

ARTIKEL ILMIAH HIBAH KOMPETITIF



**KOLABORASI PENGEMBANGAN DESAIN
PEMBELAJARAN KELOMPOK PRODUKTIF DALAM
IMPLEMENTASI KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI
SMK TEKNOLOGI INDUSTRI**

Oleh :

**Amay Suherman
Y a y a t
Sriyono**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2007**

KOLABORASI PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN KELOMPOK PRODUKTIF DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI SMK TEKNOLOGI INDUSTRI

Oleh:

Amay Suherman, Y a y a t, Sriyono *

Abstrak: Kualitas proses pembelajaran sangat tergantung dari apa yang direncanakan guru yang dituangkan dalam sebuah “desain pembelajaran”. Dengan demikian, sebagai modal untuk kelancaran proses pembelajaran yakni sebuah rencana pembelajaran yang representatif, yang merupakan panduan seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Kondisi di lapangan saat ini, para guru masih kebingungan mewujudkan “desain pembelajaran” dalam rangka pembelajaran berbasis kompetensi, yang acuannya adalah Standar Kompetensi Nasional.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain pembelajaran (hasil kolaborasi SMKN 6 Bandung dan JPTM FPTK UPI) dari mata diklat kelompok produktif Kurikulum Berbasis Kompetensi SMKTI bidang keahlian mekanik otomotif. Hal ini sebagai upaya membantu guru-guru bidang studi mata diklat kelompok produktif dalam mengefektifkan Kurikulum Berbasis Kompetensi SMKTI guna kelancaran proses pembelajarannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model desain pembelajaran yang dikembangkan oleh guru, belum sepenuhnya dapat dijadikan pedoman bagi guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa baik pendeskripsian indikator, rumusan skenario pembelajaran maupun alat evaluasi yang dikembangkan oleh guru, belum proporsional untuk pencapaian tuntutan kompetensi. Dengan penelitian ini diperoleh desain pembelajaran hasil kolaborasi antara pihak guru bidang studi kelompok produktif dengan tim peneliti dari JPTM FPTK UPI, di mana desain pembelajaran yang disusun berorientasi pada pencapaian kurikulum berbasis kompetensi.

Kata Kunci: Kolaborasi, Desain Pembelajaran.

* Dosen JPTM FPTK UPI

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Pengembangan desain pembelajaran atau perencanaan pengajaran merupakan langkah awal yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam menjalankan tugas profesinya. Dengan desain pembelajaran yang sistematis diharapkan akan memperlancar proses pembelajaran, di mana pembelajaran tersebut merupakan suatu sistem, yang salah satu sub sistemnya adalah desain atau perencanaan pengajaran. Seperti diungkapkan oleh Gagne dalam Atwi Suparman (2001 : 8) sistem pembelajaran adalah suatu set peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Suatu set peristiwa itu mungkin digerakkan oleh pengajar/guru sehingga disebut pengajaran, mungkin juga digerakkan oleh peserta didik itu sendiri. Siapapun yang menjadi penggerakannya, yang jelas kegiatan tersebut haruslah “terencana” secara sistematis untuk dapat disebut kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tersebut merupakan penjabaran dari sebuah kurikulum dokumen, yang merupakan salah satu komponen dalam penyelenggaraan pendidikan.

Salah satu komponen yang dibutuhkan dalam penyelenggaraan pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum merupakan pedoman tertulis dalam setiap proses pendidikan guna pencapaian tujuan pendidikan. Hilda Taba dalam bukunya “Curriculum Development, Theory and Practice”, menyatakan bahwa kurikulum berperan sebagai “*plan for learning*”. Sehingga, jelaslah bahwa kurikulum merupakan suatu pedoman yang memiliki posisi sentral dalam seluruh proses pendidikan. Kurikulum mengarahkan segala bentuk aktivitas pendidikan, di antaranya pada proses belajar mengajar (PBM) dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah direncanakan.

Karakteristik Kurikulum SMKTI edisi sebelumnya (1999) dengan Kurikulum SMKTI edisi terakhir (2004) mengalami perbedaan yang mendasar, terutama dalam komponen pendukung kompetensi. Dalam Kurikulum SMKTI edisi 1999 hanya terdapat dua aspek yang membangun kompetensi siswa, yakni “kognitif dan psikomotor” (dalam dokumen GBPP hanya ‘pengetahuan dan keterampilan’), sedangkan dalam Kurikulum SMK edisi 2004 selain kedua aspek tadi dilengkapi dengan aspek “afektif” atau sikap. Mengenai gambaran kualitas implementasi Kurikulum SMKTI dapat terlihat dari hasil prestasi siswanya, seperti kasus untuk SMK Negeri 6 Bandung yang merupakan SMK percontohan di Jawa Barat. Data hasil uji

kompetensi bidang keahlian otomotif yang diikuti oleh 109 peserta diklat SMKN 6 Bandung pada tahun 2004/2005 menunjukkan hanya ada 9 (sembilan) orang yang mendapat kualifikasi A, 61 orang mendapat kualifikasi B, 34 mendapat kualifikasi C, dan 5 (lima) orang yang mendapat kualifikasi D (gagal). Data tersebut menunjukkan bahwa hanya ada 8,28 % peserta diklat yang memiliki kemampuan bersaing dalam bidang keahliannya, sedangkan 91,74 % peserta diklat yang kompetensinya masih kurang. Fakta lainnya adalah prestasi dari “kelas khusus AUTO 2000”, di mana pembinaannya langsung oleh pihak industri otomotif ASTRA AUTO 2000, berdasarkan standar yang berlaku, ternyata sampai angkatan terakhir belum ada yang mendapat sertifikat AUTO 2000. Gambaran hasil evaluasi di atas, merupakan refleksi kualitas proses pembelajaran, khususnya pembelajaran pada mata pelatihan produktif yang merupakan cakupan materi yang dievaluasikan secara nasional ataupun standar industri.

2. Permasalahan

Masalah yang menjadi fokus penelitian yakni mengenai ”kejelasan desain pembelajaran aspek kognitif, aspek psikomotor, dan afektif yang dibuat oleh guru pada Kurikulum Berbasis Kompetensi SMKTI. Kejelasan yang dimaksud, yakni dalam mewujudkan sasaran kompetensi oleh peserta didik”, untuk mata diklat kelompok produktif. Sebagai alasannya adalah bahwa:

- a. Mata diklat yang tertuang dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi SMK (dalam hal ini SMKTI) terdiri atas tiga kelompok, yakni: normatif, adaptif, dan produktif. Materi diklat yang diuji-kompetensikan berkaitan erat dengan kelompok produktif, sesuai dengan bidang keahliannya.
- b. Hampir setiap komponen variabel yang berkaitan dengan sasaran pembelajaran dari setiap aspek kompetensi (kognitif, psikomotor, dan afektif) dalam konteks implementasi Kurikulum SMKTI, belum jelas tingkat pencapaiannya. Hal ini merupakan tantangan tersendiri bagi para guru di lapangan dalam menterjemahkan kurikulum agar dapat mencapai target tuntutan level kompetensi di lapangan dunia industri. Sementara sampai saat ini masih mengindikasikan bermasalah. Jadi tim peneliti memandang lebih akan bermanfaat manakala dari penelitian ini ada hasil berupa desain pembelajaran untuk memperbaiki kinerja guru, khususnya kelompok mata diklat produktif.

3. Pertanyaan Penelitian

Mengacu pada permasalahan yang ada, maka dalam penelitian ini dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana kejelasan proporsi pencapaian target untuk setiap ranah (Kognitif; Apektif; Psikomotor) dalam setiap kompetensi ?
- b. Bagaimana kejelasan rumusan skenario pembelajaran untuk setiap ranah (Kognitif; Apektif; Psikomotor) dalam setiap kompetensi ?
- c. Bagaimana kejelasan alat evaluasi pembelajaran untuk setiap ranah (Kognitif; Apektif; Psikomotor) dalam setiap kompetensi ?

4. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain pembelajaran dari mata diklat kelompok produktif Kurikulum Berbasis Kompetensi SMKTI bidang keahlian mekanik otomotif. Desain pembelajaran tersebut disesuaikan dengan tuntutan pencapaian kompetensi kerja di industri, dengan memperhatikan kondisi institusi sekolah tempat penelitian. Hal ini sebagai upaya membantu guru-guru bidang studi mata diklat kelompok produktif dalam mengefektifkan Kurikulum Berbasis Kompetensi SMKTI guna kelancaran proses pembelajarannya. Adapun secara khusus, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- a. Menganalisis kaitan antara: sasaran kompetensi – sub kompetensi – kriteria unjuk kerja pada setiap kompetensi mata diklat kelompok produktif untuk bidang keahlian mekanik otomotif.
- b. Menimbang kejelasan proporsi pencapaian target untuk setiap ranah (Kognitif; Apektif; Psikomotor) dalam setiap kompetensi.
- c. Merumuskan skenario pembelajaran untuk setiap ranah (Kognitif; Apektif; Psikomotor) dalam setiap kompetensi.
- d. Menyusun alat evaluasi pembelajaran untuk setiap ranah (Kognitif; Apektif; Psikomotor) dalam setiap kompetensi.

B. Kajian Pustaka

1. Dasar Pemikiran tentang Kolaborasi

Pemikiran awal mengenai kolaborasi ini telah dikemukakan oleh Goodlad (1984), walaupun menurut Clarck (1988: 42) rekomendasi yang paling awal dikemukakan oleh sebuah komite yang diketuai oleh Charles Eliot pada akhir abad ke 19. Isitilah yang digunakan oleh tim elito adalah “*Conference*”. Untuk lebih jelasnya, berikut ini adalah penjelasan tentang kolaborasi menurut Goodlad (1984: 354), yaitu :

I used preliminary finding from A Study of Schooling, then being sorted out by my colleagues and me, to suggest an agenda for improveing education in schools. I went on to suggest some communitywide issues having educational which I believed neither they as educators nor the schools and colleges over which they presided could resolve alone. I sketched possibilities of a collaboration involving their institutions, the newly created Laboratory in School and Community Education of the UCLA Graduate School of education, and some educative and potentially educative agencies of the kinds listed earlier. It was not to be an end in itself. Rather , the collaborative entity envisioned was to become a vehicle for the reconstruction of schools and the education system.

Berdasarkan penjelasan Goodlad tersebut, jelaslah terlihat bahwa konsep kolaborasi telah diupayakan secara bersama dengan lembaga pendidikan calon guru dengan sekolah dalam upaya meningkatkan mutu tenaga pendidik. Guru yang baik hanya dihasilkan dengan perbaikan kedua lembaga tersebut, tidak sepihak selama ini dilakukan bertahun-tahun di Indonesia, yaitu dengan memperbaiki kurikulum lembaga pendidikan guru. Oleh karena itu, model kolaborasi harus berupaya untuk memperbaiki pada kedua lembaga tersebut.

Mengenai kolaborasi ini, juga telah dikembangkan oleh gabungan berbagai universitas di Amerika Serikat yang kemudian dikenal dengan nama Holmes Group. Dalam publikasi pertamanya yang berjudul “*Tomorrow’s Teacher*” pada tahun 1986, kelompok ini menghasilkan lima tujuan yang mereka kembangkan selama dua tahun. Kelima tujuan tersebut adalah:

1. *To make the education of teachers intellectually more solid*
 2. *To recognize differences in teacher’s knowledge, skill, and commitment, in their education, certification, and work.*
 3. *To create standards of entry to the profession-eximinations and educational requirements-that are professionally relevant and intellectually dependable.*
 4. *To connect our own institutions to schools.*
 5. *To make schools better place for teachers to work, and to learn.*
- (Holmes Group, 1986: 4)

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan nomor 5 adalah tujuan yang menghendaki adanya pengembangan pada sekolah di mana para calon guru melakukan latihan-latihan profesionalnya. Upaya tersebut baru dapat terjadi, apabila tujuan nomor 4 (empat) telah terjadi, yaitu menghubungkan antara lembaga pendidikan yang mendidik calon guru dengan sekolah yang menjadi tempat melatih calon guru. Dengan demikian jelaslah betapa pentingnya jalinan hubungan antara lembaga pendidikan yang mendidik calon guru dengan sekolah yang menjadi tempat latihan calon guru.

Mengingat pentingnya jalinan kerjasama tersebut, maka upaya mengembangkan sekolah tempat latihan bersamaan dengan upaya memperbaiki lembaga pendidikan yang mendidik calon guru, disadari sebagai sesuatu yang cukup menentukan. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Holmes (1986:5), yaitu:

Our goals also lead us out, from the universities in which intending teachers study, to the schools in which they must practice. We have become convinced that university officials and professors must joint with schools, and with the teacher organizations and state and local school governments that shape the schools, to change the teaching profession.

Upaya kolaborasi yang meliputi keseluruhan lembaga yang terlibat dalam pengelolaan perguruan tinggi dan sekolah tentu saja merupakan sesuatu yang sangat mendasar dalam upaya perbaikan program pendidikan guru. Upaya ini harus ditempuh karena dengan dasar berpikir yang demikian, maka perbaikan kualitas guru akan lebih terjamin karena upaya ini memperlihatkan suatu realita yang ada. Kualitas guru sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan awal dan kualitas tempat yang bersangkutan melaksanakan tugasnya (Firestone dan Pennel, 1993; Hasan, 1997).

2. Model Pengembangan Desain Pembelajaran

Berbagai ahli pendidikan, khususnya ahli teknologi pendidikan, mengemukakan definisi dari pengembangan pembelajaran (pembelajaran), seperti: Twelker, Urbach, dan Buck (1972) mendefinisikannya sebagai cara yang sistematis untuk mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi satu set bahan dan strategi belajar dengan maksud mencapai tujuan tertentu. Sementara itu, Reigluth dalam Atwi Suparman (2001) mengartikannya sebagai tiga tahap kegiatan, sebagai berikut:

1. Desain bagi seorang pengembang pembelajaran berfungsi sebagai cetakan biru (*blue print*) bagi ahli bangunan.

2. Produksi yang berarti penggunaan desain untuk membuat program pembelajaran.
3. Validasi yang merupakan penentuan kualitas atau validitas dari produk akhir.

Pendapat lainnya yakni dari *American Telephone & Telegraph (AT&T)* (1985) mendefinisikan desain pembelajaran sebagai suatu resep dalam menyusun peristiwa dan kegiatan yang diperlukan untuk memberikan petunjuk ke arah pencapaian tujuan belajar tertentu. Hasil proses desain pembelajaran merupakan cetak biru untuk pengembangan bahan pembelajaran dan media yang akan digunakan untuk mencapai tujuan. Apabila diperhatikan model desain pembelajaran Dick & Carey (1990), proses desain pembelajaran mereka sama panjangnya dengan proses pengembangan pembelajaran yang dimaksudkan oleh tokoh lainnya. Produknya tidak berhenti sampai disusunnya cetak biru, tetapi terus sampai ke tahap pengembangan bahan pembelajaran dan evaluasi formatifnya. Ada beberapa model pengembangan pembelajaran, seperti yang dikemukakan dalam Teknologi Instruksional (Buku III-C Program Akta Mengajar V, Tanpa Tahun : 45-66), di antaranya model pengembangan pembelajaran model Briggs, model Banathy, model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional), model Kemp, model Gerlach dan Elly, model IDI (*Intructional Development Institute*).

3. Kurikulum Berbasis Kompetensi

Kurikulum Berbasis Kompetensi diterapkan untuk mencetak lulusan yang kompeten dan cerdas dalam membangun identitas budaya dan bangsanya. Kurikulum Berbasis Kompetensi memberikan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman belajar untuk membangun integritas sosial dan mewujudkan identitas nasional. Kurikulum Berbasis Kompetensi memudahkan para pengelola pendidikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang sejalan dengan prinsip belajar sepanjang hayat (*long life education*).

Kurikulum harus dinamis, selaras dengan tuntutan dan perkembangan masyarakat serta kebutuhan dan aspirasi peserta didik, karena kurikulum memiliki kontribusi yang besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Agar lulusan pendidikan nasional memiliki keunggulan kompetitif dan komparatif sesuai dengan standar kualitas nasional dan internasional, maka kurikulum yang diterapkan perlu dikembangkan dengan pendekatan berbasis kompetensi. Secara umum Kurikulum Berbasis Kompetensi memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Menitikberatkan pada pencapaian target kompetensi (*attainment targets*) daripada penguasaan materi,
- b. Mengakomodasikan keragaman kebutuhan dan sumber daya pendidikan yang tersedia,
- c. Memberikan kebebasan yang lebih luas kepada pelaksana pendidikan di lapangan untuk mengembangkan dan melaksanakan program-program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Kurikulum Berbasis Kompetensi memberi makna bahwa proses pendidikan harus mampu mengantarkan peserta didik untuk menguasai kemampuan yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Standar nasional mempunyai misi untuk menjadikan pendidikan unggul dan merata bagi semua. Siswa belajar dengan caranya masing-masing untuk mencapai standar.

Kurikulum Berbasis Kompetensi ini bertumpu pada rekonstruksi sosial dan teknologi. Artinya, pembelajaran dilakukan dengan menekankan pada interaksi individu dengan lingkungannya, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuannya sendiri (*self regulated*). Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas harus dapat membantu siswa untuk memahami makna pengetahuan melalui metode yang memberikan kreasi untuk menemukan. Siswa dididik untuk mampu memiliki daya saing yang tinggi dengan sejumlah kompetitor dalam lingkungan masyarakat. Menurut Boediono (2002), Kurikulum Berbasis Kompetensi terdiri atas empat komponen utama, yaitu ; 1) *Framework* Kurikulum dan Hasil Belajar; 2) *Framework* Penilaian Berbasis Kelas; 3) *Framework* Kegiatan Belajar Mengajar; dan 4) *Framework* Pengelolaan Kurikulum Berbasis Sekolah.

Keempat komponen utama *Framework* Kurikulum Berbasis Kompetensi ini merupakan suatu kesatuan yang menggambarkan seluruh rangkaian masa persekolahan. Dengan demikian, jelaslah bahwa Kurikulum Berbasis Kompetensi merupakan suatu *framework* yang mengembangkan pembelajaran dan program pengajaran sesuai dengan tuntutan kehidupan, keadaan sekolah, dan kebutuhan siswa.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau “*Research and Development*”. Menurut Sugiyono (2006:333) metode penelitian dan pengembangan adalah ”metode penelitian yangn digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.” Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Borg and Hall (1979). Beberapa metode atau teknik yang dapat digunakan diantaranya: studi dokumen dan studi literature, diskusi Delphi atau *focus group discussion*, lokakarya, survai terbatas, dan riset lapangan akan dipakai dalam melaksanakan kegiatan penelitian. Secara umum prosedur penelitian dan pengembangan dalam kegiatan ini akan ditempuh melalui langkah-langkah sebagai berikut, yaitu: 1) studi pendahuluan, 2) penyusunan draft desain pembelajaran, 3) ujicoba desain pembelajaran dalam lingkungan terbatas, 4) uji validasi, 5) seminar hasil, desiminasi, dan finalisasi.

D. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, yang mengacu kepada tujuan penelitian, diperoleh beberapa temuan penelitian sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil Kajian Desain Pembelajaran

PARAMETER	FAKTA LAPANGAN	TANGGAPAN
<p>Peta kompetensi pada kelompok mata diklat produktif untuk bidang keahlian Teknik Mekanik otomotif</p>	<p>Peta kompetensi pada kelompok mata diklat produktif yang telah dikembangkan oleh guru masih belum menunjukkan kejelasan keterkaitan antara satu dengan lainnya. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa guru dalam melakukan pemetaan kompetensi belum mengkaji secara utuh kaitan antara satu kompetensi dengan kompetensi yang lain, begitu juga antara sub kompetensi dengan sub kompetensi lain, baik dalam satu kompetensi maupun antar kompetensi.</p>	<p>Pemetaan kompetensi merupakan tahapan awal yang harus dilakukan guru dalam membuat dan mengembangkan desain pembelajaran. Dengan adanya pemetaan kompetensi akan terlihat keterkaitan antara satu kompetensi dengan kompetensi yang lain. Pemetaan kompetensi dilakukan untuk melihat keterkaitan antar kompetensi baik dalam satu level maupun antar level, dan melihat keterkaitan antar sub-kompetensi, baik dalam satu kompetensi maupun antar kompetensi. Pada saat melakukan pemetaan kompetensi akan tergambar kriteria kinerja yang harus dimiliki oleh peserta diklat, sehingga tidak akan terjadi adanya kesamaan atau tumpang tindihnya indikator kinerja</p>
<p>Proporsi pencapaian target untuk setiap ranah (Kognitif; Apektif; Psikomotor) dalam setiap kompetensi</p>	<p>Pencapaian target untuk setiap ranah (kognitif, apektif, psikomotor) yang dikembangkan guru belum menggambarkan proporsi yang jelas, baik dalam keutuhan perpaduan antar ranah maupun dalam proporsi level pencapaian dari setiap ranah. Berdasarkan dokumen desain pembelajaran yang dikembangkan guru, untuk ranah kognitif hanya tergambar dalam kata operasional yang digunakan (hampir semuanya menggunakan “kata memahami”), sedangkan untuk ranah psikomotor belum tergambar, sementara untuk ranah apektif tidak tergambar</p>	<p>Proporsi pencapaian target untuk setiap ranah (kognitif, afektif, dan psikomotor) dalam setiap kompetensi harus dideskripsikan dengan jelas. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa kompetensi itu merupakan suatu kesatuan utuh dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, seseorang dikatakan kompeten harus jelas tergambar sampai tingkat mana penguasaan pada aspek kognitifnya, afektifnya, dan aspek psikomotornya. Oleh karena itu, dalam mengembangkan desain pembelajaran, guru harus berupaya untuk memunculkan proporsi pencapaian target untuk setiap ranah dalam setiap kompetensi</p>

<p>Rumusan Skenario Pembelajaran untuk setiap ranah (Kognitif; Apektif; Psikomotor) dalam setiap kompetensi</p>	<p>Rumusan skenario pembelajaran yang tercantum dalam desain pembelajaran, belum dapat dijadikan panduan guru yang bersangkutan dalam penampilan di kelas. Langkah-langkah pembelajaran yang digambarkan untuk ranah kognitif masih sangat global, dan masih berpusat pada guru. Sementara itu, untuk ranah psikomotor belum disusun secara sistematis, mulai dari: persiapan-proses kerja-sikap kerja-hasil kerja-hasil. Tidak tergambar berapa kali siswa praktik dengan panduan secara fisik, berapa kali praktik tanpa panduan secara fisik</p>	<p>Dalam sebuah desain atau rancangan pembelajaran, skenario pembelajaran merupakan komponen yang dapat mengarahkan guru dalam mengelola pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sebuah skenario pembelajaran yang baik harus mampu menggambarkan proporsi tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, harus tergambar pula bagaimana upaya atau langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam mencapai sasaran kompetensi pada setiap ranah (kognitif, afektif, dan psikomotor)</p>
<p>Alat evaluasi Pembelajaran untuk Setiap Ranah (Kognitif; Apektif; Psikomotor) dalam Setiap Kompetensi</p>	<p>Berawal dari ketidakjelasan proporsi pencapaian target untuk setiap ranah kompetensi, maka alat evaluasi yang disusun dalam desain pembelajaran belum representatif menggambarkan pencapaian standar kompetensi. Alat evaluasi untuk ranah kognitif belum relevan dengan alat evaluasi untuk ranah psikomotor dan apektif. Alat evaluasi untuk ranah psikomotor hanya berorientasi pada evaluasi hasil, dengan spesifikasinya tidak jelas. Belum tergambar alat evaluasi proses berupa lembar observasi, baik untuk ranah psikomotor (persiapan dan proses kerja) maupun untuk ranah apektif (sikap kerja)</p>	<p>Pembuatan dan pengembangan alat evaluasi harus mengacu pada kriteria unjuk kerja sebuah kompetensi atau sub-kompetensi. Setiap alat evaluasi yang dibuat dan dikembangkan harus mampu mengukur dan menguji penguasaan kompetensi peserta diklat. Sesuai dengan kurikulum yang digunakan, alat evaluasi yang dikembangkan adalah alat evaluasi berbasis kelas, yakni alat evaluasi yang mampu mengukur dan menguji seluruh aktifitas peserta diklat dalam mencapai sasaran kurikulum. Istilah lain untuk evaluasi tersebut adalah evaluasi proses, yakni evaluasi yang dilakukan terhadap proses (persiapan dan pelaksanaan) dan hasil kerja. Pendekatan yang digunakan pelaksanaan kurikulum sangat berpengaruh terhadap sistem penilaian yang digunakan. Dalam pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi (pembelajaran yang berbasis kompetensi), maka sistem penilaian hasil belajar yang digunakanpun harus model penilaian yang berbasis kompetensi atau dikenal sebagai <i>Competency-based Assessment (CBA)</i>.</p>

Tabel 2: Desain Pembelajaran Hasil Kolaborasi

SMK :
 Program Keahlian :
 Standar Kompetensi :
 Dst. :

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR/ KRITERIA KINERJA	SKENARIO/LANGKAH PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	EVALUASI	KETERANGAN
Kompetensi Dasar A1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengetahuan (Kognitif) ▪ Keterampilan (Psikomotor) ▪ Sikap Kerja (Apektif) 	Gambaran komunikasi guru – siswa yang berpusat pada kegiatan siswa (<i>student center</i>), untuk setiap indikator dari setiap ranah	Perubahan perilaku siswa, yang menggambarkan pencapaian kompetensi. Parameternya penguasaan setiap indikator oleh siswa dari masing-masing ranah secara tuntas	Dikembangkan untuk setiap indikator dari masing-masing ranah. Untuk ranah kognitif (essay dan atau obyektif). Untuk ranah pspikomotor (lembar observasi dan standar spesifikasi atau akurasi/presisi). Untuk ranah apektif SOP	Untuk mencantumkan referensi yang dijadikan rujukan. Mencantumkan media yang digunakan. Mencantumkan metode yang digunakan
Kompetensi Dasar A2					
Dst.					

Pengisian Format Desain Pembelajaran:

- Kolom Kompetensi Dasar; diisi dengan kompetensi dasar yang bersangkutan, yang menggambarkan materi pembelajaran untuk dipelajari oleh siswa.
- Kolom Indikator/Kriteria Kinerja; diisi dengan deskripsi indikator/kriteria kinerja, yang menggambarkan cakupan dan urutan sistematis materi dari kompetensi dasar, yang harus dikuasai oleh siswa. Dalam kolom ini harus menggambarkan:
 1. Cakupan (*scope*) dan urutan (*sequence*) materi teori (untuk ranah kognitif) dari tuntutan kompetensi dasar yang bersangkutan;
 2. Urutan langkah praktik (untuk ranah psikomotor), mulai dari: (a) persiapan, (b) proses kerja, (c) sikap kerja, (d) hasil kerja yang ditargetkan, dan (e) waktu yang dialokasikan berdasarkan tuntutan standar kompetensi yang bersangkutan;
 3. Ketentuan-ketentuan (untuk ranah afektif) yang terkait dengan tuntutan standar operasional prosedur (SOP) dari standar kompetensi.
- Kolom Skenario/Langkah Pembelajaran; diisi dengan kegiatan yang akan dilakukan guru dan siswa, untuk mencapai penguasaan standar kompetensi tertentu. Dalam kolom skenario pembelajaran ini, berisi gambaran kegiatan yang akan dilaksanakan oleh guru dalam rangka memfasilitasi siswa untuk menguasai tuntutan standar kompetensi. Skenario/langkah pembelajaran ini, secara garis besar terdiri dari tiga fase, yakni: (1) Pra KBM, menggambarkan aktivitas awal kegiatan pembelajaran, di antaranya pengkondisian siswa untuk memulai proses belajar, aplikasi siasat membuka pelajaran; (2) KBM Inti, yakni menggambarkan aktivitas guru-siswa yang harus berpusat pada siswa (student center) dalam rangka mencapai semua indikator dari masing-masing ranah. Pencapaian semua indikator tersebut merupakan gambaran ketuntasan yang harus dicapai siswa, yakni sebagai standar minimal dari tuntutan standar kompetensi. Dalam rumusan skenario pembelajaran (KBM Inti) ini tergambar penerapan/penggunaan "metode" secara implisit, dan penggunaan "media" secara eksplisit. Selain itu, dalam setiap rumusan langkah pembelajaran perlu dicantumkan alokasi waktu yang diperkirakan akan dibutuhkan; (3) Pasca KBM (Penutup), yakni menggambarkan akhir dari suatu proses pembelajaran untuk

satu periode pertemuan. Langkah yang dapat ditempuh dalam Pasca KBM ini, di antaranya merangkum/menyimpulkan materi yang telah disampaikan, memberikan kesempatan kepada siswa apabila masih ada materi yang kurang jelas atau belum dikuasai, memberikan tugas terstruktur berupa tugas-tugas untuk memantapkan penguasaan materi yang bersangkutan, menginformasikan materi yang berikutnya.

- Kolom Hasil Pembelajaran, diisi dengan target hasil yang harus dicapai dari setiap rumusan langkah pembelajaran, baik dari ranah kognitif (untuk materi teori), dari ranah psikomotor (untuk materi praktik), maupun dari ranah afektif (untuk materi SOP) berkaitan tuntutan standar kompetensi yang bersangkutan.
- Kolom Evaluasi, diisi dengan gambaran bentuk dan jenis evaluasi yang akan digunakan dalam mengevaluasi kemampuan siswa. Dalam kolom evaluasi ini juga harus tergambar butir-butir soal dari setiap indikator atau sasaran hasil pembelajaran, yang harus dikuasai oleh siswa. Untuk ranah kognitif, bentuk butir soal dapat berupa essay ataupun obyektif tes dengan berbagai jenisnya. Untuk ranah psikomotor, terdiri dari evaluasi proses (dengan lembar observasi) dan evaluasi hasil, yakni ada yang berupa "spesifikasi standar" ataupun berupa "bentuk dan presisi" hasil pekerjaan. Untuk ranah afektif, berupa evaluasi proses (dengan lembar observasi) yakni standar operasional prosedur.
- Kolom Keterangan, diisi dengan hal-hal yang belum teridentifikasi, yang perlu mendapat perhatian dalam sebuah desain pembelajaran. Dalam kolom tersebut dapat dicantumkan referensi yang dijadikan rujukan dalam penyampaian materi pelajaran tersebut. Selain itu, dapat dicantumkan media pembelajaran yang akan digunakan, demikian pula metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.

E. Pembahasan

Perencanaan menjadi penting karena pada kenyataan bahwa manusia dapat mengubah masa depan harus direncanakan. Hal ini dimaksudkan, agar masa depan tidak semata-mata sebagai akibat masa lalu. Perencanaan dalam rangka proses pembelajaran (perencanaan pengajaran) berorientasi pada pencapaian

tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Jerrold E. Kemp (1994) mengemukakan ”Bagaimana sebaiknya merencanakan pengajaran sehingga sasaran program dapat tercapai dengan efektif dan efisien? Jawabannya adalah dengan memadukan secara sistematis berbagai unsur penting yang perlu diperhatikan.

Sebuah rencana pengajaran, selain harus dirumuskan tujuan yang ingin dicapai (sasaran kompetensi), juga harus jelas cakupan dan urutan materi yang mendukung, serta cara yang akan ditempuh (skenario yang akan dan harus diperankan oleh guru-siswa) untuk mencapai tujuan tersebut. Skenario yang dirumuskan tersebut, dimaksudkan guna memfasilitasi siswa dalam menguasai kompetensi (melalui proses evaluasi) yang menjadi sasaran pembelajaran. Dengan demikian berarti bahwa; (1). Perencanaan melibatkan proses penentuan tujuan yang diinginkan. (2). Penilaian dan penentuan cara yang akan ditempuh dengan melihat berbagai alternatif. dan (3). Usaha mencapai tujuan tersebut.

Perencanaan pengajaran merupakan langkah utama yang penting, yang harus dilakukan oleh guru. Seperti diungkapkan oleh Burden dan Byrd (1999:19):

Planning for instruction refers to decisions that are made about organizing, implementing, and evaluating instruction. Planning is one the most important tasks that teachers undertake. When making planning decisions, you also need to consider who is to do what, when and in what under instructional events will over, where the events will take place, the amount of instructional time to be use, and resources and materials to be used. Planning decisions also deal with issues such as content to be covered, instructional strategies, lesson delivery behaviours, instructional media, classroom management, classroom climate, and student evaluation. The goal of planning is to ensure student learning. Planning, therefore, helps create, arrange, and organize instructional events to enable that learning to occur. Planning helps arrange the appropriate flow and sequence of instructional events and also manage time and events.

Demikian pula R. Ibrahim dan Nana Syaodih (2003:55) mengungkapkan bahwa:

Dalam pengajaran sebagai suatu sistem, langkah perencanaan program pengajaran memegang peranan yang sangat penting, sebab menentukan langkah pelaksanaan dan evaluasi. Keterpaduan pengajaran sebagai sistem bukan hanya antara komponen-komponen proses belajar mengajar, tetapi juga antara langkah yang satu dengan langkah berikutnya.

Dengan dibuatkannya perencanaan pengajaran, paling tidak: (1) arah dalam usaha-usaha pengajaran menjadi jelas. (2) dapat diketahui apakah tujuan tersebut telah dicapai atau belum (3) dapat diidentifikasi hambatan-hambatan yang mungkin timbul dalam pelaksanaannya, dan (4) dapat dihindari dari pertumbuhan dan perkembangan yang kemungkinan muncul diluar perencanaan. Berdasarkan rambu-rambu yang terdapat dalam panduan implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi, prinsip-prinsip pembelajaran berbasis kompetensi adalah:

- Tujuan pembelajaran jelas.
- Pembelajaran berfokus pada peserta diklat.
- Menekankan pada penguasaan kompetensi.
- Menekankan pada pencapaian performansi.
- Menggunakan strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi cara belajar yang bervariasi.
- Menggunakan metode pembelajaran yang bersifat *learning by doing*.
- Pembelajaran bersifat individual dilakukan dengan menggunakan modul.
- Memperhatikan kebutuhan dan kecepatan belajar peserta diklat secara individu.
- Media dan materi yang digunakan didesain untuk membantu pencapaian kompetensi.
- Kegiatan pembelajaran hendaknya memperhatikan kemudahan proses pemantauan untuk memudahkan pengaturan program belajar.
- Kegiatan pembelajaran diadministrasikan.
- Memanfaatkan sumberdaya internal dan eksternal sekolah.
- Pembelajaran dapat dilakukan di dalam dan di luar sekolah.
- Lingkungan belajar dikondisikan seperti di dunia kerja.
- Melakukan penilaian hasil belajar untuk mendapatkan umpan balik.
- Penilaian dilakukan terhadap performansi yang dicapai dengan cara demonstrasi.
- Tingkat performansi peserta diklat ditentukan dengan membandingkan kriteria unjuk kerja sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.

Kriteria kinerja atau indikator digunakan dalam mengukur tingkat ketercapaian standar kompetensi. Dengan demikian, antara sasaran kompetensi dengan kriteria kinerja harus menunjukkan keterkaitan antara satu dengan lainnya.

Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa kriteria kinerja tersebut merupakan acuan atau pijakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan konsep tentang kompetensi, maka sasaran kompetensi harus meliputi ketiga aspek (kognitif, afektif, dan psikomotor). Dengan demikian, kriteria kinerja yang dikembangkan harus mencerminkan tingkat ketercapaian untuk ketiga aspek atau ranah tersebut.

Proporsi pencapaian target sasaran kompetensi harus tergambar dengan jelas untuk setiap ranah (kognitif, afektif, psikomotor). Adanya kejelasan proporsi tersebut akan memudahkan dalam mengembangkan indikator kinerja. Selain itu dapat juga dijadikan acuan dalam mengembangkan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru maupun peserta didik pada proses pembelajaran guna mencapai sasaran kompetensi yang ditentukan. Tidak kalah pentingnya, adalah dalam proses pembuatan dan pengembangan alat evaluasi yang sesuai dengan capaian target kompetensi.

Di dalam proses pembelajaran terjadi implementasi kurikulum. Kurikulum dalam dimensi pelaksanaan dimaksudkan untuk mengupayakan dan mewujudkan kurikulum dari yang masih bersifat potensial atau tertulis menjadi aktual atau terealisasi dengan melakukan serangkaian kegiatan pelaksanaan dalam proses pembelajaran di dalam kelas/sekolah. Proses pembelajaran di sekolah merupakan perpaduan dua kegiatan yang bersamaan oleh dua pihak yang berhadapan langsung yaitu antara guru dan peserta didik. Keduanya tidak dapat dipisahkan dan pada hakikatnya secara spontan terbentuk berupa komunikasi dua arah. Proses pembelajaran tidak akan berhasil apabila kedua pihak tersebut tidak saling mendukung, terutama guru selaku narasumber.

Untuk menuntun guru dan peserta didik dalam menjalin komunikasi pada proses pembelajaran dibutuhkan suatu skenario (skenario pembelajaran). Skenario pembelajaran adalah bentuk kegiatan yang dilakukan guru dan peserta didik untuk mencapai penguasaan ketiga ranah dalam suatu standar kompetensi atau kompetensi dasar tertentu. Dengan demikian dalam skenario harus tergambar dengan jelas apa yang harus dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Alat evaluasi merupakan perangkat penting dalam kegiatan pembelajaran. Alat evaluasi digunakan untuk mengukur tingkat ketercapaian sasaran kompetensi yang telah ditetapkan. Alat evaluasi yang dikembangkan harus disesuaikan dengan sasaran kompetensi yang akan diukur. Dengan kata lain, dalam mengembangkan alat evaluasi harus berpatokan kepada tujuan yang akan dicapai, dan dalam hal ini harus mengacu pada kriteria kinerja yang telah dikembangkan. Dalam kurikulum berbasis kompetensi, evaluasi harus dilakukan secara menyeluruh mulai dari tahap persiapan sampai pada hasil. Istilah lain untuk itu, adalah evaluasi proses, yakni evaluasi yang dilakukan terhadap seluruh proses yang dilakukan (persiapan, pelaksanaan, dan hasil). Alat evaluasi yang dikembangkan oleh guru adalah dalam bentuk ”*evaluation sheet*” dan didalamnya telah memuat evaluasi untuk ketiga aspek (kognitif, afektif, dan psikomotor).

Pencapaian kompetensi oleh siswa digunakan sebagai evaluasi dalam menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditetapkan, serta menilai proses implementasi kurikulum secara keseluruhan. Konsep evaluasi kurikulum dapat dipandang secara luas yaitu mencakup evaluasi terhadap seluruh komponen dan kegiatan pendidikan, tetapi dapat pula dibatasi secara sempit yang hanya ditekankan pada hasil-hasil atau perilaku yang dicapai siswa setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan menimbulkan perubahan pada diri siswa. Perubahan itu meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor

F. Kesimpulan

Setelah proses deskripsi, interpretasi data, dan pembahasan, pada bab ini akan dipaparkan beberapa kesimpulan dari hasil penelitian. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pemetaan kompetensi yang telah dilakukan oleh guru pada kelompok mata diklat produktif untuk bidang keahlian teknik mekanik otomotif Kurikulum Berbasis Kompetensi SMKTI belum dilakukan secara optimal, sehingga belum terlihat jelas hubungan antara satu-kompetensi dengan kompetensi lainnya atau antara satu sub-kompetensi dengan sub kompetensi lainnya, baik dalam satu level maupun pada level yang berbeda.

2. Penentuan proporsi pencapaian target untuk setiap ranah (Kognitif, Apektif, Psikomotor) dalam setiap kompetensi belum sepenuhnya menggambarkan tingkat pencapaian target kompetensi.
3. Dalam merumuskan skenario pembelajaran untuk setiap ranah (Kognitif, Apektif, Psikomotor) dalam setiap kompetensi masih terdapat ketidakjelasan aktifitas yang harus dilakukan oleh guru dan peserta diklat dalam mencapai target kompetensi.
4. Dalam membuat dan mengembangkan alat evaluasi pembelajaran belum mengacu pada indikator kriteria unjuk kerja setiap ranah (Kognitif, Apektif, Psikomotor).

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Penelitian dan Pengembangan, 2000, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Depdiknas, Jakarta
- Brady, L., 1990, *Curriculum Development*, Prentice Hall, New York, London.
- Burden, Paul R. dan Byrd, David M. (1999), *Methods for Effective Teaching*, USA: Allyn and Bacon.
- Departemen Pendidikan Nasional (2003) *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan nasional*, Jakarta : Depdiknas.
- Diamond, RM., 1989, "Clarifying Instructional Objective and Assessment Outcomes" dalam *Designing and Improving Courses and Curricula in Higher Education; A Systematic Approach*, California: Jossey Bass Inc.
- Dick, W., and Carey, L., (1990). *The Systematic Design of Instruction (Third Edition)*, USA: Harper Collins Publishers.
- Ibrahim, R dan Syaodih Sukmadinata, N. (2003). *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Idrus, N. 1999. *Towards Quality in Education. Jurnal Quality Assurance in Education*, Volume 7 nomor 3 1999. ISSN 0968-4883.
- Jalal, F. dan Dedi S., (2001) *Reformasi Pendidikan Dalam Konteks Otonomi Daerah*, Yogyakarta, Adicita.
- Miller, J. and Seller, J. (1985), *Curriculum Perspectives and Practice*, Longman new York & London
- Howell, KW. dan Nolt, V., (2000). *Curriculum Based Evaluation; Teaching and Decion Making: Third Edition*. Canada: Wadsworth.
- Sugiyono, 2006, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D.*, Bandung: Alfabeta.
- Suparman, M.A. (2001) *Desain Instruksional*, Jakarta: Dirjen Dikti.
- Syaodih Sukmadinata, N., 1997, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya, Bandung

- Taba, H., 1962, *Curriculum Development :Theory and Practice*, New York :
Harcourt Brace
- The AT&T – Communications Learning and Development Organization. (1985).
Instructional Design Alternatives. Somerset, New Jersey: AT&T-C.
- Tim Redaksi Arkola (ed). (2000). *Undang-undang Otonomi Daerah 2000*,
Surabaya: Arkola.
- Twelker, Paul A., Urbach, Floyd D., & Buck, James E., (1972) *The Systematic
Development of Instruction*, Stanford: ERIC Clearinghouse on Media and
Technology.