewujudkan **masa depan berkelanjutan** (*sustainable future*): **masyarakat berkeadilan** (*equitable societies*), **hidup berkecukupan** (*living within means*), **pembangunan yang berkelanjutan** (*sustainable development*), **makanan sehat** (*healthy food*) dan **ketersediaan energi** (*energy*) serta dapat **hidup lebih bermartabat dan mandiri**. **Mengapa pendidikan penting?**

Karena pendidikan diharapkan dapat menjawab tantangan untuk mewujudkan masyarakat Indonesia dan generasi masa depan yang akan memimpin keberkelanjutan masa depan Indonesia.

Pemerataan pendidikan untuk generasi masa depan Indonesia sudah dimulai dengan program Pendidikan Untuk Semua (*Education for All*). Di era globalisasi yang disertai dengan permasalahan dunia yang semakin kompleks, bersekolah saja tidaklah cukup. Suatu lembaga pendidikan dan komunitas belajar dituntut tidak hanya menyediakan fasilitas pendidikan yang layak dan memberikan kesempatan warga negara untuk memperoleh pendidikan yang baik, tetapi juga menuntut kemampuan pendidik yang memahami pentingnya pendidikan yang berkualitas untuk keberlanjutan pembangunan nasional yang lestari dan bermartabat.

Lembaga pendidikan dan komunitas belajar dituntut untuk dapat membangun nilai-nilai budi pekerti, kemandirian, kritis, sikap demokratis, kecintaan dan kepedulian pada sumberdaya alam/ lingkungan dan budaya lokal, nasional, menumbuhkan rasa patriotisme dan nasionalisme pada setiap warga Indonesia.



Gambar. Skema tentang pentingnya pendidikan untuk mewujudkan *sustainable future* (Children 's Environmental Literacy Foundation/ CELF)

Dalam hal ini ternyata pemerintah Indonesia telah melengkapi setiap kebijakan pendidikan nasional dengan konsep kesalehan berpikir tentang keseimbangan tiga pilar pembangunan berkelanjutan serta cara menumbuhkan dan membangun kapasitas sumber daya bangsa Indonesia yang kritis, bernalar dan bermartabat agar pembangunan Indonesia lestari dan berkelanjutan . Oleh sebab itu, sudah saatnya konsep ESD penting untuk dipahami dan diterapkan oleh seluruh masyarakat pendidikan di Indonesia.

1. ESD dalam Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia

Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 khususnya Pasal 31 ayat 3 mengamanatkan bahwa:

"pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan Undang-Undang"

Salah satu dasar pertimbangan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 (c) adalah:

" ... bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisien manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan".

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Bab II, Pasal3, juga menjelaskan bahwa:

"Pendidikan nasional **berfungsi** mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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**".

Dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 Bab III, Pasal 4, juga dijelaskan tentang prinsip penyelenggaraan pendidikan nasional, yaitu:

- 1) Pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa.
- 2) Pendidikan diselenggarakan sebagai satu kesatuan yang sistemik dengan sistem terbuka dan multimakna.
- 3) Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat.
- 4) Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 5) Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat.

- 6) Pendidikan diselenggarakan dengan memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan.

Pasal 36 Ayat (3) UU Sisdiknas 2003 menyebutkan bahwa kurikulum hendaknya disusun sesuai dengan jenjang pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan memperhatikan:

- a. peningkatan iman dan takwa;
- b. peningkatan akhlak mulia;
- c. peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat peserta didik;
- d. keragaman potensi daerah dan lingkungan;
- e. tuntutan pembangunan daerah dan nasional;
- f. tuntutan dunia kerja;
- g. perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni;
- h. agama;
- i. dinamika perkembangan global; dan
- j. persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan.

Lebih lanjut Pasal 38 Ayat (2) mengatur bahwa " kurikulum pendidikan Dasar dan Menengah dikembangkan sesuai dengan relevansinya oleh setiap kelompok atau satuan pendidikan "

Dari amanat undang-undang tersebut ditegaskan bahwa:

- 1) Kurikulum hendaknya dikembangkan secara berdiversifikasi dengan maksud agar memungkinkan penyesuaian program pendidikan pada satuan pendidikan dengan kondisi dan kekhasan potensi yang ada di daerah serta di peserta didik.
- 2) Kurikulum dikembangkan dan dilaksanakan di tingkat satuan pendidikan. Kurikulum menuntut satuan pendidikan untuk mengembangkan dan melaksanakan kurikulum operasional dalam bentuk Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Pasal 1 Angka 10 UU Sisdiknas Tahun 2003 menjelaskan bahwa

satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan.

Penjelasan tentang strategi pengelolaan dan pelaksanaan pendidikan nasional yang sesuai dengan 7 (tujuh) kriteria ESD telah tersurat dalam UU Sisdiknas 2003 yaitu pada:

- Pasal 40 Ayat {2) tentang pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif dan dialogis;
- Pasal 50 Ayat (5) tentang pendidikan berbasis keunggulan lokal;
- Pasal 51 Ayat (1) tentang manajemen berbasis sekolah/ satuan pendidikan;
- Pasal 54 Ayat {1) tentang peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan.

Dalam Penjelasan Peraturan Pemerintah (PP) Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, tertera pernyataan sebagai berikut:

Visi pendidikan nasional adalah mewujudkan sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia agar berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan bersikap proaktif dalam menjawab tantangan jaman yang selalu berubah.

Misi pendidikan nasional adalah:

- 1) mengupayakan perluasan dan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan yang bermutu bagi seluruh rakyat Indonesia;
- 2) meningkatkan mutu pendidikan yang memiliki daya saing di tingkat nasional, regional, dan internasional;
- 3) meningkatkan relevansi pendidikan dengan kebutuhan masyarakat dan tantangan global;
- 4) membantu dan memfasilitasi pengembangan potensi anak bangsa secara utuh sejak usia dini sampai akhir hayat dalam rangka mewujudkan masyarakat belajar;

- 5) meningkatkan kesiapan masukan dan kualitas proses pendidikan untuk mengoptimalkan pembentukan kepribadian yang bermoral;
- 6) meningkatkan keprofesionalan dan akuntabilitas lembaga pendidikan sebagai pusat pembudayaan ilmu pengetahuan, keterampilan, pengalaman, sikap, dan nilai berdasarkan standar yang bersifat nasional dan global; dan
- 7) mendorong peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan berdasarkan prinsip otonomi dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Terkait dengan visi dan misi pendidikan nasional tersebut di atas, dalam Penjelasan PP No. 19 Tahun 2005 diuraikan bahwa **reformasi pendidikan** sangat perlu dilakukan, yaitu:

1. penyelenggaraan pendidikan merupakan proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang **berlangsung sepanjang hayat**.
2. perubahan pandangan tentang peran manusia dari paradigma "manusia sebagai sumberdaya pembangunan", menjadi paradigma "**manusia sebagai subjek pembangunan secara utuh**"; agar mampu membentuk manusia seutuhnya maka proses pendidikan harus mencakup:
 - a. penumbuhkembangan keimanan, ketakwaan;
 - b. pengembangan wawasan kebangsaan, kenegaraan, demokrasi, dan kepribadian;
 - c. penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi;
 - d. pengembangan, penghayatan, apresiasi, dan ekspresi seni; serta
 - e. pembentukan manusia yang sehat jasmani dan rohani.
3. pandangan terhadap keberadaan peserta didik yang terintegrasi dengan lingkungan sosial-kulturalnya yang akan dapat menumbuhkan individu sebagai pribadi dan anggota masyarakat mandiri yang berbudaya.
4. perlunya suatu acuan dasar oleh setiap penyelenggara dan satuan pendidikan, yang meliputi kriteria dan kriteria minimal berbagai aspek yang terkait dengan penyelenggaraan pendidikan yang dijadikan pedoman untuk mewujudkan:

- a. pendidikan yang berisi muatan yang seimbang dan holistik;
- b. proses pembelajaran yang demokratis, mendidik, memotivasi, mendorong kreativitas, dan dialogis;
- c. hasil pendidikan yang bermutu dan terukur;
- d. berkembangnya profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan;
- e. tersedianya sarana dan prasarana belajar yang memungkinkan berkembangnya potensi peserta didik secara optimal;
- f. berkembangnya pengelolaan pendidikan yang memberdayakan satuan pendidikan; dan
- g. terlaksananya evaluasi, akreditasi dan sertifikasi yang berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan secara berkelanjutan.

Dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi pada Bab Pendahuluan (Ainea 2) dituliskan bahwa:

Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan **kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olahhati, olahpikir, olahrasa dan olahraga** agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Peningkatan relevansi pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan **tuntutan kebutuhan berbasis potensi sumber daya alam Indonesia**. Peningkatan efisiensi manajemen pendidikan dilakukan melalui penerapan manajemen berbasis sekolah dan pembaharuan pengelolaan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Dalam Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Bab II:

Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum telah dicantumkan prinsip-prinsip pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah yang sangat bersesuaian dengan 7 (tujuh) kriteria ESD (seperti diuraikan pada Bab 2) yaitu:

1. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya
2. Beragam dan Terpadu
3. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni
4. Relevan dengan kebutuhan kehidupan
5. Menyeluruh dan berkesinambungan

6. Belajar sepanjang hayat
7. Seimbang antara kepentingan nasional dan daerah

Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses juga menyuratkan adanya pembelajaran *berbasis student center*, terpadu (*holistic*), dan keberagaman budaya sesuai kondisi daerah setempat.

Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Nasional (Renstra Kemdiknas) Tahun 2010-2014 telah menggariskan paradigma pendidikan dan kebudayaan sebagai berikut:

Penyelenggaraan pendidikan dan kebudayaan didasarkan pada beberapa paradigma *universal* yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

1. Pemberdayaan Manusia Seutuhnya

..... menyiapkan manusia indonesia sebagai pribadi yang mandiri (makhluk individu), sebagai elemen dari sistem sosial yang saling berinteraksi, mendukung satu sama lain (makhluk sosial) dan toleransi dalam keragaman budaya serta sebagai pemimpin bagi terwujudnya kehidupan yang lebih baik di muka bumi.

2. Pengembangan Konvergensi Peradaban

Konvergensi peradaban terjadi saat banyak pemangku kepentingan menyadari perlunya belajar dan membagi pengetahuan, sains, dan teknologi atas dasar saling mengakui, menguntungkan, dan menghormati. Pendidikan memegang peranan penting dalam proses ini. Sebagaimana diakui oleh UNESCO, salah satu pilar pendidikan yang sesuai adalah belajar untuk hidup bersama. Dalam komunitas Internasional, hidup bersama berarti hidup diantara banyak peradaban dan penduduk dunia.

3. Pembelajaran Sepanjang Hayat yang Berpusat pada Peserta Didik

Pembelajaran merupakan proses yang berlangsung seumur hidup, yaitu pembelajaran sejak lahir hingga akhir hayat yang diselenggara kan secara terbuka dan multimakna. Pembelajaran sepanjang hayat berlangsung

secara terbuka melalui jalur formal, nonformal dan informal yang dapat diakses oleh peserta didik setiap saat dan tidak dibatasi oleh usia, tempat dan waktu. Pendidikan multimakna diselenggarakan dengan berorientasi pada pembudayaan, pemberdayaan, pembentukan akhlak mulia, jujur, budi perkerti luhur, dan watak, kepribadian, atau karakter unggul, serta berbagai kecakapan hidup (*life skills*). Paradigma ini memperlakukan, memfasilitasi dan mendorong peserta didik menjadi subjek pembelajar mandiri yang bertanggungjawab, kreatif, inovatif, sportif dan berkewirausahaan.

4. Pendidikan untuk Semua

Berdasarkan UUD 1945 Pasal 28C, ayat (1) dinyatakan bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan, memperoleh manfaat dari IPTEK, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidup dan demi kesejahteraan umat manusia. Selanjut nya dalam Pasal 31 ayat (2) dinyatakan bahwa setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya.

5. Pendidikan untuk Perkembangan, Pengembangan, dan Pembangunan Berkelanjutan (PuP3B).

Paradigma ini mengajak manusia untuk berpikir tentang keberlanjutan planet bumi dan keseluruhan alam semesta. Pendidikan harus menumbuhkan pemahaman tentang pentingnya keberlanjutan dan keseimbangan ekosistem, memberikan pemahaman tentang nilai-nilai tanggung jawab sosial dan natural kepada peserta didik bahwa mereka adalah bagian dari sistem sosial yang harus bersinergi dengan manusia lain dan bagian dari sistem alam yang harus bersinergi dengan alam beserta seluruh isinya. Dengan nilai-nilai itu maka akan muncul pemahaman kritis tentang lingkungan.

2. Kebijakan dan Kesepakatan Terkait ESD dalam Pendidikan Nasional

Dasar kebijakan ESD tersebut di atas kemudian ditindaklanjuti oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional (Ditjen Dikdasmen Depdiknas) dimana telah ditetapkan bahwa penyampaian mata ajar tentang kependudukan dan lingkungan hidup dilaksanakan secara integratif yang dituangkan dalam Kurikulum Tahun 1984. Materi kependudukan dan lingkungan hidup masuk dalam semua mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.

Pada Tahun 1989-2007, salah satu tema pembangunan berkelanjutan diperkenalkan oleh Ditjen Dikdasmen Depdiknas melalui Proyek Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup (PKLH) yaitu melaksanakan program Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup. Pada Tahun 2003, Sekolah Berbudaya Lingkungan (SBL) mulai dikembangkan di 120 sekolah. Sampai dengan berakhirnya tahun 2007, proyek PKLH telah berhasil mengembangkan SBL di 47 sekolah, 4 Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) dan 2 Pusat Pengembangan Penataran Guru (PPPG).

Pada Tahun 2008, Badan Penelitian dan Pengembangan (Balitbang) Depdiknas menerbitkan Pedoman ESD. Setahun berikutnya (2009) Balitbang menerbitkan kembali Strategi Nasional Pelaksanaan ESD dan Model Pelaksanaannya melalui Intra dan Ekstrakurikuler. Buku "Panduan Pengintegrasian Nilai-Nilai ESD dalam Pembelajaran" dan "Pokok-Pokok Materi ESD" diterbitkan oleh Balitbang Kemdiknas pada Tahun 2010. Dalam panduan tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran ESD di sekolah dilaksanakan dengan menggunakan berbagai strategi pembelajaran, yaitu :

- a. terintegrasi pada mata pelajaran,
- b. mata pelajaran yang berdiri sendiri (monolitik),
- c. muatan lokal, dan
- d. kegiatan ekstrakurikuler/program pengembangan diri disekolah.

Jadi, proses pembelajaran yang sepadan dengan **konsep ESD sudah dilaksanakan pada berbagai jenjang pendidikan di Indonesia jauh**

sebelum istilah ESD diperkenalkan di Indonesia. Beberapa pendekatan yang sudah dilakukan dan merupakan perwujudan dari kriteria ESD di antaranya adalah Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA). Pendekatan tersebut pada prinsipnya diarahkan kepada optimalisasi peran serta (partisipasi) siswa secara aktif, kreatif dan efektif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang tidak saja sebagai bahan belajar tetapi sebagai media belajar sehingga dapat membentuk prakarsa dan tanggung jawab sosial serta belajar sepanjang hayat.

Selain itu, *Education for All* (EFA) seperti yang diamanatkan dalam MDGs dan UNPDF (dijelaskan dalam Bab 1) telah dilaksanakan oleh Depdiknas pada Tahun 2000 melalui Program 9 Tahun Wajib Belajar. Program Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) yang menyebutkan perlunya keterlibatan semua lapisan masyarakat dalam membina dan mengelola sekolah, serta pentingnya Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan {PAKEM) dilaksanakan di dalam dan di luar ruang belajar (dalam dan luar kelas) juga telah digagas dan tersurat dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003. Selain melalui pendidikan formal, *Education for Sustainable Development* {ESD) juga diimplementasikan melalui pendidikan nonformal dan informal. Program yang mendukung, yaitu :

1. Pendidikan Anak Usia Dini;
2. Pendidikan Keaksaraan;
3. Pendidikan Kesenjangan;
4. Pendidikan Kursus dan Pelatihan; dan
5. Pengarusutamaan Gender Bidang Pendidikan

3. Peluang dan Tantangan dalam Implementasi ESD di Indonesia

Dalam implementasi *Education for Sustainable Development* (ESD) di Indonesia, beberapa tantangan perlu diselesaikan dengan cara mengoptimalkan peluang yang ada. Peluang dan tantangan tersebut dapat diuraikan seperti di bawah ini.

a. Peluang dalam Implementasi ESD di Indonesia.

Peluang Eksternal

- 1) Tuntutan masyarakat dunia tentang perlunya ESD dalam rangka menciptakan *global citizenship*.
- 2) Diperlukan generasi masa depan yang kreatif, kritis, inovatif, reflektif, dan transformatif sesuai dengan tuntutan kemampuan keterampilan Abad-21.

Peluang Internal

- 1) Peraturan perundang-undangan telah mengarusutamakan ESD dalam sistem pendidikan.
- 2) Kesadaran masyarakat tentang perlunya masa depan yang berkelanjutan yang dapat dipenuhi melalui pendidikan sejak usia dini.
- 3) Kesadaran pendidik dan tenaga kependidikan tentang perlunya pola pembelajaran yang berorientasi ESD.
- 4) Peserta didik yang cenderung memilih model pembelajaran berbasis keragaman potensi daerah, lingkungan, dan sumber daya alam.

b. Tantangan dalam Implementasi ESD di Indonesia.

Tantangan Eksternal

- 1) Belum semua masyarakat dunia menyadari perlunya untuk menciptakan *global citizenship* dalam menjamin terwujudnya pendidikan berkualitas yang adil dan inklusif dan pembelajaran sepanjang hayat bagi semua warga dunia pada Tahun 2030 (*ensure equitable and inclusive quality education and lifelong learning for all by 2030*).
- 2) Belum semua negara menyadari dibutuhkannya keterampilan Abad-21 bagi peserta didik dan warganya.

Tantangan Internal

- 1) Tingkat partisipasi masyarakat dalam membangun kesadaran tentang pentingnya ESD masih kurang.
- 2) Semakin banyak jumlah penduduk Indonesia yang memerlukan pendidikan yang berkualitas.
- 3) Kemampuan pendidik dan tenaga kependidikan untuk menerjemahkan konsep dan nilai-nilai ESD.

- 4) Kemampuan dan ketersediaan pendidik dan tenaga kependidikan yang professional dalam implementasi ESD.
- 5) Ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah.
- 6) Ketersediaan dana.

II. LATIHAN

Petunjuk :

Sebelum menjawab latihan di bawah ini, anda diharapkan telah membaca uraian materi pengukuran, besaran dan satuan yang telah disajikan di bagian 1 - 6 diatas. Kemudian jawablah pertanyaan pada latihan di bawah ini dengan jelas dan benar.

Jawablah latihan soal di bawah ini sesuai petunjuk!

1. Mengapa pendidikan dalam pembangunan berkelanjutan ini perlu dilakukan?
Jelaskan
2. Bagaimana menghadapi tantangan dan peluang internal dan eksternal dalam menerapkan Pendidikan Pembangunan Berkelanjutan diterapkan! Berikan contoh konkritnya!

III. RANGKUMAN

Education for Sustainable Development (Pendidikan untuk Pembangunan yang Berkelanjutan) merupakan proses pembelajaran (atau pendekatan terhadap pengajaran) yang didasarkan pada cita-cita luhur dan prinsip-prinsip yang mendasarkan pada keberlanjutan (*sustainability*) dengan memusatkan perhatian pada semua tingkat dan jenis pembelajaran dalam rangka memberikan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan pengembangan pembangunan manusia yang berkelanjutan- "*learning to know, learning to be, learning to live together, learning to do and learning to transform oneself and society.*"

Menghadapi masa depan bukan berarti kita harus berdiam diri dan merasa puas dengan apa yang sudah kita miliki selama ini. Kita dituntut untuk mampu menyeimbangkan pemenuhan kebutuhan manusia Indonesia dengan sistem perlindungan lingkungan alam sehingga kebutuhan tersebut dapat memenuhi tidak

hanya untuk saat ini, tetapi dalam waktu yang tidak terbatas, tanpa mengurangi kemampuan generasi masa datang untuk memenuhi kebutuhannya.

Untuk itulah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memiliki komitmen untuk mewujudkan pendidikan untuk pembangunan yang berkelanjutan dengan mengutamakan terciptanya pembangunan yang ramah lingkungan (*environmentally sound*), menguntungkan secara ekonomi (*economically viable*), dan diterima secara sosial (*socially acceptable*). Di samping itu tiga pilar pembangunan berkelanjutan menjadi pijakan pelaksanaan program pendidikan, yaitu pilar pembangunan ekonomi, sosial, dan lingkungan hidup secara seimbang. Untuk itu, program pendidikan diarahkan untuk mendayagunakan sumber daya alam sebesar besarnya untuk kemakmuran rakyat dengan memperhatikan kelestarian fungsi dan keseimbangan lingkungan hidup, kepentingan ekonomi, dan budaya masyarakat lokal serta penataan ruang.

IV. Umpan Balik dan tindak Lanjut

Cocokkan jawaban di atas dengan kunci jawaban tes formatif 1 yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan belajar dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat penguasaan} = (\text{Jumlah jawaban benar} : 10) \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan yang diperoleh adalah :

| | | |
|-------------|---|-----------|
| Baik sekali | = | 90 - 100% |
| Baik | = | 80 - 89% |
| Cukup | = | 70 - 78% |
| Kurang | = | 0 - 69% |

Bila tingkat penguasaan anda mencapai 85 ke atas, Selamat anda telah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Namun bila pencapaian yang ada dapatkan masih kurang, anda harus mengulangi kegiatan belajar 1 terutama pada bagian yang belum ada kuasai.

VI. Daftar Pustaka

- Ananda. R, Amiruddin., Rifai.M. 2017. Inovasi Pendidikan. Medan: Widya Puspita.<http://repository.uinsu.ac.id/3583/1/4.%20BUKU%20INOVASI%20PENELITIAN.pdf>
- Ichsan, Z.I, 2018. Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. Jurnal Pendidikan IPA Veteran. Vo; 2. Nomor 2.
<http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jipva/article/view/682/669>
- Kadi Titi. 2017. Inovasi Pendidikan: Upaya penyelesaian Problematikan Pendidikan di Indonesia. Jurnal Islam Nusantara. Vol.1. No.2.
https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=perkembangan+inovasi+pendidikan&btnG=.
- Kemendikbud. 2010. Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia.
<http://repositori.kemdikbud.go.id/12351/1/Pendidikan%20untuk%20Pembangunan%20Berkelanjutan%20di%20Indonesia%20Implementasi%20dan%20Kisah%20Sukses.pdf>
- Mudlofir, A. Rusydyah. Desain Pembelajaran Inovatif. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2016.
- Nurdiansyah, Andik Widodo. 2015. Inovasi Teknologi Pembelajaran. Nizamial Learning Center. <http://eprints.umsida.ac.id/305/>
- Pannen, dkk. 2016. Pembaharuan dalam Pembelajaran, Universitas Terbuka.
- Rusdiana.A. 2014. Konsep Inovasi Pendidikan. Bandung:Pustaka Setia.
<https://fdokumen.com/download/modul-1-konsep-dasar-inovasi-pendidikan-file-upi>
- Sani, Ridwan Abdilah. Inovasi Pembelajaran.
https://www.academia.edu/19895845/Buku_Inovasi_Pembelajaran
- Simanjuntak.FN. 2017. Pendidikan Untuk Pembangunan Berkelanjutan. Jurnal Dinamika Pendidikan. Universitas Kristen Indonesia.
<http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jdp/article/view/614>
- Syaifudin.A, dkk. 2017. PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA JENJANG PENDIDIKAN DASAR. Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK). Vol. 2, No.2
<http://i-rpp.com/index.php/jipk/article/view/816/781>

Wahab.Rosmalina, REFORMULASI INOVASI KURIKULUM:
KAJIAN LIFE SKILL UNTUK MENGANTARKAN PESERTA DIDIK
MENJADI WARGA NEGARA YANG SUKSES. Jurnal Pendidikan Islam. Vol
17. No.2.

<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/view/33/28>

Wagiran. 2007. Universitas Negeri Yogyakarta.

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132297916/penelitian/Inovasi+Pembelajaran.pdf>

<http://repository.ut.ac.id/4327/1/MPDR5204-M1.pdf> (berkelanjutan)

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132058092/pendidikan/modul-ut-evaluasi-bab-6.pdf>

<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Mwa2AXI8Y6sJ:https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/download/13698/pdf+&cd=8&hl=en&ct=clnk&gl=id>

Universitas
Esa Unggul



MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN

(PSD 416)

MODUL 9

**INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS TIK, MULTIMEDIA &
BERBAGAI SUMBER**

Universitas
Esa Unggul

DISUSUN OLEH

Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020

INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS TIK, MULTIMEDIA & BERBAGAI SUMBER

A. Pendahuluan

Dewasa ini, perkembangan ilmu, informasi dan teknologi sudah sedemikian cepat dan pesat. Era globalisasi pun terus menerus menghasilkan berbagai produk yang sebelumnya tidak pernah ada. Perkembangan IT itu ditandai oleh pesatnya perkembangan produk dan pemanfaatan teknologi informasi. Atas dasar itu konsepsi tentang penyelenggaraan pembelajaran pun seharusnya mulai bergeser.

Pergeseran ini merupakan sebuah keniscayaan dalam upaya mewujudkan pembelajaran modern yang tentunya bernurani. Keberadaan dan manfaat teknologi informasi diciptakan untuk membantu mempermudah dan mempercepat segala sesuatu yang berhubungan dengan pengemasan, transformasi, penampilan dan penyebaran informasi. Ternyata, jika di dikaji lebih dalam, cara kerja dan manfaat teknologi informasi itu lebih mendalam dan lebih luas dari pada apa yang diduga sebelumnya. Misalnya teknologi informasi bisa menampilkan apa yang tidak mampu dilihat atau di dengar oleh alat indra untuk “menganalisis” perilaku manusia. Semua fenomena ini dapat divisualisasikan melalui teknologi informasi. Dalam pembelajaran dan dunia pendidikan berlaku demikian. Jika seseorang mempelajari asal-usul sebuah konsep, melalui bantuan internet, ia akan memperoleh pendalaman materi tentang fungsi dan manfaat konsep itu. Ia juga bisa memperdalam dan memperluas jaringan atau keterkaitan konsep yang ditemukan dengan konsep lainnya untuk menelaah dan menganalisis masalah yang sama. Dengan demikian, aspek keluasan (bread) dan kedalaman (base) sebuah konsep dapat dilakukan oleh teknologi informasi.

Dengan komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara online kepada para pembelajar melalui interaksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan dalam sistem tertentu. Model pembelajaran berbasis komputer ini biasa disebut CAI (Computer Assisted Instruction). Jelas sekali bahwa perkembangan teknologi komputer membawa banyak perubahan yang sangat signifikan bagi kehidupan manusia. Dengan sebuah program aplikasi, komputer bisa mendesain sebuah sistem

pembelajaran. Bahkan, teknologi komputer pun mampu memanipulasi keadaan yang inggunya. Sisi negatif inilah yang harus diwaspadai secara saksama. Tetapi, kita harus memberi tekanan bahwa upaya yang berkesinambungan memaksimalkan aktivitas belajar mengajar dapat dicapai dengan tuan komputer. Dalam hal ini, interaksi kognitif antara pembelajar, materi subjek, dan instruktur dipermudah oleh program komputer.

Kegiatan instruksional berbasis komputer yang lebih dikenal sebagai *Computer Based Instruction* (CBI) merupakan istilah yang digunakan untuk kegiatan belajar dengan komputer sebagai alat pendukungnya, baik sebagian maupun seluruhnya. Kini, CBI berkembang menjadi beragam seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*) yang diperbaiki dan diubah menjadi ICAI (*Intelligent Computer Assisted Instruction*). Tidak lama dah itu, muncul pula program yang dasar orientasi aktivitasnya berbeda. Jika ini namanya CAL (*Computer Assisted Learning*), CBL (*Computer Base Learning*), CAPA (*Computer Assisted Personalized Assignment*), dan ITS (*Aligent Tutoring System*).

B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu menjelaskan latar belakang, tujuan, jenis-jenis, langkah-langkah membuat pembelajaran berbasis TIK, Strategi dan contoh pelaksanaan pembelajaran menggunakan sarana multimedia dan Berbagai sumber yang digunakan sebagai bahan pembelajaran.

C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

1. Mahasisw mampu menjelaskan latar belakang, tujuan, jenis-jenis, langkah-langkah membuat pembelajaran berbasis TIK
2. Mahasiswa mampu menjelaskan strategi dan contoh pelaksanaan pembelajaran menggunakan sarana multimedia
3. Mahasiswa mampu memakai berbagai sumber yang digunakan sebagai bahan pembelajaran.

D. Kegiatan Belajar 1

INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS TIK, MULTIMEDIA & BERBAGAI SUMBER

I. URAIAN DAN CONTOH

A. PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

1. Pembelajaran Berbasis Multimedia

Saat ini perkembangan teknologi informasi banyak menciptakan berbagai aplikasi – aplikasi baru terkait dengan pendidikan, baik yang menyangkut proses manajemen ataupun proses pembelajaran di kelas.

Sistem pembelajaran berbasis multimedia membuat penyajian materi di kelas lebih menarik, bervariasi dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai. Dengan menggunakan komputer, laptop, tablet ataupun smartphone seorang peserta didik bisa mempelajari materi yang disampaikan secara mandiri dan bisa mengeksplorasi berbagai referensi ilmu dari internet tentang materi.

Definisi multimedia menurut (Robin, Linda: 2001, merupakan media presentasi yang dinamis dan interaktif dengan mengkombinasikan antara teks, animasi, grafik, audio dan video. Kelengkapan multimedia sangat berperan dalam proses pembelajaran, karena informasi atau ilmu yang disampaikan secara komunikatif dan interaktif. Pembelajaran tidak hanya disampaikan hanya melalui metode ceramah, baca buku, atau dicatat. Namun proses penyampaiannya bisa dilihat, didengar dan dirasakan dalam bentuk animasi dan simulasi yang menumbuhkan minat dan konsentrasi peserta didik.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi membantu pembelajaran agar seorang peserta didik bisa mempelajari setiap ilmu dengan terperinci, utuh dan lengkap terutama ketika harus mencari berbagai referensi. Laptop/komputer, gadget, internet dan berbagai aplikasi menghadirkan manfaat dan minat belajar yang luar biasa. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seolah menandakan bahwa kesempatan belajar bisa dilakukan setiap orang kapan saja, dimana saja dan oleh siapa saja. Pembiasaan peserta didik memanfaatkan setiap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran merupakan langkah strategis memahami setiap keilmuan.

Sehingga bagi sekolah penyediaan sarana IT merupakan sesuatu yang wajib disediakan, untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut (Dermawan, :2012) pembelajaran multimedia memiliki karakter seperti dibawah ini :

- Memuat konten materi yang representative dengan bentuk audio, visual, dan audio visual
- Beragam komunikasi dalam penggunaannya
- Ada kekuatan bahasa warna, dan resolusi obyek
- Tipe tipe pembelajaran yang bervariasi
- Respon pembelajaran dan penguatan variasi
- Mengembangkan prinsip self evaluation dalam mengukur proses dan hasil belajarnya.
- Dapat digunakan secara klasikal ataupun individual
- Bisa digunakan secara offline ataupun online

Pengembangan pembelajaran di sekolah dengan pemanfaatan multimedia bagi Peserta didik memberikan kesan tersendiri dibandingkan secara manual. Tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan lebih interaktif dan dinamis, sehingga kemampuan peserta didik dan membantu mengembangkan kemampuan yang sempurna baik fisik, intelektual, maupun emosionalnya secara optimal. Potensi yang dimiliki setiap Peserta didik hampir tak terbatas, tapi sayangnya hanya sebagian kecil saja dari potensi tersebut yang dikembangkan. Hal ini bisa diatasi dengan menerapkan metode dan media yang tepat untuk mengembangkan potensi tersebut. Penggunaan multimedia diharapkan bisa menjadi solusi dalam proses pembelajaran dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku (Kurikulum 2006 ataupun Kurikulum 2013).

Dalam mencapai tujuan pembelajaran, menurut (Deni:2012) ada tiga fungsi media pembelajaran berbasis IT, yaitu :

❖ **Suplemen**

Pembelajaran dengan *e learning* berfungsi sebagai suplemen (tambahan) jika peserta didik diberikan kebebasan memilih dalam memanfaatkan materi dalam bentuk *e learning* ini. Meskipun bersifat opsional, peserta didik yang menggunakan *e learning* akan menambah pengetahuan dan wawasan mereka.

❖ **Komplemen**

Bahan ajar berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), jika e learning digunakan untuk melengkapi pembelajaran yang berlangsung di kelas.

❖ **Substitusi**

Bahan ajar yang didesain dengan berbasis IT menjadi pengganti bagi peserta didik dalam mencari berbagai sumber referensi materi pembelajaran selain buku yang digunakan oleh pendidik.

Multimedia sebagai salah satu media dalam pembelajaran mampu meningkatkan daya ingat peserta didik. Penelitian Jacobs dan Schade (dalam Munir, 2008: 232) menyimpulkan bahwa daya ingat orang yang membaca memberikan persentase terendah, yaitu 1%. Sedangkan 25%-30% bisa diperoleh dengan bantuan media lain, seperti televisi. Dan daya ingat semakin meningkat dengan menggunakan multimedia, hingga 60%.

Kelebihan-kelebihan yang ada pada pembelajaran berbasis multimedia yang berkembang saat ini adalah sebagai berikut.

- 1) Lebih interaktif dan komunikatif jika dibandingkan dengan pembelajaran yang lainnya, karena interaksi tenaga pendidik dan para peserta didiknya akan lebih mudah untuk berkomunikasi terkait dengan kegiatan pembelajaran secara lebih efisien.
- 2) lebih fleksibel dan santai, karena pembelajaran multimedia tersebut lebih menarik perhatian peserta didik. Sehingga tenaga pendidik akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih terfokus.
- 3) lebih jelas menggunakan media agar bisa menambah pemahaman peserta didik terkait, sehingga dengan peserta didik pun lebih mudah dalam memahami pelajaran yang bersifat abstrak.
- 4) Lebih memaksimalkan potensi otak saat pembelajaran berlangsung.

2. Pembelajaran dengan Internet

Salah satu perkembangan teknologi informasi yang begitu menonjol manfaatnya adalah dengan hadirnya jaringan internet yang memanfaatkan satelit sebagai media transformasi. Hadirnya internet sebagai sumber informasi ini sangat memungkinkan seseorang untuk mencari dan menyebarkan segala ilmu pengetahuan dan teknologi termasuk penemuan penelitian keseluruhan dunia dengan mudah, cepat, dan murah, sehingga pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan dapat lebih cepat dan merata. Dengan demikian segala informasi yang ada di internet dapat dijadikan sebagai sumber belajar.

Internet merupakan jaringan (Network) komputer terbesar di dunia. Jaringan berarti kelompok komputer yang dihubungkan bersama, sehingga dapat berbagi pakai informasi dan sumber daya (Shirky, 1995:2). Dalam internet terkandung sejumlah standar untuk melewatkan informasi dari satu jaringan ke jaringan lainnya, sehingga jaringan-jaringan di seluruh dunia dapat berkomunikasi. Sidharta (1996) memberikan definisi yang sangat luas terhadap pengertian internet. Internet adalah forum global pertama dan perpustakaan global pertama dimana setiap pemakai dapat berpartisipasi dalam segala waktu. Karena internet merupakan perpustakaan global, maka pemakai dapat memanfaatkannya sebagai sumber belajar.

Sedangkan pengertian lain mengenai internet adalah media yang sangat efektif dalam upaya update informasi dan mencari transfer ilmu pengetahuan bagi seorang pendidik. Gaptik adalah sebutan yang tepat bagi pendidik yang tidak mampu mengoperasikan komputer dan tidak tahu dengan internet, padahal di dunia maya-internet tersebut banyak sekali yang bisa didapatkan. Informasi di internet sangat lengkap, dari yang bertaraf nasional hingga internasional semua ada disini.

Secara umum dapat dikatakan bahwa internet adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan saling hubungan antar jaringan-jaringan komputer yang sedemikian rupa sehingga memungkinkan komputer-komputer itu berkomunikasi satu sama lain. Untuk mengoperasikan internet dengan baik, maka dibutuhkan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)

yang menunjang. Perangkat keras adalah komponen-komponen fisik yang membentuk suatu sistem komputer serta peralatan-peralatan lain yang mendukung komputer untuk melakukan tugasnya. Perangkat keras tersebut berupa:

1. komputer,
2. modem
3. jaringan telepon,
4. adanya sambungan dengan ISP (Internet Service Provider).

Sedangkan perangkat lunak adalah program-program yang diperlukan untuk menjalankan perangkat keras komputer. Perangkat lunak ini kita pilih sesuai dengan:

- 1) kemampuan perangkat keras yang kita miliki,
- 2) kelengkapan layanan yang diberikan,
- 3) kemudahan dari perangkat itu untuk kita operasikan dalam (User Friendly).

Perangkat yang dibutuhkan untuk mengakses internet;

- 1) Komputer/laptop
- 2) Modem/HPsebagai modem+kabel data
- 3) Jaringan telepon/Hp/Hotspot
- 4) Adanya sambungan dengan ISP (Internet Service Provider).

Pembelajaran berbasis internet bagi Peserta didik sudah seharusnya mulai dikenalkan. Untuk itu para guru hendaknya sudah tahu lebih dahulu tentang dunia internet sebelum menerapkan pembelajaran tersebut pada Peserta didik. Persiapan yang tak kalah pentingnya yaitu sarana komputer. Tentu saja dalam hal ini hanya dapat diterapkan di sekolah-sekolah yang mempunyai fasilitas komputer yang memadai.

Walaupun sebenarnya dapat juga diusahakan oleh sekolah yang tidak mempunyai fasilitas komputer misalnya dengan mendatangi warnet sebagai patner dalam pembelajaran tersebut. Setelah semua perangkat untuk pembelajaran siap, guru mulai melakukan pembelajaran dengan menggunakan sumber belajar internet.

Bagi Peserta didik sekolah dasar tentu saja akses-akses yang ringan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diajarkan. Disinilah kepiawaian seorang guru ditampilkan dalam mendampingi, membimbing dan mengolah metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai.

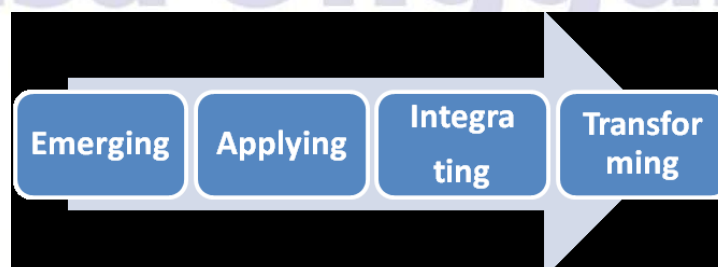
Beberapa metode yang dapat dilakukan oleh guru, diantaranya: diskusi, demonstrasi, problem solving, inkuiri, dan discoveri. Guru memberikan topik tertentu pada Peserta didik, kemudian Peserta didik mencari hal-hal yang berkaitan dengan hal tersebut dengan mencari (*down load*) dari internet. Guru juga dapat memberikan tugas-tugas ringan yang mengharuskan Peserta didik mengakses dari internet, suatu misal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik dapat mencari karya puisi atau cerpen dari internet. Peserta didik juga dapat belajar dari internet tentang hal-hal yang up to date yang berkaitan dengan pengetahuan. Guru memberi tugas pada Peserta didik untuk mencari suatu peristiwa muthakir dari internet kemudian mendiskusikannya di kelas, lalu Peserta didik menyusun laporan dari hasil diskusi tersebut.

Metode-metode tersebut dapat dilakukan guru dengan model-model pembelajaran yang bervariasi sehingga Peserta didik semakin senang, tertarik untuk mempelajarinya sehingga proses pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran yang bermakna. Dengan pembelajaran berbasis internet diharapkan Peserta didik akan terbiasa berpikir kritis dan mendorong Peserta didik untuk menjadi pembelajar otodidak. Peserta didik juga akan terbiasa mencari berbagai informasi dari berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran ini juga mendidik Peserta didik untuk bekerjasama dengan Peserta didik lain dalam kelompok kecil maupun tim. Satu hal lagi yang tidak kalah pentingnya yaitu dengan pembelajaran berbasis internet pengetahuan dan wawasan Peserta didik berkembang, mampu meningkatkan hasil belajar Peserta didik, dengan demikian mutu pendidikan juga akan meningkat.

3. Implementasi TIK pada Pembelajaran

Dalam UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 menyebutkan adanya berbagai metode pembelajaran yang bisa diterapkan, selain yang bersifat konvensional dalam pelaksanaan pendidikan nasional. Selama ini kebanyakan pembelajaran dilakukan pada ruang tertutup dengan dibantu buku dan guru yang siap mengajar. Dalam perkembangannya, pembelajaran tidak hanya sekedar membaca lembar demi lembar buku, namun harus mampu beradaptasi memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat.

Implementasi teknologi informasi dan komunikasi diharapkan mampu memperkuat pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Sebagaimana disampaikan oleh Wrigley bahwa pada saatnya Ketika datang era informasi, peran tenaga pendidik akan berkurang seiring semakin cepat pesatnya penggunaan komputer. Kehadiran TIK bagi sebagian kalangan akan memberi jawaban terhadap persoalan pendidikan, misalnya menambah kekayaan media pembelajaran dari yang sudah ada. Dalam menghadirkan fungsi teknologi asas praktis, efektif dan efisien menjadi acuan acuan utama. Kehadiran teknologi ini harus bisa dimanfaatkan sebaik-baiknya dengan pengelolaan yang tepat. TIK yang sudah menyatu kehadirannya dengan masyarakat menjadi sesuatu yang harus dimuati nilai baik. Sedangkan UNESCO mengklasifikasikan penggunaan ICT untuk pembelajaran dalam empat tahap yaitu: *emerging, applying, integrating, transforming*.



Tahap emerging yaitu, tahap ketika baru menyadari akan pentingnya kehadiran ICT dalam pembelajaran dan belum menerapkannya. Ini yang nampaknya banyak terjadi di Indonesia (mungkin juga di kelas ini). Kemudian yang kedua adalah tahap *applying*, yaitu tahap yang lebih maju di mana ICT telah dijadikan sebagai objek kajian dan pelajaran di berbagai lembaga pendidikan. Tahap ini juga sudah dilalui oleh Lembaga pendidikan saat ini sebagaimana dipaparkan dalam pendahuluan. Yang ketiga yaitu tahap *integrating*, di mana ICT sudah diintegrasikan dalam pembelajaran atau dalam kurikulum. Tahap ini nampaknya baru banyak berjalan di perguruan tinggi. Sedangkan tahap *transforming* yaitu tahap paling ideal di mana ICT telah benar-benar menjadi perangkat yang digunakan dalam pembelajaran sehingga menjadi basis perubahan lembaga pendidikan. Ini meliputi pengaplikasian ICT, baik dalam pembelajaran maupun dalam administrasinya.

UNESCO juga merumuskan tentang tujuan dari pengintegrasian ICT dalam kelas untuk; pertama, membangun “Knowledge-Based Society Habits”, seperti kemampuan dalam problem solving, mengkomunikasikan dan mengolah informasi itu sendiri menjadi pengetahuan baru. Kedua, untuk mengembangkan ketrampilan menggunakan ICT dan ketiga, untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Saat ini perkembangan teknologi informasi mampu mengubah perilaku dan kehidupan manusia baik pada pola komunikasi, industri hingga pendidikan. Dengan perkembangan teknologi maka Prinsip umum penggunaan ICT dalam pendidikan, adalah sebagai berikut:

- a) Efektif dan efisien. Penggunaan ICT harus memperhatikan manfaat dari teknologi ini dalam hal mengefektifkan belajar, meliputi pemerolehan ilmu, kemudahan dan keterjangkauan, baik waktu maupun biaya. Dengan demikian, penggunaan ICT yang justru membebani akan berakibat tidak berjalannya pembelajaran secara efektif dan efisien.
- b) Optimal. Dengan menggunakan ICT, paling tidak pembelajaran menjadi bernilai “lebih” daripada tanpa menggunakannya. Nilai lebih yang diberikan ICT adalah keluasan cakupan, kekinian (up to date), kemodernan dan keterbukaan.

- c) Menarik. Artinya dalam prinsip ini, pembelajaran di kelas akan lebih menarik dan memancing keingintahuan yang lebih. Pembelajaran yang tidak menarik dan memancing keingintahuan yang lebih akan berjalan membosankan dan kontra produktif untuk pembelajaran.
- d) Merangsang daya kreatifitas berpikir bagi setiap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Peranan teknologi informasi dalam dunia pendidikan pada masa mendatang sangat strategis guna mencapai keunggulan bersaing. Berbagai pemanfaatan multimedia, aplikasi, sistem informasi manajemen yang terkait dengan pendidikan banyak digunakan di setiap sekolah. Dengan memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran maka penyampaian materi berlangsung lebih bervariasi, lebih menarik dan lebih mudah difahami oleh Peserta didik. Multimedia sendiri merupakan penyampaian informasi yang mengkombinasikan antara teks, gambar, seni grafik, animasi video dan audio. Dengan demikian multimedia akan membantu pembelajaran bisa berlangsung dengan lebih kreatif dan interaktif.

Dengan penggunaan teknologi informasi maka proses pembelajaran semakin mudah dan langkah yang cepat untuk mempelajari berbagai ilmu dengan detail dan seksama. Setiap Peserta didik akan termotivasi mampu dan mau membaca dan belajar dengan prinsip kapanpun, dimanapun dan apapun. Kapanpun Peserta didik selalu belajar walau dimanapun berada tentang apapun. Setiap orang akan bisa dan terbiasa menggunakan teknologi informasi sebagaimana halnya belajar bersepeda, belajar memasak ataupun belajar mengendarai mobil.

Saat ini pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran merupakan hal yang mutlak, namun sejauhmana pemanfaatannya tergantung dari berbagai aspek, diantaranya adalah anggaran, SDM pengelola dan guru itu sendiri. Guna efektivitas dan efisiensi pemanfaatan teknologi informasi, maka penggunaan IT bisa dikategorikan (Darmawan, 2009) sebagaimana berikut :

- 1) Pemanfaatan komputer guna penyampaian materi pembelajaran (Computer Based Training). Dimana materi pembelajaran didesain dalam bentuk perangkat lunak (software), sehingga peserta didik bisa melakukan berbagai eksperimen dan kemajuan belajar bisa dimaksimalkan.
- 2) Pendistribusian bahan ajar melalui internet. Materi bahan ajar didesain dalam bentuk webpage atau program belajar interaktif, lalu bahan ajar ini ditaruh di server yang terkoneksi dengan internet, sehingga peserta didik bisa mendownload secara mandiri
- 3) Media komunikasi antar pakar, narasumber dan peserta didik secara online. Pola komunikasi seperti ini digunakan bila jarak antara ketiganya berjauhan dan pembelajaran berlangsung secara mandiri sehingga terjadi pula *feedback* diantara mereka.

Berdasarkan tiga poin di atas maka pendidik (guru, dosen, dan widyaiswara) memiliki peran utama agar mendidik peserta belajar sosok Peserta didik yang mampu beradaptasi mengikuti perkembangan dunia Informasi Teknologi yang bermanfaat bagi seluruh aspek kehidupan khususnya pembelajaran.

Kini, pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran merupakan sesuatu yang lazim. Masalahnya, sejauh mana sekolah mendukung peran dan fungsi teknologi informasi itu bergantung pada banyak: dana pembiayaan yang diperlukan; keluasan pemakaiannya; dan keterlibatan Peserta didik. Dalam hal ini, sekolah harus memutuskan tentang teknologi informasi jenis apa yang harus digunakan untuk mendukung keunggulan sekolah. Keputusan harus mempertimbangkan banyak hal, dan melibatkan banyak komponen. Sederhananya, teknologi informasi merupakan hasil kreasi manusia untuk mempermudah dan mempercepat penyebaran informasi melalui berbagai media.

- 1) Pemanfaatan teknologi informasi bagi pengembangan Pendidikan dikategorikan menjadi tiga kelompok.

Istilah yang lazim dikenal adalah *Computer Assisted Instructional* (CAI) atau *Computer-Based Training* (CBT). Dalam hal ini, informasi (materi ajar) yang disampaikan dikemas dalam bentuk perangkat lunak. Lalu, peserta ajar dapat belajar dari program atau perangkat lunak yang diinstal ke dalam komputer.

Bila program ini dirancang sedemikian baik, ada banyak paket program

belajar yang dapat diciptakan sehingga peserta didik dapat melakukan simulasi atau memberikan umpan balik kepada peserta ajar lainnya bagi kemajuan belajarnya.

- 2) Pendistribusian materi ajar melalui jaringan internet. Materi ajar dikemas dalam bentuk webpage atau program belajar interaktif (CAI atau CBT). Lalu, materi ajar ini ditempatkan di sebuah server yang tersambung ke internet hingga peserta didik dapat mengakses dengan menggunakan *Web Browser* atau *File Transport Protocol* (Aplikas Pengiriman File).
- 3) Media berkomunikasi dengan pakar, nara sumber, atau peserta didik lain. Komunikasi ini digunakan untuk menanyakan hal-hal yang tidak dimengerti, atau mengemukakan pendapat, atau menanggapi pendapat pihak lain. Jadi, peserta didik bisa mendapat umpan balik dari pakar atau nara sumber, serta sesama teman tentang hal-hal yang berkenaan, dengan materi ajar.

4. Peran Sekolah dalam Pemanfaatan TIK

Tentang bagaimana sikap dan peranan lembaga pendidikan terhadap teknologi informasi, ada sejumlah hal yang harus dipertimbangkan oleh lembaga pendidikan atau sekolah.

- 1) Sekolah mesti berinvestasi dalam pengadaan teknologi informasi.
Sekolah harus memiliki perangkat teknologi informasi bagi keperluan administrasi sekolah. Teknologi informasi ini dapat diperluas hingga penggunaan internet. Lebih jauh lagi, sekolah harus memiliki website.
Jika mampu, sekolah juga harus membangun jaringan sehingga seluruh ruangan terhubung secara internal oleh intranet.
- 2) Sekolah harus menyediakan perangkat teknologi informasi sehingga setiap Peserta didik bisa memanfaatkan teknologi informasi bagi keunggulan pribadinya yang akan memperbaiki citra sekolah.
- 3) Sekolah sudah mampu menyediakan komputer pembelajaran, sebaiknya diletakkan dimana komputer itu? Ada banyak pilihan.
Komputer dapat ditempatkan di satu ruangan yang disebut "ruang komputer". Komputer itu dapat ditempatkan di ruang kelas yang diletakkan di bawah meja belajar. Komputer juga dapat diletakkan di perpustakaan dan bersatu

dengan sarana pencarian informasi. Sekolah juga bisa menyediakan terminal tombol sehingga Peserta didik dapat mengakses data ke terminal komputer untuk berhubungan dengan jaringan sekolah.

- 4) Jaringan sekolah harus dibangun karena jaringan intranet ini sangat bermanfaat bagi pengembangan informasi dan berbagai keperluan lainnya, termasuk keperluan pembelajaran.
- 5) Jika sekolah sudah menyediakan teknologi informasi untuk keperluan administrasi dan pembelajaran, Banyak sekolah yang menyediakan komputer, tetapi mereka tidak siap untuk melakukan perawatannya. Padahal, perawatan harus dilakukan oleh tenaga ahli khusus yang memiliki kompetensi tinggi di bidang program komputer.

Peranan guru sangat menentukan bagi pengembangan wawasan Peserta didik. Sayangnya, masih banyak guru yang "gaptek" alias gagap teknologi, khususnya dalam pemanfaatan komputer, termasuk internet. Hingga kini, ada beberapa peran guru dalam kerangka pemanfaatan teknologi informasi.

Pertama, sejumlah guru mengakui bahwa mereka belum mampu menggunakan alat teknologi informasi. Sebagian guru tidak memiliki pengetahuan sama sekali tentang penggunaan komputer. Sebagian guru lainnya sudah memiliki pengetahuan tentang cara penggunaan komputer, tetapi belum mampu menggunakan internet. Setiap guru harus diberi penekanan bahwa mereka harus memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi agar mereka mampu mengembangkan diri secara terus-menerus.

Kedua, guru dapat melibatkan keunggulan teknologi informasi dalam pemberian tugas kepada Peserta didik. Misalnya, Peserta didik diberi tugas untuk menyusun karya tulis dengan memanfaatkan teknologi informasi sehingga mereka dapat menghasilkan pekerjaan yang sempurna. Setelah memberi tugas untuk mengarang atau melukis dengan komputer, fasilitas edit yang canggih harus dimanfaatkan oleh guru menuntun tentang cara penulisan dan pengeditan yang baik hingga menghasilkan karya yang sempurna.

Ketiga, dengan pengawasan langsung, guru dapat menugaskan para Peserta didik untuk bermain komputer sesaat sebelum pelajaran dimulai. Topik yang

ditentukan adalah mata ajar yang akan disampaikan. Sebelum masuk kelas, guru sebaiknya menugaskan Peserta didik untuk membuat bermacam lingkaran dan susunan dari sejumlah lingkaran dengan komputer.

Keempat, para Peserta didik diberi tugas untuk mengumpulkan informasi dengan tema tertentu dari internet. Seluruh informasi itu dikumpulkan, disusun, dan dijilid rapi. Lebih baik lagi jika guru mengakses informasi itu lebih dulu sehingga Peserta didik ditugasi untuk mengakses informasi yang telah diakses guru itu. Untuk itu, guru dapat juga menugaskan para Peserta didik untuk mencari sejumlah judul literatur perpustakaan melalui internet pada website tertentu. Misalnya, guru memberikan nama pengarang, Peserta didik mencari judul literatur atau sebaliknya.

Kelima, pembelajaran interaktif dengan menggunakan transparansi, slide, film atau videotape, kini, dapat dilakukan melalui komputer, termasuk penyelesaian pekerjaan rumah. Selain berbagai kemungkinan itu, guru juga harus proaktif untuk mencari kegiatan pembelajaran lain dengan memanfaatkan teknologi informasi, termasuk latihan berpikir sistematis melalui program komputer seperti *mind manager* atau *mindmapping*. Ada kata kunci yang harus dipahami lebih dulu oleh para guru untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi. Dengan begitu, guru akan dengan mudah melakukan analisis pembelajaran:

- a) **Partisipan**, sejumlah orang bertukar informasi. Caranya, mereka saling mengirim dan menerima pesan dengan keberagaman disiplin ilmu dan latar belakang akademik. Cara ini dilakukan minimal oleh dua orang atau lebih, bahkan sampai ribuan.
- b) **Hakikat sumber dan tujuan akhir dari informasi**. Hakikat dari sumber dan tujuan akhir informasi, misalnya, orang, database, dan sensor.
- c) **Lokasi**, pengirim dan penerima pesan dapat berada di satu ruangan yang sama. Jika berada di ruangan yang berbeda, lokasinya harus tetap sama atau bisa juga di lokasi yang saling berjauhan.
- d) **Waktu**, pesan dapat dikirim pada waktu tertentu dan dapat diterima pada saat yang sama. Dalam kasus ini, komunikasi harus bersifat inkronis (waktu yang nyata). Misalnya, komunikasi dengan alat bantu telepon, teleconferencing, dan

rapat bertatap muka. Komunikasi inkronis, sebaliknya, terjadi apabila penerima mendapat pesan pada waktu yang berbeda ketika pesan itu disampaikan.

- e) **Media**, proses komunikasi dapat melibatkan satu atau lebih media. Kini, teknologi informasi menyediakan beberapa tipe media atau alat bantu komunikasi seperti teks, suara, grafik, gambar, dan animasi. Dengan alat bantu itu, efektivitas pertukaran informasi dapat ditingkatkan. Proses belajar lebih lancar. Pemecahan masalah juga lebih cepat dilakukan.

II. LATIHAN

Petunjuk :

Sebelum menjawab latihan di bawah ini, anda diharapkan telah membaca uraian materi pengukuran, besaran dan satuan yang telah disajikan di bagian 1 - 6 diatas. Kemudian jawablah pertanyaan pada latihan di bawah ini dengan jelas dan benar.

Jawablah latihan soal di bawah ini sesuai petunjuk!

1. Mengapa pembelajaran berbasis TIK ini penting diterapkan saat ini? Jelaskan!
2. Carilah minimal 3 artikel tentang Pendidikan yang memanfaatkan TIK dalam pembelajaran, lalu buatlah resume dari artikel tersebut!

III. RANGKUMAN

Teknologi informasi adalah media yang menunjang proses belajar dan cara tercepat untuk dapat mempelajari berbagai ilmu secara saksama. Ini terjadi karena penggunaan komputer dan perangkat lunak memberikan semangat tersendiri. Di dalamnya juga ada proses belajar-mengajar secara langsung, buktikan oleh keberadaan buku petunjuk. Terbukti, setiap perangkat teknologi, seperti komputer, ponsel dan perangkat lunak lainnya pasti terdapat buku petunjuk untuk memaksimalkan penggunaannya. Dengan buku itu, pengguna diajak untuk membaca dan belajar. Kemajuan teknologi informasi memberi isyarat bahwa setiap orang harus terus membaca **dan** belajar. Proses itu tidak hanya berkaitan dengan teknologi, tetapi juga dengan pengembangannya.

Kini, teknologi informasi sudah mulai memasuki dunia pendidikan. Sekolah yang harus memanfaatkan fungsinya dalam proses. Selain memanfaatkan kemajuan

teknologi dalam proses, sekolah pun masih menggunakan alat tradisional-konvensional papan tulis. Pemanfaatan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran berupa overhead projector, slide, film, videotape, bahkan CD-ROM. Teknologi informasi yang memasuki dunia pendidikan dan pembelajaran dapat dibagi dua system : Pertama, sistem perangkat computer merupakan seperangkat system yang menunjang beroperasinya suatu computer; kedua, sistem jaringan (intranet atau internet), menghubungkan Antara satu komputer dengan computer yang lain dan atau internet.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi bertujuan untuk memotivasi semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan pengelolaan yang tepat pemanfaatan IT dalam pembelajaran membuat proses pembelajaran lebih kreatif, lebih ringkas dan bisandiakses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun berada. Sehingga mampu meningkatkan semangat dan kemampuan peserta didik untuk terus belajar dengan inovatif.

IV. Umpan Balik dan tindak Lanjut

Cocokkan jawaban di atas dengan kunci jawaban tes formatif 1 yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan belajar dengan rumus sebagai berikut :

Tingkat penguasaan = (Jumlah jawaban benar : 10) x 100 %

Arti tingkat penguasaan yang diperoleh adalah :

| | | |
|-------------|---|-----------|
| Baik sekali | = | 90 - 100% |
| Baik | = | 80 - 89% |
| Cukup | = | 70 - 78% |
| Kurang | = | 0 - 69% |

Bila tingkat penguasaan anda mencapai 85 ke atas, Selamat anda telah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Namun bila pencapaian yang ada dapatkan masih kurang, anda harus mengulangi kegiatan belajar 1 terutama pada bagian yang belum ada kuasai.

VI. Daftar Pustaka

- Ananda, R, Amiruddin., Rifai.M. 2017. Inovasi Pendidikan. Medan: Widya Puspita.<http://repository.uinsu.ac.id/3583/1/4.%20BUKU%20INOVASI%20PENDIDIKAN.pdf>
- Ichsan, Z.I, 2018. Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. Jurnal Pendidikan IPA Veteran. Vo; 2. Nomor 2.
<http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jipva/article/view/682/669>
- Kadi Titi. 2017. Inovasi Pendidikan: Upaya penyelesaian Problematikan Pendidikan di Indonesia. Jurnal Islam Nusantara. Vol.1. No.2.
https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=perkembangan+inovasi+pendidikan&btnG=.
- Kemendikbud. 2010. Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia.
<http://repositori.kemdikbud.go.id/12351/1/Pendidikan%20untuk%20Pembangunan%20Berkelanjutan%20di%20Indonesia%20Implementasi%20dan%20Kisah%20Sukses.pdf>
- Mudlofir, A. Rusydyah. Desain Pembelajaran Inovatif. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2016.
- Nurdiansyah, Andik Widodo. 2015. Inovasi Teknologi Pembelajaran. Nizamial Learning Center. <http://eprints.umsida.ac.id/305/>
- Pannen, dkk. 2016. Pembaharuan dalam Pembelajaran, Universitas Terbuka.
- Rusdiana.A. 2014. Konsep Inovasi Pendidikan. Bandung:Pustaka Setia.
<https://fdokumen.com/download/modul-1-konsep-dasar-inovasi-pendidikan-file-upi>
- Yusrizal, dkk. 2017. KOMPETENSI GURU DALAM MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DI SD NEGERI 16 BANDA ACEH. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Vol. 2 No.2
<http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/4573>



MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN

(PSD 416)

MODUL 10

INOVASI DALAM PROFESIONALISME GURU

DISUSUN OLEH

Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020

INOVASI DALAM PROFESIONALISME GURU

A. Pendahuluan

Guru adalah bagian integral dari organisasi pembelajar di sekolah. Sebuah organisasi, termasuk organisasi pembelajar di sekolah perlu dikembangkan agar mampu menghadapi perubahan dan ketidakpastian yang merupakan ciri kehidupan modern. Salah satu karakter utama organisasi pembelajar adalah senantiasa mencermati perubahan internal dan eksternal yang diikuti dengan upaya penyesuaian diri dalam rangka mempertahankan eksistensinya.

Syarat mutlak terciptanya organisasi pembelajar adalah terwujudnya masyarakat pembelajar di tubuh organisasi tersebut. Hal ini mudah dipahami, mengingat kinerja suatu organisasi adalah merupakan produk kinerja kolektif semua unsur di dalamnya, termasuk manusia. Dalam konteks sekolah, guru secara individu maupun secara bersama-sama dengan masyarakat seprofesinya harus menjadi bagian dari organisasi pembelajar melalui keterlibatannya secara sadar dan sukarela serta terus menerus dalam berbagai kegiatan belajar guna mengembangkan profesionalismenya.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dan Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 41), Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4496), sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 nomor 45, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5670) mengamanatkan guru sebagai tenaga profesional yang wajib melakukan kegiatan pengembangan keprofesian secara berkelanjutan guna mendukung pengembangan profesionalisme guru pembelajar (PPGP). Pelaksanaan program kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan bagi guru pembelajar (PPGP) diharapkan dapat meningkatkan kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan kepribadian untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan masa depan yang berkaitan dengan profesinya sebagai gu

B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu menjeaskan dan mendiskusikan inovasi dalam meningkatkan profesionalisme guru

C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

1. Kompetensi Profesional
2. Komptensi Pedagogik
3. Kompetensi Sosial
4. Kompetensi Kepribadian.

D. Kegiatan Belajar 1

INOVASI DALAM PROFESIONALISME GURU

I. URAIAN DAN CONTOH

A. STANDARISASI DAN PROFESIONALISME GURU

Profesi guru saat ini semakin menarik bagi generasi muda. Apalagi setelah dilaksanakannya sertifikasi guru sebagai standarisasi bagi guru agar semakin menjamin bahwa guru yang mengajar di sekolah-sekolah adalah guru yang profesional. Guru profesional adalah guru yang mengedepankan mutu dan kualitas layanan dan produknya, layanan guru harus memenuhi standarisasi kebutuhan masyarakat, bangsa, dan pengguna serta memaksimalkan kemampuan peserta didik berdasar potensi dan kecakapan yang dimiliki masing-masing (Yamin dan Maisah, 2010:28).

Ternyata peranan guru didalam reformasi sangat menentukan. Namun demikian didalam berbagai penelitian menunjukkan afiliasi guru didalam gerakan reformasi tersebut terutama diarahkan kepada afiliasinya terhadap disiplin ilmu dan politik, dan bukan terhadap guru sebagai agen yang memfasilitasi proses pendidikan. Dalam hal ini timbul masalah didalam program-program pembinaan profesional guru. Menurut Tilaar (2006) di dalam berbagai penelitian ternyata hasil-hasilnya sebagai berikut:

- 1) Terdapat kontradiksi didalam persepsi guru atas program-program peningkatan professional guru. Para guru cenderung ingin melihat hasil yang cepat sedangkan pembinaan tersebut harus melalui pelaksanaan dilapangan sehingga meminta waktu yang cukup.
- 2) Terdapat kontradiksi didalam program pembinaan yang ingin mengumpulkan guru sebanyak mungkin dan oleh sebab itu program-program tersebut bersifat sangat dangkal (*supervisial*).
- 3) Program-program pembinaan guru terasa kurang adanya tindak lanjut.

Hasil-hasil penelitian program pembinaan profesi guru tersebut di atas sangat mirip dengan apa yang terjadi pada lembaga-lembaga atau balai pendidikan guru (BPG) yang dibentuk di Indonesia di setiap provinsi pada masa orde baru. Program-program yang dilaksanakan bersifat sangat rutin dan tidak ada *follow up*.

Standarisasi juga berkenaan dengan cara mengajar dari para guru. Menentukan standarisasi proses mengajar ternyata sangat sulit. Standard mengajar ternyata ditentukan oleh faktor-faktor kepribadian seorang guru disamping kompetensinya dalam menguasai metodologi mengajar. Sifat-sifat individual seperti sifat-sifat yang humoristik, kehangatan seorang pribadi dan kepemimpinan didalam memotivasi para siswa sangat menentukan didalam keberhasilan belajar siswa. Guru sebagai pemimpin belajar dalam arti guru sebagai perencana, pengorganisasi, pelaksana dan pengontrol kegiatan belajar peserta didik (Uno, 2007:27).

Sungguhpun demikian di dalam mata pelajaran tertentu memang diperlukan keterampilan tertentu dari seorang guru profesional. *National Research Council* (NRC) merekomendasikan untuk guru sains dan matematika di dalam pembinaannya harus aktif dalam penelitian. Bagaimana mungkin seorang guru sains dan matematika dapat membangkitkan minat para siswanya untuk meneliti kalau guru itu sendiri tidak pernah turun ke lapangan untuk meneliti dalam kerangka mendidik secara profesional. Di sini dapat ditegaskan bahwa standarisasi banyak ditentukan oleh kualitas profesional seorang guru.

Guru yang diharapkan diperlukan beberapa kecerdasan komprehensif, yang mencakup:

1. Aspek Kecerdasan Spiritual

Aspek kecerdasan spiritual, ada beberapa hal yang sebaiknya dimiliki oleh guru pemikat hati, di antaranya:

a. Teladan kehidupan spiritualitas sang guru

- 1) Senantiasa mendirikan shalat lima waktu
- 2) Pandai membaca Al-Qur'an
- 3) Rajin puasa sunnah

b. Mendoakan muridnya dunia akhirat

- 1) Memohon ampunan dan memaafkan
- 2) Memohonkan kecerdasan dan rahmat

c. Ikhlas

d. Menasihati kebaikan

e. Di atas orang yang berilmu ada Yang Maha Mulia

2. Aspek Kecerdasan Emosi

Kecerdasan emosi adalah pengetahuan mengenai diri sendiri, kesadaran diri kepekaan sosial, empati, dan kemampuan untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan baik terhadap orang lain. Menurut penelitian, aspek ini merupakan penentu yang lebih akurat dalam keberhasilan komunikasi, hubungan sosial, dan kepemimpinan dari pada kecerdasan intelektual. Melihat peran penting aspek kecerdasan emosi dalam pembentukan karakter siswa di dunia pendidikan, karenanya guru hendaknya memiliki beberapa resep jitu untuk memikat hati muridnya dengan bersikap:

a. Sabar

b. Adil

c. Jujur

d. Berani

e. Penuh perhatian

f. Percaya diri

- g. Konsisten
- h. Memahami kejiwaan murid
- i. Menghargai perbedaan antar individu
 - 1) Penerimaan
 - 2) Harapan

3. Aspek Kecerdasan Intelektual

Guru yang memikat hati harus cerdas secara intelektual. Selain tugas utama mendidik, guru juga memiliki kewajiban lain yaitu mengajar. Memang, sebaiknya seorang guru harus memahami materi pelajaran yang akan diajarkan sebelum mengajar pada murid.

Kecerdasan yang dipahami disini tidak dimaksud seperti orang yang jenius. Setidaknya apa yang akan dipelajari oleh murid, sudah dipahami oleh guru. Dengan begitu para murid akan lebih nyaman berinteraksi dengan guru yang cerdas dan memiliki wawasan luas. Aspek kecerdasan intelektual akan dibahas melalui tahapan-tahapan berikut:

1. Cerdas dan berwawasan luas
2. *well-prepared*
3. Menguasai teknologi
4. Pandai berkomunikasi dalam bahasa asing, minimal dalam bahasa internasional atau bahasa Inggris.

4. Aspek kecerdasan Sosial

Secara umum kecerdasan sosial dapat diidentikkan dengan kecerdasan emosi. Pada satu sisi, sebuah perilaku dapat dikatakan sebagai kecerdasan emosi, disisi lain disebut sebagai kecerdasan sosial. Untuk membina hubungan sosial (*hablum minannas*) secara lebih hangat melalui perilaku sebagai berikut:

- a. Bertutur baik, benar, dan lembut
- b. Bersahabat dengan murid
- c. Berkolaborasi dengan teman sejawat dan karyawan lingkungan sekolah
- d. Murah senyum dan humoris
- e. *Problem solver*
- f. Menjalankan semboyan Ki Hajar Dewantara

- 1) *Ing ngarso sung tulodo*
- 2) *Ing madya mangun karso*
- 3) *Tut wuri handayani*

g. Suka memberi hadiah

5. Aspek Kecerdasan Kebugaran Fisik

Aspek kecerdasan/kebugaran fisik adalah sekedar menawarkan anjuran untuk melakukan tahapan-tahapan berikut ini sebagai jalan mensyukuri nikmat Allah Swt. Dan agar para guru dapat memikat hati para muridnya dengan cara membentuk karakter dalam diri yang:

- a. Cinta kebersihan
- b. Giat dalam olahraga
- c. Cekatan
- d. Tampan/menawan

Selain memiliki aspek-aspek kecerdasan yang sudah disebutkan sebelumnya untuk menjadi guru pemikat hati kiranya perlu mempertajam keterampilan penunjang lain, meliputi:

- a. Keterampilan bercerita dan *acting*
- b. Keterampilan melukis
- c. Keterampilan bermain tebak-tebakan dan berpantun
- d. Keterampilan bersenandung dan memainkan alat musik
- e. Keterampilan melukis

Guru yang memikat hati juga harus menghindari hal-hal sebagai berikut:

- a. Transaksi dagang ketika mengajar
- b. Gosip ketika mengajar
- c. Pelecehan seksual
- d. Sering bolos, tanpa alasan yang baik

B. STANDAR KOMPETENSI GURU

Era globalisasi yang ditandai dengan persaingan kualitas atau mutu, menuntut semua pihak dalam berbagai bidang dan sektor pembangunan untuk senantiasa meningkatkan kompetensinya. Hal tersebut menempatkan pentingnya

upaya peningkatan kualitas pendidikan baik secara kuantitatif maupun kualitatif yang harus dilakukan terus menerus, sehingga pendidikan dapat digunakan sebagai wahana dalam membangun watak bangsa (*nation character building*). Untuk itu, guru sebagai pribadi utama harus ditingkatkan kompetensinya dan diadakan sertifikasi sesuai dengan pekerjaan yang diembannya. Dalam kerangka inilah pemerintah merasa perlu mengembangkan standar kompetensi dan sertifikasi guru, sebagai bagian dari standar pendidikan nasional (SPN) dan standar nasional Indonesia (SNI).

Pada hakikatnya, standar kompetensi dan sertifikasi 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 zaman.

Apakah anda termasuk guru yang baik dan profesional? Dari berbagai sumber, dapat diidentifikasi beberapa indikator yang dapat dijadikan ukuran karakteristik guru yang dinilai kompeten secara profesional, yaitu:

- 1) Mampu mengembangkan tanggung jawab dengan baik.
- 2) Mampu melaksanakan peran dan fungsinya dengan tepat.
- 3) Mampu bekerja untuk mewujudkan tujuan pendidikan di sekolah.
- 4) Mampu melaksanakan peran dan fungsinya dalam pembelajaran di kelas.

Karakteristik tersebut dapat dideskripsikan dan dijabarkan sebagai berikut.

1. Tanggungjawab Guru

Menurut Mulyasa (2007) setiap guru harus memenuhi persyaratan sebagai manusia yang bertanggung jawab dalam bidang pendidikan. Guru sebagai pendidik bertanggung jawab untuk mewariskan nilai-nilai dan norma-norma kepada generasi berikutnya sehingga menjadi proses konservasi nilai, karena melalui proses pendidikan diusahakan terciptanya nilai-nilai baru. Tanggung jawab guru dapat dijabarkan kedalam sejumlah kompetensi yang lebih khusus, berikut ini.

- a) Tanggung jawab moral; bahwa setiap guru harus mampu menghayati perilaku dan etika yang sesuai dengan moral Pancasila dan mengamalkannya dalam pergaulan hidup sehari-hari.

- b) Tanggung jawab dalam bidang pendidikan di sekolah; bahwa setiap guru harus menguasai cara belajar mengajar yang efektif, mampu mengembangkan kurikulum, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), melaksanakan pembelajaran yang efektif, menjadi model bagi peserta didik, memberi nasihat, melaksanakan evaluasi hasil belajar, dan mengembangkan peserta didik.
- c) Tanggung jawab dalam bidang kemasyarakatan; bahwa setiap guru harus turut serta mensukseskan pembangunan, yang harus kompeten dalam membimbing, mengabdikan dan melayani masyarakat.
- d) Tanggung jawab dalam bidang keilmuan; bahwa setiap guru harus turut serta memajukan ilmu, terutama yang menjadi spesialisasinya, dengan melaksanakan penelitian dan pengembangan.

2. Peran dan Fungsi Guru

Lebih lanjut Mulyasa (2007) menjelaskan peran dan fungsi guru berpengaruh terhadap pelaksanaan pendidikan sekolah. Di antara peran dan fungsi guru tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Sebagai pendidik dan pengajar; bahwa setiap guru harus memiliki kestabilan emosi, ingin memajukan peserta didik, bersikap realitas, jujur, dan terbuka, serta peka terhadap perkembangan, terutama inovasi pendidikan. Untuk mencapai semua itu, guru harus memiliki pengetahuan yang luas, menguasai berbagai jenis bahan pembelajaran, menguasai teori dan praktek pendidikan, serta menguasai kurikulum dan metodologi pembelajaran.
- b) Sebagai anggota masyarakat; bahwa setiap guru harus pandai bergaul dengan masyarakat. Untuk itu, harus menguasai psikologi sosial, mengetahui pengetahuan tentang hubungan antar manusia, memiliki keterampilan membina kelompok, keterampilan bekerjasama dalam kelompok, dan menyelesaikan tugas Bersama dalam kelompok.
- c) Sebagai pemimpin; bahwa setiap guru adalah pemimpin, yang harus memiliki kepribadian, menguasai ilmu kepemimpinan, prinsip hubungan antar manusia, teknik berkomunikasi, serta menguasai berbagai aspek

kegiatan organisasi sekolah.d. Sebagai administrator; bahwa setiap guru akan dihadapkan pada berbagai tugas administrasi yang harus dikerjakan di sekolah, sehingga harus memiliki pribadi yang jujur, teliti, rajin, serta memahami strategi dan manajemen pendidikan.

- d) Sebagai pengelola pembelajaran; bahwa setiap guru harus mampu dan menguasai berbagai metode pembelajaran dan memahami situasi belajar mengajar di dalam maupun di luar kelas.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dikemukakan bahwa: profesi guru merupakan bidang pekerjaan khusus yang dilaksanakan berdasarkan prinsip sebagai berikut:

- a) Memiliki bakat, minat, panggilan jiwa, dan idealism;
- b) Memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan, keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia;
- c) Memiliki kualifikasi akademik dan latar belakang Pendidikan sesuai dengan bidang tugas;
- d) Memiliki kompetensi yang diperlukan sesuai dengan bidang tugas;
- e) Memiliki tanggung jawab atas pelaksanaan tugas keprofesionalan;
- f) Memperoleh penghasilan yang ditentukan sesuai dengan prestasi kerja;
- g) Memiliki kesempatan untuk mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan belajar sepanjang hayat;
- h) Memiliki jaminan perlindungan hukum dalam melaksanakan tugas keprofesionalan; dan
- i) Memiliki organisasi profesi yang mempunyai kewenangan mengatur hal-hal yang berkaitan dengan tugas keprofesionalan guru.

Kemampuan untuk peningkatan diri; antara lain: menerapkan kurikulum dan metode mengajar secara inovatif, memperluas dan menambah pengetahuan tentang metode pembelajaran, memanfaatkan kelompok kerja guru (KKG) untuk menciptakan dan mengembangkan metode pengajaran yang relevan.

Perlu ditegaskan disini, bahwa dalam proses pembelajaran pada satuan pendidikan manapun, khususnya di sekolah dasar, guru memiliki peran yang penting dan strategis, dan tidak dapat digantikan oleh makhluk apapun, termasuk teknologi. Oleh karena itu, berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas guru

perlu dilakukan secara terus menerus, dan berkesinambungan, termasuk pengembangan standar kompetensi dan sertifikasi guru.

Dalam dunia pendidikan, pemberdayaan merupakan cara yang sangat praktis dan produktif untuk mendapatkan hasil yang terbaik dari kepala sekolah (manajer), para guru, dan para pegawai. Proses yang ditempuh untuk mendapatkan hasil terbaik dan produktif tersebut adalah dengan membagi tanggung jawab secara proporsional kepada para guru. Satu prinsip penting dalam pemberdayaan ini adalah melibatkan guru dalam proses pengambilan keputusan dan tanggung jawab. Melalui proses pemberdayaan itu diharapkan para guru memiliki kepercayaan diri (*self-reliance*).

Dalam standart kompetensi dan sertifikasi guru, pemberdayaan dimaksudkan untuk memperbaiki kinerja sekolah melalui kinerja guru agar dapat mencapai tujuan secara optimal, efektif dan efisien. Pada sisi lain, untuk memberdayakan sekolah harus pula ditempuh upayaupaya memberdayakan peserta didik dan masyarakat setempat, di samping mengubah paradigma pendidikan yang dimiliki oleh para guru dan kepala sekolah. Para guru dan kepala sekolah perlu lebih dahulu tahu, memahami akan hakikat, manfaat, dan proses pemberdayaan peserta didik. Standar kompetensi dan sertifikasi guru sebagai proses pemberdayaan merupakan cara untuk membangkitkan kemauan dan potensi guru agar memiliki kemampuan mengontrol diri dan lingkungannya untuk dimanfaatkan bagi kepentingan peningkatan kesejahteraan.

Pada dasarnya pemberdayaan guru melalui standar kompetensi dan sertifikasi guru terjadi melalui beberapa tahapan. Pertama, guru-guru mengembangkan sebuah kesadaran awal bahwa mereka dapat melakukan tindakan untuk meningkatkan kehidupannya dan memperoleh seperangkat keterampilan agar mampu bekerja lebih baik. Melalui upaya tersebut, pada tahap kedua, mereka akan mengalami pengurangan perasaan ketidakmampuan dan mengalami peningkatan kepercayaan diri. Akhirnya, ketiga, seiring dengan tumbuhnya keterampilan dan kepercayaan diri, pada guru bekerja sama untuk berlatih lebih banyak mengambil keputusan dan memilih sumber-sumber daya yang akan berdampak pada kesejahteraan.

Dari uraian di atas, nampak bahwa kompetensi mengacu pada kemampuan melaksanakan sesuatu yang diperoleh melalui pendidikan; kompetensi guru menunjuk kepada performance dan pembuatan yang rasional untuk memenuhi spesifikasi tertentu didalam pelaksanaan tugas-tugas pendidikan. Dikatakan rasional karena mempunyai arah dan tujuan, sedangkan *performance* merupakan perilaku nyata dalam arti tidak dapat diamati, tetapi mencakup sesuatu yang tidak kasat mata.

Pengembangan pribadi dan profesionalisme mencakup pengembangan intuisi keagamaan, kebangsaan yang berkepribadian, sikap dan kemampuan mengaktualisasi diri, serta sikap dan kemampuan mengembangkan profesionalisme kependidikan. Guru dalam melaksanakan tugasnya harus bersikap terbuka, kritis, dan skeptis untuk mengaktualisasi penguasaan isi bidang studi, pemahaman terhadap karakteristik peserta didik, dan melakonkan pembelajaran yang mendidik. Disamping itu, guru perlu dilandasi sifat ikhlas dan bertanggung jawab atas profesi pilihannya, sehingga berpotensi menumbuhkan kepribadian yang Tangguh dan memiliki jati diri.

Pertama, guru harus merencanakan tujuan dan mengidentifikasi kompetensi yang hendak dicapai. Tugas guru adalah menetapkan apa yang telah dimiliki oleh peserta didik sehubungan dengan latar belakang dan kemampuannya, serta kompetensi apa yang mereka perlukan untuk dipelajari dalam mencapai tujuan. Untuk merumuskan tujuan, guru perlu melihat dan memahami seluruh aspek perjalanan. Sebagai contoh, kualitas hidup seseorang sangat bergantung pada kemampuan membaca dan menyatakan pikiran-pikirannya secara jelas.

Kedua, guru harus melihat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dan yang paling penting bahwa peserta didik melaksanakan kegiatan belajar itu tidak hanya secara jasmaniah, tetapi mereka harus terlibat secara psikologis. Dengan kata lain, peserta didik harus dibimbing untuk mendapatkan pengalaman, dan membentuk kompetensi yang akan mengantar mereka mencapai tujuan. Dalam setiap hal peserta didik harus belajar, untuk itu mereka harus memiliki pengalaman dan kompetensi yang dapat menimbulkan kegiatan belajar.

Ketiga, guru harus memaknai kegiatan belajar. Hal ini mungkin merupakan tugas yang paling sukar tetapi penting karena guru harus memberikan kehidupan dan arti terhadap kegiatan belajar. Bisa jadi pembelajaran direncanakan dengan baik, dilaksanakan secara tuntas dan rinci, tetapi kurang relevan, kurang hidup, kurang bermakna, kurang menantang rasa ingin tahu, dan kurang imajinatif.

Keempat, guru harus melaksanakan penilaian. Dalam hal ini diharapkan guru dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut; bagaimana peserta didik dalam pembelajaran? Bagaimana peserta didik mencapai kompetensi? Bagaimana peserta didik mencapai tujuan? Jika berhasil, mengapa, dan jika tidak berhasil mengapa? Apa yang bisa dilakukan di masa mendatang agar pembelajaran menjadi sebuah perjalanan yang lebih baik? Apakah peserta didik dilibatkan dalam menilai kemajuan dan keberhasilan, sehingga mereka dapat mengarahkan dirinya (*self directing*)? Seluruh aspek pertanyaan tersebut merupakan kegiatan penilaian yang harus dilakukan guru terhadap kegiatan pembelajaran, yang hasilnya sangat bermanfaat terutama untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

C. SERTIFIKASI GURU

Bagi guru agar dianggap laik dalam mengemban tugas profesi mendidik maka ia harus memiliki sertifikat pendidik. Sertifikat pendidik tersebut diberikan kepada guru dan dosen yang telah memenuhi persyaratan. Dalam undang-undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dikemukakan bahwa sertifikasi adalah proses pemberian sertifikat pendidik untuk guru dan dosen. Sedangkan sertifikat pendidik adalah bukti formal sebagai pengakuan yang diberikan kepada guru dan dosen sebagai tenaga profesional. Berdasarkan pengertian tersebut, sertifikasi guru dapat diartikan sebagai suatu proses pemberian pengakuan bahwa seseorang telah memiliki kompetensi untuk melaksanakan pelayanan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu, setelah lulus uji kompetensi yang diselenggarakan oleh lembaga sertifikasi. Dengan kata lain, sertifikasi guru adalah proses uji kompetensi yang dirancang untuk

mengungkapkan penguasaan kompetensi seseorang sebagai landasan pemberian sertifikat pendidik.

Menurut Yamin dan Maisyah (2012:150), secara garis besar program sertifikasi guru dibedakan menjadi dua, yaitu: (1) Program sertifikasi guru untuk guru yang telah ada (guru dalam jabatan), (2) Program sertifikasi guru untuk calon guru. Program sertifikasi guru dalam jabatannya dialamatkan kepada guru negeri dan swasta. Program ini dapat diikuti oleh para guru yang telah memenuhi persyaratan yang telah ditentukan oleh lembaga atau pemerintah, kemudian mereka akan mengikuti proses pelaksanaan sertifikasi yang dilaksanakan oleh perguruan tinggi yang ditunjuk oleh pemerintah.

Program sertifikasi dapat diperoleh melalui:

- 1) Proses pendidikan profesi terlebih dahulu yang dilanjutkan dengan uji sertifikasi (bila lulus dalam uji kompetensi)
- 2) Uji sertifikasi langsung sebagai bentuk peningkatan kompetensi ke profesional guru sebagai agen pelajaran oleh perguruan tinggi terakreditasi yang ditetapkan oleh pemerintah (bila lulus dalam ujian sertifikasi).

Sertifikasi bertujuan untuk hal-hal sebagai berikut.

- 1) Melindungi profesi pendidik dan tenaga kependidikan
- 2) Melindungi masyarakat dari praktik-praktik yang tidak kompeten, sehingga merusak citra pendidik dan tenaga kependidikan.
- 3) Membantu dan melindungi lembaga penyelenggaraan pendidikan, dengan menyediakan rambu-rambu dan instrumen untuk melakukan seleksi terhadap pelamar yang kompeten.
- 4) Membangun citra masyarakat terhadap profesi pendidik dan tenaga kependidikan.
- 5) Memberikan solusi dalam rangka meningkatkan mutu pendidik dan tenaga kependidikan.

Sertifikasi pendidik dan tenaga kependidikan mempunyai manfaat sebagai berikut.

1. Pengawasan mutu

- a. Lembaga sertifikasi yang telah mengidentifikasi dan menentukan seperangkat kompetensi yang bersifat unik.
- b. Untuk setiap jenis profesi dapat mengarahkan para praktisi untuk mengembangkan tingkat kompetensinya secara berkelanjutan.
- c. Peningkatan profesionalisme melalui mekanisme seleksi, baik pada waktu awal masuk organisasi profesi maupun pengembangan karier selanjutnya.
- d. Proses seleksi yang lebih baik, program pelatihan yang lebih bermutu maupun usaha belajar secara mandiri untuk mencapai peningkatan profesionalisme.

2. Penjaminan mutu

- a. Adanya proses pengembangan profesionalisme dan evaluasi terhadap kinerja praktisi akan menimbulkan persepsi masyarakat dan pemerintah menjadi lebih baik terhadap organisasi profesi beserta anggotanya. Dengan demikian pihak berkepentingan, khususnya para pelanggan/pengguna akan makin menghargai organisasi profesi dan sebaliknya organisasi profesi dapat memberikan jaminan atau melindungi para pelanggan/pengguna.
- b. Sertifikasi menyediakan informasi yang berharga bagi para pelanggan/pengguna yang ingin memperkerjaka orang dalam bidang keahlian dan keterampilan tertentu.

Sertifikasi guru merupakan amanat undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas. Pasal 61 menyatakan bahwa sertifikat dapat berbentuk ijazah dan sertifikat kompetensi, tetapi bukan sertifikat yang diperoleh melalui pertemuan ilmiah seperti seminar, diskusi panel, lokakarya, dan simposium. Namun, sertifikat kompetensi diperoleh dari penyelenggara pendidikan dan Lembaga pelatihan setelah lulus uji kompetensi yang diselenggarakan oleh satuan pendidikan yang terakreditasi atau lembaga sertifikasi. Ketentuan ini bersifat umum, baik untuk tenaga kependidikan maupun non-kependidikan yang ingin memasuki profesi guru.

Dalam peraturan pemerintah nomor 74 tahun 2008 tentang Guru, pasal 2 disebutkan bahwa guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Imas Kurniasih, 2012:3). Kompetensi yang dimaksud adalah serangkaian pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai dan diaktualisasikan oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Kompetensi guru bersifat holistik yang mencakup; kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh dari pendidikan profesi guru. Keempat kompetensi ini memiliki indikator-indikator tertentu yang memberikan jaminan bahwa keempatnya dapat dilaksanakan dan terukur secara kuantitatif dan kualitatif, baik melalui Pendidikan pra jabatan, *in serving training*, pendidikan dan latihan tertentu, dan lain sebagainya. Keempat kompetensi di atas, memiliki indikator-indikator, yaitu:

1. Kompetensi pedagogik: Kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik, indikatornya:

- a. Pemahaman wawasan atau landasan kependidikan
- b. Pemahaman terhadap peserta didik
- c. Pengembangan kurikulum/silabus
- d. Perancangan pembelajaran
- e. Pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis
- f. Pemanfaatan teknologi pembelajaran
- g. Evaluasi proses dan hasil belajar, dan
- h. Pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

2. Kompetensi kepribadian; pemilikan sifat-sifat kepribadian, indikatornya:

- a. Berakhlak mulia
- b. Arif dan bijaksana
- c. Mantap
- d. Berwibawa
- e. Stabil
- f. Dewasa

- g. Jujur
 - h. Menjadi teladan bagi peserta didik dan masyarakat
 - i. Secara objektif mengevaluasi kinerja sendiri, dan
 - j. Mau dan siap mengembangkan diri secara mandiri dan berkelanjutan.
- 3. *Kompetensi profesional***; kemampuan dalam menguasai pengetahuan bidang ilmu, teknologi, dan/atau seni yang diampunya, indikatornya:
- a. Materi pelajaran secara luas dan mendalam sesuai standar isi program satuan pendidikan, mata pelajaran, dan/atau kelompok mata pelajaran yang akan diampunya
 - b. Konsep-konsep dan metode disiplin keilmuan, teknologi, atau seni yang relevan yang secara konseptual menaungi atau koheren dengan program satuan pendidikan, mata pelajaran, dan/ atau kelompok mata pelajaran yang akan diampu.
- 4. *Kompetensi sosial***; indikatornya:
- a. Berkomunikasi lisan, tulisan, dan/atau isyarat
 - b. Menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional
 - c. Bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, pimpinan satuan pendidikan, orangtua/ wali peserta didik, bergaul secara santun dengan masyarakat sekitar dengan mengindahkan norma serta system nilai yang berlaku, dan
 - d. Menerapkan prinsip-prinsip persaudaraan sejati dan semangat kebersamaan.

Keempat kompetensi profesional yang seharusnya melekat dalam diri para guru itu, bukanlah sesuatu yang mudah untuk diterapkan jika tidak ada kemauan dari berbagai pihak, terutama guru itu sendiri untuk melakukan peningkatan kompetensi dimaksud. Namun, hal itu akan menjadi mudah diterapkan, jika kemauan dari berbagai pihak, terutama guru itu sendiri memiliki komitmen untuk mencapai keprofesionalan, sebagai bagian dari tanggung jawab kepada diri sendiri, kepada peserta didik, kepada pemangku kepentingan, dan yang tak kalah pentingnya, adalah tanggung jawab kepada Allah SWT yang telah memberikan amanah kepada setiap guru untuk dapat melaksanakan tugas dan fungsi sebagai *pendidik, pengajar, pembimbing, dan pelatih*.

Kerangka pelaksanaan sistem sertifikasi kompetensi guru, baik untuk lulusan S1 kependidikan maupun lulusan S1 non-kependidikan dapat dijelaskan sebagai berikut :

Pertama : lulusan program sarjana kependidikan mengalami pembentukan kompetensi mengajar (PKM). Oleh karena itu, mereka hanya memerlukan uji kompetensi yang dilaksanakan oleh kependidikan tinggi yang memiliki PPTK terakreditasi dan ditunjuk oleh Ditjen Dikti, Depdiknas.

Kedua : Lulusan program sarjana nonkependidikan harus terlebih dahulu mengikuti proses pembentukan kompetensi mengajar (PKM) pada perguruan tinggi yang memiliki program pengadaan tenaga kependidikan (PPTK) secara terstruktur. Setelah dinyatakan lulus dalam pembentukan kompetensi mengajar, baru lulusan S1 non-kependidikan boleh mengikuti uji sertifikasi. Sedangkan lulusan program sarjana kependidikan tentu sudah mengalami proses pembentukan kompetensi untuk memperoleh sertifikat kompetensi.

Ketiga : Penyelenggaraan program PKM dipersyaratkan adanya status lembaga LPTK yang terakreditasi. Sedangkan untuk pelaksanaan uji kompetensi sebagai bentuk audit atau evaluasi kompetensi mengajar guru harus dilaksanakan oleh LPTK terakreditasi yang ditunjuk dan ditetapkan oleh ditjen dikti, Depdiknas (Depdiknas, 2004).

Keempat : Peserta uji kompetensi yang telah lulus, baik yang bersal dari lulusan program sarjana pendidikan maupun nonpendidikan diberikan sertifikat kompetensi sebagai bukti yang bersangkutan memiliki kewenangan untuk melakukan praktik dalam bidang profesi guru pada jenis dan jenjang pendidikan tertentu.

Kelima : Peserta uji kompetensi yang bersal dari guru yang sudah melaksanakan tugas dalam interval waktu tertentu (10- 15) tahun sebagai bentuk kegiatan penyegaran dan pemutakhiran kembali sesuai dengan tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi

serta persyaratan dunia kerja. Disamping uji kompetensi juga diperlukan bagi yang tidak melakukan tugas profesinya sebagai guru dalam jangka waktu tertentu. Bentuk aktivitas uji kompetensi untuk kelompok ini adalah dalam kategori resertifikasi. Termasuk dipersyaratkan mengikuti resertifikasi bagi guru yang ingin menambah kemampuan dan kewenangan baru. Pembentukan kompetensi mengajar dilakukan melalui PPTK atau melalui program pembentukan lainnya. Uji kompetensi hanya dilakukan oleh PPTK terakreditasi dengan penugasan dari Ditjen dikti.

II. LATIHAN

Petunjuk :

Sebelum menjawab latihan di bawah ini, anda diharapkan telah membaca uraian materi pengukuran, besaran dan satuan yang telah disajikan di bagian 1 - 6 diatas. Kemudian jawablah pertanyaan pada latihan di bawah ini dengan jelas dan benar.

Jawablah latihan soal di bawah ini sesuai petunjuk!

1. Mengapa profesionalisme guru harus mengikuti perkembangan zamani? Jelaskan!
2. Buatlah contoh profesionalisme guru dari masing-masing 4 (empat kompetensi yang harus dimiliki seorang guru profesional masa depan) !

III. RANGKUMAN

Seorang guru harus menguasai minimum empat (4) kompetensi guru yaitu: (1) kompetensi pedagogik, (2) kompetensi kepribadian,(3) kompetensi sosial, (4) kompetensi profesional ditambah kompetensi teknik informasi Guru yang sesuai dengan kondisi globalisasi di era digital ini adalah guru yang mampu menguasai dan mengendalikan perubahan-perubahan yang berwawasan IPTEK.Ciri seorang guru yaitu mempunyai kemampuan dalam mengantisipasi, mengakomodasi, dan mereorientasi terhadap perkembangan yang ada. Mengantisipasi perkembangan IPTEK mencakup kemampuan intelektual dan sikap yang dilandasi keimanan dan ketaqwaan, yang pada gilirannya mengantarkan peserta didik kepada tingkat

penguasaan dan pengendalian terhadap situasi yang selalu berubah Strategi Pengembangan profesi guru secara berkesinambungan, “dimaksudkan untuk merangsang, memelihara, dan meningkatkan kompetensi guru dalam memecahkan masalah-masalah pendidikan dan pembelajaran yang berdampak pada peningkatan mutu hasil belajar siswa” di era digital ini. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru untuk dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya secara profesional di satuan pendidikan, menjadi kebutuhan yang amat mendesak dan tidak dapat ditunda-tunda. Hal ini mengingat perkembangan atau kenyataan yang ada saat ini maupun di masa depan.

IV. Umpan Balik dan tindak Lanjut

Cocokkan jawaban di atas dengan kunci jawaban tes formatif 1 yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan belajar dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat penguasaan} = (\text{Jumlah jawaban benar} : 10) \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan yang diperoleh adalah :

| | | |
|-------------|---|-----------|
| Baik sekali | = | 90 - 100% |
| Baik | = | 80 - 89% |
| Cukup | = | 70 - 78% |
| Kurang | = | 0 - 69% |

Bila tingkat penguasaan anda mencapai 85 ke atas, Selamat anda telah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Namun bila pencapaian yang ada dapatkan masih kurang, anda harus mengulangi kegiatan belajar 1 terutama pada bagian yang belum ada kuasai.

VI. Daftar Pustaka

Ananda. R, Amiruddin., Rifai.M. 2017. Inovasi Pendidikan. Medan: Widya Puspita.<http://repository.uinsu.ac.id/3583/1/4.%20BUKU%20INOVASI%20PE%20NDIDIKAN.pdf>

Bahri.Syaiful. 2014. Supervisi Akademik Dalam Peningkatan Profesionalisme Guru. Jurnal Visipena. Vol 5. No. 1. STKIP Bina Bangsa Getsempena.
<https://ejournal.bbg.ac.id/visipena/article/view/236>

Ichsan, Z.I, 2018. Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. Jurnal Pendidikan IPA Veteran. Vo; 2. Nomor 2.
<http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jipva/article/view/682/669>

Kadi Titi. 2017. Inovasi Pendidikan: Upaya penyelesaian Problematikan Pendidikan di Indonesia. Jurnal Islam Nusantara. Vol.1. No.2.
https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=perkembangan+inovasi+pendidikan&btnG=.

Kemendikbud. 2010. Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia.
<http://repositori.kemdikbud.go.id/12351/1/Pendidikan%20untuk%20Pembangunan%20Berkelanjutan%20di%20Indonesia%20Implementasi%20dan%20Kisah%20Sukses.pdf>

Mudlofir, A. Rusydyah. Desain Pembelajaran Inovatif. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2016.

Nurdiansyah, Andik Widodo. 2015. Inovasi Teknologi Pembelajaran. Nizamial Learning Center. <http://eprints.umsida.ac.id/305/>

Pannen, dkk. 2016. Pembaharuan dalam Pembelajaran, Universitas Terbuka.

Syafaruddin, Asrul. Mesiono. 2012. Inovasi Pendidikan. Medan: Perdana Publishing. <http://repository.uinsu.ac.id/140/1/Inovasi%20Pendidikan.pdf>

<http://repository.ut.ac.id/6486/1/TING2016ST1-15.pdf>



MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN

(PSD 416)

MODUL 11

INOVASI DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN

DISUSUN OLEH

Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020

INOVASI DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Pemahaman terhadap konsep dasar penilaian dalam pembelajaran merupakan syarat wajib bagi seorang guru agar ia mampu menilai hasil belajar siswa dengan baik. Pemahaman konseptual ini sangat diperlukan agar guru mempunyai dasar yang kuat dalam menilai hasil belajar siswa. Dalam bidang pendidikan terdapat dua pengertian penilaian hasil belajar. Yang pertama, pengertian penilaian dalam arti asesmen, dan yang kedua pengertian penilaian dalam arti evaluasi. Penilaian dalam arti asesmen merupakan suatu proses pengumpulan informasi hasil belajar siswa yang diperoleh melalui pengukuran untuk menjelaskan atau menganalisis unjuk kerja siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Sedangkan penilaian dalam arti evaluasi merupakan kegiatan yang dirancang untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang melibatkan sejumlah komponen penentu keberhasilan pembelajaran.

Guru adalah bagian integral dari organisasi pembelajar di sekolah. Sebuah organisasi, termasuk organisasi pembelajar di sekolah perlu dikembangkan agar mampu menghadapi perubahan dan ketidakpastian yang merupakan ciri kehidupan modern. Salah satu karakter utama organisasi pembelajar adalah senantiasa mencermati perubahan internal dan eksternal yang diikuti dengan upaya penyesuaian diri dalam rangka mempertahankan eksistensinya.

Syarat mutlak terciptanya organisasi pembelajar adalah terwujudnya masyarakat pembelajar di tubuh organisasi tersebut. Hal ini mudah dipahami, mengingat kinerja suatu organisasi adalah merupakan produk kinerja kolektif semua unsur di dalamnya, termasuk manusia. Dalam konteks sekolah, guru secara individu maupun secara bersama-sama dengan masyarakat seprofesinya harus menjadi bagian dari organisasi pembelajar melalui keterlibatannya secara sadar dan sukarela serta

terus menerus dalam berbagai kegiatan belajar guna mengembangkan profesionalismenya.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dan Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 41), Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4496), sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 nomor 45, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5670) mengamanatkan guru sebagai tenaga profesional yang wajib melakukan kegiatan pengembangan keprofesian secara berkelanjutan guna mendukung pengembangan profesionalisme guru pembelajar (PPGP). Pelaksanaan program kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan bagi guru pembelajar (PPGP) diharapkan dapat meningkatkan kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan kepribadian untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan masa depan yang berkaitan dengan profesinya sebagai gu

B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu menjelaskan Berbagai konsep dan prinsip evaluasi hasil belajar, Macam-macam evaluasi belajar beserta kelebihan dan kekurangannya, strategi penyusunan dan pengembangan instrumen tes dan non tes dan Penilaian tes, validitas dan reliabilitas.

C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

1. Mengetahui Berbagai konsep dan prinsip evaluasi hasil belajar
2. Menjelaskan Macam-macam evaluasi belajar beserta kelebihan dan kekurangannya
3. Merencanakan Strategi penyusunan dan pengembangan instrumen tes dan non tes.
4. Merancang Penilaian tes, validitas dan realibilitas.

D. Kegiatan Belajar 1

INOVASI DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN

I. URAIAN DAN CONTOH

A. Membedakan Pengukuran, Penilaian dan Evaluasi

1. Pengukuran

Pengukuran dalam bahasa Inggris dikenal dengan kata *measurement* yang diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk mengukur sesuatu, yakni membandingkan sesuatu dengan kriteria/ukuran tertentu atau proses pemasangan fakta-fakta suatu obyek ukur dengan satuan-satuan ukuran tertentu. Pemberian angka dilakukan kepada suatu atribut atau karakter tertentu yang dimiliki oleh orang, hal, atau objek tertentu menurut aturan atau formulasi yang jelas. Pemberian angka menunjukkan pemberian makna secara kuantitatif kepada objek ukur. Dengan demikian, dapat dikatakan pengukuran adalah suatu proses untuk menentukan kuantitas dari suatu obyek.

Pada hakekatnya mengukur adalah memberikan angka pada fakta yang diukur yang diwujudkan dalam bentuk simbol angka atau bilangan yang ditujukan kepada sesuatu atau objek yang diukur. Pengukuran dilakukan atas dasar aturan atau ketentuan yang sudah di susun secara baik dan benar, kemudian angka atau sekor yang diberikan tersebut sudah benar-benar dengan tepat menggambarkan kondisi yang sesungguhnya dari suatu obyek. Dan pemberian angka bagi suatu obyek tersebut dilakukan secara sistematis. Penentuan angka ini merupakan usaha untuk menggambarkan karakteristik suatu obyek dari kemampuan seseorang dalam bidang tertentu yang dinyatakan dengan angka. Di dalam pengukuran ada proses pensekoran. Pensekoran adalah suatu proses mengubah jawaban instrumen mejadi angka-angka yang merupakan data kuantitatif dari suatu jawaban terhadap item (butir) dalam instrumen. Jadi pensekoran merupakan kuantifikasi terhadap jawaban instrumen. Dan sekor adalah hasil pekerjaan menyekor (memberikan angka) yang diperoleh dengan menjumlahkan angka-angka bagi setiap butir (item) yang oleh siswa telah dijawab betul.

Pengukuran dalam bidang pendidikan atau proses belajar mengajar adalah kegiatan pengukuran yang diarahkan untuk melihat potensi atau

kemampuan, baik kemampuan dasar maupun kemampuan sebagai hasil belajar (*achievement*) yang dimiliki oleh siswa. Dalam proses pengukuran, guru menggunakan alat ukur atau instrumen tes atau non-tes. Sebagai contoh siswa bernama Andri dari 50 soal multiple choice pada mata pelajaran Fiqih, ia dapat menjawab betul 40 soal, maka skor yang diperoleh Andri adalah 40. Kegiatan dengan memberikan angka pada kemampuan kognitif siswa disebut pengukuran, yaitu dengan cara mengubah jawaban siswa menjadi angka-angka disebut penskoran, dan skor siswa bernama Andri adalah 40 yang diperoleh dari hasil pekerjaan menyekor yaitu dengan menjumlahkan angka-angka bagi setiap butir (item) tes multiple choice yang dijawab betul.

2. Penilaian

Penilaian dalam bahasa Inggris dikenal dengan kata *assessment* yang diartikan menilai sesuatu atau dapat diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek. Dan untuk menentukan nilai suatu objek dibutuhkan adanya kriteria. Dengan demikian penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Adanya kegiatan mempertimbangkan suatu keadaan atau gejala dengan menggunakan patokan-patokan tertentu seperti baik atau buruk, sehat atau sakit, pandai atau bodoh pada penilaian dimaksudkan agar hasil pengukuran itu mempunyai arti atau makna, atau dapat diartikan penilaian adalah proses memberikan atau menentukan bentuk kualitatif kepada atribut atau karakteristik seseorang, kelompok atau obyek berdasarkan suatu kriteria tertentu dalam rangka menafsirkan hasil pengukuran sehingga sehingga tampak jelas posisi atau keadaannya.

Dapat dikatakan bahwa penilaian mempunyai arti yang lebih luas dari pada pengukuran, karena pengukuran merupakan langkah awal yang perlu diambil dalam rangka pelaksanaan penilaian dan evaluasi. Arti nilai adalah angka atau huruf yang melambangkan seberapa jauh atau seberapa besar kemampuan yang telah ditunjukkan oleh siswa terhadap materi atau bahan yang di teskan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Nilai pada dasarnya juga melambangkan penghargaan yang diberikan guru atas

kemampuan siswa atau atas jawaban betul yang diberikan guru kepada siswa dalam tes hasil belajar. Artinya makin tinggi kemampuan siswa atau makin banyak jumlah butir soal yang dijawab betul oleh siswa maka makin tinggi penghargaan atau nilai yang diberikan kepada siswa, begitupula sebaliknya jika kemampuan siswa atau jawaban betul hanya sedikit maka penghargaan yang diberikan kepada siswa juga kecil atau rendah. Dan nilai itu dapat berbentuk angka atau huruf yang merupakan hasil ubahan dari sekor yang sudah dijadikan satu dengan skor-skor lainnya serta disesuaikan dengan standar tertentu. Sebagai contoh penilaian tes hasil belajar mata pelajaran Fiqih dengan menggunakan acuan kriterium (PAP), siswa Andri mendapat nilai 80 yang di deperoleh dari hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= \frac{\text{Sekor Mentah}}{\text{Sekor Maksimum Ideal}} \times 100 \\ &= \frac{40 \times 100}{50} \\ &= 80\end{aligned}$$

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai pada nilai maka sekor mentah itu perlu diolah dahulu sehingga dapat diubah menjadi nilai. Dan nilai siswa Andri adalah 80 dengan skala huruf maka posisi (80-100) adalah A.

3. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi berasal dari bahasa Inggris yaitu evaluation yang diartikan suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu yang berakhir dengan mengambil suatu keputusan atau dapat dikatakan pula evaluasi terhadap data yang dikumpulkan dari hasil penilaian (assessment). Terjadinya pengambilan keputusan dalam evaluasi dengan berdasarkan data yang didapat dari pengukuran dan penilaian hasil belajar yang menggunakan instrumen tes dan non tes yang mengukur dan menilai pada ranah kognitif, afektik dan psikomotorik.

Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, dan di dalamnya berlangsung proses komunikasi atau interaksi antara siswa

dengan guru serta antar siswa dalam rangka ada perubahan sikap dan tingkah laku siswa. Dalam proses pembelajaran baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran adalah kegiatan atau proses untuk menentukan sampai sejauh mana kegiatan pembelajaran telah mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan atau dapat diartikan pula sebagai suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, dan yang berakhir dengan pengambilan keputusan. Dalam evaluasi pembelajaran ada evaluasi hasil belajar yang didalamnya berusaha untuk mengukur dan menilai hasil belajar selanjutnya di evaluasi untuk diputuskan apakah siswa tersebut lulus atau tidak lulus. Sebagai contoh siswa Andri yang mendapat nilai 80 (A), maka diputuskan adalah lulus.

B. Tujuan Evaluasi

1. Untuk menghimpun bahan-bahan keterangan, sebagai bukti mengenai taraf perkembangan atau kemajuan yang dialami siswa setelah mengikuti pembelajaran dalam waktu tertentu.
2. Untuk mengetahui tingkat efektifitas dari metode-metode pengajaran yang telah dipergunakan dalam proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.
3. Memotivasi siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasinya.
4. Untuk mencari dan menemukan faktor-faktor penyebab keberhasilan dan ketidakberhasilan peserta didik.

C. Fungsi Evaluasi

Selain berfungsi untuk mengukur kemajuan perkembangan siswa dan menunjang penyusunan rencana pembelajaran berikutnya serta memperbaiki pembelajaran yang ada, evaluasi berfungsi pula untuk memenuhi kebutuhan psikologis, didaktik dan administratif.

Memenuhi kebutuhan psikologis dimaksud ditinjau dari pendidik dan peserta didik. Bagi peserta didik hasil evaluasi dapat menjadi pedoman untuk mengetahui kapasitas dan status dirinya ditengah kelompoknya. Bagi pendidik hasil evaluasi sebagai bahan umpan balik selain dapat mengetahui sampai

sejauhmana keberhasilannya dalam pembelajaran, juga sebagai perbaikan untuk perencanaan pembelajaran berikutnya.

Memenuhi kebutuhan didaktik dimaksud berdasarkan hasil evaluasi dapat menilai hasil usaha yang telah dilakukan oleh peserta didiknya dan mengetahui posisi peserta didiknya ditengah kelompoknya, serta menemukan jalan keluar bagi peserta didik yang memerlukannya. Selain itu memberikan petunjuk tentang sejauh mana program pengajaran yang telah ditentukan telah dapat dicapai.

Memenuhi kebutuhan administratif dimaksud yaitu sebagai bahan laporan mengenai perkembangan dan kemajuan peserta didik dalam bentuk rapor yang disampaikan kepada orang tua, dan nilai-nilai hasil evaluasi sangat penting pula sebagai bagian dalam mengambil suatu keputusan dalam pendidikan. Selain itu dapat mengetahui gambaran keberhasilan proses pembelajaran berdasarkan hasil-hasil belajar peserta didik.

D. Prinsip Prinsip Evaluasi

Evaluasi hasil belajar dalam pendidikan dilaksanakan atas dasar prinsip-prinsip yang digunakan sebagai rambu-rambu atau pedoman yang perlu dipegangi dalam melaksanakan kegiatan evaluasi hasil belajar. Untuk itu, dalam pelaksanaan evaluasi harus memperhatikan prinsip-prinsip berikut:

1. Objektif, berarti penilaian berbasis pada standar dan tidak dipengaruhi factor subjektivitas penilai. objektivitas dapat mempengaruhi penilaian pada saat pelaksanaan. Penskoran, dan pengambilan keputusan hasil belajar siswa, *hallo effect*, *carry over effect*, serta *mechanic effect* dapat menjadi penyebab tingginya unsur subjektivitas hasil penskoran dan penilaian.
2. Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik dilakukan secara terencana, menyatu dengan kegiatan pembelajaran, dan berkesinambungan.
3. Holistik dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dan dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik.
4. Ekonomis, berarti penilaian yang efisien dan efektif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporannya.

5. Transparan, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diakses oleh semua pihak.
6. Valid, berarti penilaian harus mampu mengukur kompetensi hasil belajar sesuai dengan indikator yang sudah ditetapkan sehingga penilaian tersebut tepat sasaran.
7. Beracuan kriteria, berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan.
8. Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan kepada pihak internal sekolah maupun eksternal untuk aspek teknik, prosedur, dan hasilnya.
9. Edukatif, berarti mendidik dan memotivasi peserta didik dan guru.

E. Objek Evaluasi Hasil Belajar

Sesuai dengan prinsip menyeluruh (holistik) dalam evaluasi, maka obyek hasil belajar meliputi ranah : kognitif, afektif dan psikomotorik.

1. Ranah Kognitif :

Ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak, berupa :

Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*) adalah yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya : mendefinisikan, memberikan, mengidentifikasi, memberi nama, menyusun daftar, mencocokkan, menyebutkan, membuat garis besar, menyatakan, dan memilih.

Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Kemampuan ini dijabarkan lagi, yakni menterjemahkan, dan menafsirkan. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: mengubah, mempertahankan, membedakan,

memperkirakan, menjelaskan, menyimpulkan, memberi contoh, meramalkan, dan meningkatkan.

Penerapan (*application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip dan teoriteori dalam situasi baru dan konkrit. Kata kerja operasional diantaranya: mengubah, menghitung, mendemonstrasikan, mengungkapkan, mengerjakan dengan teliti, menjalankan, memanipulasikan, menghubungkan, menunjukkan, memecahkan, menggunakan.

Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya. Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga, yaitu analisis unsur, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: mengurai, membuat diagram, memisah-misahkan, menggambarkan kesimpulan, membuat garis besar, menghubungkan, merinci, menunjukkan hubungan antara, membagi, membuat diagram skema, menerima, membandingkan.

Evaluasi/penghargaan/evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan untuk menilai ketepatan: teori, prinsip, metoda, prosedur untuk menyelesaikan masalah tertentu. Kata operasional yang menunjukkan kemampuan pada tingkat analisis ini antara lain adalah mendebat, menilai, mengkritik, membandingkan, mempertahankan, membuktikan, memprediksi, memperjelas, memutuskan, memproyeksikan, menafsirkan mempertimbangkan, meramalkan, memilih, dan menyokong.

Kreatif adalah kemampuan mengambil informasi yang telah dipelajari dan melakukan sesuatu atau membuat sesuatu yang berbeda dengan informasi itu. Kata kerja operasional adalah membangun, mengkompilasi, menciptakan, mengabstraksi, mengarang, mengkategorikan, merekonstruksi, memproduksi, memadukan, mereparasi, menanggulangi, menganimasi, mengoreksi, memfasilitasi, menampilkan, menyiapkan, mengatur, merencanakan, meningkatkan, merubah, mendesain, menyusun,

memodifikasi, menguraikan, menggabungkan, mengembangkan, menemukan, dan membuat.

2. Ranah Afektif

Internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu :

Kemauan menerima (*receiving*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu. Kepekaan ini diawali dengan kesadaran kemampuan untuk menerima dan memperhatikan. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya : menanyakan, memilih, menggambarkan, mengikuti, memberikan, berpegang teguh, menjawab, menggunakan.

Menanggapi/menjawab(*responding*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk tidak hanya peka pada suatu fenomena tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara. Penekanannya pada kemauan peserta didik untuk menjawab secara sukarela, membaca tanpa ditugaskan. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya : menjawab, membantu, memperbincangkan, memberi nama, menunjukkan, mempraktikkan, mengemukakan, membaca, melaporkan, menuliskan, memberitahu, mendiskusikan.

Menilai (*valuing*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menilai suatu objek, fenomena atau tingkah laku tertentu secara konsisten. Kata kerja operasional yang digunakan diantaranya: melaksanakan, menyatakan pendapat, mengambil prakasa, menerangkan, membentuk, mengusulkan, mengambil bagian, memilih, ikut serta, menuntun, menolak, membenarkan.

Organisasi (*organization*) adalah jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, membentuk suatu sistem nilai. Kata kerja operasional yang dapat

digunakan diantaranya mengubah, mengatur, menggabungkan, membandingkan, mempertahankan, menggeneralisasikan, memodifikasi.

Menghayati (*characterization*) adalah kemampuan seseorang untuk memiliki sistem nilai yang telah mengontrol tingkah lakunya dalam waktu yang cukup lama dan menjadi suatu pilosofi hidup yang mapan. Kata kerja operasional adalah mengubah perilaku, barakhlak mulia, mempengaruhi, mendengarkan, mengkualifikasi, melayani, menunjukkan, membuktikan, memecahkan.

3. Ranah Psikomotorik

Persepsi (*perception*) mencakup kemampuan mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua atau lebih perangsang menurut ciri-ciri fisiknya. Kata kerja operasional adalah mengidentifikasi, mempersiapkan, menunjukkan, memilih, membedakan, menyisahkan, dan menghubungkan.

Kesiapan (*set*) yakni menempatkan diri dalam keadaan akan memulai suatu gerakan. Kerja opsional antara lain menunjukkan, menafsirkan, menerjemahkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, merangkul, memetakan menginterpolasikan, mengekstrapolasikan, membandingkan, dan mengkontraskan, Gerakan terbimbing (*guided response*) yaitu kemampuan untuk melakukan serangkaian gerak sesuai contoh. Kata kerja operasional antara adalah mendemonstrasikan, melengkapi, menunjukkan, menerapkan, dan mengimplementasikan.

Gerakan terbiasa (*mechanical response*) berupa kemampuan melakukan gerakan dengan lancar karena latihan cukup. Kata kerja operasional antara lain menguraikan, menghubungkan, memilih, mengorganisasikan, membuat pola, dan menyusun.

Gerakan kompleks (*complex response*) mencakup kemampuan melaksanakan keterampilan yang meliputi beberapa komponen dengan lancar, tepat, urut, dan efisien. Kata kerja operasional antara lain membuat hipotesis, merencanakan, mendesain, menghasilkan, mengkonstruksi, menciptakan, dan mengarang.

Penyesuaian polagerakan (*adjustment*) yaitu kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerakan sesuai kondisi yang dihadapi. Kata kerja operasional adalah mengubah, mengadaptasikan, mengatur kembali, dan membuat variasi.

Kreativitas (*creativity*) berupa kemampuan untuk menciptakan pola gerakan baru berdasarkan inisiatif dan prakarsa sendiri. Contoh kata kerja operasional adalah merancang, menyusun, menciptakan, mengkombinasikan, dan merencanakan.

F. Skala Pengukuran

Skala pengukuran merupakan seperangkat aturan yang diperlukan untuk mengkuantifikasi data pengukuran. Dilihat dari bentuk data yang diperoleh melalui pengukuran, maka skala pengukuran dapat dibagi menjadi empat macam, yaitu:

1. Skala nominal

Skala nominal adalah skala yang bersifat kategorikal, jenis datanya hanya menunjukkan perbedaan antara kelompok satu dengan kelompok lainnya, misalnya, jenis kelamin, golongan, organisasi, dan sebagainya. Sebagai contoh skala nominal adalah pemberian label 1 dan 2 untuk jenis kelamin. Laki-laki diberi label 1 dan perempuan diberi label 2. Dalam hal ini operasi hitung tidak dapat dilakukan dalam arti $1+2$ tidak sama dengan 3, dan tidak dapat dikatakan pula bahwa 1 lebih baik dari 2 atau 2 lebih besar dari 1.

2. Skala ordinal

Skala ordinal merupakan hasil pengelompokan data dalam bentuk urutan atau jenjang, dimana jarak antara satu data dengan data yang lain tidak sama. Sebagai contoh adalah rangking siswa dalam kelas berdasarkan hasil tes mereka, yaitu skor siswa dapat diurut mulai yang pertama, ke-dua, ke-tiga, ke-empat dan seterusnya sampai pada skala atau tingkatan yang paling rendah. Jelasnya skala ordinal skala yang memberikan perbedaan antara satu jenis data dengan jenis data yang lain berdasarkan besarkecilnya, tinggi-rendahnya, baik-buruknya dan lain sebagainya.

3. Skala interval

Skala interval adalah skala yang mempunyai jarak yang sama antara satu data dengan data yang lain, oleh karena itu data interval dapat dioperasikan dengan operasi hitungan, namun tidak memiliki angka 0 mutlak. Sebagai contoh ukuran panjang suatu benda dalam satuan meter. Selisih jarak antara 1 meter dan 2 meter adalah sama dengan selisih jarak antara 3 meter dan 4 meter, dan seterusnya.

4. Skala rasio

Skala rasio, sebagaimana skala ordinal menunjukkan adanya tingkatan atribut dan sebagaimana skala interval mempunyai jarak yang sama antara satu angka dengan angka yang lainnya, hanya untuk skala rasio memiliki harga 0 mutlak. Contoh skala rasio antara lain yaitu pengukuran panjang benda, berat benda dan lain-lain. Sebagai contoh panjang 0 meter berarti tidak panjang, berat nol kg berarti tidak ada berat.

G. Acuan Penilaian

Dilihat dari kegiatan penilaian pembelajaran dapat merujuk pada dua macam acuan yakni penilaian acuan norma (*norm reference test*) dan penilaian acuan kriteria/patokan (*criterion reference test*). Artinya, setelah memperoleh skor mentah dari setiap peserta didik, maka langkah selanjutnya adalah mengubah skor mentah menjadi nilai dengan menggunakan acuan:

1. Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Penilaian acuan patokan dalam penentuan nilai menggunakan standar mutlak atau standar absolut atau mengacu pada kriterium atau patokan, berarti jika menggunakan acuan tersebut maka anda harus membandingkan hasil yang diperoleh peserta didik dengan sebuah patokan atau kriteria yang secara absolut atau mutlak telah ditetapkan oleh guru.

Hasil penilaian peserta didik, baik formatif maupun sumatif, tidak dibandingkan dengan hasil peserta didik lainnya namun dibandingkan dengan penguasaan kompetensi yang diputuskan yaitu dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Tujuan penilaian acuan patokan adalah untuk mengukur secara pasti tujuan atau kompetensi yang ditetapkan sebagai kriteria keberhasilannya. Penilaian

acuan patokan sangat bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas hasil belajar, sebab peserta didik diusahakan untuk mencapai standar yang telah ditentukan, dan hasil belajar peserta didik dapat diketahui derajat pencapaiannya, contoh penilaian berdasarkan acuan patokan.

Contoh

Diketahui :

Skor mentah 60 dan skor maksimum ideal adalah 120

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Mentah}}{\text{Skor Max Ideal}} \times 100$$

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= \frac{60}{120} \times 100 \\ &= 50\end{aligned}$$

2. Penilaian Acuan Norma (PAN)

Penilaian acuan norma atau dikenal dengan penilaian beracuan kelompok dalam penentuan nilai menggunakan standar relatif. Dikatakan demikian, sebab dalam penentuan nilai hasil tes, skor mentah hasil tes peserta didik dibandingkan dengan skor mentah yang dicapai oleh peserta didik lainnya dalam satu kelompok. Berarti kualitas peserta tes sangat tergantung kepada atau sangat ditentukan oleh kualitas kelompoknya, maka akan dapat terjadi testee (peserta tes) yang sebenarnya pada kelompok 1 tergolong “hebat” (karena berhasil meraih skor tes yang tinggi sehingga ia tergolong dalam kategori testee yang pandai), jika dimasukkan dalam kelompok 2 ternyata hanya termasuk kelompok sedang atau cukup kualitasnya. Jadi kedudukan testee dimaksud bersifat relatif.

1) Langkah-langkah pengubahan skor mentah menjadi nilai:

- a) Diketahui skor mentah siswa
- b) Hitung mean
- c) Hitung SD
- d) Mengubah skor mentah menjadi nilai

2) Berbagai Jenis Nilai Standar, dapat dipilih sesuai kebutuhan:

- a) Nilai standar berskala 5
- b) Nilai standar berskala 9

c) Nilai standar berskala 11

d) Nilai standar Z

Dipergunakan untuk mengubah skor-skor mentah yang diperoleh dari berbagai jenis pengukuran yang berbeda-beda

e) Nilai standar T

Angka skala yang menggunakan mean sebesar 50 ($M=50$) dan deviasi standar sebesar 10 ($SD=10$). T score dapat diperoleh dengan jalan memperkalikan z score dengan angka 10, kemudian ditambah dengan T score = $10z + 50$ atau $T \text{ score} = 50 + 10z$

CONTOH:

a) Diketahui skor mahasiswa sebagai berikut :
17 25 30 34 37 42 50 17 27 31 34 37 42 50
20 27 31 35 37 43 50 21 27 31 35 38 43 50
21 28 32 36 38 44 22 29 32 36 38 46 22 29
32 36 39 47 24 30 33 36 40 50

b) Diketahui :
Mean = 34.25, SD = 8.79

c) Selanjutnya mengubah skor mentah menjadi nilai standar:

a. Berskala 5

$$X + 1,5 (S) = 34,25 + 1,5 (8,79) = 47,438$$

$$X + 0,5 (S) = 34,25 + 0,5 (8,79) = 38,646$$

$$X - 0,5 (S) = 34,25 - 0,5 (8,79) = 29,853$$

$$X - 1,5 (S) = 34,25 - 1,5 (8,79) = 21,061$$

d) Mengkonversi skor mentah

Rentangan Skor :

A 48 keatas

B 39 - 47

C 30 - 38

D 22 - 29

E 21 kebawah

Contoh interpretasi :

Skor 17 berada pada nilai E, skor 25 berada pada nilai D, skor 30 berada pada nilai C dan skor 39 berada pada nilai B, skor 50 berada pada nilai A

H. Tes

Tes adalah alat ukur yang disusun secara sistematis, digunakan dalam rangka kegiatan pengukuran yaitu untuk mengukur karakteristik orang atau

obyek tertentu dengan ketentuan atau cara yang sudah ditentukan. Tes didalamnya berisi sejumlah pertanyaan dan pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dijawab dan dikerjakan oleh peserta didik. Tes digunakan untuk mendapatkan informasi atau data-data dari subjek yang diukur dan dinilai, dan hasil tes peserta didik tersebut diberi skor dan nilai.

Tes dapat dibedakan atas beberapa jenis, dan pembagiannya tersebut ditinjau dari berbagai sudut pandang. Penggolongan tes berdasarkan fungsinya sebagai alat pengukur perkembangan peserta didik, yaitu tes seleksi, tes awal, tes akhir, tes diagnostik, tes formatif. Tes ditinjau dari bidang psikologi yaitu tes intelegensi, tes prestasi belajar, tes bakat, tes kepribadian. Tes berdasarkan jumlah peserta didik yaitu : tes kelompok dan tes perorangan, tes kelompok yaitu tes yang diadakan secara kelompok, dan tes perorangan yaitu tes yang dilakukan secara perorangan. Tes berdasarkan penyusunannya yaitu : tes baku dan tes buatan guru. Tes ditinjau dari waktu yaitu : tes kemampuan (*power test*) dan tes kecepatan (*speed tes*). Penggolongan tes ditinjau dari segi responnya, yaitu : verbal test dan nonverbal test. Penggolongan tes ditinjau dari segi cara mengajukan pertanyaan dan cara memberikan jawabannya, yaitu tes tertulis dan tes lisan dan tes perbuatan.

Adapun tes ditinjau dari segi cara mengajukan pertanyaan dan cara memberikan jawabannya, adalah sebagai berikut :

1. Tes Tertulis

Tes tertulis atau sering disebut paper and pencil test adalah tes yang menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk tertulis. Tes tertulis ada dua bentuk, yaitu bentuk uraian (*essay*) dan bentuk objektif (*objective*).

Tes uraian (*essay test*) sering disebut bentuk tes subyektif (*subjective test*) adalah salah satu jenis tes hasil belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat uraian kata-kata atau pembahasan. Untuk memahami lebih komperhensif tentang tes uraian maka akan dijelaskan tentang karakteristik tes uraian, ketepatan penggunaan tes uraian, keunggulannya dan kelemahannya, petunjuk operasional penyusunannya dan penggolongannya.

a. Tes uraian (*essay test*) atau tes subyektif, memiliki karakteristik:

- 1) Berbentuk pertanyaan atau perintah yg menghendaki jawaban berupa uraian atau paparan kalimat yg umumnya cukup panjang.
- 2) Menuntut testee utk memberikan penjelasan, komentar, penafsiran, dsb
- 3) Jumlah butir terbatas berkisar lima sampai dgn sepuluh
- 4) Umumnya butir-butir soal tes uraian itu diawali dengan kata-kata jelaskan, mengapa, bagaimana atau kata-kata lain yg serupa dengan

b. Ketepatan penggunaan tes uraian :

- 1) Digunakan untuk mengungkap daya ingat atau pemahaman testee terhadap materi pelajaran, juga untuk mengungkap kemampuan dlm memahami berbagai macam konsep berikut aplikasinya
- 2) Jumlah testee terbatas

c. Keunggulan dan kelemahan tes uraian :

1) Keunggulannya :

Tes uraian dalam penyusunannya dan pelaksanaan dapat dilakukan mudah dan cepat, dan dapat dicegah spekulasi dalam menjawab soal, dapat mengetahui tingkat kedalaman dan penguasaan materi testee, dan testee termotivasi untuk berani mengungkapkan pendapatnya.

2) Kelemahannya:

Kurang mencakup dan mewakili isi materi, pengoreksian cukup sulit dan memerlukan waktu lebih panjang, kecenderungan subyektif dalam penskoran, pengoreksian menjadi sulit diserahkan kepada orang lain, validitas dan reliabilitas tes umumnya rendah

d. Petunjuk operasional dlm penyusunan tes uraian

- 1) Butir-butir soal mencakup ide-ide pokok
- 2) Susunan kalimat soal berlainan dengan yang terdapat dalam buku
- 3) Dibuat kunci jawabannya dan pedoman penilaiannya.
- 4) Pertanyaan-pertanyaan dibuat variasi
- 5) Kalimat soal disusun secara ringkas, padat dan jelas
- 6) Ada pedoman cara mengerjakan dan menjawab butir-butir soal

e. Penggolongan tes uraian dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu

1) Tes Uraian Terbatas

Dalam menjawab tes uraian terbatas ini, testee mengemukakan jawaban yang sifatnya sudah terarah (dibatasi). Walaupun jawaban testee bermacam-macam, tetap harus ada pokok-pokok penting yang terdapat dalam sistematika jawabannya sesuai dengan batas-batas yang telah ditentukan dan dikehendaki dalam soalnya. Uraian terbatas menghendaki jawaban yang jelas, pasti atau obyektif. Digunakan untuk mengungkap kemampuan berfikir pada jenjang pengetahuan, pemahaman dan penerapan dalam ranah kognitif.

Hal lain yang menjadi karakteristik penyusunan insrtumensikap yang perlu diperhatikan.

Contoh tes uraian terbatas:

- (1) Sebutkan lima salat wajib yang dikerjakan sehari semalam !
- (2) Sebutkan enam Rukun Iman !
- (3) Apa yang dimaksud zikir dan doa !

2) Uraian Bebas

Pada tes uraian terbuka testee (peserta tes) bebas dalam mengemukakan jawaban atau pendapatnya yang luas dan menyeluruh.

Tes uraian terbuka pada umumnya digunakan pada jenjang kemampuan berfikir pada tingkat tinggi dari pengelompokan ranah kognitif. Pada tes uraian terbuka sepenuhnya jawaban ditentukan testee dalam merumuskan, mengorganisasikan dan menyajikan jawabannya sesuai dengan kemampuannya. Testee bebas merumuskan dan menyajikan jawaban dalam bentuk uraian dengan cara dan sistematika sendiri. Oleh karena itu, testee mempunyai cara dan sistematika yang berbeda-beda. Namun demikian, tester tetap harus mempunyai kriteria atau patokan dalam mengoreksi jawaban testee nanti.

Contoh:

- (1) Mengapa sebelum salat harus niat ?

- (2) Mengapa umat Islam harus salat?
- (3) Bagaimana cara mengingatkan imam yang salah atau lupa, bagi jamaah laki-laki dan perempuan ?
- (4) Mengapa kita harus mendoakan orang tua ?

2. Tes obyektif

adalah tes hasil belajar yg terdiri dari butir-butir soal yang dapat dijawab testee (peserta tes) dgn jalan memilih salah satu (atau lebih) diantara beberapa kemungkinan jawaban yg dipasangkan pada masing-masing items atau dengan jalan menuliskan jawabannya berupa kata-kata/symbol tertentu pada tempat yg telah disediakan. Untuk memahami lebih komperhensif tentang tes obtektif maka akan dijelaskan tentang ketepatan penggunaannya, keunggulannya dan kelemahannya, petunjuk operasional penyusunannya dan penggolongannya.

1) Ketepatan penggunaan tes obyektif:

Dapat dipergunakan pada peserta tes yang cukup banyak, testee (pendidik) memiliki kemampuan menyusun tes obyektif, memiliki waktu yang cukup longgar, testee merencanakan bahwa butir-butir soal tidak akan dipergunakan dalam satu kali tes saja, keyakinan dapat dilakukan penganalisaan untuk mengetahui kualitas butir, prinsip obyektifitas akan lebih banyak diwujudkan

2) Keunggulan dan kelemahan tes obyektif:

a) Keunggulannya:

Tes obyektif lebih representatif mewakili materi, memungkinkan menjadi lebih obyektif, dalam mengoreksi menjadi lebih mudah, pengoreksian dapat dibantu orang atau dengan jasa komputer, dan butir-butir soal lebih mudah dianalisis.

b) Kelemahannya:

Menyusunnya tes obyektif lebih sulit, kurang dapat mengukur proses berfikir yg tinggi, dan testee (peserta tes) terbuka untuk spekulasi dalam menjawab soal, dan membuka kesempatan testee bekerja sama.

3) Petunjuk operasional penyusunan tes obyektif

- a) Testeer (pendidik) harus sering berlatih dalam menyusun tes obyektif,
- b) Sebelum diujikan dilakukan analisa item (butir) pada butir soal.
- c) Menggunakan tabel spesifikasi soal/kisi-kisi soal, menyusun kalimatnya sederhana ringkas dan jelas, soal disusun agar tidak menimbulkan penafsiran ganda, dan dalam merumuskan kalimat hendaknya menggunakan tanda-tanda baca dan ditulis secara benar, serta adanya pedoman atau kunci jawaban.

4) Penggolongan tes obyektif, dibedakan menjadi, bentuk: tes benar salah (*true false*), tes pilihan ganda (*multiple choice*), tes menjodohkan (*matching*), tes melengkapi (*completion*), dan tes jawaban singkat.

a) Benar Salah (B – S)

Tes benar salah adalah pernyataan yang mengandung dua kemungkinan jawaban, yaitu benar atau salah. Salah satu fungsi bentuk soal benar-salah adalah untuk membedakan antara fakta dengan pendapat. Bentuk soal seperti ini lebih banyak digunakan untuk mengukur kemampuan mengidentifikasi informasi berdasarkan hubungan yang sederhana.

Contoh :

- (1) B- S Bersuci ialah membersihkan diri dari hadas dan najis
- (2) B- S Berwudhu salah satu syarat sah salat

b) Pilihan Ganda

Tes pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang itemnya terdiri atas suatu pernyataan yang belum lengkap. Untuk melengkapinya, siswa/siswi diberikan beberapa jawaban dan diantara jawaban tersebut terdapat satu jawaban yang benar, Soal tes terdiri atas pembawa pokok persoalan dan pilihan jawaban. Persoalan dapat dikemukakan dalam bentuk pertanyaan dan dapat pula dalam bentuk pernyataan yang *belum sempurna*.

Contoh :

(1) Sebelum salat kita harus....

- a.mandi
- b.Tidur
- c.wudu

(2) Ibadah yang pertama kali akan dimintai pertanggungjawaban dihadapan Allah adalah....

- a.salat
- b.puasa
- c.zakat
- d.haji

c) Menjodohkan

Tes menjodohkan adalah suatu bentuk tes yang terdiri dari dua kolom yang paralel, yang satu kolom terdiri atas keterangan atau pernyataan, sedangkan kolom yang satunya terdiri atas jawaban terhadap pernyataan yang terdapat pada kolom yang lainnya.

Contoh :

- | | |
|--------------------------------------|-----------|
| (1) Sebelum salat kita wajib | a.khotbah |
| (2) Orang laki-laki diwajibkan salat | b.wudhu |
| (3) Dalam salat jumat ada | c.jumat |
| | d.tayamum |

3. Tes Perbuatan

Performance Assesment, Project Aseessment, Product Assessment

Tes perbuatan atau tes praktik adalah tes yang menuntut respon atau jawaban peserta didik dalam bentuk perilaku, tindakan, atau perbuatan dan *testee* (peserta didik) diminta untuk melakukan kegiatan khusus di bawah pengawasan *testeer* (pendidik /penguji) yang mengobservasi atau mengamati penampilan atau kemampuan *testee* dalam mempraktikannya. Dan *testeer* (pendidik/penguji) melakukan proses pengukuran dan penilaian serta memutuskan dari kualitas kemampuan siswa dari hasil belajarnya. Dalam hal ini dapat dicontohkan *testee* diminta mempraktikan

bagaimana melaksanakan sholat dengan baik dan benar, contoh lain dari tes perbuatan yaitu seperti : tayamum, berwudhu, membaca al-Qur'an

Hanya dengan melaksanakan tes perbuatan membutuhkan waktu yang lama, energi (tenaga) dan biaya yang lebih besar / banyak, serta sarana-prasarana yang memadai, jika semua tersebut tidak dipenuhi maka pelaksanaan tes perbuatan tidak dapat berjalan dengan baik. Selain itu perhatikan pula instrumen yang digunakan untuk mengukur / menilai siswa agar sesuai dengan karakteristik dari testee yaitu dari aspek perkembangan psikologis testee /peserta tes. Begitu pula dalam proses pengamatan dari setiap kegiatan yang dilakukan oleh testee (peserta didik), testeeer harus dapat membedakan dalam mensikapi testee dari fase usia atau tingkatan sekolah, antara fase kanak dan remaja berbeda. Jika fase kanak pengamatan dilakukan secara keseluruhan dahulu baru di sekori atau dinilai sedangkan jika fase remaja dapat disekori per-kegiatan dari ketrampilan yang diamati baru kemudian dilakukan penskoran. Tes perbuatan dapat digunakan untuk menilai kualitas suatu pekerjaan yang telah selesai dikerjakan oleh peserta didik, termasuk juga keterampilan dan ketepatan menyelesaikan suatu pekerjaan, kecepatan dan kemampuan merencanakan suatu pekerjaan dan hasil/produk yang dihasilkan.

I. Pendekatan Penilaian

Penilaian dilaksanakan melalui tiga pendekatan, yaitu *assessment of learning* (penilaian akhir pembelajaran), *assessment for learning* (penilaian untuk pembelajaran), dan *assessment as learning* (penilaian sebagai pembelajaran). *Assessment of learning* merupakan penilaian yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai.

Assessment of learning merupakan penilaian yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar setelah peserta didik selesai mengikuti proses pembelajaran, sebagai contoh adalah berbagai bentuk penilaian sumatif seperti ulangan akhir semester, ujian sekolah, dan ujian nasional.

Assessment for learning dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan proses belajar mengajar, sehingga guru dapat memberikan umpan balik terhadap proses belajar peserta didik, memantau kemajuan, dan menentukan kemajuan belajarnya, dan bagi guru *Assessment for learning* dapat digunakan sebagai umpan balik untuk meningkatkan kinerjanya, sebagai contoh penilaian formatif, misalnya tugas-tugas di kelas, presentasi, dan kuis.

Assessment as learning mempunyai fungsi yang hampir sama dengan *assessment for learning*, yaitu berfungsi sebagai formatif dan dilaksanakan selama proses pembelajaran *berlangsung*. Perbedaannya, *assessment as learning* melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan penilaian tersebut, sebagai contoh penilaian terhadap dirinya sendiri (*self assessment*) dan penilaian antar teman. Dalam *assessment as learning* peserta didik juga dapat dilibatkan dalam merumuskan prosedur penilaian, kriteria, maupun rubrik/pedoman penilaian sehingga mereka mengetahui dengan pasti apa yang harus dilakukan agar memperoleh capaian belajar yang maksimal.

Beberapa jenis jenis penilaian yang dilakukan Penilaian Auntenik Penilaian berorientasi HOTS

II. LATIHAN

Petunjuk :

Sebelum menjawab latihan di bawah ini, anda diharapkan telah membaca uraian materi pengukuran, besaran dan satuan yang telah disajikan di bagian 1 - 6 diatas.

Kemudian jawablah pertanyaan pada latihan di bawah ini dengan jelas dan benar.

Jawablah latihan soal di bawah ini sesuai petunjuk!

1. Mengapa juga harus diinovasi? Jelaskan!
2. Buatlah contoh-contoh inovasi evaluasi yang sudah dilakukan oleh peneliti (carilah minimal 5 artikel termutakhir) dan apa kesimpulan dari artikel tersebut !

III. RANGKUMAN

Pada hakekatnya mengukur adalah memberikan angka pada fakta yang diukur yang diwujudkan dalam bentuk simbol angka atau bilangan yang ditujukan kepada sesuatu atau objek yang diukur. Pengukuran dilakukan atas dasar aturan atau ketentuan yang sudah di susun secara baik dan benar, kemudian angka atau skor yang diberikan tersebut sudah benar-benar dengan tepat menggambarkan kondisi yang sesungguhnya dari suatu obyek. Dan pemberian angka bagi suatu obyek tersebut dilakukan secara sistematis. Penentuan angka ini merupakan usaha untuk menggambarkan karakteristik suatu obyek dari kemampuan seseorang dalam bidang tertentu yang dinyatakan dengan angka. Arti nilai adalah angka atau huruf yang melambangkan seberapa jauh atau seberapa besar kemampuan yang telah ditunjukkan oleh siswa terhadap materi atau bahan yang di teskan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Nilai pada dasarnya juga melambangkan penghargaan yang diberikan guru atas kemampuan siswa atau atas jawaban betul yang diberikan guru kepada siswa dalam tes hasil belajar.

Evaluasi pembelajaran adalah kegiatan atau proses untuk menentukan sampai sejauh mana kegiatan pembelajaran telah mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan atau dapat diartikan pula sebagai suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, dan yang berakhir dengan pengambilan keputusan.

IV. Umpan Balik dan tindak Lanjut

Cocokkan jawaban di atas dengan kunci jawaban tes formatif 1 yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan belajar dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat penguasaan} = (\text{Jumlah jawaban benar} : 10) \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan yang diperoleh adalah :

| | | |
|-------------|---|-----------|
| Baik sekali | = | 90 - 100% |
| Baik | = | 80 - 89% |
| Cukup | = | 70 - 78% |

| | | |
|--------|---|---------|
| Kurang | = | 0 - 69% |
|--------|---|---------|

Bila tingkat penguasaan anda mencapai 85 ke atas, Selamat anda telah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Namun bila pencapaian yang ada dapatkan masih kurang, anda harus mengulangi kegiatan belajar 1 terutama pada bagian yang belum ada kuasai.

VI. Daftar Pustaka

- Ananda. R, Amiruddin., Rifai.M. 2017. Inovasi Pendidikan. Medan: Widya Puspita.<http://repository.uinsu.ac.id/3583/1/4.%20BUKU%20INOVASI%20PENDIDIKAN.pdf>
- Ichsan, Z.I, 2018. Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. Jurnal Pendidikan IPA Veteran. Vo; 2. Nomor 2.
<http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jipva/article/view/682/669>
- Kadi Titi. 2017. Inovasi Pendidikan: Upaya penyelesaian Problematikan Pendidikan di Indonesia. Jurnal Islam Nusantara. Vol.1. No.2.
[https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=perkembangan+inovasi+pendidikan&btnG=.](https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=perkembangan+inovasi+pendidikan&btnG=)
- Mudlofir, A. Rusydyah. Desain Pembelajaran Inovatif. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2016.
- Pannen, dkk. 2016. Pembaharuan dalam Pembelajaran, Universitas Terbuka.
- Syafaruddin, Asrul. Mesiono. 2012. Inovasi Pendidikan. Medan: Perdana Publishing. <http://repository.uinsu.ac.id/140/1/Inovasi%20Pendidikan.pdf>
<http://repository.ut.ac.id/6486/1/TING2016ST1-15.pdf>
<http://ftik.iainpurwokerto.ac.id/wp-content/uploads/2019/06/MODUL-EVALUASI-PEMBELAJARAN.pdf>
- Santofani, A. Dadan R. 2017. Pengembangan tes kreativitas pada pembelajaran fisika dengan pendekatan inkuiri pada materi teori kinetik gas. Jurnal Inovasi Pendidikan. Vol.2. No.2.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/6373>



MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN

(PSD 416)

MODUL 12
ANALISIS KEBUTUHAN

DISUSUN OLEH
Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020

ANALISIS KEBUTUHAN

A. Pendahuluan

Kebutuhan dalam proses belajar sangat diperlukan, karena kebutuhan dalam belajar merupakan dasar yang menggambarkan jarak antara tujuan belajar yang diinginkan oleh peserta didik atau keadaan belajar yang sebenarnya. Setiap peserta didik memiliki kebutuhan yang berbeda-beda hal ini perlu diidentifikasi untuk menentukan kebutuhan mana yang dimiliki peserta didik yang akan menjadi potensial dan pada akhirnya menjadi kebutuhannya.

Dalam upaya untuk mencapai proses pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik, maka peran pendidik (guru) dalam mengajar akan menjadikan suatu faktor penentu keberhasilan tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran. Seorang pendidik perlu melakukan identifikasi terlebih dahulu kepada masing-masing peserta didiknya, hal ini berguna untuk apa yang telah disampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memegang peranan yang sangat penting. Guru menentukan segalanya. Mau diapakan siswanya? apa yang harus dikuasai siswa? bagaimana cara melihat keberhasilan belajar? semua tergantung guru. Oleh karena itu pentingnya peran guru, maka biasanya proses pengajaran hanya akan berlangsung manakala ada guru, dan tak mungkin ada proses pembelajaran tanpa guru.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar terlebih dahulu kita akan ditanya kenapa manusia itu melakukan proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan tujuan dari orang atau manusia itu sendiri dalam mengikuti proses pembelajaran. Atau dapat dikatakan ini adalah sebuah kebutuhan yang secara lahiriah maupun batiniah harus tercapai. Dalam proses pembelajaran peserta didik juga memiliki kebutuhan agar dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang direncanakan. Tujuan dari peserta didik untuk belajar tentunya untuk menjadi lebih baik sehingga kelak ilmu yang mereka peroleh melalui proses belajar mengajar dapat diterapkan dalam kehidupannya. Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi terampil dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri).

B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu melakukan sebuah analisis kebutuhan yang akan digunakan dalam mengembangkan atau membuat inovasi pendidikan.

C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

1. Mahasiswa mampu melakukan Analisis kebutuhan melalui observasi ke sekolah
2. Mahasiswa membuat laporan observasi
3. Mahasiswa mempresentasikan hasil laporan observasi

D. Kegiatan Belajar 1

ANALISIS KEBUTUHAN

I. URAIAN DAN CONTOH

A. Analisis Kebutuhan

1. Pengertian Analisis Kebutuhan

John Mc Neil (1985) mendefinisikan need assessment sebagai “the process by which one defines educational needs and decides what their priorities are” (assessment adalah proses menentukan prioritas kebutuhan pendidikan). Pendidikan yang bermutu dapat diukur dari pemenuhan harapan masyarakat yang memfokuskan pelayanannya pada kebutuhan pelanggan, baik pelanggan di dalam organisasi (*intern costumers*) maupun pelanggan di luar organisasi (*external costumers*). Pemenuhan kebutuhan pelanggan tersebut merupakan usaha organisasi untuk menjaga kualitas, dengan harapan pelanggan tetap percaya dan bertahan pada produk dan jasa yang dihasilkan organisasi. Begitu juga dalam organisasi pendidikan, sekolah yang berkualitas selalu memenuhi kebutuhan dan harapan guru, siswa, masyarakat, pemerintah.

Dalam menentukan kebutuhan pendidikan menurut Kaufman, Corrigan dan Johnson (1969) dapat menggunakan model yang memfokuskan pada unsur-unsur penting yaitu, kurikulum, pengetahuan alam, kebiasaan belajar, dan kebiasaan masyarakat. Model ini mempertimbangkan budi pekerti menjadi unsur formal untuk ditetapkan sebagai kebutuhan, dengan menganalisis

kebiasaan pendidik berdasarkan pengetahuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, pelajar dan pendidik. Model penetapan kebutuhan pendidikan menurut Kaufman dan Harsh (1969) terdiri dari, yaitu;

❖ **Model Induktif**

Model induktif dimulai dari fakta, tujuan, harapan, dan hasil dari suatu kegiatan nyata pendidikan dalam masyarakat. Pada model ini difokuskan bagaimana data diperoleh dari lingkungan dan program pendidikan pada lembaga persekolahan. Dalam menggunakan model ini yang harus dilakukan memiliki perencanaan, lalu menyusun kedalam suatu program dan harapan tingkah laku. Untuk menyatukan ketidak cocokan antara harapan dan kenyataan, maka ditentukan tujuan-tujuan yang mengarah kepada tingkah laku yang diperlukan masyarakat. Dari tujuan-tujuan terperinci ini program pendidikan akan bisa dibangun, diterapkan, dan tujuan dapat diperiksa dan merevisi kembali sesuai dengan kebutuhan.

❖ **Model Deduktif**

Model deduktif dimulai dari tujuan, pernyataan, dan pendapat untuk menarik kesimpulan terhadap program pendidikan. Dalam menggunakan model ini, dititik beratkan pada kegiatan untuk mengidentifikasi dan memilih tujuan pendidikan agar terjadinya perubahan pada lingkungan sekolah. Ukuran kriteria (indicator nyata) yang dapat digunakan dalam menentukan tujuan pendidikan.

❖ **Model Klasik**

Model klasik sebagai model yang sering digunakan dewan pendidikan yang dimulai dari beberapa pernyataan umum masing-masing tujuan. Proses ini ditujukan untuk mengembangkan program pendidikan yang dapat diterapkan dan dievaluasi pada masing-masing lembaga pendidikan.

2. Fungsi Analisis Kebutuhan dalam pendidikan

Metode *Need Assessment* dibuat untuk bisa mengukur tingkat kesenjangan yang terjadi dalam pembelajaran siswa dari apa yang diharapkan dan apa yang sudah didapat. Dalam pengukuran kesenjangan seorang analisis harus mampu

mengetahui seberapa besar masalah yang dihadapi. Beberapa fungsi Need Assessment menurut Morisson sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan yang relevan dengan pekerjaan atau tugas sekarang yaitu masalah apa yang mempengaruhi hasil pembelajaran.
- 2) Mengidentifikasi kebutuhan mendesak yang terkait dengan finansial, keamanan atau masalah lain yang mengganggu pekerjaan atau lingkungan pendidikan.
- 3) Menyajikan prioritas-prioritas untuk memilih tindakan.
- 4) Memberikan data basis untuk menganalisa efektifitas pembelajaran.
- 5) Ada enam macam kebutuhan yang biasa digunakan untuk merencanakan dan mengadakan analisa kebutuhan pendidikan (Morrison, 2001: 28-30) :
- 6) Kebutuhan Normatif, Membandingkan peserta didik dengan standar nasional, misal, UAN,SNMPTN, dan sebagainya.
- 7) Kebutuhan Komperatif, membandingkan peserta didik pada satu kelompok dengan kelompok lain yang selevel. Misal, hasil Ebtanas SLTP A dengan SLTP B.
- 8) Kebutuhan yang dirasakan, yaitu hasrat atau keinginan yang dimiliki masing-masing peserta didik yang perlu ditingkatkan. Kebutuhan ini menunjukkan kesenjangan antara tingkat ketrampilan/kenyataan yang nampak dengan yang dirasakan. Cara terbaik untuk mengidentifikasi kebutuhan ini dengan cara interview.
- 9) Kebutuhan yang diekspresikan, yaitu kebutuhan yang dirasakan seseorang mampu diekspresikan dalam tindakan. Misal, siswa yang mendaftar sebuah kursus.
- 10) Kebutuhan Masa Depan, Yaitu mengidentifikasi perubahan-perubahan yang akan terjadi dimasa mendatang. Misal, penerapan teknik pembelajaran yang baru, dan sebagainya.
- 11) Kebutuhan Insidentil yang mendesak, yaitu faktor negatif yang muncul di luar dugaan yang sangat berpengaruh. Misal, bencana nuklir, kesalahan medis, bencana alam, dan sebagainya.

3. Tujuan Analisis Kebutuhan Pendidikan

Salah satu pembagian kebutuhan manusia yang terkenal dikemukakan oleh Abraham Maslow, yang melihat adanya hierarki dalam kebutuhan, yaitu kebutuhan akan:

- a) *Survival (fisiologis).*
- b) *Security (emosional).*
- c) *Love and belonging (sosial).*
- d) *Self esteem (personal).*
- e) *Self actualization (personality).*

Menurut Maslow suatu kebutuhan hanya dapat dipuaskan bila kebutuhan pada tingkat yang lebih rendah telah terpenuhi.

Definisi analisis kebutuhan menurut Roger Kaufman dan Fenwick W. English yang menyatakan bahwa analisis kebutuhan adalah suatu proses formal untuk menentukan jarak atau kesenjangan antara keluaran dan dampak yang nyata dengan keluaran dan dampak yang diinginkan, kemudian menempatkan deretan kesenjangan ini dalam skala prioritas, lalu memilih hal yang paling penting untuk diselesaikan masalahnya. Dalam hal ini kebutuhan yang diinginkan adalah untuk memperoleh keluaran dan dampak yang ditentukan. Pada suatu sistem pendidikan, prestasi belajar siswa merupakan tujuan, sedangkan pendidikan merupakan sebuah alat, seperangkat proses dan cara-cara bagaimana membantu siswa untuk memiliki kemampuan agar dapat mempertahankan kehidupan sendiri serta mempunyai peran terhadap masyarakat sekitar bahkan jika mungkin umat sedunia, setelah mereka menyelesaikan sekolahnya.

4. Pedoman Penetapan Kebutuhan Pendidikan

Pedoman penetapan kebutuhan ini pada awalnya dikemukakan oleh Kaufman, Corrigan, dan Johnson (1969), mereka mengusulkan kegunaan satu model untuk keseluruhan pendidikan. Pada akhirnya diharapkan siswa berhasil dan survive dalam kelangsungan hidupnya sesuai dengan yang dicita-cita mereka. Kelangsungan hidup diartikan terpenuhinya kebutuhan pokok atau konsumsi seorang individu sesuai dengan penghasilannya. Konsumsi seseorang dari segi

ekonomi adalah diukur dari pengeluaran biaya dengan penghasilan atau pemasukan biaya.

Pada dasarnya kelangsungan hidup dapat dikatakan adanya keseimbangan antara konsumsi dengan penghasilan. Penggunaan model ini bagi seorang pendidik sangat penting dalam merancang sistem pendidikan untuk mencapai hasil yang minimal bagi kelompok siswa. Setelah kebutuhan ditentukan, selanjutnya diurutkan menurut tingkat kepentingannya, dengan cara menganalisa masing-masing kebutuhan sesuai dengan manfaat dan prioritas pencapaiannya. Penentuan prioritas ini adalah penting yang didasarkan waktu dan biaya pada setiap kebutuhan dalam kegiatan pendidikan dengan mempertimbangkan sumber-sumber dan dana harus dialokasikan sesuai dengan prioritas dan hasil.

Beberapa kriteria penentuan prioritas adalah melakukan penilaian terhadap masing-masing kebutuhan. Penetapan prioritas adalah dengan menyusun dan mengidentifikasi kebutuhan dengan prioritas utama, memahami kebutuhan yang cocok dengan masalah dan cara memecahkannya. Kelemahan dalam penetapan kebutuhan ini adalah ketidaksesuaian yang ditinjau dari tingkah laku siswa dan kegagalan untuk memenuhi penyempurnaan. Identifikasi elemen dalam penetapan kebutuhan dapat diukur sesuai dengan standar atau yang seharusnya di dalam pengukuran.

Pertama, penetapan kebutuhan secara rinci sebagai langkah dalam pemecahan masalah pendidikan. Untuk menetapkan suatu kebutuhan, yaitu:

- 1) Terpusat pada kebutuhan siswa
- 2) Mengidentifikasi pencapaian kelompok siswa
- 3) Kriteria untuk mengevaluasi kemajuan terhadap kebutuhan
- 4) Kebutuhan yang kritis
- 5) Ukuran penetapan
- 6) Penemuan komitmen secara umum

Kedua, model Stafflebean (1968) yang mengusulkan beberapa pertimbangan oleh pendidik dalam menentukan kebutuhan, diantaranya :

- 1) Kontek Evaluasi, analisis secara teratur dari sebuah bendanya.
- 2) Masukkan evaluasi belajar dari fasilitas, pegawai, pelayan.

- 3) Proses evaluasi dan urutan kondisi dalam program.
- 4) Evaluasi dan perubahan yang diharapkan.

Dari dua model tersebut, dapat dilihat langkah-langkah dalam penyusunan rencana dan kebijakan kependidikan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, diantaranya:

- a) Merumuskan rencana.
- b) Mengenali masalah.
- c) Mengenali ruang lingkup masalah.
- d) Mengenali kebutuhan dan proses seleksi.
- e) Menentukan kondisi belajar dengan memfokuskan pada fisik dan mental siswa dalam mengembangkan karakteristik.
- f) Menentukan kondisi kebutuhan dengan memfokuskan pada pelajar.
- g) Mencocokkan keadaan dengan rencana.
- h) Menentukan prioritas.
- i) Menjamin kelanjutan penyelenggaraan pendidikan pada masa yang akan datang.

B. Analisa SWOT dalam Pendidikan

Sebagai pelaksana program pendidikan, lembaga pendidikan adalah pemeran utama untuk melaksanakan program tersebut. Dalam pelaksanaan program-program serta tujuan yang telah disepakati oleh lembaga pendidikan tersebut tentunya tidak bisa terlepas dengan problematika maupun persoalan-persoalan lain yang harus diselesaikan oleh sebuah lembaga pendidikan. Tentunya setiap pimpinan lembaga atau perusahaan tidak menginginkan perusahaannya jatuh bangkrut, begitupun dengan lembaga pendidikan tidak ada yang menginginkan jatuh terprosook hanya karena persoalan salah manajemen atau pengelolaan.

Masalah pendidikan bukan merupakan masalah baru dalam dunia pendidikan di Indonesia. Berdasarkan masalah pendidikan, tidak lepas problematika yang dihadapi oleh lembaga pendidikan itu sendiri. Perhatian tersebut tidak lepas dari akar sejarah lembaga pendidikan yang memunculkan madrasah dan sekolah. Selaras dengan tuntutan zaman, lembaga pendidikan pun

berkembang. Persoalan-persoalan yang timbul baik berupa faktor intern maupun ekstern. Faktor intern misalnya terkait dengan kurikulum, tenaga pendidik, peserta didik dan lain-lain, sedangkan faktor eksternnya adalah faktor-faktor sosial (masyarakat), pemerintahan maupun pihak-pihak yang terkait.

Sebuah lembaga pendidikan tentunya harus mengetahui problematika lembaganya, mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang maupun ancaman sehingga bisa melahirkan solusi-solusi cemerlang dan bisa mengantarkan lembaga pendidikan pada kedudukan yang sangat berpengaruh dalam pergulatan keilmuan bangsa maupun dunia. Sehubungan dengan hal tersebut E. Mulyasa berpendapat bahwa perkembangan yang terjadi dewasa ini cenderung menimbulkan permasalahan dan tantangan baru yang berdampak luas terhadap tugas-tugas pengelolaan pendidikan. Antara lain, perbaikan mutu secara terus menerus berorientasi pada masukan, proses, luaran, dll. Inti sumber perbaikan bukanlah pada fisiknya, melainkan pada peningkatan profesionalitas manusia pengelola atau pelaksana lembaga pendidikan itu sendiri. Untuk mengukur tingkat keberhasilan, kekuatan dan kelemahan dalam manajemen strategik maka analisis SWOT merupakan salah satu alternatif yang digunakan dalam menganalisis manajemen pendidikan, khususnya pada lembaga pendidikan.

1. Definisi Analisis SWOT

Analisis SWOT itu sendiri dapat didefinisikan dengan suatu identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strengths*) dan peluang (*opportunities*), akan tetapi secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threats*). Ada beberapa tahapan dan langkah yang mesti ditempuh dalam melakukan analisis SWOT, antara lain: *Langkah pertama*, identifikasi kelemahan (internal) dan ancaman (eksternal, globalisasi) yang paling urgen untuk diatasi secara umum pada semua komponen pendidikan. *Langkah kedua*, identifikasi kekuatan (internal) dan peluang (eksternal) yang diperkirakan cocok untuk mengatasi kelemahan dan ancaman yang telah diidentifikasi pada langkah pertama. *Langkah ketiga*, lakukan analisis SWOT lanjutan setelah diketahui kekuatan, kelemahan,

peluang dan ancaman dalam konteks sistem manajemen pendidikan. *Langkah keempat*, rumuskan strategi-strategi yang direkomendasikan untuk menangani kelemahan dan ancaman, termasuk pemecahan masalah, perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. *Langkah kelima*, tentukan prioritas penanganan kelemahan dan ancaman itu, dan disusun suatu rencana tindakan untuk melaksanakan program penanganan.

Dengan analisis SWOT tersebut diharapkan lembaga pendidikan dapat melakukan langkah-langkah strategis. Strategi adalah suatu cara dimana organisasi atau lembaga akan mencapai tujuannya, sesuai dengan peluang-peluang dan ancaman-ancaman lingkungan eksternal yang dihadapi, serta sumber daya dan kemampuan internal. Setelah melakukan analisis SWOT, berikutnya adalah melakukan langkah-langkah strategis sebagaimana dapat dibagikan sebagai berikut:

a. Kekuatan

Faktor-faktor kekuatan dalam lembaga pendidikan adalah kompetensi khusus atau keunggulan-keunggulan lain yang berakibat pada nilai plus atau keunggulan komparatif lembaga pendidikan tersebut. Hal ini bisa dilihat jika sebuah lembaga pendidikan harus memiliki *skill* atau keterampilan yang bisa disalurkan bagi peserta didik, lulusan terbaik/hasil andalan, maupun kelebihan-kelebihan lain yang membuatnya unggul bagi pesaing-pesaing serta dapat memuaskan *steakholder* maupun pelanggan (peserta didik, orang tua, masyarakat dan bangsa).

Sebagai contoh bidang keunggulan, antara lain kekuatan pada sumber keuangan, citra yang positif, keunggulan kedudukan di masyarakat, loyalitas pengguna dan kepercayaan berbagai pihak yang berkepentingan. Sedangkan keunggulan lembaga pendidikan di era otonomi pendidikan antara lain ; sumber daya manusia yang secara kuantitatif besar, hanya saja perlu pembenahan dari kualitas. Selain itu *antusiasme* pelaksanaan pendidikan sangat tinggi, yang didukung sarana prasarana pendidikan yang cukup memadai. Hal lain dari faktor keunggulan lembaga pendidikan adalah kebutuhan masyarakat terhadap yang bersifat *transendental* sangat tinggi, dan itu sangat mungkin diharapkan dari proses lembaga pendidikan.

Bagi sebuah lembaga pendidikan sangat penting untuk mengenali terhadap kekuatan dasar lembaga tersebut sebagai langkah awal atau tonggak menuju pendidikan yang berbasis kualitas tinggi. Mengenali kekuatan dan terus melakukan refleksi adalah sebuah langkah besar untuk menuju kemajuan bagi lembaga pendidikan.

b. Kelemahan

Segala sesuatu pasti memiliki kelemahan adalah hal yang wajar tetapi yang terpenting adalah bagaimana sebagai penentu kebijakan dalam lembaga pendidikan bisa meminimalisir kelemahan-kelemahan tersebut atau bahkan kelemahan tersebut menjadi satu sisi kelebihan yang tidak dimiliki oleh lembaga pendidikan lain. Kelemahan ini bisa kelemahan dalam sarana dan prasarana, kualitas atau kemampuan tenaga pendidik, lemahnya kepercayaan masyarakat, tidak sesuainya antara hasil lulusan dengan kebutuhan masyarakat atau dunia usaha dan industri dan lain-lain.

Untuk itu, beberapa faktor kelemahan yang harus segera dibenahi oleh para pengelola lembaga pendidikan, antara lain ; (1) lemahnya SDM dalam lembaga pendidikan. (2) sarana dan prasarana yang masih sebatas pada sarana wajib saja. (3) lembaga pendidikan swasta umumnya kurang bisa menangkap peluang, sehingga mereka hanya puas dengan keadaan yang dihadapi sekarang ini. (4) *input* lembaga pendidikan belum sepenuhnya bersaing dengan *output* lembaga pendidikan yang lain dan sebagainya.

c. Peluang

Peluang adalah suatu kondisi lingkungan eksternal yang menguntungkan bahkan menjadi formulasi dalam lembaga pendidikan.

Formulasi lingkungan tersebut misalnya: (1) kecenderungan penting yang terjadi dikalangan peserta didik. (2) identifikasi suatu layanan pendidikan yang belum mendapat perhatian. (3) perubahan dalam keadaan persaingan. (4) hubungan dengan pengguna atau pelanggan dan sebagainya.

Peluang pengembangan lembaga pendidikan antara lain :

- ❖ Di era yang sedang krisis moral dan krisis kejujuran seperti ini diperlukan peran serta pendidikan agama Islam yang lebih dominan.

- ❖ Pada kehidupan masyarakat kota dan modern yang cenderung konsumtif dan hedonis, membutuhkan petunjuk jiwa, sehingga kajian-kajian agama berdimensi sufistik kian menjamur. Ini menjadi salah satu peluang bagi pengembangan lembaga pendidikan kedepan

d. Ancaman

Ancaman merupakan kebalikan dari sebuah peluang, ancaman meliputi faktor-faktor lingkungan yang tidak menguntungkan bagi sebuah lembaga pendidikan. Jika sebuah ancaman tidak ditanggulangi maka akan menjadi sebuah penghalang atau penghambat bagi maju dan peranannya sebuah lembaga pendidikan itu sendiri. Contoh ancaman tersebut adalah: minat peserta didik baru yang menurun, kurangnya kepercayaan masyarakat terhadap lembaga pendidikan tersebut dan lain-lain.

2. Contoh Analisis SWOT dalam Lembaga Pendidikan

Analisis SWOT secara sederhana dipahami sebagai pengujian terhadap kekuatan dan kelemahan internal sebuah organisasi, serta kesempatan dan ancaman lingkungan eksternalnya. SWOT adalah perangkat umum yang didesain dan digunakan sebagai langkah awal dalam proses pembuatan keputusan dan sebagai perencanaan strategis dalam berbagai terapan. Tentunya dalam menganalisis SWOT, tidak hanya terjadi didalam lembaga karang taruna saja, ataupun dalam lembaga usaha lainnya. Tentunya dilembaga pendidikan pun ada. Nah disini terdapat berbagai contoh analisis SWOT dalam lembaga pendidikan, diantaranya:

a. Kekuatan:

- ✓ *Knowledge* atau kepakaran yang dimiliki
- ✓ Lulusan dihasilkan atau pelayanan yg unik
- ✓ Lokasi tempat lembaga pendidikan berada
- ✓ Kualitas lulusan atau proses

b. Kelemahan:

- ✓ Kurangnya pengetahuan sosialisasi lembaga pendidikan.

- ✓ Lulusan yang tidak dapat dibedakan dengan lulusan lembaga pendidikan / lembaga pendidikan lain.
- ✓ Lokasi lembaga pendidikan yang terpencil
- ✓ Kualitas lulusan yang jelek
- ✓ Reputasi yang buruk

c. Peluang:

- ✓ Lembaga yang terus berkembang dan pendidikan merupakan kebutuhan bagi masyarakat
- ✓ Adanya pendidikan berbasis internasional
- ✓ Peluang karena lembaga pendidikan yang tidak sanggup memenuhi permintaan masyarakat.

d. Ancaman :

- ✓ Adanya lembaga pendidikan Islam baru di area yang sama
- ✓ Persaingan harga dengan lembaga pendidikan lain.
- ✓ Lembaga pendidikan lain mengeluarkan lulusan baru yang inovatif
- ✓ Lembaga pendidikan lain memegang pangsa pasar terbesar

II. LATIHAN

Petunjuk :

Sebelum menjawab latihan di bawah ini, anda diharapkan telah membaca uraian materi pengukuran, besaran dan satuan yang telah disajikan di bagian 1 - 6 diatas. Kemudian jawablah pertanyaan pada latihan di bawah ini dengan jelas dan benar.

Jawablah latihan soal di bawah ini sesuai petunjuk!

1. Kapankah sebuah institusi harus melakukan analisis kebutuhan? Jelaskan!
2. Buatlah minimal 3 hal yang harus diperbaiki dari suatu sekolah, dan berikan alasan mengapa hal tersebut harus diinovasi!

III. RANGKUMAN

Masalah pendidikan bukan merupakan masalah baru dalam dunia pendidikan di Indonesia. Berdasarkan masalah pendidikan, tidak lepas problematika yang dihadapi oleh lembaga pendidikan itu sendiri. Perhatian tersebut tidak lepas dari akar sejarah lembaga pendidikan yang memunculkan madrasah dan sekolah. Selaras dengan tuntutan zaman, lembaga pendidikan pun berkembang. Persoalan-persoalan yang timbul baik berupa faktor intern maupun ekstern. Faktor intern misalnya terkait dengan kurikulum, tenaga pendidik, peserta didik dan lain-lain, sedangkan faktor eksternnya adalah faktor-faktor sosial (masyarakat), pemerintahan maupun pihak-pihak yang terkait.

Sebuah lembaga pendidikan tentunya harus mengetahui problematika lembaganya, mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang maupun ancaman sehingga bisa melahirkan solusi-solusi cemerlang dan bisa mengantarkan lembaga pendidikan pada kedudukan yang sangat berpengaruh dalam pergulatan keilmuan bangsa maupun dunia. Sehubungan dengan hal tersebut, perkembangan yang terjadi dewasa ini cenderung menimbulkan permasalahan dan tantangan baru yang berdampak luas terhadap tugas-tugas pengelolaan pendidikan. Antara lain, perbaikan mutu secara terus menerus berorientasi pada masukan, proses, luaran, dll. Inti sumber perbaikan bukanlah pada fisiknya, melainkan pada peningkatan profesionalitas manusia pengelola atau pelaksana lembaga pendidikan itu sendiri. Untuk mengukur tingkat keberhasilan, kekuatan dan kelemahan dalam manajemen strategik maka analisis SWOT merupakan salah satu alternatif yang digunakan dalam menganalisis manajemen pendidikan, khususnya pada lembaga pendidikan.

IV. Umpan Balik dan tindak Lanjut

Cocokkan jawaban di atas dengan kunci jawaban tes formatif 1 yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan belajar dengan rumus sebagai berikut :

Tingkat penguasaan = (Jumlah jawaban benar : 10) x 100 %

Arti tingkat penguasaan yang diperoleh adalah :

| | | |
|-------------|---|-----------|
| Baik sekali | = | 90 - 100% |
| Baik | = | 80 - 89% |
| Cukup | = | 70 - 78% |
| Kurang | = | 0 - 69% |

Bila tingkat penguasaan anda mencapai 85 ke atas, Selamat anda telah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Namun bila pencapaian yang ada dapatkan masih kurang, anda harus mengulangi kegiatan belajar 1 terutama pada bagian yang belum ada kuasai.

VI. Daftar Pustaka

- Ananda. R, Amiruddin., Rifai.M. 2017. Inovasi Pendidikan. Medan: Widya Puspita.<http://repository.uinsu.ac.id/3583/1/4.%20BUKU%20INOVASI%20PENDIDIKAN.pdf>
- Hanifah.Sri. 2016. Analisis Kebutuhan Dalam Pembelajaran <http://blog.unnes.ac.id/haniktp/2016/11/09/analisis-kebutuhan-dalam-pembelajaran/>
- Ichsan, Z.I, 2018. Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. Jurnal Pendidikan IPA Veteran. Vo; 2. Nomor 2. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jipva/article/view/682/669>
- Kadi Titi. 2017. Inovasi Pendidikan: Upaya penyelesaian Problematikan Pendidikan di Indonesia. Jurnal Islam Nusantara. Vol.1. No.2. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=perkembangan+inovasi+pendidikan&btnG=.
- Mudlofir, A. Rusydyah. Desain Pembelajaran Inovatif. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2016.
- Pannen, dkk. 2016.Pembaharuan dalam Pembelajaran, Universitas Terbuka.
- Syafaruddin, Asrul. Mesiono. 2012. Inovasi Pendidikan. Medan: Perdana Publishing. <http://repository.uinsu.ac.id/140/1/Inovasi%20Pendidikan.pdf>
- Yusuf.Amin. 2014. Analisis Kebutuhan Pendidikan. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 31. Nomor 2 Tahun 2014. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/5690>

<http://repository.ut.ac.id/6486/1/TING2016ST1-15.pdf>

<http://ftik.iainpurwokerto.ac.id/wp-content/uploads/2019/06/MODUL-EVALUASI-PEMBELAJARAN.pdf>

<http://tapirrajin.blogspot.com/2016/05/analisis-kebutuhan-pendidikan.html>





Univer
Fca

Universitas
Esa Unggul



Universitas
Fca U

MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN

(PSD 416)

MODUL 13

ANALISIS KEBUTUHAN (2) (Lanjutan)

DISUSUN OLEH

Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020

ANALISIS KEBUTUHAN 2 (Lanjutan)

A. Pendahuluan

Kebutuhan dalam proses belajar sangat diperlukan, karena kebutuhan dalam belajar merupakan dasar yang menggambarkan jarak antara tujuan belajar yang diinginkan oleh peserta didik atau keadaan belajar yang sebenarnya. Setiap peserta didik memiliki kebutuhan yang berbeda-beda hal ini perlu diidentifikasi untuk menentukan kebutuhan mana yang dimiliki peserta didik yang akan menjadi potensial dan pada akhirnya menjadi kebutuhannya.

Dalam upaya untuk mencapai proses pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik, maka peran pendidik (guru) dalam mengajar akan menjadikan suatu faktor penentu keberhasilan tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran. Seorang pendidik perlu melakukan identifikasi terlebih dahulu kepada masing-masing peserta didiknya, hal ini berguna untuk apa yang telah disampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memegang peranan yang sangat penting. Guru menentukan segalanya. Mau diapakan siswanya? apa yang harus dikuasai siswa? bagaimana cara melihat keberhasilan belajar? semua tergantung guru. Oleh karena itu pentingnya peran guru, maka biasanya proses pengajaran hanya akan berlangsung manakala ada guru, dan tak mungkin ada proses pembelajaran tanpa guru.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar terlebih dahulu kita akan ditanya kenapa manusia itu melakukan proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan tujuan dari orang atau manusia itu sendiri dalam mengikuti proses pembelajaran. Atau dapat dikatakan ini adalah sebuah kebutuhan yang secara lahiriah maupun batiniah harus tercapai. Dalam proses pembelajaran peserta didik juga memiliki kebutuhan agar dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang direncanakan. Tujuan dari peserta didik untuk belajar tentunya untuk menjadi lebih baik sehingga kelak ilmu yang mereka peroleh melalui proses belajar mengajar dapat diterapkan dalam kehidupannya. Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi terampil dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri).

B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu melakukan sebuah analisis kebutuhan yang akan digunakan dalam mengembangkan atau membuat inovasi pendidikan.

C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

1. Mahasiswa mampu melakukan Analisis kebutuhan melalui observasi ke sekolah
2. Mahasiswa membuat laporan observasi
3. Mahasiswa mempresentasikan hasil laporan observasi

D. Kegiatan Belajar 1

ANALISIS KEBUTUHAN 2 (Lanjutan)

I. URAIAN DAN CONTOH

A. Analisis Kebutuhan

1. Pengertian Analisis Kebutuhan

John Mc Neil (1985) mendefinisikan need assessment sebagai “the process by which one defines educational needs and decides what their priorities are” (assessment adalah proses menentukan prioritas kebutuhan pendidikan). Pendidikan yang bermutu dapat diukur dari pemenuhan harapan masyarakat yang memfokuskan pelayanannya pada kebutuhan pelanggan, baik pelanggan di dalam organisasi (*intern costumers*) maupun pelanggan di luar organisasi (*external costumers*). Pemenuhan kebutuhan pelanggan tersebut merupakan usaha organisasi untuk menjaga kualitas, dengan harapan pelanggan tetap percaya dan bertahan pada produk dan jasa yang dihasilkan organisasi. Begitu juga dalam organisasi pendidikan, sekolah yang berkualitas selalu memenuhi kebutuhan dan harapan guru, siswa, masyarakat, pemerintah.

Dalam menentukan kebutuhan pendidikan menurut Kaufman, Corrigan dan Johnson (1969) dapat menggunakan model yang memfokuskan pada unsur-unsur penting yaitu, kurikulum, pengetahuan alam, kebiasaan belajar, dan kebiasaan masyarakat. Model ini mempertimbangkan budi pekerti menjadi unsur formal untuk ditetapkan sebagai kebutuhan, dengan menganalisis

kebiasaan pendidik berdasarkan pengetahuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, pelajar dan pendidik. Model penetapan kebutuhan pendidikan menurut Kaufman dan Harsh (1969) terdiri dari, yaitu;

❖ **Model Induktif**

Model induktif dimulai dari fakta, tujuan, harapan, dan hasil dari suatu kegiatan nyata pendidikan dalam masyarakat. Pada model ini difokuskan bagaimana data diperoleh dari lingkungan dan program pendidikan pada lembaga persekolahan. Dalam menggunakan model ini yang harus dilakukan memiliki perencanaan, lalu menyusun kedalam suatu program dan harapan tingkah laku. Untuk menyatukan ketidak cocokan antara harapan dan kenyataan, maka ditentukan tujuan-tujuan yang mengarah kepada tingkah laku yang diperlukan masyarakat. Dari tujuan-tujuan terperinci ini program pendidikan akan bisa dibangun, diterapkan, dan tujuan dapat diperiksa dan merevisi kembali sesuai dengan kebutuhan.

❖ **Model Deduktif**

Model deduktif dimulai dari tujuan, pernyataan, dan pendapat untuk menarik kesimpulan terhadap program pendidikan. Dalam menggunakan model ini, dititik beratkan pada kegiatan untuk mengidentifikasi dan memilih tujuan pendidikan agar terjadinya perubahan pada lingkungan sekolah. Ukuran kriteria (indicator nyata) yang dapat digunakan dalam menentukan tujuan pendidikan.

❖ **Model Klasik**

Model klasik sebagai model yang sering digunakan dewan pendidikan yang dimulai dari beberapa pernyataan umum masing-masing tujuan. Proses ini ditujukan untuk mengembangkan program pendidikan yang dapat diterapkan dan dievaluasi pada masing-masing lembaga pendidikan.

2. Fungsi Analisis Kebutuhan dalam pendidikan

Metode *Need Assessment* dibuat untuk bisa mengukur tingkat kesenjangan yang terjadi dalam pembelajaran siswa dari apa yang diharapkan dan apa yang sudah didapat. Dalam pengukuran kesenjangan seorang analisis harus mampu

mengetahui seberapa besar masalah yang dihadapi. Beberapa fungsi Need Assessment menurut Morisson sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan yang relevan dengan pekerjaan atau tugas sekarang yaitu masalah apa yang mempengaruhi hasil pembelajaran.
- 2) Mengidentifikasi kebutuhan mendesak yang terkait dengan finansial, keamanan atau masalah lain yang mengganggu pekerjaan atau lingkungan pendidikan.
- 3) Menyajikan prioritas-prioritas untuk memilih tindakan.
- 4) Memberikan data basis untuk menganalisa efektifitas pembelajaran.
- 5) Ada enam macam kebutuhan yang biasa digunakan untuk merencanakan dan mengadakan analisa kebutuhan pendidikan (Morrison, 2001: 28-30) :
- 6) Kebutuhan Normatif, Membandingkan peserta didik dengan standar nasional, misal, UAN,SNMPTN, dan sebagainya.
- 7) Kebutuhan Komperatif, membandingkan peserta didik pada satu kelompok dengan kelompok lain yang selevel. Misal, hasil Ebtanas SLTP A dengan SLTP B.
- 8) Kebutuhan yang dirasakan, yaitu hasrat atau keinginan yang dimiliki masing-masing peserta didik yang perlu ditingkatkan. Kebutuhan ini menunjukkan kesenjangan antara tingkat ketrampilan/kenyataan yang nampak dengan yang dirasakan. Cara terbaik untuk mengidentifikasi kebutuhan ini dengan cara interview.
- 9) Kebutuhan yang diekspresikan, yaitu kebutuhan yang dirasakan seseorang mampu diekspresikan dalam tindakan. Misal, siswa yang mendaftar sebuah kursus.
- 10) Kebutuhan Masa Depan, Yaitu mengidentifikasi perubahan-perubahan yang akan terjadi dimasa mendatang. Misal, penerapan teknik pembelajaran yang baru, dan sebagainya.
- 11) Kebutuhan Insidentil yang mendesak, yaitu faktor negatif yang muncul di luar dugaan yang sangat berpengaruh. Misal, bencana nuklir, kesalahan medis, bencana alam, dan sebagainya.

3. Tujuan Analisis Kebutuhan Pendidikan

Salah satu pembagian kebutuhan manusia yang terkenal dikemukakan oleh Abraham Maslow, yang melihat adanya hierarki dalam kebutuhan, yaitu kebutuhan akan:

- a) *Survival (fisiologis).*
- b) *Security (emosional).*
- c) *Love and belonging (sosial).*
- d) *Self esteem (personal).*
- e) *Self actualization (personality).*

Menurut Maslow suatu kebutuhan hanya dapat dipuaskan bila kebutuhan pada tingkat yang lebih rendah telah terpenuhi.

Definisi analisis kebutuhan menurut Roger Kaufman dan Fenwick W. English yang menyatakan bahwa analisis kebutuhan adalah suatu proses formal untuk menentukan jarak atau kesenjangan antara keluaran dan dampak yang nyata dengan keluaran dan dampak yang diinginkan, kemudian menempatkan deretan kesenjangan ini dalam skala prioritas, lalu memilih hal yang paling penting untuk diselesaikan masalahnya. Dalam hal ini kebutuhan yang diinginkan adalah untuk memperoleh keluaran dan dampak yang ditentukan. Pada suatu sistem pendidikan, prestasi belajar siswa merupakan tujuan, sedangkan pendidikan merupakan sebuah alat, seperangkat proses dan cara-cara bagaimana membantu siswa untuk memiliki kemampuan agar dapat mempertahankan kehidupan sendiri serta mempunyai peran terhadap masyarakat sekitar bahkan jika mungkin umat sedunia, setelah mereka menyelesaikan sekolahnya.

4. Pedoman Penetapan Kebutuhan Pendidikan

Pedoman penetapan kebutuhan ini pada awalnya dikemukakan oleh Kaufman, Corrigan, dan Johnson (1969), mereka mengusulkan kegunaan satu model untuk keseluruhan pendidikan. Pada akhirnya diharapkan siswa berhasil dan survive dalam kelangsungan hidupnya sesuai dengan yang dicita-cita mereka. Kelangsungan hidup diartikan terpenuhinya kebutuhan pokok atau konsumsi seorang individu sesuai dengan penghasilannya. Konsumsi seseorang dari segi

ekonomi adalah diukur dari pengeluaran biaya dengan penghasilan atau pemasukan biaya.

Pada dasarnya kelangsungan hidup dapat dikatakan adanya keseimbangan antara konsumsi dengan penghasilan. Penggunaan model ini bagi seorang pendidik sangat penting dalam merancang sistem pendidikan untuk mencapai hasil yang minimal bagi kelompok siswa. Setelah kebutuhan ditentukan, selanjutnya diurutkan menurut tingkat kepentingannya, dengan cara menganalisa masing-masing kebutuhan sesuai dengan manfaat dan prioritas pencapaiannya. Penentuan prioritas ini adalah penting yang didasarkan waktu dan biaya pada setiap kebutuhan dalam kegiatan pendidikan dengan mempertimbangkan sumber-sumber dan dana harus dialokasikan sesuai dengan prioritas dan hasil.

Beberapa kriteria penentuan prioritas adalah melakukan penilaian terhadap masing-masing kebutuhan. Penetapan prioritas adalah dengan menyusun dan mengidentifikasi kebutuhan dengan prioritas utama, memahami kebutuhan yang cocok dengan masalah dan cara memecahkannya. Kelemahan dalam penetapan kebutuhan ini adalah ketidaksesuaian yang ditinjau dari tingkah laku siswa dan kegagalan untuk memenuhi penyempurnaan. Identifikasi elemen dalam penetapan kebutuhan dapat diukur sesuai dengan standar atau yang seharusnya di dalam pengukuran.

Pertama, penetapan kebutuhan secara rinci sebagai langkah dalam pemecahan masalah pendidikan. Untuk menetapkan suatu kebutuhan, yaitu:

- 1) Terpusat pada kebutuhan siswa
- 2) Mengidentifikasi pencapaian kelompok siswa
- 3) Kriteria untuk mengevaluasi kemajuan terhadap kebutuhan
- 4) Kebutuhan yang kritis
- 5) Ukuran penetapan
- 6) Penemuan komitmen secara umum

Kedua, model Stafflebean (1968) yang mengusulkan beberapa pertimbangan oleh pendidik dalam menentukan kebutuhan, diantaranya :

- 1) Kontek Evaluasi, analisis secara teratur dari sebuah bendanya.
- 2) Masukkan evaluasi belajar dari fasilitas, pegawai, pelayan.

- 3) Proses evaluasi dan urutan kondisi dalam program.
- 4) Evaluasi dan perubahan yang diharapkan.

Dari dua model tersebut, dapat dilihat langkah-langkah dalam penyusunan rencana dan kebijakan kependidikan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, diantaranya:

- a) Merumuskan rencana.
- b) Mengenali masalah.
- c) Mengenali ruang lingkup masalah.
- d) Mengenali kebutuhan dan proses seleksi.
- e) Menentukan kondisi belajar dengan memfokuskan pada fisik dan mental siswa dalam mengembangkan karakteristik.
- f) Menentukan kondisi kebutuhan dengan memfokuskan pada pelajar.
- g) Mencocokkan keadaan dengan rencana.
- h) Menentukan prioritas.
- i) Menjamin kelanjutan penyelenggaraan pendidikan pada masa yang akan datang.

B. Analisa SWOT dalam Pendidikan

Sebagai pelaksana program pendidikan, lembaga pendidikan adalah pemeran utama untuk melaksanakan program tersebut. Dalam pelaksanaan program-program serta tujuan yang telah disepakati oleh lembaga pendidikan tersebut tentunya tidak bisa terlepas dengan problematika maupun persoalan-persoalan lain yang harus diselesaikan oleh sebuah lembaga pendidikan. Tentunya setiap pimpinan lembaga atau perusahaan tidak menginginkan perusahaannya jatuh bangkrut, begitupun dengan lembaga pendidikan tidak ada yang menginginkan jatuh terprosook hanya karena persoalan salah manajemen atau pengelolaan.

Masalah pendidikan bukan merupakan masalah baru dalam dunia pendidikan di Indonesia. Berdasarkan masalah pendidikan, tidak lepas problematika yang dihadapi oleh lembaga pendidikan itu sendiri. Perhatian tersebut tidak lepas dari akar sejarah lembaga pendidikan yang memunculkan madrasah dan sekolah. Selaras dengan tuntutan zaman, lembaga pendidikan pun

berkembang. Persoalan-persoalan yang timbul baik berupa faktor intern maupun ekstern. Faktor intern misalnya terkait dengan kurikulum, tenaga pendidik, peserta didik dan lain-lain, sedangkan faktor eksternnya adalah faktor-faktor sosial (masyarakat), pemerintahan maupun pihak-pihak yang terkait.

Sebuah lembaga pendidikan tentunya harus mengetahui problematika lembaganya, mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang maupun ancaman sehingga bisa melahirkan solusi-solusi cemerlang dan bisa mengantarkan lembaga pendidikan pada kedudukan yang sangat berpengaruh dalam pergulatan keilmuan bangsa maupun dunia. Sehubungan dengan hal tersebut E. Mulyasa berpendapat bahwa perkembangan yang terjadi dewasa ini cenderung menimbulkan permasalahan dan tantangan baru yang berdampak luas terhadap tugas-tugas pengelolaan pendidikan. Antara lain, perbaikan mutu secara terus menerus berorientasi pada masukan, proses, luaran, dll. Inti sumber perbaikan bukanlah pada fisiknya, melainkan pada peningkatan profesionalitas manusia pengelola atau pelaksana lembaga pendidikan itu sendiri. Untuk mengukur tingkat keberhasilan, kekuatan dan kelemahan dalam manajemen strategik maka analisis SWOT merupakan salah satu alternatif yang digunakan dalam menganalisis manajemen pendidikan, khususnya pada lembaga pendidikan.

1. Definisi Analisis SWOT

Analisis SWOT itu sendiri dapat didefinisikan dengan suatu identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strengths*) dan peluang (*opportunities*), akan tetapi secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threats*). Ada beberapa tahapan dan langkah yang mesti ditempuh dalam melakukan analisis SWOT, antara lain: *Langkah pertama*, identifikasi kelemahan (internal) dan ancaman (eksternal, globalisasi) yang paling urgen untuk diatasi secara umum pada semua komponen pendidikan. *Langkah kedua*, identifikasi kekuatan (internal) dan peluang (eksternal) yang diperkirakan cocok untuk mengatasi kelemahan dan ancaman yang telah diidentifikasi pada langkah pertama. *Langkah ketiga*, lakukan analisis SWOT lanjutan setelah diketahui kekuatan, kelemahan,

peluang dan ancaman dalam konteks sistem manajemen pendidikan. *Langkah keempat*, rumuskan strategi-strategi yang direkomendasikan untuk menangani kelemahan dan ancaman, termasuk pemecahan masalah, perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. *Langkah kelima*, tentukan prioritas penanganan kelemahan dan ancaman itu, dan disusun suatu rencana tindakan untuk melaksanakan program penanganan.

Dengan analisis SWOT tersebut diharapkan lembaga pendidikan dapat melakukan langkah-langkah strategis. Strategi adalah suatu cara dimana organisasi atau lembaga akan mencapai tujuannya, sesuai dengan peluang-peluang dan ancaman-ancaman lingkungan eksternal yang dihadapi, serta sumber daya dan kemampuan internal. Setelah melakukan analisis SWOT, berikutnya adalah melakukan langkah-langkah strategis sebagaimana dapat dibagikan sebagai berikut:

a. Kekuatan

Faktor-faktor kekuatan dalam lembaga pendidikan adalah kompetensi khusus atau keunggulan-keunggulan lain yang berakibat pada nilai plus atau keunggulan komparatif lembaga pendidikan tersebut. Hal ini bisa dilihat jika sebuah lembaga pendidikan harus memiliki *skill* atau keterampilan yang bisa disalurkan bagi peserta didik, lulusan terbaik/hasil andalan, maupun kelebihan-kelebihan lain yang membuatnya unggul bagi pesaing-pesaing serta dapat memuaskan *steakholder* maupun pelanggan (peserta didik, orang tua, masyarakat dan bangsa).

Sebagai contoh bidang keunggulan, antara lain kekuatan pada sumber keuangan, citra yang positif, keunggulan kedudukan di masyarakat, loyalitas pengguna dan kepercayaan berbagai pihak yang berkepentingan. Sedangkan keunggulan lembaga pendidikan di era otonomi pendidikan antara lain ; sumber daya manusia yang secara kuantitatif besar, hanya saja perlu pembenahan dari kualitas. Selain itu *antusiasme* pelaksanaan pendidikan sangat tinggi, yang didukung sarana prasarana pendidikan yang cukup memadai. Hal lain dari faktor keunggulan lembaga pendidikan adalah kebutuhan masyarakat terhadap yang bersifat *transendental* sangat tinggi, dan itu sangat mungkin diharapkan dari proses lembaga pendidikan.

Bagi sebuah lembaga pendidikan sangat penting untuk mengenali terhadap kekuatan dasar lembaga tersebut sebagai langkah awal atau tonggak menuju pendidikan yang berbasis kualitas tinggi. Mengenali kekuatan dan terus melakukan refleksi adalah sebuah langkah besar untuk menuju kemajuan bagi lembaga pendidikan.

b. Kelemahan

Segala sesuatu pasti memiliki kelemahan adalah hal yang wajar tetapi yang terpenting adalah bagaimana sebagai penentu kebijakan dalam lembaga pendidikan bisa meminimalisir kelemahan-kelemahan tersebut atau bahkan kelemahan tersebut menjadi satu sisi kelebihan yang tidak dimiliki oleh lembaga pendidikan lain. Kelemahan ini bisa kelemahan dalam sarana dan prasarana, kualitas atau kemampuan tenaga pendidik, lemahnya kepercayaan masyarakat, tidak sesuainya antara hasil lulusan dengan kebutuhan masyarakat atau dunia usaha dan industri dan lain-lain.

Untuk itu, beberapa faktor kelemahan yang harus segera dibenahi oleh para pengelola lembaga pendidikan, antara lain ; (1) lemahnya SDM dalam lembaga pendidikan. (2) sarana dan prasarana yang masih sebatas pada sarana wajib saja. (3) lembaga pendidikan swasta umumnya kurang bisa menangkap peluang, sehingga mereka hanya puas dengan keadaan yang dihadapi sekarang ini. (4) *input* lembaga pendidikan belum sepenuhnya bersaing dengan *output* lembaga pendidikan yang lain dan sebagainya.

c. Peluang

Peluang adalah suatu kondisi lingkungan eksternal yang menguntungkan bahkan menjadi formulasi dalam lembaga pendidikan.

Formulasi lingkungan tersebut misalnya: (1) kecenderungan penting yang terjadi dikalangan peserta didik. (2) identifikasi suatu layanan pendidikan yang belum mendapat perhatian. (3) perubahan dalam keadaan persaingan. (4) hubungan dengan pengguna atau pelanggan dan sebagainya.

Peluang pengembangan lembaga pendidikan antara lain :

- ❖ Di era yang sedang krisis moral dan krisis kejujuran seperti ini diperlukan peran serta pendidikan agama Islam yang lebih dominan.

- ❖ Pada kehidupan masyarakat kota dan modern yang cenderung konsumtif dan hedonis, membutuhkan petunjuk jiwa, sehingga kajian-kajian agama berdimensi sufistik kian menjamur. Ini menjadi salah satu peluang bagi pengembangan lembaga pendidikan kedepan

d. Ancaman

Ancaman merupakan kebalikan dari sebuah peluang, ancaman meliputi faktor-faktor lingkungan yang tidak menguntungkan bagi sebuah lembaga pendidikan. Jika sebuah ancaman tidak ditanggulangi maka akan menjadi sebuah penghalang atau penghambat bagi maju dan peranannya sebuah lembaga pendidikan itu sendiri. Contoh ancaman tersebut adalah: minat peserta didik baru yang menurun, kurangnya kepercayaan masyarakat terhadap lembaga pendidikan tersebut dan lain-lain.

2. Contoh Analisis SWOT dalam Lembaga Pendidikan

Analisis SWOT secara sederhana dipahami sebagai pengujian terhadap kekuatan dan kelemahan internal sebuah organisasi, serta kesempatan dan ancaman lingkungan eksternalnya. SWOT adalah perangkat umum yang didesain dan digunakan sebagai langkah awal dalam proses pembuatan keputusan dan sebagai perencanaan strategis dalam berbagai terapan. Tentunya dalam menganalisis SWOT, tidak hanya terjadi didalam lembaga karang taruna saja, ataupun dalam lembaga usaha lainnya. Tentunya dilembaga pendidikan pun ada. Nah disini terdapat berbagai contoh analisis SWOT dalam lembaga pendidikan, diantaranya:

a. Kekuatan:

- ✓ *Knowledge* atau kepakaran yang dimiliki
- ✓ Lulusan dihasilkan atau pelayanan yg unik
- ✓ Lokasi tempat lembaga pendidikan berada
- ✓ Kualitas lulusan atau proses

b. Kelemahan:

- ✓ Kurangnya pengetahuan sosialisasi lembaga pendidikan.

- ✓ Lulusan yang tidak dapat dibedakan dengan lulusan lembaga pendidikan / lembaga pendidikan lain.
- ✓ Lokasi lembaga pendidikan yang terpencil
- ✓ Kualitas lulusan yang jelek
- ✓ Reputasi yang buruk

c. Peluang:

- ✓ Lembaga yang terus berkembang dan pendidikan merupakan kebutuhan bagi masyarakat
- ✓ Adanya pendidikan berbasis internasional
- ✓ Peluang karena lembaga pendidikan yang tidak sanggup memenuhi permintaan masyarakat.

d. Ancaman :

- ✓ Adanya lembaga pendidikan Islam baru di area yang sama
- ✓ Persaingan harga dengan lembaga pendidikan lain.
- ✓ Lembaga pendidikan lain mengeluarkan lulusan baru yang inovatif
- ✓ Lembaga pendidikan lain memegang pangsa pasar terbesar

C. Analisis Strategi SWOT dalam Lembaga Pendidikan

1. Analisis Lingkungan Internal

Analisis lingkungan internal (ALI) berupa pencermatan dan identifikasi terhadap kondisi internal organisasi, menyangkut organisasi, biaya operasional, efektifitas organisasi, sumber daya manusia, sarana dan prasarana maupun dana yang tersedia. Pencermatan dilakukan dengan mengelompokkan atas hal-hal yang merupakan kekuatan (*strength*) atau kelemahan (*weakness*) organisasi dalam rangka mewujudkan tujuan dan sasaran. Lingkungan internal merupakan roh dalam sebuah lembaga untuk menjamin keberlangsungan proses pendidikan yang sedang berlangsung oleh karena itu dibutuhkan manajemen pengelolaan yang baik.

a) Analisis siswa atau peserta didik

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Oemar Hamalik di kutip dari Ari Hidayat dan

Imam Machali mendefinisikan peserta didik sebagai suatu komponen masukan dalam sistem pendidikan yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia berkualitas. Adapun tahapan pengelolaan peserta didik menurut Ari Hidayat dan Imam Machali sebagai berikut.

- ✓ Analisis kebutuhan peserta didik.
- ✓ Rekrutmen peserta didik.
- ✓ Seleksi peserta didik.
- ✓ Orientasi.
- ✓ Penempatan peserta didik.
- ✓ Pembinaan dan pengembangan peserta didik.
- ✓ Pencatatan dan pelaporan.
- ✓ Kelulusan dan Alumni.

Oleh karena itu manajemen kesiswaan pendidikan bila dilihat dari segi tahapan dalam masa studi di sekolah dapat dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu, penerimaan siswa baru, proses pembelajaran dan persiapan studi lanjut atau bekerja. Dengan istilah lain, tiga tahapan tersebut dapat disebut dengan tahapan penjangkaran, pemrosesan dan pendistribusian. Semua tahapan tersebut membutuhkan pengelolaan secara maksimal agar mendapatkan hasil yang maksimal pula.

b) Analisis tenaga kependidikan

USPN No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Sedangkan tenaga kependidikan adalah anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan. Peranan guru yang sangat penting tersebut bisa menjadi potensi besar dalam memajukan atau meningkatkan mutu pendidikan, atau sebaliknya bisa juga menghancurkannya. Ketika guru benar-benar berlaku profesional dan

dapat mengelola pendidikan dengan baik, tentunya mereka semakin bersemangat dalam menjalankan tugasnya bahkan rela melakukan inovasi pembelajaran untuk kesuksesan pembelajaran peserta didik.

c) **Analisis sarana fisik sekolah**

Sarana pendidikan adalah segala sesuatu yang meliputi peralatan dan perlengkapan yang langsung digunakan dalam proses pendidikan di sekolah seperti gedung, ruangan, meja, kursi, alat peraga, buku pelajaran dan lain-lain. Sedangkan prasarana semua komponen yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pembelajaran di lembaga pendidikan tersebut seperti jalan menuju sekolah, halaman sekolah, tata tertib sekolah dan lain-lain.

Sarana dan prasarana pendidikan dalam lembaga pendidikan Islam sebaiknya dikelola dengan sebaik mungkin sesuai dengan ketentuan-ketentuan berikut;

- ✓ Lengkap siap dipakai setiap saat, kuat, dan Awet.
- ✓ Rapi indah bersih, anggun, dan asri sehingga menyejukkan pandangan dan perasaan siapapun yang memasuki kompleks lembaga pendidikan Islam.
- ✓ Kreatif, inovatif, responsif dan variatif sehingga dapat merangsang timbulnya imajinasi peserta didik.
- ✓ Memiliki jangkauan waktu penggunaan yang panjang melalui perencanaan yang matang untuk menghindari kecenderungan bongkar pasang bangunan.
- ✓ Memiliki tempat khusus untuk beribadah maupun pelaksanaan kegiatan sosio-religius seperti mushallah atau masjid..

Oleh karena itu, sarana dan prasarana pendidikan seharusnya diupayakan semaksimal mungkin agar lembaga pendidikan memiliki daya tarik yang khas. Jika terjadi demikian, maka posisi tawar lembaga tersebut terhadap masyarakat sekitar sangatlah tinggi. Hal ini mungkin terjadi jika sarana dan prasarana ini mendapat perhatian besar dari manajer pendidikan mulai tahap perencanaan sampai pada perawatan /pemeliharaan.

d) Analisis kurikulum, materi pendidikan dan proses belajar mengajar

Selama ini kurikulum di anggapa sebagai penentu keberhasilan pendidikan. Karena itu, perhatian para guru, dosen, kepala sekolah/madrasah, ketua rektor, maupun praktisi pendidikan terkonsentrasi pada kurikulum. Padahal kurikulum bukanlah penentu utama. Dalam kasus pendidikan di Indonesia misalnya. Problem yang paling besar di hadapi bangsa ini sesungguhnya bukan problem kurikulum, meskipun bukan berarti kurikulum tidak menimbulkan problem, namun masalah kesadaran merupakan masalah yang besar. Yaitu lemahnya kesadaran untuk berprestasi, kesadaran untuk sukses, kesadarn untuki meningkatkan SDM, kesadaran untuk menghilangkan kebodohan, maupun kesadaran untuk berbuat yang terbaik.

e) Analisis administrasi dan keuangan sekolah

Selama ini ada kesan bahwa keuangan adalah segalanya dalam memajukan suatu lembaga pendidikan. Tanpa dukungan finansial yang cukup, manajer lembaga pendidikan seakan tidak bisa berbuat banyak dalam upaya memajukan lembaga pendidikan yang dipimpinnya. Sebab mereka berpikir semua upaya memajukan senantiasa harus dimodali dengan uang. Upaya memajukan komponen-kompenen pendidikan tanpa disertai dukungan uang akan pasti mandek di tengah jalan.

Setidaknya ada dua hal yang menyebabkan timbulnya perhatian yang besar pada keungan yaitu, *Pertama*, keungan temասuk kunci penentu kelangsungan dan kemajuan lembaga pendidikan. Kenyataan ini mengandung konsekuensi bahwa program-program pembaruan atau pengembangan pendidikan bisa gagal dan berantakan manakala tidak didukung oleh dana yang memadai. *Kedua*, lazimnya uang dalam jumlah besar sulit sekali didapatkan khususnya lembaga pendidikan swasta yang baru berdiri.

f) Sumber keuangan atau pembiayaan

Sumber keuangan atau pembiayaan pada suatu sekolah secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi tiga sumber, yaitu:

- ✓ Pemerintah, baik pemerintah pusat, daerah maupun keduanya, bersifat umum dan khususserta di peruntukkan bagi pendidikan.
- ✓ Orangtua atau peserta didik.
- ✓ Masyarakat, baik mengikat maupun tidak mengikat.

2. Analisis Lingkungan Eksternal

Analisis lingkungan eksternal (ALE) berupa pencermatan dan identifikasi terhadap kondisi lingkungan di luar organisasi yang dapat terdiri dari lingkungan ekonomi, teknologi, sosial, budaya, politik, ekologi dan keamanan pencermatan ini akan menghasilkan indikasi mengenai peluang.

a) Analisis lingkungan sosial masyarakat

Lembaga pendidikan perlu menangani masyarakat atau hubungan lembaga pendidikan dengan masyarakat. Kita harus menyadari bahwa masyarakat memiliki peranan yang sangat penting terhadap keberadaan, keberlangsungan bahkan kemajuan lembaga pendidikan. Setidaknya salah satu parameter penentu nasib lembaga pendidikan adalah masyarakat. Bila ada lembaga pendidikan maju, hampir bisa dipastikan salah satu faktor keberhasilan adalah keterlibatan masyarakat yang maksimal. Begitu pula sebaliknya, bila ada lembaga pendidikan yang memperhatikan, salah satu penyebabnya bisa jadi masyarakat enggan mendukung. Sikap masyarakat ini bisa jadi akibat dari hal lain dalam kaitannya dengan lembaga pendidikan, baik yang bersifat internal maupun eksternal.

Masyarakat memiliki posisi ganda dalam lembaga pendidikan, yaitu sebagai objek dan sebagai subjek yang keduanya memiliki makna fungsional bagi pengadaan lembaga pendidikan. Ketika lembaga pendidikan sedang melakukan promosi penerimaan siswa/siswi dan mahasiswa baru maka masyarakat menjadi objek mutlak dibutuhkan. Sementara itu respon terhadap promosi itu menempatkan mereka sebagai subjek yang memiliki kewenangan penuh untuk menerima atau menolaknya.

Selain itu hubungan sekolah dengan masyarakat bertujuan antara lain sebagai berikut

- ✓ Memajukan kualitas pembelajaran dan pertumbuhan anak.
- ✓ Memperkukuh tujuan serta meningkatkan kualitas hidup dan penghidupan masyarakat.
- ✓ Menggairahkan masyarakat untuk menjalin hubungan dengan sekolah.

b) Analisis peranan pemerintah dan Yayasan

Dalam menghadapi kebijakan pemerintah yang dinilai kurang berpihak pada pengembangan lembaga pendidikan, pengelola harus mampu memiliki jiwa untuk berbesar dan menanggung apa yang terjadi kemudian hari terhadap terhadap kebijakan tersebut. Umumnya ketidaksesuaian kebijakan dengan apa yang ada di atas kertas dengan apa yang ada di lapangan dikarenakan tidak adanya kebijakan pendukung

II. LATIHAN

Petunjuk :

Sebelum menjawab latihan di bawah ini, anda diharapkan telah membaca uraian materi pengukuran, besaran dan satuan yang telah disajikan di bagian 1 - 6 diatas. Kemudian jawablah pertanyaan pada latihan di bawah ini dengan jelas dan benar.

Jawablah latihan soal di bawah ini sesuai petunjuk!

1. Buatlah analisis SWOT dari suatu kegiatan atau suatu Lembaga (bila masih situasi kondisi pandemi lakukan secara daring, google form, dll!
2. Buatlah laporan singkatnya dan rencana inovasi untuk tindak lanjutnya!

III. RANGKUMAN

Masalah pendidikan bukan merupakan masalah baru dalam dunia pendidikan di Indonesia. Berdasarkan masalah pendidikan, tidak lepas problematika yang dihadapi oleh lembaga pendidikan itu sendiri. Perhatian tersebut tidak lepas dari akar sejarah lembaga pendidikan yang memunculkan madrasah dan sekolah. Selaras dengan tuntutan zaman, lembaga pendidikan pun berkembang. Persoalan-persoalan yang timbul baik berupaa faktor intern maupun ekstern. Faktor intern

misalnya terkait dengan kurikulum, tenaga pendidik, peserta didik dan lain-lain, sedangkan faktor eksternalnya adalah faktor-faktor sosial (masyarakat), pemerintahan maupun pihak-pihak yang terkait.

Sebuah lembaga pendidikan tentunya harus mengetahui problematika lembaganya, mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang maupun ancaman sehingga bisa melahirkan solusi-solusi cemerlang dan bisa mengantarkan lembaga pendidikan pada kedudukan yang sangat berpengaruh dalam pergulatan keilmuan bangsa maupun dunia. Sehubungan dengan hal tersebut, perkembangan yang terjadi dewasa ini cenderung menimbulkan permasalahan dan tantangan baru yang berdampak luas terhadap tugas-tugas pengelolaan pendidikan. Antara lain, perbaikan mutu secara terus menerus berorientasi pada masukan, proses, luaran, dll. Inti sumber perbaikan bukanlah pada fisiknya, melainkan pada peningkatan profesionalitas manusia pengelola atau pelaksana lembaga pendidikan itu sendiri. Untuk mengukur tingkat keberhasilan, kekuatan dan kelemahan dalam manajemen strategik maka analisis SWOT merupakan salah satu alternatif yang digunakan dalam menganalisis manajemen pendidikan, khususnya pada lembaga pendidikan. Pengamatan dan penilaian yang dilakukan secara simultan terhadap lingkungan eksternal dan internal lembaga pendidikan memungkinkan para pengelola pendidikan mampu mengidentifikasi berbagai jenis peluang untuk merumuskan dan mengimplementasikan rencana pendidikan. Rancangan yang bersifat menyeluruh dapat dilakukan melalui proses tindakan yang dikenal sebagai manajemen strategik.

Pencapaian tujuan organisasi diperlukan alat yang berperan sebagai akselerator dan dinamisator sehingga tujuan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Demikian halnya dalam lembaga pendidikan yang merupakan sekumpulan manusia yang mempunyai tujuan untuk mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara, sejalan dengan hal tersebut diyakini sebagai salah satu alat untuk mencapai tersebut adalah menggunakan konsep manajemen strategik. Konsep manajemen strategik digunakan di dunia pendidikan untuk lebih mengefektifkan pengalokasian sumber daya yang ada dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan teknik analisis SWOT.

Faktor-faktor kekuatan dalam lembaga pendidikan adalah kompetensi khusus atau keunggulan-keunggulan lain yang berakibat pada nilai plus atau keunggulan komparatif lembaga pendidikan tersebut. Hal ini bisa dilihat jika sebuah lembaga pendidikan harus memiliki *skill* atau keterampilan yang bisa disalurkan bagi peserta didik, lulusan terbaik/hasil andalan, maupun kelebihan-kelebihan lain yang membuatnya unggul bagi pesaing-pesaing serta dapat memuaskan *steakholder* maupun pelanggan (peserta didik, orang tua, masyarakat dan bangsa).

IV. Umpan Balik dan tindak Lanjut

Cocokkan jawaban di atas dengan kunci jawaban tes formatif 1 yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan belajar dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat penguasaan} = (\text{Jumlah jawaban benar} : 10) \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan yang diperoleh adalah :

| | | |
|-------------|---|-----------|
| Baik sekali | = | 90 - 100% |
| Baik | = | 80 - 89% |
| Cukup | = | 70 - 78% |
| Kurang | = | 0 - 69% |

Bila tingkat penguasaan anda mencapai 85 ke atas, Selamat anda telah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Namun bila pencapaian yang ada dapatkan masih kurang, anda harus mengulangi kegiatan belajar 1 terutama pada bagian yang belum ada kuasai.

VI. Daftar Pustaka

Ananda. R, Amiruddin., Rifai.M. 2017. Inovasi Pendidikan. Medan: Widya Puspita.<http://repository.uinsu.ac.id/3583/1/4.%20BUKU%20INOVASI%20PENDIDIKAN.pdf>

- Burhanuddin.Afid, 2014. Analisis SWOT Dalam Pendidikan.
<https://afidburhanuddin.wordpress.com/2014/02/05/analisis-swot-dalam-pendidikan-3/>
- Hanifah.Sri. 2016. Analisis Kebutuhan Dalam Pembelajaran
<http://blog.unnes.ac.id/haniktp/2016/11/09/analisis-kebutuhan-dalam-pembelajaran/>
- Ichsan, Z.I, 2018. Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. Jurnal Pendidikan IPA Veteran. Vo; 2. Nomor 2.
<http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jipva/article/view/682/669>
- Kadi Titi. 2017. Inovasi Pendidikan: Upaya penyelesaian Problematikan Pendidikan di Indonesia. Jurnal Islam Nusantara. Vol.1. No.2.
[https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=perkembangan+inovasi+pendidikan&btnG=.](https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=perkembangan+inovasi+pendidikan&btnG=)
- Mudlofir, A. Rusydyah. Desain Pembelajaran Inovatif. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2016.
- Pannen, dkk. 2016. Pembaharuan dalam Pembelajaran, Universitas Terbuka.
- Syafaruddin, Asrul. Mesiono. 2012. Inovasi Pendidikan. Medan: Perdana Publishing. <http://repository.uinsu.ac.id/140/1/Inovasi%20Pendidikan.pdf>
- Yusuf.Amin. 2014. Analisis Kebutuhan Pendidikan. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 31. Nomor 2 Tahun 2014.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/5690>
<http://repository.ut.ac.id/6486/1/TING2016ST1-15.pdf>
<http://ftik.iainpurwokerto.ac.id/wp-content/uploads/2019/06/MODUL-EVALUASI-PEMBELAJARAN.pdf>
- <http://tapirrajin.blogspot.com/2016/05/analisis-kebutuhan-pendidikan.html>



MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN

(PSD 416)

MODUL 14

MERANCANG PEMBELAJARAN INOVATIF

DISUSUN OLEH

Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020

MERANCANG PEMBELAJARAN INOVATIF

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan siklus dari tiga tahapan, yaitu *plan*, *do*, dan *reflection*. Ketiga tahapan ini jika dilakukan secara berkelanjutan dan berbentuk spiral dengan ketiga tahapan tersebut sebagai tiang utama, maka kualitas pembelajaran akan meningkat sekaligus kualitas hasil belajar anak didik juga akan meningkat. Ketiga tahapan tersebut merupakan siklus yang tidak dapat dipisahkan, perencanaan ditentukan oleh refleksi, refleksi menggunakan data yang dihasilkan dari pelaksanaan, dan pelaksanaan merupakan ekspresi dari perencanaan. Dalam menyusun rencana pembelajaran, pertama-tama guru akan menentukan tujuan pembelajaran. Berdasarkan tujuan tersebut ditentukan cara mengajar (metode/strategi/ metode/pendekatan/teknik) untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Guru juga menentukan cara menilai keterlaksanaan tujuan pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan cara yang dipilih, akan ditentukan media, sumber belajar, alat dan bahan, yang diperlukan. Rencana pembelajaran merupakan disain didaktik hipotetik. Oleh sebab itu, dalam konsep inkuiri mengajar rencana pembelajaran merupakan jawaban sementara dari permasalahan pembelajaran yang telah teridentifikasi. Rumusan masalah umum dari suatu proses pembelajaran dan jawaban sementara yang dituangkan dalam rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran yang disusun guru didasarkan tidak hanya pada standar isi semata (standar kompetensi dan kompetensi dasar) tetapi juga ada variabel lain yang dijadikan pertimbangan. Variabel-variabel yang juga menentukan mutu rencana pembelajaran adalah Data hasil belajar anak didik, Refleksi anak didik, Refleksi guru, Teori dan filosofi pembelajaran yang dikuasai guru, Konteks kurikulum, Temuan IPTEK terkini yang diketahui guru. Dalam inkuiri mengajar data hasil belajar anak didik, refleksi anak didik, dan refleksi guru yang dikumpulkan selama proses pembelajaran, akan dianalisis untuk menjawab hipotesis. Sebagai contoh, jika hasil belajar dicapai oleh anak didik secara optimal berarti rencana pembelajaran yang telah dirancang dan diterapkan merupakan cara yang tepat dalam mengajar. Sebaliknya, jika hasil belajar tidak optimal berarti rencana pembelajaran perlu

diperbaiki. Jadi, data hasil belajar anak didik, refleksi anak didik, dan refleksi guru variabel utama yang menentukan perkembangan kualitas pembelajaran. Data untuk menjawab pertanyaan/ hipotesis dalam rencana pembelajaran bukan hanya hasil belajar anak didik, tetapi juga refleksi guru dan refleksi anak didik. Rencana pembelajaran sebenarnya berisikan prediksi guru terhadap situasi pembelajaran. Kepentingan pertama adalah untuk digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan perubahan strategi dalam pembelajaran; kedua, dijadikan bahan refleksi untuk perbaikan rencana pembelajaran yang akan digunakan selanjutnya. Oleh sebab itu sebuah rencana pembelajaran yang pada dasarnya berisikan prediksi guru, menuntut guru untuk mengidentifikasi kemungkinan respons anak didik sehingga guru dapat mengambil tindakan secara cepat dan tepat.

B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu merancang dan mempresentasikan proses dan hasil inovasi pendidikan yang diciptakan.

C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

1. Mahasiswa mengetahui tujuan pembaharuan dalam pembelajaran
2. Mahasiswa mengetahui teori yang berkaitan dengan pembaharuan pembelajaran
3. Mahasiswa mengetahui langkah-langkah pengembangan rancangan pembelajaran
4. Mahasiswa mengetahui membuat contoh rancangan dan strategi penerapan dalam pembelajaran bidang studi.

D. Kegiatan Belajar 1

MERANCANG PEMBELAJARAN INOVATIF

I. URAIAN DAN CONTOH

A. Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang lebih bersifat student centered. Artinya, pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (self directed) dan dimediasi

oleh teman sebaya (peer mediated instruction). Pembelajaran inovatif mendasarkan diri pada paradigma konstruktivistik. Pembelajaran inovatif biasanya berlandaskan paradigma konstruktivistik membantu siswa untuk menginternalisasi, membentuk kembali, atau mentransformasi informasi baru.

Transformasi terjadi melalui kreasi pemahaman baru (Gardner, 1991) yang merupakan hasil dari munculnya struktur kognitif baru. Pemahaman yang mendalam terjadi ketika hadirnya informasi baru yang mendorong munculnya atau menaikkan struktur kognitif yang memungkinkan para siswa memikirkan kembali ide-ide mereka sebelumnya. Dalam seting kelas konstruktivistik, para siswa bertanggung jawab terhadap belajarnya, menjadi pemikir yang otonom, mengembangkan konsep terintegrasi, mengembangkan pertanyaan yang menantang, dan menemukan jawabannya secara mandiri (Brook & Brook, 1993; Duit, 1996; Savery & Duffy, 1996). Tujuh nilai utama konstruktivisme, yaitu: kolaborasi, otonomi individu, generativitas, reflektivitas, keaktifan, relevansi diri, dan pluralisme. Nilai-nilai tersebut menyediakan peluang kepada siswa dalam pencapaian pemahaman secara mendalam.

Setting pengajaran konstruktivistik yang mendorong konstruksi pengetahuan secara aktif memiliki beberapa ciri: (1) menyediakan peluang kepada siswa belajar dari tujuan yang ditetapkan dan mengembangkan ide-ide secara lebih luas; (2) mendukung kemandirian siswa belajar dan berdiskusi, membuat hubungan, merumuskan kembali ide-ide, dan menarik kesimpulan sendiri; (3) sharing dengan siswa mengenai pentingnya pesan bahwa dunia adalah tempat yang kompleks di mana terdapat pandangan yang multi dan kebenaran sering merupakan hasil interpretasi; (4) menempatkan pembelajaran berpusat pada siswa dan penilaian yang mampu mencerminkan berpikir divergen siswa.

Urutan-urutan mengajar konstruktivistik melibatkan suatu periode di mana pengetahuan awal para siswa didiskusikan secara eksplisit. Dalam diskusi kelas yang menyerupai negosiasi, guru memperkenalkan konsepsi untuk dipelajari dan mengembangkannya. Strategi konflik kognitif cenderung memainkan peranan utama ketika pengetahuan awal para siswa diperbandingkan dengan konsepsi yang diperlihatkan oleh guru. Untuk maksud tersebut, pemberdayaan pengetahuan

awal para siswa sebelum pembelajaran adalah salah satu langkah yang efektif dalam pembelajaran konstruktivistik.

Secara lebih spesifik, peranan guru dalam pembelajaran adalah sebagai *expert learners*, sebagai manager, dan sebagai mediator. Sebagai *expert learners*, guru diharapkan memiliki pemahaman mendalam tentang materi pembelajaran, menyediakan waktu yang cukup untuk siswa, menyediakan masalah dan alternatif solusi, memonitor proses belajar dan pembelajaran, merubah strategi ketika siswa sulit mencapai tujuan, berusaha mencapai tujuan kognitif, metakognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Sebagai *manager*, guru berkewajiban memonitor hasil belajar para siswa dan masalah-masalah yang dihadapi mereka, memonitor disiplin kelas dan hubungan interpersonal, dan memonitor ketepatan penggunaan waktu dalam menyelesaikan tugas. Dalam hal ini, guru berperan sebagai expert teacher yang memberi keputusan mengenai isi, menseleksi proses-proses kognitif untuk mengaktifkan pengetahuan awal dan pengelompokan siswa.\

Sebagai mediator, guru memandu menengahi antar siswa, membantu para siswa memformulasikan pertanyaan atau mengkonstruksi representasi visual dari suatu masalah, memandu para siswa mengembangkan sikap positif terhadap belajar, pemusatan perhatian, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan awal, dan menjelaskan bagaimana mengaitkan gagasan-gagasan para siswa, pemodelan proses berpikir dengan menunjukkan kepada siswa ikut berpikir kritis.

Terkait dengan desain pembelajaran, peran guru adalah mengkreasi dan memahami model-model pembelajaran inovatif. Gunter et al (1990:67) mendefinisikan an instructional model is a step-by-step procedure that leads to specific learning outcomes. Joyce & Weil (1980) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi model pembelajaran cenderung preskriptif, yang relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran.

Selain memperhatikan rasional teoretik, tujuan, dan hasil yang ingin dicapai, model pembelajaran memiliki lima unsur dasar (Joyce & Weil (1980), yaitu (1)

syntax, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran, (2) *social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran, (3) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa, (4) *support system*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, dan (5) *instructional dan nurturant effects*—hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*).

B. Model Pembelajaran Inovatif

Model pembelajaran inovatif merupakan salah satu model pembelajaran yang patut dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam lingkungan sekolah. Model pembelajaran inovatif berciri antisipasi dan partisipasi, menyeimbangkan antara kegiatan penyadaran dengan kegiatan pemberdayaan, antara pembentukan otonomi dengan pembentukan integrasi setiap anak didik. Beberapa model pembelajaran inovatif telah dikembangkan untuk memacu anak didik berperan aktif dalam setiap pembelajaran. Peserta didik diharapkan mampu dan mau memberikan pendapatnya.

Model pembelajaran inovatif menuntut peserta didik untuk terlibat saling tukar pikiran, berkolaborasi dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sehingga diharapkan peserta didik mampu mengembangkan kemampuan komunikasi mereka. Salah satu contoh model pembelajaran inovatif adalah dengan cara membuat cerita digital dalam kegiatan belajar-mengajar sehingga dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan ketrampilan, kreatifitas dan daya cipta, kecerdasan ganda, pemikiran tingkat tinggi, literasi informasi, literasi visual, literasi suara, literasi teknologi, berkomunikasi efektif, bekerja dalam team dan berkolaborasi serta memperkuat pemahaman. Berbagai skenario kegiatan dapat kita rancang untuk membawa penceritaan digital ini ke dalam kurikulum dan kegiatan belajar – mengajar. Penceritaan digital ini juga tidak sekedar cocok untuk pelajaran seni rupa atau bahasa saja. Namun dapat diintegrasikan dalam mata pelajaran umum atau tematik. Guru dapat mengajak peserta didik membuat presentasi multimedia yang menjelaskan tentang kondisi ekonomi dilingkungan sekitarnya atau bisa

juga meminta peserta didik untuk membuat cerita bergambar tentang apa yang mereka ketahui tentang pemanasan global atau membuat video iklan layanan masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan jangan membuang sampah sembarangan dan lain sebagainya.

Beberapa model pembelajaran inovatif akan dijabarkan dalam uraian berikut;

1. Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw

Langkah-langkah pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw adalah sebagai berikut :

(1) Kelompok cooperative (awal)

- a. Siswa dibagi kedalam kelompok kecil yang beranggotakan 3 – 5 orang.
- b. Bagikan wacana atau tugas yang sesuai dengan materi yang diajarkan
- c. Masing-masing siswa dalam kelompok mendapatkan wacana/ tugas yang berbeda-beda dan memahami informasi yang ada didalamnya.

(2) Kelompok Ahli

- a. Kumpulkan masing-masing siswa yang memiliki wacana/ tugas yang sama dalam satu kelompok sehingga jumlah kelompok ahli sesuai dengan wacana / tugas yang telah dipersiapkan oleh guru.
- b. Dalam kelompok ahli ini tugaskan agar siswa belajar bersama untuk menjadi ahli sesuai dengan wacana/ tugas yang menjadi tanggung jawabnya.
- c. Tugaskan bagi semua anggota kelompok ahli untuk memahami dan dapat menyampaikan informasi tentang hasil dari wacana / tugas yang telah dipahami kepada kelompok cooperative.
- d. Apabila tugas sudah selesai dikerjakan dalam kelompok ahli masing-masing siswa kembali kelompok cooperative (awal)
- e. Beri kesempatan secara bergiliran masing-masing siswa untuk menyampaikan hasil dari tugas di kelompok ahli.
- f. Apabila kelompok sudah menyelesaikan tugasnya, secara keseluruhan masing-masing kelompok melaporkan hasilnya dan guru memberi klarifikasi.

2. Model Pembelajaran Kooperatif *Numberd Heads Together*

Dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992) Teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka. Teknik ini juga digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Langkah-langkah pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif *Numberd Heads Together* sebagai berikut :

- a. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor urut.
- b. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
- c. Kelompok memutuskan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan setiap anggota kelompok mengetahui jawaban ini.
- d. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerja sama mereka.
- e. Tanggapan dari kelompok yang lain
- f. Teknik Kepala Bernomor ini juga dapat dilanjutkan untuk mengubah komposisi kelompok yang biasanya dan bergabung dengan siswa-siswa lain yang bernomor sama dari kelompok lain.

3. Model Pembelajaran Kooperatif *Group To Group Exchange*

Model pembelajaran Pertukaran Kelompok Mengajar ini, tugas yang berbeda diberikan kepada kelompok peserta didik yang berbeda. Masing-masing kelompok “mengajar” apa yang telah dipelajari untuk sisa kelas.

Langkah-langkah pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif *Group To Group Exchange* sebagai berikut :

- a. Pilihlah sebuah topik yang mencakup perbedaan ide, kejadian, posisi, konsep, pendekatan untuk ditugaskan. Topik haruslah sesuatu yang mengembangkan sebuah pertukaran pandangan atau informasi (kebalikan teknik debat)
- b. Bagilah kelas ke dalam beberapa kelompok, jumlah kelompok sesuai jumlah tugas. Diusahakan tugas masing-masing kelompok berbeda.

- c. Berikan cukup waktu untuk berdiskusi dan mempersiapkan bagaimana mereka dapat menyajikan topik yang telah mereka kerjakan.
- d. Bila diskusi telah selesai, mintalah kelompok memilih seorang juru bicara. Undanglah setiap juru bicara menyampaikan kepada kelompok lain.
- e. Setelah presentasi singkat, doronglah peserta didik bertanya pada presenter atau tawarkan pandangan mereka sendiri. Biarkan anggota juru bicara kelompok menanggapi.
- f. Lanjutkan sisa presentasi agar setiap kelompok memberikan informasi dan merespon pertanyaan juga komentar peserta. Bandingkan dan bedakan pandangan serta informasi yang saling ditukar. Contoh: Seorang pengajar membandingkan dua negara yang telah disepakati dengan menggunakan metode ini.

Adapun Variasi Model pembelajaran Pertukaran Kelompok Mengajar dapat dilakukan dengan cara

- a. Mintalah setiap kelompok melakukan penelitian ekstensif sebelum presentasi.
- b. Gunakan bentuk diskusi panel atau fishbowl untuk masing-masing presentasi sub-kelompok.

4. Model Pembelajaran Kooperatif *Decision Making*

Pemecahan masalah (problem solving) adalah suatu bentuk cara belajar aktif yang mengembangkan kemampuan anak untuk berfikir dan bertindak secara logis, kreatif dan kritis untuk memecahkan masalah. Dalam Proses Belajar Mengajar masalah yang dikemukakan anak antara lain dapat dipecahkan melalui diskusi, observasi, klasifikasi, pengukuran, penarikan kesimpulan serta pembuktian hipotesis. Pemecahan masalah sangat penting diterapkan dan dipadukan dalam Proses Belajar Mengajar agar anak: dapat mengembangkan cara berpikir memecahkan masalah yang dijumpai sehari-hari baik dilingkungan terdekatnya maupun dilingkungan masyarakat yang lebih luas. Anak juga dibekali kemampuan menghadapi tantangan baru yang akan muncul dalam kehidupannya dimasa depan sesuai dengan tanda-tanda jaman dan anak dibekali kemampuan dasar bagaimana menanggapi masalah merumuskan masalah dan memilih alternatif pemecahan secara tepat.

Menurut John Dewey pengambilan keputusan (decision making) tidak jarang disamakan dengan berpikir kritis, pemecahan masalah dengan berpikir logis serta berpikir reflektif. Berpikir kritis (critical thinking) untuk sampai suatu kesimpulan diawali dengan pertanyaan dan pertimbangan kebenaran serta nilai apa yang sebenarnya ada dalam pertanyaan itu. Pemecahan masalah (problem solving), untuk sampai pada kesimpulan diawali dengan masalah yang dihadapi dan mempertanyakan bagaimana masalah itu dapat diselesaikan/dipecahan. Berpikir logis (logical thinking) untuk sampai pada suatu kesimpulan yang diutamakan adalah alur berpikirnya, mulai dari identifikasi, meramalkan, menganalisis fakta dan opini serta verifikasi.

Ketiga ketrampilan berpikir tersebut semuanya bermuara pada pengambilan keputusan untuk mendapatkan suatu alternatif/pilihan yang kemudian ditindaklanjuti dalam bentuk tindakan. Dengan demikian dalam pengambilan keputusan bukan semata-mata bertujuan untuk memperoleh informasi atau pengetahuan, tetapi juga dilandasi oleh pertimbangan secara nalar dan penilaian, tindakan yang diambil akan dapat dipertanggungjawabkan. Pengambilan keputusan yang efektif membutuhkan ketrampilan mengumpulkan informasi tentang suatu permasalahan, berpikir kritis dan kreatif.

Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Decision Making adalah sebagai berikut::

- a. Informasi tujuan dan Perumusan masalah.
- b. Secara klasikal tayangkan gambar, wacana atau kasus permasalahan yang sesuai dengan materi pelajaran atau kompetensi yang diharapkan
- c. Buatlah pertanyaan agar siswa dapat merumuskan permasalahan sesuai dengan gambar, wacana atau kasus yang disajikan.
- d. Secara kelompok siswa diminta mengidentifikasi permasalahan dan membuat alternatif pemecahannya.
- e. Secara kelompok/individu siswa diminta mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dilingkungan sekitar siswa yang sesuai dengan materi yang dibahas dan cara pemecahannya.
- f. Secara kelompok/individu siswa diminta mengemukakan alasan mereka memilih alternatif tersebut.

- g. Secara kelompok/individu siswa diminta mencari penyebab terjadinya masalah tersebut.
- h. Secara kelompok/individu siswa diminta mengemukakan tindakan untuk mencegah terjadinya masalah tersebut.

5. Model Pembelajaran Berbasis Proyek/*Project Based Learning* Konsep/Definisi

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning=PjBL*) adalah metoda pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya.

Melalui PjBL, proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. PjBL merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

Pembelajaran Berbasis proyek memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja
- b. adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan
- c. peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan
- d. proses evaluasi dijalankan secara kontinyu
- e. peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan
- f. produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif, dan
- g. situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.
- h. Peran instruktur atau guru dalam Pembelajaran berbasis proyek sebaiknya sebagai fasilitator, pelatih, penasehat dan perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi dan inovasi dari siswa.

Beberapa hambatan dalam implementasi metode Pembelajaran Berbasis Proyek antara lain berikut ini.

- a. Pembelajaran berbasis proyek memerlukan banyak waktu yang harus disediakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks.
- b. Banyak orang tua peserta didik yang merasa dirugikan, karena menambah biaya untuk memasuki system baru.
- c. Banyak instruktur merasa nyaman dengan kelas tradisional ,dimana instruktur memegang peran utama di kelas. Ini merupakan suatu transisi yang sulit, terutama bagi instruktur yang kurang atau tidak menguasai teknologi.
- d. Banyaknya peralatan yang harus disediakan, sehingga kebutuhan listrik bertambah.

Untuk itu disarankan menggunakan team teaching dalam proses pembelajaran, dan akan lebih menarik lagi jika suasana ruang belajar tidak monoton, beberapa contoh perubahan lay-out ruang kelas, seperti: traditional class (teori), discussion group (pembuatan konsep dan pembagian tugas kelompok), lab tables (saat mengerjakan tugas mandiri), circle (presentasi). Atau

buatlah suasana belajar menyenangkan, bahkan saat diskusi dapat dilakukan di taman, artinya belajar tidak harus dilakukan di dalam ruang kelas.

Kelebihan Model pembelajaran berbasis proyek

- a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- c. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
- d. Meningkatkan kolaborasi.
- e. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- f. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
- g. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- h. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
- i. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
- j. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Adapun Kelemahan pembelajaran berbasis proyek

- a. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- b. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- c. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.
- d. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- e. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.

Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok. Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan. Untuk mengatasi kelemahan dari pembelajaran berbasis proyek di atas seorang pendidik harus dapat mengatasi dengan cara memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah, membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan proyek, meminimalis dan menyediakan peralatan yang sederhana yang terdapat di lingkungan sekitar, memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau sehingga tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga instruktur dan peserta didik merasa nyaman dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis proyek ini juga menuntut siswa untuk mengembangkan keterampilan seperti kolaborasi dan refleksi. Menurut studi penelitian, Pembelajaran berbasis proyek membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka, sering menyebabkan absensi berkurang dan lebih sedikit masalah disiplin di kelas. Siswa juga menjadi lebih percaya diri berbicara dengan kelompok orang, termasuk orang dewasa. Pelajaran berbasis proyek juga meningkatkan antusiasme untuk belajar. Ketika anak-anak bersemangat dan antusias tentang apa yang mereka pelajari, mereka sering mendapatkan lebih banyak terlibat dalam subjek dan kemudian memperluas minat mereka untuk mata pelajaran lainnya. Antusias peserta didik cenderung untuk mempertahankan apa yang mereka pelajari, bukan melupakannya secepat mereka telah lulus tes. Langkah-langkah Operasional Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai berikut.

a. Penentuan pertanyaan mendasar (*Start With the Essential Question*).

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.

b. Mendesain perencanaan proyek (*Design a Plan for the Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c. Menyusun jadwal (*Create a Schedule*)

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat deadline penyelesaian proyek, (3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

d. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

e. Menguji hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f. Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

II. LATIHAN

Petunjuk :

Sebelum menjawab latihan di bawah ini, anda diharapkan telah membaca uraian materi pengukuran, besaran dan satuan yang telah disajikan di bagian 1 - 6 diatas. Kemudian jawablah pertanyaan pada latihan di bawah ini dengan jelas dan benar.

Jawablah latihan soal di bawah ini sesuai petunjuk!

Buatlah sebuah rancangan inovasi pembelajaran beserta tujuan dan manfaatnya!

III. RANGKUMAN

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang lebih bersifat *student centered*. Artinya, pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (self directed) dan dimediasi oleh teman sebaya (peer mediated instruction). Pembelajaran inovatif mendasarkan diri pada paradigma konstruktivistik. Pembelajaran inovatif biasanya berlandaskan paradigma konstruktivistik membantu siswa untuk menginternalisasi, membentuk kembali, atau mentransformasi informasi baru.

Banyak model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk memperbaiki proses pembelajaran ke arah yang lebih baik. Selain memberikan pelayanan kepada siswa juga dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal.

IV. Umpan Balik dan tindak Lanjut

Cocokkan jawaban di atas dengan kunci jawaban tes formatif 1 yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan belajar dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat penguasaan} = (\text{Jumlah jawaban benar} : 10) \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan yang diperoleh adalah :

| | | |
|-------------|---|-----------|
| Baik sekali | = | 90 - 100% |
| Baik | = | 80 - 89% |
| Cukup | = | 70 - 78% |
| Kurang | = | 0 - 69% |

Bila tingkat penguasaan anda mencapai 85 ke atas, Selamat anda telah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Namun bila pencapaian yang ada dapatkan masih kurang, anda harus mengulangi kegiatan belajar 1 terutama pada bagian yang belum ada kuasai.

VI. Daftar Pustaka

- Ananda, R, Amiruddin., Rifai.M. 2017. Inovasi Pendidikan. Medan: Widya Puspita.<http://repository.uinsu.ac.id/3583/1/4.%20BUKU%20INOVASI%20PENDIDIKAN.pdf>
- Junaidi.Leo. 2014. Merancang Pembelajaran Inovatif.
<https://www.facebook.com/notes/leo-junaidi/merancang-pembelajaran-inovatif/275784039268719/>
- Mudlofir, A. Rusydyah. Desain Pembelajaran Inovatif. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2016.
- Muyana.Aina. 2020. Model-Model Pembelajaran Inovatif.
<https://ainamulyana.blogspot.com/2015/09/model-model-pembelajaran-inovatif-dan.html>
- Pannen, dkk. 2016.Pembaharuan dalam Pembelajaran, Universitas Terbuka.
- Syafaruddin, Asrul. Mesiono. 2012. Inovasi Pendidikan. Medan: Perdana Publishing. <http://repository.uinsu.ac.id/140/1/Inovasi%20Pendidikan.pdf>

Syofyan.H, Ismail. 2018. Pelatihan Penerapan Pembelajaran Inovatif dan Interaktif Pada Pembelajaran IPA di SMP St. Andreas, Jakarta Barat. Jurnal Qodrul Hasan. Unida.

<http://unida.ac.id/ojs/index.php/QH/article/view/1189>

Yusuf.Amin. 2014. Analisis Kebutuhan Pendidikan. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 31. Nomor 2 Tahun 2014.

<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/5690>

<http://ftik.iainpurwokerto.ac.id/wp-content/uploads/2019/06/MODUL-EVALUASI-PEMBELAJARAN.pdf>



Universitas
Esa Unggul