

MODUL 1

KONSEP DASAR INOVASI PENDIDIKAN

PENDAHULUAN

Modul ini merupakan landasan penting bagi Anda untuk mempelajari inovasi pendidikan. Anda tentu telah memahami bahwa kemajuan dan perubahan kehidupan sosial yang serba cepat ini merupakan tantangan dan atau masalah dalam pendidikan. Bagaimana kita harus menyiapkan bahkan mampu mengembangkan anak didik agar mereka mampu menghadapi kehidupan modern ini?. Bagaimana kurikulum sekolah harus disusun agar relevan dengan tantangan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan?. Bagaimana mendayagunakan fasilitas peralatan teknologi untuk mengefektifkan proses belajar?. Metodologi apa yang tepat digunakan sesuai dengan perubahan pola kehidupan dewasa ini?. Masih banyak lagi permasalahan dalam bidang pendidikan yang tidak akan pernah habis karena tantangan kehidupan yang selalu berubah dan berkembang.

Dalam modul ini, Anda akan mempelajari konsep dasar inovasi pendidikan. Dengan memahami inovasi pendidikan, Anda diharapkan dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Dapat menjelaskan perbedaan pengertian antara diskoveri, invensi, dan inovasi.
2. Dapat menjelaskan kaitan antara inovasi dan modernisasi.
3. Dapat menjelaskan pengertian inovasi pendidikan.

Kemampuan tersebut sangat penting bagi Anda untuk mengembangkan wawasan dan pemahaman tentang inovasi pendidikan, yang dapat menjadi bahan analisis Anda.

Agar Anda berhasil dengan baik dalam mempelajari modul ini, ikuti petunjuk belajar sebagai berikut:

1. Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan modul ini sampai Anda memahami betul apa, untuk apa, dan bagaimana mempelajari modul ini.
2. Baca sepintas bagian demi bagian dan temukan kata-kata kunci dan kata-kata yang Anda anggap baru. Carilah dan baca pengertian kata-kata kunci dalam daftar kata-kata sulit modul ini atau dalam kamus yang ada.
3. Tangkaplah pengertian demi pengertian dari isi modul ini melalui pemahaman sendiri dan tukar pikiran dengan mahasiswa atau guru lain dan dengan tutor Anda.
4. Terapkan pengertian-pengertian inovasi pendidikan secara imajiner (dalam pikiran) dan dalam situasi terbatas melalui simulasi sejawat (*peer-group simulation*) pada saat tutorial.
5. Mantapkan pemahaman Anda melalui diskusi mengenai pengalaman simulasi dalam kelompok kecil atau klasikal pada saat tutorial.

URAIAN MATERI

Kata "innovation" (bahasa Inggris) sering diterjemahkan segala hal yang baru atau pembaharuan (S. Wojowasito, 1972), tetapi ada yang menjadikan kata *innovation* menjadi kata Indonesia yaitu "inovasi". Inovasi 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.

Untuk memperluas wawasan serta memperjelas pengertian inovasi pendidikan, maka perlu dibicarakan dulu tentang pengertian *discovery*, *invention*, *innovation*, dan modernisasi sebelum membicarakan tentang pengertian inovasi pendidikan

A. Pengertian *Discovery*, *Invention*, dan *Innovation*

"Discovery", "invention", dan "innovation" dapat diartikan dalam bahasa Indonesia "penemuan", maksudnya ketiga kata tersebut mengandung arti ditemukannya sesuatu yang baru, baik sebenarnya barangnya itu sendiri sudah ada lama kemudian baru diketahui atau memang benar-benar baru dalam arti sebelumnya tidak ada. Demikian pula mungkin hal yang baru itu diadakan dengan maksud untuk mencapai tujuan tertentu. Inovasi dapat menggunakan diskoveri

atau invensi. Untuk jelasnya marilah kita bicarakan ketiga pengertian tersebut satu persatu.

Diskoveri (*discovery*) adalah suatu penemuan sesuatu yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada, tetapi belum diketahui orang. Misalnya penemuan benua Amerika. Sebenarnya benua Amerika itu sudah lama ada, tetapi baru ditemukan oleh Columbus pada tahun 1492, maka dikatakan Columbus menemukan benua Amerika, artinya orang Eropa yang pertama menjumpai benua Amerika.

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

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

Agar memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang pengertian inovasi dan juga guna memperluas wawasan perhatian, beberapa definisi inovasi yang dibuat para ahli dikemukakan di bawah ini:

1. *An innovation is an idea for accomplishing some recognition social and in a new way or for a means of accomplishing some social (Donald P. Ely 1982, Seminar on Educational Change).*
2. *An innovation is any idea, practice, or mate artifact perceived to be new by the relevant unit of adopt. The innovation is the change object. A change is the altera in the structure of a system that requires or could be required relearning on the part of the actor (s) in response to a situation. The requirements of the situation often involve a res to a new requirement is an inventive process producing an invention. However, all innovations, since not everything an individual or formal or informal group adopt is perceived as new. (Zaltman, Duncan, 1977:12)*
3. *The term innovation is usually employed in three different contexts. In one context it is synonymeus with invention; that is, it refers to a creative process whereby two or more existing concepts or entities are combined in some novel way to produce a configuration not previously known by the person involved. A person or organization performing this type of activity is usually said to be innovative. Most of the literature on creativity treats the term innovation in this fashion. (Zaltman, Duncan, Holbek, 1973:7)*

4. *Innovation is the creative selection, organization and utilization of human and material resources in new and unique ways which will result in the attainment of a higher level of achievement for the defined goals and objectives. (Huberman, 1973:5)*
5. *Innovation is a species of the genus "change". Generally speaking it seems useful to define an innovation as a deliberate, novel, specific change, which is thought to be more efficacious in accomplishing the goal of system. From the point of view of this book (innovation in education), it seem helpful to consider innovations as being willed and planned for rather than as accruing haphazardly. (Matthew B. Miles, 1964:14).*
6. *An innovation is an idea, practice, or object that is perceived as new by an individual or other unit of adoption. It matters little, so far as human behavior is concerned, whether or not an idea is "objectively" new as measured by the lapse of time since its first use or discovery. The perceived newness of the idea for the individual determines his or her reaction to it. If the idea seems new to the individual, it is an innovation. (M. Rogers, 1983:11).*

Dari beberapa definisi inovasi yang dibuat para ahli tersebut, dapat diketahui bahwa tidak terjadi perbedaan yang mendasar tentang pengertian inovasi antara satu dengan yang lain. Jika terjadi ketidaksamaan hanya dalam susunan kalimat atau penekanan maksud, tetapi pada dasarnya pengertiannya sama. Semua definisi tersebut menyatakan bahwa inovasi adalah suatu ide, hal-hal yang praktis, metode, cara, barang-barang buatan manusia, yang diamati atau

dirasakan sebagai suatu yang baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat). Hal yang baru itu dapat berupa hasil invensi atau diskoveri, yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah.

B. Inovasi dan Modernisasi

Pada waktu membicarakan inovasi sering orang mengajukan pertanyaan tentang modernisasi, karena antara keduanya tampak persamaan yaitu keduanya merupakan perubahan sosial. Agar dapat mengetahui apa perbedaan dan juga kaitan antara inovasi dan modernisasi, perlu dipahami apa inovasi dan apa modernisasi, baru kemudian dicari kaitan antara keduanya. Inovasi telah dibicarakan maka sekarang dibicarakan modernisasi.

Istilah (term) “modern” mempunyai berbagai macam arti dan juga mengandung berbagai macam tambahan arti (*connotations*). Istilah moden ini 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, karena kuda lebih modern daripada gerobak yang ditarik orang, tetapi 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.

Eisssentadt menjelaskan bahwa menurut sejarahnya modernisasi adalah proses perubahan sistem sosial, ekonomi, dan politik, yang telah berkembang di Eropa Barat dan Amerika Utara dari abad ke 17 sampai abad ke 19, dan kemudian telah berkembang pula di berbagai Negara di Eropa. Dalam abad ke 19 dan 20 berkembang pula ke Amerika Selatan, Asia, dan Afrika. Proses perkembangan atau perubahan itu berlangsung secara bertahap, dan tidak semua masyarakat berkembang dalam tahap urutan yang sama. Jadi modernisasi pada dasarnya merupakan proses perkembangan, secara kebetulan Eropa Barat dan Amerika Utara telah berkembang lebih dahulu, dan sekarang bangsa dari dunia ketiga sedang berjuang untuk menyamakan diri mencapai status kehidupan modern. Dengan kata lain modernisasi adalah bekerja sama dengan dunia dengan maksud agar dapat meningkatkan hal-hal yang esensial dalam kehidupan, walaupun mungkin juga terjadi kekacauan atau perpecahan. (M. Francais Abraham, 1980:4).

Agar lebih jelas dan lebih luas wawasan serta pemahaman kita tentang pengertian, batasan atau definisi modernisasi, perhatikan beberapa definisi atau pengertian modernisasi yang dikemukakan para ahli berikut ini.

1. Moore. *What is involved in modernization is a "total transformation of a traditional or pre-modern society into the types of technology and associated social organization that characterize the "advanced" economically*

prosperous, and relatively politically stable nations of the western world. But what exactly does (or should) modernization mean?. Unquestionably, the people of the third world nations tend to know very well that people in industrialized societies have a higher standard of living, and they tend to want better services (such as education, and medical care) and more material wealth. Unquestionably, too, the masses and the leaders in these countries want political and economic equality with the other nations of the world.

(Donald P Ely, 1982, Seminar on Educational Change)

2. Everett Rogers. *Modernization in the process by which individuals change from a traditional way of life to a more complex, technologically advanced, and rapidly changing style of life.* (Francis Abraham, 1980:5).
3. Black. *Modernization is the process by which historically evolved institutions are adapted to the rapidly change functions that reflect the unprecedented increase in man's knowledge, permitting control over his environment, that accompanied the scientific revolution* (Francis Abraham, 1980:5).
4. Lerner. *Modernization is simply " a secular trend unilateral direction from traditional to participant life ways".* (Francis Abraham, 1980:5)
5. Marion Levy, *takes "the measure of modernization the ratio of inanimate to animate source of power. The higher that ratio, higher is the degree of modernization".* (Francis Abraham, 1980:5)
6. And Chodak identifies three types of modernization, named (1) *Industrial modernization which arises out of the necessity,* (2) *Acculturative*

modernization which is the creation of semi-developmental, buffer culture, which result from the super-position of the foreign culture on the traditional culture; (3) Induced modernization which consists of organized effort aimed at infrastructure building and planned socio-economy development. (Francis Abraham, 1980:5)

7. *Inkeles, described modernity in terms of a number of psychological variables that constitute a kind of mentality characteristic the typical modern man (Francis Abraham, 1980:5)*

Dari beberapa definisi atau pendapat tentang modernisasi yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa semuanya sependapat 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) ialah bidang ekonomi telah makmur, bidang politik sudah stabil, terpenuhi pelayanan kebutuhan pendidikan dan kesehatan.

Perbedaan rumusan definisi modernisasi antara para ahli tersebut hanya perbedaan penekanan. Ada yang menekankan pada perubahan sosial secara menyeluruh, seperti yang dikemukakan More, Black, and Chodak, mereka ini mengartikan modernisasi sebagai proses perubahan kehidupan masyarakat. Sedangkan Rogers, Lerner, dan Inkeles menekankan pada perubahan pribadi (individu), artinya perubahan individu dari gaya atau pola hidup tradisional ke gaya atau pola hidup modern. Perubahan sikap, sifat atau gaya hidup individu

terjadi sebagai akibat terjadinya perubahan kehidupan masyarakat yakni dari masyarakat tradisional ke masyarakat yang sudah maju (industri).

Inkeles mengemukakan secara detail tentang ciri-ciri manusia modern, berdasarkan penelitiannya pada masyarakat yang industrinya sudah maju. Antara lain ia mengemukakan bahwa ada 12 aspek yang menjadi tanda (karakteristik) manusia modern yaitu:

1. *Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru*, artinya jika menghadapi tawaran atau ajakan hal-hal yang baru yang lebih menguntungkan untuk kehidupannya akan selalu mau memikirkan dan kemudian mau menerimanya, tidak menutup diri terhadap perubahan.
2. *Selalu siap menghadapi perubahan sosial*, artinya siap untuk menerima perubahan-perubahan yang terjadi dalam masyarakat, misalnya partisipasi dalam bidang politik, peningkatan kesempatan kerja bagi wanita, perpindahan penduduk, pergaulan atau hubungan orang tua dengan pemuda dan sebagainya. Manusia modern siap untuk memahami perubahan yang terjadi di sekitarnya.
3. *Berpandangan yang luas*, artinya pendapat-pendapatnya tidak hanya berdasarkan apa yang ada pada dirinya, tetapi mau menerima pendapat yang datang dari luar dirinya serta dapat memahami adanya perbedaan pandangan dengan orang lain. Ia dapat memahami sikap orang lain yang berbeda dengan dirinya.

4. *Mempunyai dorongan ingin tahu yang kuat.* Manusia modern akan selalu berusaha memperoleh informasi tentang apa yang terjadi di lingkungannya dan juga informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan kehidupannya.
5. *Manusia modern lebih berorientasi pada masa sekarang dan masa yang akan datang daripada masa yang lampau.* Manusia modern tidak hanya akan mengenang kejayaan atau kegagalan masa lalu, tetapi lebih aktif untuk berfikir bagaimana masa sekarang dan yang datang.
6. *Manusia modern berorientasi dan juga percaya pada perencanaan baik jangka panjang maupun jangka pendek.* Kehidupan manusia modern selalu direncanakan sebelumnya melalui perencanaan jangka pendek maupun jangka panjang.
7. *Manusia modern lebih percaya pada hasil perhitungan manusia dan pemikiran manusia daripada takdir atau pembawaan.* Ia percaya bahwa manusia dapat mengontrol kejadian di sekitarnya.
8. *Manusia modern menghargai ketrampilan teknik dan juga menggunakannya sebagai dasar pemberian imbalan.*
9. *Wawasan pendidikan dan pekerjaan.* Manusia modern memiliki wawasan yang lebih maju tentang pendidikan dan pekerjaan. Pendidikan di sekolah formal lebih ditekankan untuk menguasai ketrampilan membaca, menulis dan berhitung daripada untuk melaksanakan pendidikan agama atau moral, karena ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan dapat dipakai untuk memecahkan masalah kehidupan. Demikian pula manusia modern akan memiliki pekerjaan

yang dapat memberi keuntungan walaupun mungkin melanggar sangsi kepercayaan tradisional.

10. *Manusia modern menyadari dan menghargai kemuliaan orang lain* terutama orang yang lemah seperti wanita, anak-anak, dan bawahannya.

11. *Memahami perlunya produksi.* Manusia modern dalam mengambil keputusan akan mempertimbangkan juga sejauh mana dampak terhadap hasil produksi dari suatu industri (ia sebagai pegawai perusahaan ikut menyadari akan kepentingan perusahaan).

Berdasarkan uraian tersebut kini tiba saatnya untuk membicarakan kaitan antara inovasi dan modernisasi. Inovasi dan modernisasi keduanya merupakan perubahan sosial, perbedaannya hanya pada penekanan ciri dari perubahan itu. Inovasi menekankan pada ciri adanya sesuatu yang diamati sebagai sesuatu yang baru bagi individu atau masyarakat sedangkan modernisasi menekankan pada adanya proses perubahan dari tradisional ke modern, atau dari yang belum maju ke yang sudah maju. Jadi dapat disimpulkan bahwa diterimanya suatu inovasi sebagai tanda adanya modernisasi. Misalnya untuk meningkatkan kesejahteraan perlu diadakan transmigrasi. Transmigrasi merupakan hal yang baru bagi masyarakat, maka transmigrasi adalah suatu inovasi. Masyarakat yang sudah mau menerima ide transmigrasi dan mau melaksanakan transmigrasi berarti sudah memenuhi ciri masyarakat modern yang siap menghadapi perubahan dan meninggalkan pola pikir tradisi yang bersemboyan (bahasa Jawa) ”mangan ora

mangan yen kumi” artinya meskipun tidak makan asal tetap berkumpul dengan sesama saudara.

C. Pengertian Inovasi Pendidikan

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 sistem 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, sistem 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.

LATIHAN

Sebagai bahan latihan jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut. Lakukanlah melalui diskusi bersama teman Anda agar menjadi lebih mantap dalam memahami materi tentang Konsep Dasar Inovasi Pendidikan..

1. Jelaskan pengertian tentang *discovery*?
2. Jelaskan pengertian tentang *invention*?
3. Jelaskan pengertian tentang *innovation*?
4. Apa persamaan dan perbedaan pengertian antara *discovery*, *invention*, dan *innovation*?
5. Jelaskan pula pengertian modernisasi?
6. Apa persamaan dan perbedaan modernisasi dan inovasi?
7. Jelaskan dan berilah contoh pengertian inovasi pendidikan?

PETUNJUK JAWABAN LATIHAN

1. Diskoveri (*discovery*) adalah suatu penemuan sesuatu yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada, tetapi belum diketahui orang.
2. Invensi (*invention*) adalah suatu penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia.
3. Inovasi (*innovation*) ialah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat).

4. Semua definisi tersebut menyatakan bahwa diskoveri, invensi, dan inovasi adalah suatu ide, hal-hal yang praktis, metode, cara, barang-barang buatan manusia, yang diamati atau dirasakan sebagai suatu yang baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat).
5. Modernisasi adalah proses perubahan sosial dari masyarakat tradisional (yang belum modern) ke masyarakat yang lebih maju (masyarakat industri yang sudah modern).
6. Inovasi dan modernisasi keduanya merupakan perubahan sosial, perbedaannya hanya pada penekanan ciri dari perubahan itu. Inovasi menekankan pada ciri adanya sesuatu yang diamati sebagai sesuatu yang baru bagi individu atau masyarakat sedangkan modernisasi menekankan pada adanya proses perubahan dari tradisional ke modern, atau dari yang belum maju ke yang sudah maju.
7. 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. Contoh-contoh inovasi pendidikan dalam setiap komponen pendidikan, diantaranya: pembinaan personalia, banyaknya personal dan wilayah kerja, fasilitas fisik, penggunaan waktu, perumusan tujuan, prosedur, peran yang diperplukan, wawasan dan perasaan, bentuk hubungan antar bagian, hubungan dengan sistem yang lain, dan strategi.

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 sistem 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.

TES FORMATIF

Setelah selesai melakukan berbagai kegiatan mempelajari konsep dasar inovasi pendidikan, jawablah pertanyaan berikut sebagai gambaran sampai dimana anda menguasai materi tersebut.

Berilah tanda silang (x) pada salah satu alternatif pernyataan berikut ini.

1. Suatu penemuan yang benar-benar baru hasil kreasi manusia merupakan arti dari:
 - a. diskoveri
 - b. invensi
 - c. inovasi
 - d. modernisasi

2. Suatu penemuan yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada hanya belum diketahui orang disebut:
 - a. diskoveri
 - b. invensi
 - c. inovasi
 - d. modernisasi

3. Penemuan yang diadakan untuk memecahkan masalah dalam mencapai tujuan tertentu disebut:
 - a. diskoveri
 - b. invensi
 - c. inovasi
 - d. modernisasi

4. Proses perubahan sosial dari masyarakat tradisional ke masyarakat maju disebut:
 - a. diskoveri
 - b. invensi

- c. inovasi
 - d. modernisasi
5. Merupakan karakteristik manusia modern ialah
- a. dorongan kuat ingin tahu
 - b. bersikap ramah
 - c. menghargai leluhur
 - d. menunggu perubahan
6. Contoh inovasi dalam pendidikan:
- a. peningkatan mutu guru
 - b. penggunaan kurikulum tingkat satuan pendidikan
 - c. pemanfaatan laboratorium bahasa
 - d. pengajaran kelompok
7. Yang bukan termasuk bentuk inovasi yaitu:
- a. ide
 - b. barang
 - c. metode
 - d. tujuan
8. Kaitan antara inovasi dan modernisasi ialah
- a. merupakan perubahan sosial
 - b. penerapan inovasi sebagai tanda terjadinya modernisasi
 - c. penemuan yang benar-benar baru
 - d. metode yang dirasakan seseorang atau kelompok

9. Sistem pendidikan mempunyai prosedur untuk mencapai tujuan. Inovasi pendidikan yang relevan dengan komponen ini yaitu:
- a. penggunaan kurikulum baru
 - b. system kenaikan pangkat
 - c. pemakaian media pembelajaran
 - d. aturan tata tertib siswa
10. Yang tidak termasuk tanda-tanda masyarakat yang modern adalah:
- a. ekonomi telah makmur
 - b. politik stabil
 - c. terpenuhinya pelayanan pendidikan
 - d. perubahan ke arah westernisasi

Cocokkanlah jawaban anda dengan kunci jawaban tes formatif pada bagian modul ini. Hitunglah jawaban anda yang benar kemudian untuk mengetahui tingkat penguasaan terhadap modul 1:

Rumusnya:

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{10} \times 100 \%$$

Arti tingkatan penguasaan yang anda capai:

- 90 % - 100 % = baik sekali
- 80 % - 89 % = baik
- 70 % - 79 % = cukup
- < - 70 % = kurang

Bila anda telah mencapai tingkat kemampuan 80 % atau lebih, maka saudara bisa dengan mempelajari modul berikutnya. Tetapi bila saudara masih tingkat penguasaan di bawah 80 %, maka harus mengulangi kegiatan belajar mengajar terutama yang saudara belum pahami.

GLOSARIUM

1. Inovasi ialah suatu ide, barang, kejadian, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil invensi maupun diskoveri. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu.
2. Invensi adalah suatu penemuan yang benar-benar baru hasil kreasi manusia.
3. Diskoveri adalah suatu penemuan sesuatu yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada, hanya belum diketahui orang.
4. Inovasi penemuan yang diadakan untuk memecahkan masalah auntuk mencapai tujuan tertentu.
5. Modernisasi adalah proses perubahan sosial dari masyarakat tradisional (yang belum modern) ke masyarakat yang lebih maju (masyarakat industri yang sudah modern).
6. Inovasi pendidikan adalah inovasi yang dipakai untuk memecahkan masalah pendidikan atau untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Inkeles and David H. Smith, (1974), *Becoming Modern, Individual Change in Six Development Countries*. Massachusett: Harvard University Press Cambridge
- Roger M & Shoemaker F. Floyd. (1971). *Communication of Innovation*. New York: The Free Press A Division of Macmillan Publishing Co. Inc.
- Everett M. Rogers. (1983). *Diffusion of Innovation*. New York: The Free Press A Division of Macmillan Publishing Co. Inc
- Francis Abraham (1980). *Perspective on Modernization toward General Theory of Third World Development*. Washington: University Press of America
- Gerald Zaltman, Philip Kolter, Ira Kaufman, (1977). *Creating Social Change*. Holt Rinehart and Winston, Inc New York, Chicago, San Francisco, Atlanta, Dallas, Toronto.
- Gerald Zaltman and Robert Duncan (1977). *Strategies for Planned Change*. A Wiley-Interscience Publication John Wiley and Sons, New York. London, Sydney, Toronto.
- Gerald Zaltman, Rober Duncan, Johny Holbek. (1973). *Innovation and Organization*. A Wiley-Interscience Publication John Wiley and Sons, New York. London, Sydney, Toronto.
- Gerald Zaltman, David H. Florio, Linda a Sikorski. (1977). *Dynamic Educational Change*. New York: The Free Press A Division of Macmillan Publishing Co. Inc
- R.G. Havelock & A.M. Huberman. (1978). *Solving Educational Problems*, Praegar Publisher, A Division of Holt, Rinehart and Winston, CBS, Inc, New York.
- Matthew B. Miles (1964). *Innovation in Education*, Bureau of Publication Teachers College. Columbia University New York

KUNCI JAWABAN TES FORMATIF

1. B
2. A
3. C
4. D
5. A
6. B
7. D
8. B
9. A
10. D

MODUL 2

PROSES INOVASI PENDIDIKAN

PENDAHULUAN

Nicocolo Machiavelli berkata: “Tiada pekerjaan yang lebih susah merencanakannya, lebih meragukan akan keberhasilannya, lebih berbahaya dalam mengelolanya, daripada menciptakan suatu *pembaharuan* Apabila lawan telah merencanakan untuk menyerang inovator dengan mengerahkan kemarahan pasukannya sedangkan yang lain hanya bertahan dengan kemalasan, maka inovator beserta kelompoknya seperti dalam keadaan terancam. (The Prince (1513) dikutip Rogers, 1983).

Pernyataan Machiavelli tersebut menunjukkan betapa berat tugas inovator dan betapa sukarnya menyebarkan inovasi. Banyak orang mengetahui dan memahami sesuatu yang baru tetapi belum mau menerima apalagi melaksanakannya. Bahkan banyak pula yang menyadari bahwa sesuatu yang baru itu bermanfaat baginya, tetapi belum juga mau menerima dan mau menggunakan atau menerapkannya. Contohnya untuk mengefektifkan proses belajar mengajar para guru diminta membuat persiapan mengajar dengan menggunakan model desain pembelajaran kompetensi. Para guru ditatar dan dilatih membuat persiapan mengajar dengan model pembelajaran kompetensi. Tapi ternyata juga belum semua guru yang telah tahu dan dapat membuat persiapan mengajar dengan cara baru itu mau menggunakannya dalam kegiatan mengajar sehari-hari.

Ternyata memang ada jarak antara proses mengetahui dan mau menerapkannya serta menggunakan atau menerapkan ide yang baru tersebut. Maka dalam proses penyebaran inovasi timbul masalah yakni bagaimana caranya untuk mempercepat diterimanya suatu inovasi oleh masyarakat (sasaran penyebaran inovasi). Untuk memecahkan masalah tersebut maka difusi inovasi menarik perhatian para ahli pengembangan masyarakat dan dipelajari secara mendalam.

Dalam modul ini, Anda akan mempelajari proses inovasi dalam pendidikan. Dengan memahami proses inovasi pendidikan, Anda diharapkan dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Dapat menjelaskan pengertian difusi dan diseminasi inovasi
2. Dapat menjelaskan proses keputusan inovasi
3. Dapat menjelaskan proses inovasi pendidikan

Kemampuan tersebut sangat penting bagi Anda untuk mengembangkan wawasan dan pemahaman tentang inovasi pendidikan, yang dapat menjadi bahan analisis Anda.

Agar Anda berhasil dengan baik dalam mempelajari modul ini, ikuti petunjuk belajar sebagai berikut:

1. Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan modul ini sampai Anda memahami betul apa, untuk apa, dan bagaimana mempelajari modul ini.

2. Baca sepintas bagian demi bagian dan temukan kata-kata kunci dan kata-kata yang Anda anggap baru. Carilah dan baca pengertian kata-kata kunci dalam daftar kata-kata sulit modul ini atau dalam kamus yang ada.
3. Tangkaplah pengertian demi pengertian dari isi modul ini melalui pemahaman sendiri dan tukar pikiran dengan mahasiswa atau guru lain dan dengan tutor Anda.
4. Terapkan pengertian-pengertian inovasi pendidikan secara imajiner (dalam pikiran) dan dalam situasi terbatas melalui simulasi sejawat (*peer-group simulation*) pada saat tutorial.
5. Mantapkan pemahaman Anda melalui diskusi mengenai pengalaman simulasi dalam kelompok kecil atau klasikal pada saat tutorial.

URAIAN MATERI

A. DIFUSI DAN DISEMINASI INOVASI

1. Pengertian Difusi dan Diseminasi Inovasi

Difusi ialah proses komunikasi inovasi antara warga masyarakat (anggota sistem sosial), dengan menggunakan saluran tertentu dan dalam waktu tertentu. Komunikasi dalam definisi ini ditekankan dalam arti terjadinya saling tukar informasi (hubungan timbal balik), antar beberapa individu baik secara memusat (konvergen) maupun memencar (divergen) yang berlangsung

secara spontan. Dengan adanya komunikasi ini akan terjadi kesamaan pendapat antar warga masyarakat tentang inovasi.

Jadi difusi dapat merupakan salah satu tipe komunikasi yakni komunikasi yang mempunyai ciri pokok, pesan yang dikomunikasikan adalah hal yang baru (inovasi).

Rogers membedakan antara sistem difusi sentralisasi dan sistem difusi desentralisasi. Dalam sistem difusi sentralisasi, penentuan tentang berbagai hal seperti: kapan dimulainya difusi inovasi, dengan saluran apa, siapa yang akan menilai hasilnya, dan sebagainya, dilakukan oleh sekelompok kecil orang tertentu atau pimpinan agen pembaharu. Sedangkan dalam sistem difusi desentralisasi, penentuan itu dilakukan oleh klien (warga masyarakat) bekerja sama dengan beberapa orang yang telah menerima inovasi. Dalam pelaksanaan sistem difusi desentralisasi yang secara ekstrim tidak perlu ada agen pembaharu. Warga masyarakat itu sendiri yang bertanggungjawab terjadinya difusi inovasi.

Diseminasi adalah proses penyebaran inovasi yang direncanakan, diarahkan, dan dikelola. Jadi kalau difusi terjadi secara spontan, maka diseminasi dengan perencanaan. Dalam pengertian ini dapat juga direncanakan terjadinya difusi. Misalnya dalam penyebaran inovasi penggunaan pendekatan ketrampilan proses dalam proses belajar mengajar. Setelah diadakan percobaan ternyata dengan pendekatan keterampilan proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan siswa aktif belajar.

Maka hasil percobaan itu perlu didesiminasikan. Untuk menyebarkan cara baru tersebut, dengan cara menatar beberapa guru dengan harapan akan terjadi juga difusi inovasi antar guru di sekolah masing-masing. Terjadi saling tukar informasi dan akhirnya terjadi kesamaan pendapat antara guru tentang inovasi tersebut.

2. Elemen Difusi Inovasi

Rogers mengemukakan ada 4 elemen pokok difusi inovasi, yaitu: (1) inovasi, (2) komunikasi dengan saluran tertentu, (3) waktu, dan (4) warga masyarakat (anggota sistem sosial). Untuk jelasnya setiap elemen diuraikan sebagai berikut:

1. Inovasi

Inovasi ialah suatu ide, barang, kejadian, metode yang diamati sebagai suatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang, baik berupa hasil invensi atau diskoveri yang diadakan untuk mencapai tujuan tertentu. Baru di sini diartikan mengandung ketidak tentuan (*uncertainty*), artinya sesuatu yang mengandung berbagai alternatif. Sesuatu yang tidak tentu masih terbuka berbagai kemungkinan bagi orang yang mengamati, baik mengenai arti, bentuk, manfaat, dan sebagainya. Dengan adanya informasi berarti mengurangi ketidak tentuan tersebut, karena dengan informasi itu berarti memperjelas arah pada satu alternatif tertentu.

Rogers membedakan dua macam informasi, pertama informasi yang berkaitan dengan pertanyaan “ Apa inovasi (hal yang baru) itu?”, “Bagaimana menggunakannya?”, “Mengapa perlu hal yang baru itu?”. Informasi yang kedua berkaitan dengan penilaian inovasi atau berkaitan dengan pertanyaan “Apa manfaat menerapkan inovasi?”. “Apa konsekuensinya menggunakan inovasi?.”

Jika anggota sistem sosial (warga masyarakat) yang menjadi sasaran inovasi dapat memperoleh informasi yang dapat menjawab berbagai pertanyaan tersebut dengan jelas, maka akan hilanglah ketidak tentuan terhadap inovasi. Mereka telah memperoleh pengertian yang mantap apa inovasi itu. Mereka akan menerima dan juga menerapkan inovasi. Cepat lambatnya proses penerimaan inovasi dipengaruhi juga oleh atribut dan karakteristik inovasi.

2. *Komunikasi dengan saluran tertentu*

Komunikasi dalam difusi inovasi ini diartikan sebagai proses pertukaran informasi antara anggota sistem sosial, sehingga terjadi saling pengertian antara satu dengan yang lain. Difusi adalah salah satu tipe komunikasi yang menggunakan hal yang baru sebagai bahan informasi. Inti dari pengertian difusi ialah terjadi komunikasi (pertukaran informasi) tentang sesuatu hal yang baru (inovasi). Kegiatan komunikasi dalam proses difusi mencakup hal-hal sebagai berikut: (1) suatu inovasi, (2) individu atau kelompok yang telah mengetahui dan berpengalaman dengan inovasi, (3)

individu atau kelompok yang lain yang belum mengenal inovasi, (4) saluran komunikasi yang menggabungkan antara kedua pihak tersebut.

Saluran komunikasi merupakan alat untuk menyampaikan informasi dari seorang ke orang lain. Kondisi ke dua pihak yang berkomunikasi akan mempengaruhi pemilihan atau penggunaan saluran yang tepat untuk mengefektifkan proses komunikasi. Misalnya saluran media massa seperti radio, televisi, surat kabar, dan sebagainya telah digunakan untuk menyampaikan informasi dari seorang atau sekelompok orang kepada orang banyak (massa). Biasanya media massa digunakan untuk menyampaikan informasi kepada audien dengan maksud agar audien (penerima informasi) mengetahui dan menyadari adanya inovasi. Sedangkan saluran interpersonal (hubungan secara langsung antar individu), lebih efektif untuk mempengaruhi atau membujuk seseorang agar mau menerima inovasi, terutama antara orang yang bersahabat atau mempunyai hubungan yang erat. Dalam penggunaan saluran interpersonal dapat juga terjadi hubungan untuk beberapa orang, dengan kata lain saluran interpersonal dapat dilakukan dalam suatu kelompok.

Dari hasil kajian para ahli ternyata dalam proses difusi banyak orang tidak menilai inovasi secara obyektif berdasarkan karya ilmiah, tetapi justru mereka menilai inovasi secara subyektif berdasarkan informasi yang diperoleh dari kawannya yang telah lebih dahulu mengetahui dan menerima inovasi. Proses komunikasi interpersonal ini akan efektif jika sesuai dengan prinsip *homophily* (kesamaan) yaitu: komunikasi akan lebih efektif jika dua orang

yang berkomunikasi itu memiliki kesamaan seperti: asal daerah, bahasa, kepercayaan, tingkat pendidikan, dan sebagainya. Seandainya seseorang diberi kebebasan untuk berinteraksi dengan sejumlah orang, ada kecenderungan orang itu akan memilih orang yang memiliki kesamaan dengan dirinya. Proses komunikasi antar orang yang *homophily* akan lebih terasa akrab dan lancar, gangguan komunikasi kecil sehingga kemungkinan terjadinya pengaruh individu satu terhadap yang lain lebih besar. Tetapi dalam kenyataannya apa yang banyak dijumpai dalam proses difusi justru keadannya berlawanan dengan *homophily* yaitu *heterophily*. Misalnya seorang agen pembaharu yang bertugas di luar daerahnya. Maka dia harus berkomunikasi dengan orang yang mempunyai banyak perbedaan dengan dirinya (*heterophily*), berbeda tingkat kemampuannya, mungkin juga beda tingkat pendidikan, bahasa, dan sebagainya, akibatnya komunikasi kurang efektif.

Kesulitan dengan adanya perbedaan-perbedaan antara individu yang berkomunikasi itu dapat diatasi jika ada *emphaty* (empati) yaitu kemampuan seseorang untuk memproyeksikan dirinya (mengandaikan dirinya) sama dengan orang lain. Dengan kata lain empati ialah kemampuan untuk menyamakan dirinya dengan orang lain. *Heterophily* yang memiliki kemampuan empati yang tinggi, sebenarnya jika ditinjau dari psikologi sosial sudah merupakan *homophily*.

3. Waktu

Waktu adalah elemen yang penting dalam proses difusi, karena waktu merupakan aspek utama dalam proses komunikasi. Tetapi banyak peneliti komunikasi yang kurang memperhatikan aspek waktu, dengan bukti tidak menunjukkannya secara eksplisit variabel waktu. Mungkin hal ini terjadi karena waktu tidak secara nyata berdiri sendiri terlepas dari suatu kejadian, tetapi waktu merupakan aspek dari setiap kegiatan.

Peranan dimensi waktu dalam proses difusi terdapat pada tiga hal sebagai berikut: (1) proses keputusan inovasi, (2) kepekaan seseorang terhadap inovasi, dan (3) kecepatan penerimaan inovasi.

(1) Proses keputusan inovasi ialah proses sejak seseorang mengetahui inovasi pertama kali sampai ia memutuskan untuk menerima atau menolak inovasi. Ada 5 langkah (tahap) dalam proses keputusan inovasi yaitu (a) pengetahuan tentang inovasi, (b) bujukan atau imbauan, (c) penetapan atau keputusan, (d) penerapan (implementasi), dan (e) konfirmasi (*confirmation*).

(2) Kepekaan seseorang terhadap inovasi. Tidak semua orang dalam suatu sistem sosial menerima inovasi dalam waktu yang sama. Mereka menerima inovasi dari urutan waktu, artinya ada yang dahulu ada yang kemudian. Orang yang menerima inovasi lebih dahulu secara relatif lebih peka terhadap inovasi daripada yang menerima inovasi lebih akhir. Jadi kepekaan inovasi ditandai dengan lebih dahulunya seseorang menerima

inovasi dari yang lain dalam suatu sistem sosial (masyarakat). Berdasarkan kepekaan terhadap inovasi dapat dikategorikan menjadi 5 kategori penerima inovasi yaitu: (a) inovator, (b) pemula, (c) mayoritas awal, (d) mayoritas, (e) terlambat (tertinggal)

- (3) Kecepatan penerimaan inovasi ialah kecepatan relatif diterimanya inovasi oleh warga masyarakat. Kecepatan inovasi biasanya diukur berdasarkan lamanya waktu yang diperlukan untuk mencapai prosentase tertentu dari jumlah waktu masyarakat yang telah menerima inovasi. Oleh karena itu pengukuran kecepatan inovasi cenderung diukur dengan berdasarkan tinjauan penerimaan inovasi oleh keseluruhan warga masyarakat bukan penerimaan inovasi secara individual.
- (4) Warga Masyarakat (anggota sistem sosial) ialah hubungan (interaksi antar individu atau orang dengan bekerja sama untuk memecahkan masalah guna mencapai tujuan tertentu. Anggota sistem sosial dapat individu, kelompok-kelompok informal, organisasi, dan sub sistem yang lain. Contohnya: petani di pedesaan, dosen, dan pegawai di perguruan tinggi, kelompok dokter di rumah sakit, dan sebagainya. Semua anggota sistem sosial bekerja sama untuk memecahkan masalah guna mencapai tujuan bersama. Dengan demikian maka sistem sosial merupakan ikatan bagi anggotanya dalam melakukan kegiatan artinya anggota tentu saling pengertian dan hubungan timbal balik. Jadi sistem sosial akan mempengaruhi proses difusi inovasi, karena proses difusi inovasi terjadi

dalam sistem sosial. Proses difusi melibatkan hubungan antar individu dalam sistem sosial, maka jelaslah bahwa individu akan terpengaruh oleh sistem sosial dalam menghadapi suatu inovasi. Berbeda sistem sosial akan berbeda pula proses difusi inovasi, walaupun mungkin dikenalkan dan diberi fasilitas dengan cara dan perlengkapan yang sama.

B. PROSES KEPUTUSAN INOVASI

1. Pengertian Proses Keputusan Inovasi

Proses keputusan inovasi ialah proses yang dilalui (dialami) individu (unit pengambil keputusan yang lain), mulai dari pertama tahu adanya inovasi, kemudian dilanjutkan dengan keputusan setuju terhadap inovasi, penetapan keputusan menerima atau menolak inovasi, implementasi inovasi, dan konfirmasi terhadap keputusan inovasi yang telah diambilnya. Proses keputusan inovasi bukan kegiatan yang dapat berlangsung seketika, tetapi merupakan serangkaian kegiatan yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu, sehingga individu atau organisasi dapat menilai gagasan yang baru itu sebagai bahan pertimbangan untuk selanjutnya akan menolak atau menerima inovasi dan menerapkannya. Ciri pokok keputusan inovasi dan merupakan perbedaannya dengan tipe keputusan yang lain ialah dimulai dengan adanya ketidak tentuan (*uncertainty*) tentang sesuatu (inovasi).

Misalnya kita harus mengambil keputusan antara menghadiri rapat atau bermain olah raga, maka kita sudah tahu apa yang akan dilakukan jika

oleh raga begitu pula apa yang akan dilakukan jika menghadiri rapat. Rapat dan olah raga bukan hal yang baru. Pertimbangan dalam mengambil keputusan mana yang paling menguntungkan sesuai dengan kondisi saat itu. Keputusan ini bukan keputusan inovasi.

Tetapi jika kita harus mengambil keputusan untuk mengganti penggunaan kompor minyak dengan kompor gas, yang sebelumnya belum pernah tahu tentang kompor gas, maka keputusan ini adalah keputusan inovasi. Proses pengambilan keputusan mau atau tidak mau menggunakan kompor gas, dimulai dengan adanya serba ketidak tentuan tentang kompor gas. Masih terbuka berbagai alternatif, mungkin lebih bersih, lebih hemat, lebih tahan lama, tetapi juga mungkin berbahaya, dan sebagainya. Untuk sampai pada keputusan yang mantap menerima atau menolak kompor gas perlu informasi. Dengan kejelasan informasi akan mengurangi ketidak tentuan dan berani mengambil keputusan.

2. Model Proses Keputusan Inovasi

Menurut Roger, proses keputusan inovasi terdiri dari 5 tahap, yaitu (a) tahap pengetahuan, (b) tahap bujukan, (c) tahap keputusan, (d) tahap implementasi, dan (e) tahap konfirmasi.

a. Tahap Pengetahuan (*Knowledge*)

Proses keputusan inovasi dimulai dengan tahap pengetahuan yaitu tahap pada saat seseorang menyadari adanya suatu inovasi dan ingin tahu

bagaimana fungsi inovasi tersebut. Pengertian menyadari dalam hal ini bukan memahami tetapi membuka diri untuk mengetahui inovasi.

Seseorang menyadari atau membuka diri terhadap suatu inovasi tentu dilakukan secara aktif bukan secara pasif. Misalnya pada acara siaran televisi disebutkan berbagai macam acara, salah satu menyebutkan bahwa pada jam 19.30 akan ada siaran tentang metode baru cara mengajar berhitung di Sekolah Dasar. Guru A yang mendengar dan melihat acara tersebut kemudian sadar bahwa ada metode baru tersebut, maka pada diri Guru A tersebut sudah mulai proses keputusan inovasi pada tahap pengetahuan. Sedangkan Guru B walaupun mendengar dan melihat acara TV, tidak ada keinginan untuk tahu, maka belum terjadi proses keputusan inovasi.

Seseorang menyadari perlunya mengetahui inovasi biasanya tentu berdasarkan pengamatannya tentang inovasi itu sesuai dengan kebutuhan, minat atau mungkin juga kepercayaannya. Seperti contoh Guru A tersebut, berarti ia ingin tahu metode baru berhitung karena ia memerlukannya. Adanya inovasi menumbuhkan kebutuhan karena kebetulan ia merasa butuh. Tetapi mungkin juga terjadi bahkan karena seseorang butuh sesuatu maka untuk memenuhinya diadakan inovasi. Dalam kenyataan di masyarakat hal yang kedua ini jarang terjadi, karena banyak orang tidak tahu apa yang diperlukan. Apalagi dalam bidang pendidikan, yang dapat merasakan perlunya ada perubahan biasanya orang yang ahli, sedang guru sendiri belum tentu mau menerima perubahan atau inovasi yang sebenarnya diperlukan untuk

mengefektifkan pelaksanaan tugasnya. Sebagaimana halnya menurut dokter, kita perlu makan vitamin, tetapi kita tidak menginginkannya, dan sebaliknya sebenarnya kita ingin sate tetapi menurut dokter justru sate membahayakan kita.

Setelah seseorang menyadari adanya inovasi dan membuka dirinya untuk mengetahui inovasi, maka keaktifan untuk memenuhi kebutuhan ingin tahu tentang inovasi itu bukan hanya berlangsung pada tahap pengetahuan saja tetapi juga pada tahap yang lain bahkan sampai tahap konfirmasi masih ada keinginan untuk mengetahui aspek-aspek tertentu dari inovasi.

b. Tahap Bujukan (*Persuasion*)

Pada tahap persuasi dari proses keputusan inovasi, seseorang membentuk sikap menyenangkan atau tidak menyenangkan terhadap inovasi. Jika pada tahap pengetahuan proses kegiatan mental yang utama bidang kognitif, maka pada tahap persuasi yang berperan utama bidang afektif atau perasaan. Seseorang tidak dapat menyenangkan inovasi sebelum ia tahu lebih dulu tentang inovasi.

Dalam tahap persuasi ini lebih banyak keaktifan mental yang memegang peran. Seseorang akan berusaha mengetahui lebih banyak tentang inovasi dan menafsirkan informasi yang diterimanya. Pada tahap ini berlangsung seleksi informasi disesuaikan dengan kondisi dan sifat pribadinya. Di sinilah peranan karakteristik inovasi dalam mempengaruhi proses keputusan inovasi.

Dalam tahap persiasi ini juga sangat penting peran kemampuan untuk mengantisipasi kemungkinan penerapan inovasi di masa datang. Perlu ada kemampuan untuk memproyeksikan penerapan inovasi dalam pemikiran berdasarkan kondisi dan situasi yang ada. Untuk mempermudah proses mental itu, perlu adanya gambaran yang jelas tentang bagaimana pelaksanaan inovasi, jika mungkin sampai pada konsekuensi inovasi.

Hasil dari tahap persuasi yang utama ialah adanya penentuan menyenangkan atau tidak menyenangkan inovasi. Diharapkan hasil tahap persuasi akan mengarahkan proses keputusan inovasi atau dengan kata lain ada kecenderungan kesesuaian antara menyenangkan inovasi dan menerapkan inovasi. Namun perlu diketahui bahwa sebenarnya antara sikap dan aktivitas masih ada jarak. Orang menyenangkan inovasi belum tentu ia menerapkan inovasi. Ada jarak atau kesenjangan antara pengetahuan-sikap, dan penerapan (praktek). Misalnya seorang guru tahu tentang metode diskusi, tahu cara menggunakannya, dan senang seandainya menggunakan, tetapi ia tidak pernah menggunakan, karena beberapa faktor: tempat duduknya tidak memungkinkan, jumlah siswanya terlalu besar, dan takut bahan pelajarannya tidak akan dapat disajikan sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Perlu ada bantuan pemecahan masalah.

c. Tahap Keputusan (*Decision*)

Tahap keputusan dari proses inovasi, berlangsung jika seseorang melakukan kegiatan yang mengarah untuk menetapkan menerima atau

menolak inovasi. Menerima inovasi berarti sepenuhnya akan menerapkan inovasi. Menolak inovasi berarti tidak akan menerapkan inovasi.

Sering terjadi seseorang akan menerima inovasi setelah ia mencoba lebih dahulu. Bahkan jika mungkin mencoba sebagian kecil lebih dahulu, baru kemudian dilanjutkan secara keseluruhan jika sudah terbukti berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Tetapi tidak semua inovasi dapat dicoba dengan dipecah menjadi beberapa bagian. Inovasi yang dapat dicoba bagian demi bagian akan lebih cepat diterima.

Dapat juga terjadi percobaan cukup dilakukan sekelompok orang dan yang lain cukup mempercayai dengan hasil percobaan temannya.

Perlu diperhatikan bahwa dalam kenyataannya pada setiap tahap dalam proses keputusan inovasi dapat terjadi penolakan inovasi. Misalnya penolakan dapat terjadi pada awal tahap pengetahuan, dapat juga terjadi pada tahap persuasi, mungkin juga terjadi setelah konfirmasi, dan sebagainya.

Ada dua macam penolakan inovasi yaitu: (a) *penolakan aktif* artinya penolakan inovasi setelah melalui proses mempertimbangkan untuk menerima inovasi atau mungkin sudah mencoba lebih dahulu, tetapi keputusan akhir menolak inovasi, dan (2) *penolakan pasif* artinya penolakan inovasi dengan tanpa pertimbangan sama sekali.

Dalam pelaksanaan difusi inovasi antara: pengetahuan, persuasi, dan keputusan inovasi sering berjalan bersamaan. Satu dengan yang lain saling

berkaitan. Bahkan untuk jenis inovasi tertentu dan dalam kondisi tertentu dapat terjadi urutan: pengetahuan – keputusan inovasi – baru persuasi.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dari proses keputusan inovasi terjadi apabila seseorang menerapkan inovasi. Dalam tahap implementasi ini berlangsung keaktifan baik mental maupun perbuatan. Keputusan penerima gagasan atau ide baru dibuktikan dalam praktek. Pada umumnya implementasi tentu mengikuti hasil keputusan inovasi. Tetapi dapat juga terjadi karena sesuatu hal sudah memutuskan menerima inovasi tidak diikuti implementasi. Biasanya hal ini terjadi karena fasilitas penerapan yang tidak tersedia.

Kapan tahap implementasi berakhir? Mungkin tahap ini berlangsung dalam waktu yang sangat lama, tergantung dari keadaan inovasi itu sendiri. Tetapi biasanya suatu tanda bahwa taraf implementasi inovasi berakhir jika penerapan inovasi itu sudah melembaga atau sudah menjadi hal-hal yang bersifat rutin. Sudah tidak merupakan hal yang baru lagi.

Hal-hal yang memungkinkan terjadinya re-invensi antara inovasi yang sangat kompleks dan sukar dimengerti, penerima inovasi kurang dapat memahami inovasi karena sukar untuk menemui agen pembaharu, inovasi yang memungkinkan berbagai kemungkinan komunikasi, apabila inovasi diterapkan untuk memecahkan masalah yang sangat luas, kebanggaan akan inovasi yang dimiliki oleh suatu daerah tertentu juga dapat menimbulkan re-invensi.

e. Tahap Konfirmasi (*Confirmation*)

Dalam tahap konfirmasi ini seseorang mencari penguatan terhadap keputusan yang telah diambilnya, dan ia dapat menarik kembali keputusannya jika memang diperoleh informasi yang bertentangan dengan informasi semula. Tahap konfirmasi ini sebenarnya berlangsung secara berkelanjutan sejak terjadi keputusan menerima atau menolak inovasi yang berlangsung dalam waktu yang tak terbatas. Selama dalam konfirmasi seseorang berusaha menghindari terjadinya disonansi paling tidak berusaha menguranginya.

Terjadinya perubahan tingkah laku seseorang antara lain disebabkan karena terjadinya ketidakseimbangan internal. Orang itu merasa dalam dirinya ada sesuatu yang tidak sesuai atau tidak selaras yang disebut *disonansi*, sehingga orang itu merasa tidak enak. Jika seseorang merasa dalam dirinya terjadi disonansi, maka ia akan berusaha untuk menghilangkannya atau paling tidak menguranginya dengan cara mengubah pengetahuannya, sikap atau perbuatannya. Dalam hubungannya dengan difusi inovasi, usaha mengurangi disonansi dapat terjadi:

- (1) Apabila seseorang menyadari akan sesuatu kebutuhan dan berusaha mencari sesuatu untuk memenuhi kebutuhan misalnya dengan mencari informasi tentang inovasi. Hal ini terjadi pada tahap pengetahuan dalam proses keputusan inovasi.
- (2) Apabila seseorang tahu tentang inovasi dan telah bersikap menyenangi inovasi tersebut, tetapi belum menetapkan keputusan untuk menerima

inovasi. Maka ia akan berusaha untuk menerimanya, guna mengurangi adanya disonansi antara apa yang disenangi dan diyakini dengan apa yang dilakukan. Hal ini terjadi pada tahap keputusan inovasi, dan tahap implementasi dalam proses keputusan inovasi.

- (3) Setelah seseorang menetapkan menerima dan menerapkan inovasi, kemudian diajak untuk menolaknya. Maka disonansi ini dapat dikurangi dengan cara tidak melanjutkan penerimaan dan penerapan inovasi (*discontinuing*). Ada kemungkinan lagi seseorang telah menetapkan untuk menolak inovasi, kemudian diajak untuk menerimanya. Maka usaha mengurangi disonansi dengan cara menerima inovasi (mengubah keputusan semula). Perubahan ini terjadi (tidak meneruskan inovasi atau mengikuti inovasi terlambat pada tahap konfirmasi dari proses keputusan inovasi).

Ketiga cara mengurangi disonansi tersebut, berkaitan dengan perubahan tingkah laku seseorang sehingga antara sikap, perasaan, pikiran, perbuatan sangat erat hubungannya bahkan sukar dipisahkan karena yang satu mempengaruhi yang lain. Sehingga dalam kenyataan kadang-kadang sukar orang akan mengubah keputusan yang sudah terlanjur mapan dan disenangi, walaupun secara rasional diketahui ada kelemahannya. Oleh karena sering terjadi untuk menghindari timbulnya disonansi, maka itu hanya berubah mencari informasi yang dapat memperkuat keputusannya. Dengan kata lain

orang itu melakukan seleksi informasi dalam tahap konfirmasi (*selective exposure*).

Untuk menghindari terjadinya *dropout* dalam penerimaan dan implementasi inovasi (*discontinuity*) peranan agen pembaharu sangat dominan. Tanpa ada monitoring dan penguatan orang akan mudah terpengaruh pada informasi negatif tentang inovasi.

3. Tipe Keputusan Inovasi

Inovasi dapat diterima atau ditolak oleh seseorang (individu) sebagai anggota sistem sosial, atau oleh keseluruhan anggota sistem sosial, yang menentukan untuk menerima inovasi berdasarkan keputusan bersama atau berdasarkan paksaan (kekuasaan). Dengan dasar kenyataan tersebut maka dapat dibedakan adanya beberapa tipe keputusan inovasi:

- a. *Keputusan inovasi opsional*., yaitu pemilihan menerima atau menolak inovasi, berdasarkan keputusan yang ditentukan oleh individu (seseorang) secara mandiri tanpa tergantung atau terpengaruh dorongan anggota sistem sosial yang lain. Meskipun dalam hal ini individu mengambil keputusan itu berdasarkan norma sistem sosial atau hasil komunikasi interpersonal dengan anggota sistem sosial yang lain. Jadi hakekat pengertian keputusan inovasi opsional ialah individu yang berperan sebagai pengambil keputusan untuk menerima atau menolak suatu inovasi.
- b. *Keputusan inovasi kolektif*, ialah pemilihan untuk menerima atau menolak inovasi, berdasarkan keputusan yang dibuat secara bersama-sama

berdasarkan kesepakatan anatar anggota sistem sosial. Semua anggota sistem sosial harus mentaati keputusan bersama yang telah dinuatnya. Misalnya, atas kesepakatan waraga masyarakat di setipa RT untuk tidak membuang sampah di sungai, yang kemudian disahkan pada rapat antar ketua RT dalam satu wialyah RW. Maka konsekuensinya semua warga RW tersebut harus mentaati keputusan yang telah dibuat tersebut, walaupun mungkin secara pribadi masih ada beberapa individu yang masih berkeberatan.

- c. *Keputusan inovasi otoritas*, ialah pemilihan untuk menerima atau menolak inovasi, berdasarkan keputusan yang dibuat oleh seseorang atau sekelompok orang yang mempunyai kedudukan, status, wewenang atau kemampuan yang lebih tinggi daripada anggota yang lain dalam suatu sistem sosial. Para anggota sama sekali tidak mempunyai pengaruh atau peranan dalam membuat keputusan inovasi. Para anggota sistem sosial tersebut hanya melaksanakan apa yang telah diputuskan oleh unit pengambil keputusan. Misalnya seorang pimpinan perusahaan memutuskan agar sejak tanggal 1 Januari semua pegawai harus memakai seragam biru putih. Maka semua pegawai sebagai anggota sistem sosial di perusahaan itu harus tinggal melaksanakan apa yang telah diputuskan oleh atasannya.

Ketiga tipe keputusan inovasi tersebut merupakan rentangan (*continuum*) dari keputusan opsional (individu dengan penuh tanggung jawab

secara mandiri mengambil keputusan), dilanjutkan dengan keputusan kolektif (individu memperoleh sebagian wewenang untuk mengambil keputusan), dan yang terakhir keputusan otoritas (individu sama sekali tidak mempunyai hak untuk ikut mengambil keputusan). Keputusan kolektif dan otoritas banyak digunakan dalam organisasi formal, seperti perusahaan, sekolah, perguruan tinggi, organisasi pemerintahan, dan sebagainya. Sedangkan keputusan opsional sering digunakan dalam penyebaran inovasi kepada petani, konsumen, atau inovasi yang sasarannya anggota masyarakat sebagai individu bukan sebagai anggota organisasi tertentu.

Biasanya yang paling cepat diterimanya inovasi dengan menggunakan tipe keputusan otoritas, tetapi masih juga tergantung pada bagaimana pelaksanaannya. Sering terjadi juga kebohongan dalam pelaksanaan keputusan otoritas. Dapat juga terjadi bahwa keputusan opsional lebih cepat dari keputusan kolektif, jika ternyata untuk membuat kesepakatan dalam musyawarah antara anggota sistem sosial mengalami kesukaran. Cepat lambatnya difusi inovasi tergantung pada berbagai faktor.

Tipe keputusan yang digunakan untuk menyebarkan suatu inovasi dapat juga berubah dalam waktu tertentu. Rogers memberi contoh inovasi penggunaan tali pengaman bagi pengendara mobil (*automobil seat belts*). Pada mulanya pemasangan seatbelt di mobil diserahkan kepada pemilik kendaraan yang mampu membiayai pemasangannya. Jadi menggunakan keputusan opsional. Kemudian pada tahun berikutnya peraturan pemerintah

mempersyaratkan semua mobil baru harus dilengkapi dengan tali pengaman. Jadi keputusan inovasi pemasangan tali pengaman dibuat secara kolektif. Kemudian banyak reaksi terhadap peraturan ini, sehingga pemerintah kembali kepada peraturan lama keputusan menggunakan tali pengaman diserahkan kepada tiap individu (tipe keputusan opsional).

d. *Keputusan inovasi kontingensi (contingent)* yaitu pemilihan menerima atau menolak suatu inovasi, baru dapat dilakukan hanya setelah ada keputusan inovasi yang mendahuluinya. Misalnya di sebuah perguruan tinggi, seorang dosen tidak mungkin untuk memutuskan secara opsional untuk memakai komputer sebelum didahului keputusan oleh pimpinan fakultasnya untuk melengkapi peralatan fakultas dengan komputer. Jadi ciri pokok dari keputusan inovasi kontingen ialah digunakannya dua atau lebih keputusan inovasi secara bergantian untuk menangani suatu difusi inovasi, terserah yang mana yang akan digunakan dapat keputusan opsional, kolektif atau otoritas.

Sistem sosial terlibat secara langsung dalam proses keputusan inovasi kolektif, otoritas dan kontingen, dan mungkin tidak secara langsung terlibat dalam keputusan inovasi opsional.

C. PROSES INOVASI PENDIDIKAN

1. Pengertian Proses Inovasi Pendidikan

Proses inovasi pendidikan adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh individu atau organisasi, mulai sadar tahu adanya inovasi sampai menerapkan (implementasi) inovasi pendidikan. Kata proses mengandung arti bahwa aktivitas itu dilakukan dengan memakan waktu dan setiap saat tentu terjadi perubahan. Berapa lama waktu yang dipergunakan selama proses itu berlangsung akan berbeda antara orang atau organisasi satu dengan yang lain tergantung pada kepekaan orang atau organisasi terhadap inovasi. Demikian pula selama proses inovasi itu berlangsung akan selalu terjadi perubahan yang berkesinambungan sampai proses itu dinyatakan berakhir.

2. Beberapa Model Proses Inovasi Pendidikan

Dalam mempelajari proses inovasi para ahli mencoba mengidentifikasi kegiatan apa saja yang dilakukan individu selama proses itu berlangsung serta perubahan apa yang terjadi dalam proses inovasi, maka hasilnya ditemukan pentahapan proses inovasi seperti berikut:

a. Beberapa Model Proses Inovasi Yang berorientasi pada Individual, antara lain:

(1) Lavidge & Steiner (1961):

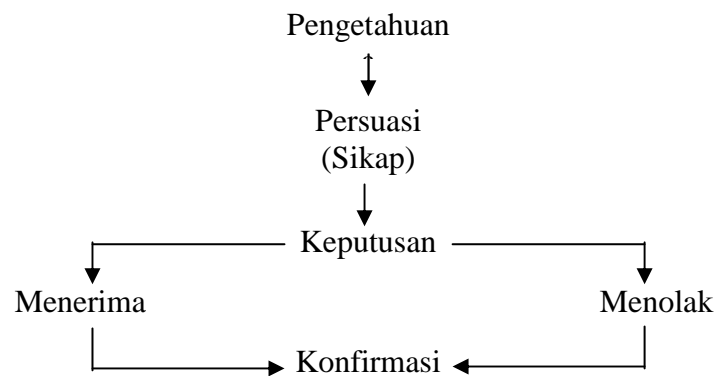
- Menyadari
- Mengetahui
- Menyukai
- Memilih
- Mempercayai
- Membeli

- (2) Colley (1961):
- Belum menyadari
 - Menyadari
 - Memahami
 - Mempercayai
 - Mengambil tindakan

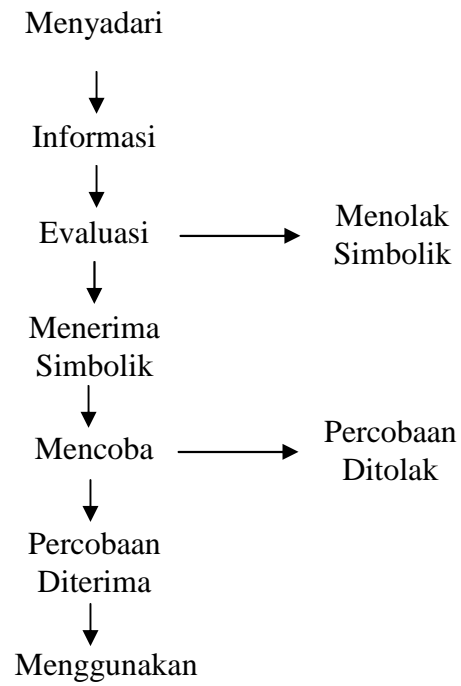
- (3) Rogers (1962):
- Menyadari
 - Menaruh perhatian
 - Menilai
 - Mencoba
 - Menerima (Adoption)

- (4) Robertson (1971):
- Persepsi tentang masalah
 - Menyadari
 - Memahami
 - Menyikapi
 - Mengesahkan
 - Mencoba
 - Menerima
 - Disonansi

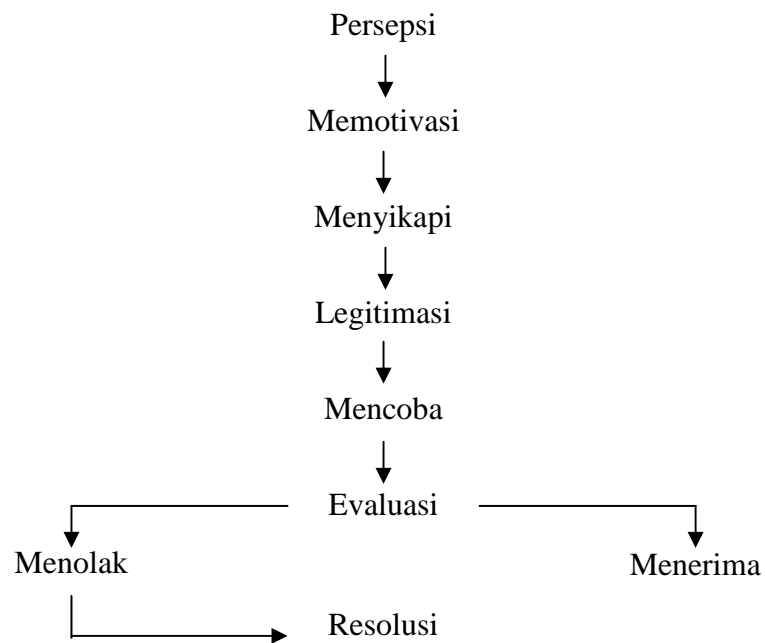
- (5) Rogers & Shoemakers (1971):



(6) Klonglan & Coward (1970):



(7) Zaltman & Brooker (1971):



b. *Beberapa Model Proses Inovasi Yang Berorientasi pada Organisasi,*

antara lain:

(1) Milo (1971):

- Konseptualisasi
- Tentatif adopsi
- Penerimaan Sumber
- Implementasi
- Institusionalisasi

(2) Shepard (1967):

- Penemuan ide
- Adopsi
- Implementasi

(3) Hage & Aiken (1970):

- Evaluasi
- Inisiasi
- Implementasi
- Rutinisasi

(4) Wilson (1966):

- Konsepsi perubahan
- Pengusulan perubahan
- Adopsi dan Implementasi

(5) Rogers (1983):

Tahap-Tahap Proses Inovasi	Kegiatan pokok pada tiap tahap proses inovasi
I. Inisiasi (permulaan)	Kegiatan pengumpulan informasi, konsep-aktualisasi, dan perencanaan untuk menerima inovasi, semuanya diarahkan untuk membuat keputusan menerima inovasi
1. Agenda setting	Semua permasalahan umum organisasi dirumuskan guna menentukan kebutuhan inovasi, dan diadakan studi lingkungan untuk menentukan nilai potensial inovasi bagi organisasi
2. Penyesuaian (matching)	Diadakan penyesuaian antara masalah organisasi dengan inovasi yang akan digunakan, kemudian direncanakan dan dibuat desain

penerapan inovasi yang sudah sesuai dengan masalah yang dihadapi	
----- Keputusan untuk menerima inovasi -----	
II. Implementasi	Semua kejadian, kegiatan, dan keputusan dilibatkan dalam penggunaan inovasi
3. Re-definisi/Re-strukturisasi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Inovasi dimodifikasi dan re-invensi disesuaikan situasi dan masalah organisasi 2) Struktur organisasi disesuaikan dengan inovasi yang telah dimodifikasi agar dapat menunjang inovasi.
4. Klarifikasi	Hubungan antara inovasi dan organisasi dirumuskan dengan sejelas-jelasnya sehingga inovasi benar-benar dapat diterapkan sesuai yang diharapkan
5. Rutinisasi	Inovasi kemungkinan telah kehilangan sebagian identitasnya, dan menjadi bagian dari kegiatan rutin organisasi

(6) Zaltman, Duncan & Holbek (1973):

- Tahap Permulaan (Inisiasi)
 - (1) Langkah pengetahuan dan kesadaran
 - (2) Langkah pembentukan sikap terhadap inovasi
- Tahap Implementasi
 - (1) Langkah awal implementasi
 - (2) Langkah kelanjutan pembinaan

Berikut ini diberikan uraian secara singkat proses inovasi dalam organisasi menurut Zaltman, Duncan, dan Holbek (1973).

Zaltman dan kawan-kawan membagi proses inovasi dalam organisasi menjadi dua tahap yaitu tahap permulaan (*initiation stage*) dan tahap

implementasi (*implementation stage*). Tiap tahap dibagi lagi menjadi beberapa langkah (sub stage).

I. Tahap Permulaan (*Intiation Stage*)

(1) Langkah pengetahuan dan kesadaran

Jika inovasi dipandang sebagai suatu ide, kegiatan, atau material yang diamati baru oleh unit adopsi (penerima inovasi), maka tahu adanya inovasi menjadi masalah yang pokok. Sebelum inovasi dapat diterima calon penerima harus sudah menyadari bahwa ada inovasi, dan dengan demikian ada kesempatan untuk menggunakan inovasi dalam organisasi. Sebagaimana telah kita bicarakan pada waktu membicarakan proses keputusan inovasi, maka timbul masalah mana yang dulu tahu dan sadar ada inovasi atau merasa butuh inovasi. Maka Rogers dan Shoemakers mengemukakan seperti mana dulu ayam atau telur, tergantung situasinya. Mungkin dapat tahu dan sadar inovasi baru merasa butuh atau sebaliknya.

Jika kita lihat kaitannya dengan organisasi, maka adanya kesenjangan penampilan (*performance gaps*) mendorong untuk mencari cara-cara baru atau inovasi. Tetapi juga dapat terjadi sebaliknya karena sadar akan adanya inovasi, maka pimpinan organisasi merasa bahwa dalam organisasinya ada sesuatu yang ketinggalan. Kemudian merubah hasil yang diharapkan, maka terjadi sejenjangan penampilan.

(2) Langkah pembentukan sikap terhadap inovasi

Dalam tahap ini anggota organisasi membentuk sikap terhadap inovasi.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap terhadap inovasi memegang peranan yang penting untuk menimbulkan motivasi untuk ingin berubah atau mau menerima inovasi. Paling tidak ada dua hal dari dimensi sikap yang dapat ditunjukkan anggota organisasi terhadap adanya inovasi yaitu:

(a) sikap terbuka terhadap inovasi, yang ditandai dengan adanya:

- kemauan anggota organisasi untuk mempertimbangkan inovasi.
- mempertanyakan inovasi (skeptik)
- merasa bahwa inovasi akan dapat meningkatkan kemampuan organisasi dalam menjalankan fungsinya.

(b) memiliki persepsi tentang potensi inovasi yang ditandai dengan adanya pengamatan yang menunjukkan:

- bahwa ada kemampuan bagi organisasi untuk menggunakan inovasi.
- organisasi telah pernah mengalami keberhasilan pada masa lalu dengan menggunakan inovasi.
- adanya komitmen atau kemauan untuk bekerja dengan menggunakan inovasi serta siap untuk menghadapi kemungkinan timbulnya masalah dalam penerapan inovasi.

Dalam mempertimbangkan pengaruh dari sikap anggota organisasi terhadap proses inovasi, maka perlu dipertimbangkan juga perubahan tingkah laku yang diharapkan oleh organisasi formal. Jika terjadi perbedaan antara sikap individu terhadap inovasi dengan perubahan tingkah laku yang diharapkan oleh pimpinan organisasi, maka terjadi disonansi inovasi. Ada dua macam disonansi yaitu penerimaan disonan dan penolak disonan.

Empat macam tipe disonan-konsonan berdasarkan sikap individu terhadap inovasi dan perubahan tingkah laku yang diharapkan oleh organisasi, dapat ditunjukkan dengan bagan sebagai berikut:

Sikap anggota terhadap inovasi	Perubahan tingkah laku yang diharapkan oleh organisasi formal	
	Menolak	Menerima
Tidak Menyukai	I. Penolak konsonan	II. Penerima disonan
Menyukai	III. Penolak disonan	IV. Penerima konsonan

(Rogers and Shoemaker, 1971:31)

Penerima disonan terjadi jika anggota tidak menyukai inovasi, tetapi organisasi mengharapakan menerima inovasi. Sedangkan penolak disonan terjadi jika anggota menyenangi inovasi tetapi organisasi menolak inovasi. Menurut Rogers dan Shoemaker (1971), lama-lama disonansi dapat berkurang dengan dua cara yaitu:

- (a) Anggota organisasi merubah sikapnya menyesuaikan dengan kemauan organisasi.

(b) Tidak melanjutkan menerima inovasi, menyalahgunakan inovasi atau menrapkan inovasi dengan penyimpangan, disesuaikan dengan kemauan anggota organisasi

Mohr (dikutip oleh Zaltman, 1973), mengemukakan bahwa berdasarkan hasil penelitiannya di bidang kesehatan, menunjukkan bahwa kemauan untuk menerima inovasi akan mengarah pada penerapan inovasi jika disertai adanya motivasi yang tinggi untuk mau berbuat serta tersedia bahan atau sumber yang diperlukan. Jika persediaan sumber bahan yang diperlukan (*resources*) tinggi, maka dampak terhadap motivasi untuk menerapkan inovasi dapat lipat 4 1/2 kali daripada jika persediaan sumber bahan rendah. Jadi untuk melancarkan proses inovasi, perlu mempertimbangkan berbagai variabel yang dapat meningkatkan motivasi serta tersedianya sumber bahan pelaksanaan (*resources*).

(3) Langkah pengambilan keputusan

Pada langkah ini segala informasi tentang potensi inovasi dievaluasi. Jika unit pengambil keputusan dalam organisasi menganggap bahwa inovasi itu memang dapat diterima dan ia senang untuk menerimanya maka inovasi akan diterima dan diterapkan dalam organisasi.

Demikian pula sebaliknya jika unit pengambil keputusan tidak menyukai inovasi dan menganggap inovasi tidak bermanfaat maka ia akan menolaknya. Pada saat akan mengambil keputusan peranan

komunikasi sangat penting untuk memperoleh informasi yang sebanyak-banyaknya tentang inovasi. Sehingga keputusan yang diambil benar-benar mantap dan tidak terjadi salah pilih yang dapat mengakibatkan kerugian bagi organisasi.

II. Tahap Implementasi (Implementation Stage)

Pada langkah ini kegiatan yang dilakukan oleh para anggota organisasi ialah menggunakan inovasi atau menerapkan inovasi. Ada dua langkah yang dilakukan yaitu:

(1) Langkah awal (permulaan) implementasi

Pada langkah ini organisasi mencoba menerapkan sebagian inovasi. Misalnya setelah Dekan memutuskan bahwa semua dosen harus membuat persiapan mengajar dengan model Satuan Acara perkuliahan, maka pada awal penerapannya setiap dosen diwajibkan membuat untuk satu mata kuliah dulu, sebelum nanti akan berlaku untuk semua mata kuliah.

(2) Langkah kelanjutan pembinaan penerapan inovasi

Jika pada penerapan awal telah berhasil, para anggota telah mengetahui dan memahami inovasi, serta memperoleh pengalaman dalam menerapkannya, maka tinggal melanjutkan dan menjaga kelangsungannya.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses Inovasi Pendidikan

Lembaga pendidikan formal seperti sekolah adalah suatu sub sistem dari sistem sosial. Jika terjadi perubahan dalam sistem sosial, maka lembaga

pendidikan formal tersebut juga akan mengalami perubahan maka hasilnya akan berpengaruh terhadap sistem sosial. Oleh karena itu suatu lembaga pendidikan mempunyai beban yang ganda yaitu melestarikan nilai-nilai budaya tradisional dan juga mempersiapkan generasi muda agar dapat menyiapkan diri menghadapi tantangan kemajuan jaman.

Motivasi yang mendorong perlunya diadakan inovasi pendidikan jika dilacak biasanya bersumber pada dua hal yaitu: (a) kemauan sekolah (lembaga pendidikan) untuk mengadakan respon terhadap tantangan kebutuhan masyarakat, dan (b) adanya usaha untuk menggunakan sekolah (lembaga pendidikan) untuk memecahkan masalah yang dihadapi masyarakat. Antara lembaga pendidikan dan sistem sosial terjadi hubungan yang erat dan saling mempengaruhi. Misalnya suatu sekolah telah dapat sukses menyiapkan tenaga yang terdidik sesuai dengan kebutuhan masyarakat, maka dengan tenaga terdidik berarti tingkat kehidupannya meningkat, dan cara bekerjanya juga lebih baik. Tenaga terdidik akan merasa tidak puas jika bekerja yang tidak menggunakan kemampuannya, sehingga perlu adanya penyesuaian dengan lapangan pekerjaan. Dengan demikian akan selalu terjadi perubahan yang bersifat dinamis, yang disebabkan adanya hubungan interaktif antara lembaga pendidikan dan masyarakat.

Agar kita dapat lebih memahami tentang perlunya perubahan pendidikan atau kebutuhan adanya inovasi pendidikan dapat kita gali dari 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).

a. Faktor Kegiatan Belajar Mengajar

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

Sebagai alasan mengapa orang memandang tugas guru dalam mengajar mengandung banyak kelemahan tersebut, antara lain dikemukakan bahawa:

- (1) Keberhasilan tugas guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar sangat ditentukan oleh hubungan interpersonal antara guru dengan siswa. Dengan demikian maka keberhasilan pelaksanaan tugas tersebut, juga sangat ditentukan oleh pribadi guru dan siswa. Dengan kemampuan guru yang sama belum tentu menghasilkan prestasi belajar yang sama jika menghadapi kelas yang berbeda, demikian pula sebaliknya dengan kondisi

kelas yang sama diajar oleh guru yang berbeda belum tentu dapat menghasilkan prestasi belajar yang sama, meskipun para guru tersebut semuanya telah memenuhi persyaratan sebagai guru yang profesional.

- (2) Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan kegiatan yang terisolasi. Pada waktu guru mengajar dia tidak mendapatkan balikan dari teman sejawatnya. Kegiatan guru di kelas merupakan kegiatan yang terisolasi dari kegiatan kelompok. Apa yang dilakukan guru di kelas tanpa diketahui oleh guru yang lain. Dengan demikian maka sukar untuk mendapatkan kritik untuk pengembangan profesinya. Ia menganggap bahwa yang dilakukan sudah merupakan cara yang terbaik.
- (3) Berkaitan dengan kenyataan di atas tersebut, maka sangat minimal bantuan teman sejawat untuk memberikan bantuan saran atau kritik guna peningkatan kemampuan profesionalnya. Apa yang dilakukan guru di kelas seolah-olah sudah merupakan hak mutlak tanggungjawabnya, orang lain tidak boleh ikut campur tangan. Padahal apa yang dilakukan mungkin masih banyak kekurangannya.
- (4) Belum ada kriteria yang baku tentang bagaimana pengelolaan kegiatan belajar mengajar yang efektif. Dan memang untuk membuat kriteria keefektifan proses belajar mengajar sukar ditentukan karena sangat banyak variabel yang ikut menentukan keberhasilan kegiatan belajar siswa. Usaha untuk membuat kriteria tersebut sudah dilakukan misalnya dengan digunakannya APKG (Alat Penilai Kompetensi Guru).

- (5) Dalam melaksanakan tugas mengelola kegiatan belajar mengajar, guru menghadapi sejumlah siswa yang berbeda satu dengan yang lain baik mengenai kondisi fisik, mental intelektual, sifat, minat, dan latar belakang sosial ekonominya. Guru tidak mungkin dapat melayani siswa dengan memperhatikan perbedaan individual satu dengan yang lain, dalam jam-jam pelajaran yang sudah diatur dengan jadwal dan dalam waktu yang sangat terbatas.
- (6) Berdasarkan data adanya perbedaan individual siswa, tentunya lebih tepat jika pengelolaan kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan cara yang sangat fleksibel, tetapi kenyataannya justru guru dituntut untuk mencapai perubahan tingkah laku yang sama sesuai dengan ketentuan yang telah dirumuskan. Jadi anak yang berbeda harus diarahkan menjadi sama. Jika guru tidak dapat mengatasi masalah ini dapat menimbulkan anggapan diragukan kualitas profesionalnya.
- (7) Guru juga menghadapi tantangan dalam usaha untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya, yaitu tanpa adanya keseimbangan antara kemampuan dan wewenangnya mengatur beban tugas yang harus dilakukan, serta tanpa bantuan dari lembaga dan tanpa adanya insentif yang menunjang kegiatannya. Ada kemauan guru untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya, mungkin dengan cara belajar sendiri atau mengikuti kuliah di perguruan tinggi, tetapi tugas yang harus dilakukan masih terasa berat, jumlah muridnya dalam satu kelas 50 orang, masih

ditambah tugas administratif, ditambah lagi harus melakukan kegiatan untuk menambah penghasilan karena gaji pas-pasan, dan masih banyak lagi faktor yang lain. Jadi program pertumbuhan jabatan atau peningkatan profesi guru mengalami hambatan.

- (8) Guru dalam melaksanakan tugas mengelola kegiatan belajar mengajar mengalami kesulitan untuk menentukan pilihan mana yang diutamakan karena adanya berbagai macam tuntutan. Dari satu segi meminta agar guru mengutamakan keterampilan proses belajar, tetapi dari sudut lain dia dituntut harus menyelesaikan sajian materi kurikulum yang harus diselesaikan sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan, karena menjadi bahan ujian negara/nasional. Demikian pula dari satu segi guru dituntut menekankan perubahan tingkat laku afektif, tetapi dalam evaluasi hasil belajar yang dipakai untuk menentukan kelulusan siswa hanya mengutamakan aspek kognitif. Apa yang harus dipilih guru? Melayani semua tuntutan?

Dari data tersebut menunjukkan bagaimana uniknya kegiatan belajar mengajar, yang memungkinkan timbulnya peluang untuk munculnya pendapat bahwa profesional guru diragukan bahkan ada yang mengatakan bahwa jabatan guru itu "semi profesional", karena jika profesional yang penuh tentu akan memberi peluang pada anggotanya untuk: (a) menguasai kemampuan profesional yang ditunjukkan dalam penampilan, (b) memasuki anggota profesi dan penilaian terhadap penampilan profesinya, diawasi oleh kelompok

profesi, (c) ketentuan untuk berbuat profesional, ditentukan bersama antar sesama anggota profesi. (Zaltman, Florio, Sikoski, 1977).

Dengan berdasarkan adanya kelemahan-kelemahan dalam pelaksanaan pengelolaan kegiatan belajar mengajar tersebut maka dapat merupakan sumber motivasi perlunya ada inovasi pendidikan untuk mengatasi kelemahan tersebut, atau bahkan dari sudut pandang yang lain dapat juga dikatakan bahwa dengan adanya kelemahan-kelemahan itu maka sukar penerapan inovasi pendidikan secara efektif.

b. Faktor Internal dan Eksternal

Satu keunikan dari sistem pendidikan ialah baik pelaksana maupun klien (yang dilayani) adalah kelompok manusia. Perencana inovasi pendidikan harus memperhatikan mana kelompok yang mempengaruhi dan kelompok yang dipengaruhi oleh sekolah (sistem pendidikan).

Faktor internal yang mempengaruhi pelaksanaan sistem pendidikan dan dengan sendirinya juga inovasi pendidikan ialah 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 ialah orang tua. Orang tua murid ikut mempunyai peranan dalam

menunjang kelancaran proses inovasi pendidikan, baik ia sebagai penunjang 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 faktor internal dan juga faktor eksternal, seperti: guru, administrator pendidikan, konselor, terlibat secara langsung dalam proses pendidikan di sekolah. Ada juga para ahli yang di luar organisasi sekolah tetapi ikut terlibat dalam kegiatan sekolah seperti: para pengawas, inspektur, penilik sekolah, konsultan, dan mungkin juga pengusaha yang membantu pengadaan fasilitas sekolah. Demikian pula para panatar guru, staf pengembangan dan penelitian pendidikan, para guru besar, dsoen, dan organisasi persatuan guru, juga merupakan faktor yang sangat besar pengaruhnya terhadap pelaksanaan sistem pendidikan atau inovasi pendidikan. Namun apakah mereka termasuk faktor internal atau eksternal agak sukar dibedakan, karena guru sebagai faktor internal tetapi juga menjadi anggota organisasi persatuan guru, yang dapat dipandang sebagai faktor eksternal.

Yang penting untuk diketahui bahwa seorang yang akan merencanakan inovasi pendidikan, ahrus memperhatikan berbagai faktor tersebut, apakah itu internal atau eksternal.

c. Sistem Pendidikan (Pengelolaan dan Pengawasan)

Dalam 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 adanya berbagai macam aturan dari pemerintah tersebut maka 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 jaman. Dampak dari keterbatasan kesempatan meningkatkan kemampuan profesional serta keterbatasan kewenangan mengambil kebijakan dalam melaksanakan tugas bagi guru, dapat menyebabkan timbulnya siklus otoritas yang negatif. Siklus otoritas yang negatif bagi guru yang dikemukakan oleh Florio (1973) yang dikutip oleh Zaltman (1977) adalah guru memiliki keterbatasan kewenangan dan kemampuan profesional, menyebabkan tidak mampu untuk mengambil kebijakan dalam melaksanakan tugasnya untuk menghadapi tantangan kemajuan jaman. Rasa ketidakmampuan menimbulkan frustrasi dan bersikap apatis terhadap tugas-tugas yang dibebankan kepadanya. Sikap apatis dan rasa frustrasi mengurangi rasa tanggung jawab dan rasa ikut terlibat (komitmen) dalam pelaksanaan tugas. Dampak dari sikap apatis, kurang

semangat berpartisipasi dan kurang rasa tanggung jawab dalam pelaksanaan tugas, menyebabkan tmapak dari luar sebagai guru yang kurang mampu atau tidak profesional. Dengan adanya tanda-tanda bahwa guru kurang mampu melaksanakan tugas maka mengurangi kepercayaan atasan terhadap guru. Dengan adanya ras kurang percaya menyebabkan timbulnya kecurigaan atau tidak jelasan kewenangan dan kemampuan yang dimiliki oleh guru. Karena atasan menganggap tidak memperoleh kejelasan tentang tanggung jawab penggunaan wewenang serta kemampuan profesional yang dimiliki guru, maka dibatasi pemberian wewenang dan kesempatan mengembangkan kemampuannya.

LATIHAN

Sebagai bahan latihan jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut. Lakukanah melalui diskusi bersama teman Anda agar menjadi lebih mantap dalam memahami materi Proses Inovasi Pendidikan.

1. Kemukakan pengertian tentang difusi inovasi?
2. Jelaskan pengertian tentang diseminasi inovasi?
3. Sebutkan dan jelaskan 4 elemen difusi inovasi?
4. Jelaskan pengertian tentang proses keputusan inovasi?
5. Sebutkan dan jelaskan 5 tahap proses keputusan inovasi?
6. Jelaskan pengertian tentang proses inovasi pendidikan?
7. Sebutkan model-model proses inovasi yang berorientasi pada individual?

8. Sebutkan model-model proses inovasi yang berorientasi pada organisasi?
9. Sebutkan dan jelaskan proses inovasi yang dikemukakan Zaltman, Duncan, dan Holbek

PETUNJUK JAWABAN LATIHAN

1. Difusi ialah proses komunikasi inovasi antara anggota sistem sosial dengan menggunakan saluran tertentu dan dalam waktu tertentu.
2. Diseminasi adalah proses penyebaran inovasi yang direncanakan, diarahkan dan dikelola pelaksanaannya
3. Empat elemen pokok difusi inovasi, yaitu: inovasi, komunikasi, dengan saluran tertentu, waktu, dan anggota sistem sosial.
4. Proses keputusan inovasi ialah proses yang dilalui atau dialami oleh individu atau unit pengambil keputusan yang lain,
5. Lima tahap proses keputusan inovasi, yaitu: tahu adanya inovasi, penentuan sikap menyenangi atau tidak menyenangi inovasi, penetapan keputusan menerima atau menolak inovasi, implementasi inovasi, dan konfirmasi terhadap inovasi.
6. Proses inovasi dalam organisasi ialah serangkaian aktivitas yang dilakukan seseorang mulai dari mengenal inovasi sampai dengan menerapkan inovasi.
7. Model proses inovasi yang berorientasi pada individual
8. Model proses inovasi yang berorientasi pada organisasi
9. Proses inovasi menurut Zaltman, Duncan, dan Holbek

I. Tahap Permulaan (Inisiasi)

1. Langkah pengetahuan dan kesadaran
2. Langkah pembentukan sikap terhadap inovasi

II. Tahap Implementasi

1. Langkah awal implementasi
2. Langkah kelanjutan pembinaan

RANGKUMAN

Pada hakekatnya yang menjadi sasaran menerima dan menerapkan inovasi adalah adalah individu atau pribadi sebagai anggota sistem sosial (warga masyarakat). Maka dengan demikian maka pemahaman tentang proses inovasi pendidikan yang berorientasi pada individu tetap merupakan dasar untuk memahami proses inovasi dalam organisasi.

Dengan memahami proses difusi inovasi dalam organisasi akan mudah untuk memahami proses difusi pendidikan, karena pada dasarnya pelaksana pendidikan beserta komponen-komponennya adalah suatu organisasi.

TES FORMATIF 1

Setelah selesai melakukan berbagai kegiatan mempelajari proses inovasi dalam pendidikan, jawablah pertanyaan berikut sebagai gambaran sampai dimana anda menguasai materi tersebut.

Berilah tanda silang (x) pada salah satu alternatif pernyataan berikut ini.

1. Makna terpenting tentang difusi inovasi adalah:
 - a. proses komunikasi
 - b. proses penyebaran inovasi
 - c. pola berfikir dalam tindakan nyata
 - d. kemampuan intelektual, keterampilan, sikap, etika dan estetika
2. Proses penyebaran inovasi yang direncanakan, diarahkan dan dikelola pelaksanaannya disebut:
 - a. difusi
 - b. diseminasi
 - c. inovasi
 - d. konsekuensi
3. Tidak termasuk elemen pokok difusi inovasi, yaitu::
 - a. inovasi
 - b. komunikasi
 - c. waktu
 - d. organisasi
4. Sesuatu yang baru dalam inovasi mengandung arti:
 - a. ketidak tentuan yang masih mengandung berbagai macam alternatif
 - b. rancangan ide, gagasan, kejadian, dan metode
 - c. desain metode yang akan didesiminasikan
 - d. ideal sistem sosial yang diidamkan

5. komunikasi akan lebih efektif jika orang yang berkomunikasi memiliki kesamaan yang disebut:
- a. konfirmasi
 - b. homophily
 - c. heterophily
 - d. empati
6. Kesukaran komunikasi yang disebabkan adanya heterophily dapat dikurangi dengan adanya:
- a. komunikasi
 - b. konfirmasi
 - c. disonansi
 - d. empati
7. Tahap-tahap dalam proses keputusan inovasi menurut Rogers, yaitu:
- a. pengetahuan-bujukan-keputusan-implementasi-konfirmasi
 - b. opsional-kolektif-otoritas
 - c. inovasi-komunikasi-waktu-sistem sosial
 - d. desain-kesadaran-evaluasi-percobaan
8. Yang mendorong diperlukannya inovasi adalah:
- a. pengembangan kecakapan hidup
 - b. pengetahuan dan teknologi informasi
 - c. komprehensif dan kontinuitas
 - d. terdapat kesenjangan penampilan

9. Proses inovasi yang dikemukakan Zaltman, Duncan, dan Holbek:

- a. permulaan dan implementasi
- b. pengetahuan dan keputusan
- c. menyadari dan menerima
- d. konseptualisasi dan institusionalisasi

10. Sikap terhadap inovasi untuk berubah atau mau menerima inovasi termasuk tahap:

- a. pengetahuan dan kesadaran
- b. pembentukan sikap terhadap inovasi
- c. langkah keputusan
- d. awal implementasi

Cocokkanlah jawaban anda dengan kunci jawaban tes formatif pada bagian modul ini. Hitunglah jawaban anda yang benar kemudian untuk mengetahui tingkat penguasaan terhadap modul 2:

Rumusnya:

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{10} \times 100 \%$$

Arti tingkatan penguasaan yang anda capai:

- 90 % - 100 % = baik sekali
- 80 % - 89 % = baik
- 70 % - 79 % = cukup
- < - 70 % = kurang

Bila anda telah mencapai tingkat kemampuan 80 % atau lebih, maka saudara bisa dengan mempelajari modul berikutnya. Tetapi bila saudara masih tingkat penguasaan di bawah 80 %, maka harus mengulangi kegiatan belajar mengajar terutama yang saudara belum pahami.

GLOSARIUM

1. Difusi ialah proses komunikasi inovasi antara anggota sistem sosial dengan menggunakan saluran tertentu dan dalam waktu tertentu.
2. Diseminasi adalah proses penyebaran inovasi yang direncanakan, diarahkan dan dikelola pelaksanaannya
3. Proses keputusan inovasi ialah proses yang dilalui atau dialami oleh individu atau unit pengambil keputusan yang lain
4. Proses inovasi dalam organisasi ialah serangkaian aktivitas yang dilakukan seseorang mulai dari mengenal inovasi samapai dengan menerapkan inovasi

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Inkeles and David H. Smith, (1974), *Becoming Modern, Individual Change in Six Development Countries*. Massachusett: Harvard University Press Cambridge
- Roger M & Shoemaker F. Floyd. (1971). *Communication of Innovation*. New York: The Free Press A Division of Macmillan Publishing Co. Inc.
- Everett M. Rogers. (1983). *Diffusion of Innovation*. New York: The Free Press A Division of Macmillan Publishing Co. Inc
- Francis Abraham (1980). *Perspective on Modernization toward General Theory of Third World Development*. Washington: University Press of America

Gerald Zaltman, Philip Kolter, Ira Kaufman, (1977). *Creating Social Change*. Holt Rinehart and Winston, Inc New York, Chicago, San Francisco, Atlanta, Dallas, Toronto.

Gerald Zaltman and Robert Duncan (1977). *Strategies for Planned Change*. A Wiley-Interscience Publication John Wiley and Sons, New York. London, Sydney, Toronto.

Gerald Zaltman, Rober Duncan, Johny Holbek. (1973). *Innovation and Organization*. A Wiley-Interscience Publication John Wiley and Sons, New York. London, Sydney, Toronto.

Gerald Zaltman, David H. Florio, Linda a Sikorski. (1977). *Dynamic Educational Change*. New York: The Free Press A Division of Macmillan Publishing Co. Inc

R.G. Havelock & A.M. Huberman. (1978). *Solving Educational Problems*, Praegar Publisher, A Division of Holt, Rinehart and Winston, CBS, Inc, New York.

Matthew B. Miles (1964). *Innovation in Education*, Bureau of Publication Teachers College. Columbia University New York

KUNCI JAWABAN TES FORMATIF 1

1. A
2. D
3. B
4. A
5. D
6. D
7. A
8. D
9. A
10. B

MODUL 3

KARAKTERISTIK DAN STRATEGI INOVASI PENDIDIKAN

PENDAHULUAN

Kita telah mengetahui bahwa inovasi termasuk bagian dari perubahan sosial, dan inovasi pendidikan merupakan bagian dari inovasi. Mengingat bahwa penyelenggara pendidikan formal adalah suatu organisasi maka pola inovasi dalam organisasi yang lebih sesuai diterapkan dalam bidang pendidikan. Namun demikian organisasi pendidikan mempunyai karakteristik atau keunikan tersendiri jika dibandingkan dengan organisasi yang lain di luar bidang pendidikan. Maka untuk memperjelas wawasan tentang inovasi pendidikan yang sesuai dengan kondisi dan situasi setempat, maka modul ini dimulai dengan membicarakan karakteristik inovasi pendidikan dan kemudian menjelaskan tentang bagaimana strategi yang dapat dilakukan berdasarkan keragaman yang ada dalam bidang pendidikan

Dalam modul ini, Anda akan mempelajari karakteristik dan strategi inovasi pendidikan. Dengan memahami kedua hal tersebut dalam inovasi pendidikan, Anda diharapkan dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Dapat menjelaskan karakteristik inovasi pendidikan
2. Dapat menjelaskan strategi inovasi pendidikan.

Kemampuan tersebut sangat penting bagi Anda untuk mengembangkan wawasan dan pemahaman tentang inovasi pendidikan, yang dapat menjadi bahan analisis Anda.

Agar Anda berhasil dengan baik dalam mempelajari modul ini, ikuti petunjuk belajar sebagai berikut:

1. Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan modul ini sampai Anda memahami betul apa, untuk apa, dan bagaimana mempelajari modul ini.
2. Baca sepintas bagian demi bagian dan temukan kata-kata kunci dan kata-kata yang Anda anggap baru. Carilah dan baca pengertian kata-kata kunci dalam daftar kata-kata sulit modul ini atau dalam kamus yang ada.
3. Tangkaplah pengertian demi pengertian dari isi modul ini melalui pemahaman sendiri dan tukar pikiran dengan mahasiswa atau guru lain dan dengan tutor Anda.
4. Terapkan pengertian-pengertian inovasi pendidikan secara imajiner (dalam pikiran) dan dalam situasi terbatas melalui simulasi sejawat (*peer-group simulation*) pada saat tutorial.
5. Mantapkan pemahaman Anda melalui diskusi mengenai pengalaman simulasi dalam kelompok kecil atau klasikal pada saat tutorial.

URAIAN MATERI

KARAKTERISTIK INOVASI PENDIDIKAN

Cepat lambatnya penerimaan inovasi oleh masyarakat luas dipengaruhi oleh karakteristik inovasi itu sendiri. Misalnya penyebarluasan penggunaan kalkulator dan “blue jean”, dalam waktu kurang 1 sampai 5 tahun sudah merata keseluruh Amerika Serikat, sedangkan penggunaan tali pengaman bagi pengendara mobil baru tersebar merata setelah memakan waktu beberapa puluh tahun. Everett M. Rogers (1993:14-16) mengemukakan karakteristik inovasi yang dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya penerimaan inovasi, sebagai berikut:

1. *Keuntungan relatif*, yaitu sejauh mana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya. Tingkat keuntungan atau kemanfaatan suatu inovasi dapat diukur berdasarkan nilai ekonominya, atau mungkin dari faktor status sosial (gengsi), kesenangan, kepuasan, atau karena mempunyai komponen yang sangat penting. Makin menguntungkan bagi penerima makin cepat tersebarnya inovasi.
2. *Kompatibel (compatibility)* ialah tingkat kesesuaian inovasi dengan nilai (*values*), pengalaman lalu, dan kebutuhan dari penerima. Inovasi yang tidak sesuai dengan nilai atau norma yang diyakini oleh penerima tidak akan diterima secepat inovasi yang sesuai dengan norma yang ada. Misalnya penyebarluasan penggunaan alat kontrasepsi di masyarakat yang keyakinan agamanya melarang penggunaan alat tersebut, maka tentu saja penyebar inovasi akan terhambat.

3. *Kompleksitas (complexity)* ialah tingkat kesukaran untuk memahami dan menggunakan inovasi bagi penerima. Suatu inovasi yang mudah dimengerti dan mudah digunakan oleh penerima akan cepat tersebar, sedangkan inovasi yang sukar dimengerti atau sukar digunakan oleh penerima akan lambat proses penyebarannya. Misalnya masyarakat pedesaan yang tidak mengetahui tentang teori penyebaran bibit penyakit melalui kuman, diberitahu oleh penyuluh kesehatan agar membiasakan memasak air yang akan diminum, karena air yang tidak dimasak jika diminum dapat menyebabkan sakit perut. Tentu saja ajakan itu sukar diterima. Makin mudah dimengerti suatu inovasi akan makin cepat diterima oleh masyarakat.
4. *Trialabilitas (trialability)* ialah dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima. Suatu inovasi yang dicoba akan cepat diterima oleh masyarakat daripada inovasi yang tidak dapat dicoba lebih dulu. Misalnya penyebarluasan penggunaan bibit unggul padi gogo akan cepat diterima oleh masyarakat jika masyarakat dapat mencoba dulu menanam dan dapat melihat hasilnya.
5. *Dapat diamati (observability)* ialah mudah tidaknya diamati suatu hasil inovasi. Suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh masyarakat, dan sebaliknya inovasi yang sukar diamati hasilnya, akan lama diterima oleh masyarakat. Misalnya penyebarluasan penggunaan bibit unggul padi, karena petani dapat dengan mudah melihat hasil padi yang menggunakan bibit unggul tersebut, maka mudah untuk

memutuskan mau menggunakan bibit unggul yang diperkenalkan. Tetapi mengajak petani yang buta huruf untuk mau belajar membaca dan menulis tidak dapat segera dibuktikan karena para petani sukar untuk melihat hasil yang nyata menguntungkan setelah orang tidak buta huruf lagi.

Zaltman, Duncan, dan Holbek mengemukakan bahwa cepat lambatnya penerimaan inovasi dipengaruhi oleh atribut sendiri. Suatu inovasi dapat merupakan kombinasi dari berbagai macam atribut (Zaltman, 1973: 32-50). Untuk memperjelas kaitan antara inovasi dengan cepat lambatnya proses penerimaan (adopsi), maka kita lihat secara singkat atribut inovasi yang dikemukakan Zaltman, sebagai berikut:

2. *Pembiayaan (cost)*, cepat lambatnya penerimaan inovasi dipengaruhi oleh pembiayaan, baik pembiayaan pada awal (penggunaan) maupun pembiayaan untuk pembinaan selanjutnya. Walaupun diketahui pula bahwa biasanya tingginya pembiayaan ada kaitannya dengan kualitas inovasi itu sendiri. Misalnya penggunaan modul di sekolah dasar. Ditinjau dari pengembangan pribadi anak, kemandirian dalam usaha (belajar) mempunyai nilai positif, tetapi karena pembiayaan mahal maka akhirnya tidak dapat disebarluaskan.
3. *Balik modal (returns to investment)*, atribut ini hanya ada dalam inovasi di bidang perusahaan atau industri. Artinya suatu inovasi akan dapat dilaksanakan kalau hasilnya dapat dilihat sesuai dengan modal yang telah dikeluarkan (perusahaan tidak merugi). Untuk bidang pendidikan atribut ini

sukar dipertimbangkan karena hasil pendidikan tidak dapat diketahui dengan nyata dalam waktu relatif singkat.

4. *Efisiensi*, inovasi akan cepat diterima jika ternyata pelaksanaan dapat menghemat waktu dan juga terhindar dari berbagai masalah/hambatan.
5. *Resiko dari ketidakpastian*, inovasi akan cepat diterima jika mengandung resiko yang sekecil-kecilnya bagi penerima inovasi
6. *Mudah dikomunikasikan*, Inovasi akan cepat diterima bila isinya mudah dikomunikasikan dan mudah diterima klien.
7. *Kompatibilitas*, cepat lambatnya penerimaan inovasi tergantung dari kesesuaiannya dengan nilai-nilai (value) warga masyarakat.
8. *Kompleksitas*, inovasi yang dapat mudah digunakan oleh penerima akan cepat tersebar dengan cepat
9. *Status ilmiah*, Suatu inovasi yang mudah dimengerti dan mudah digunakan oleh penerima akan cepat tersebar, sedangkan inovasi yang sukar dimengerti atau sukar digunakan oleh penerima akan lambat proses penyebarannya
10. *Kadar keaslian*, warga masyarakat dapat cepat menerima inovasi apabila dirasakan itu hal yang baru bagi mereka
11. *Dapat dilihat kemanfaatannya*, suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh masyarakat, dan sebaliknya inovasi yang sukar diamati hasilnya, akan lama diterima oleh masyarakat
12. *Dapat dilihat batas sebelumnya*, suatu inovasi akan makin cepat diterima oleh masyarakat apabila dapat dilihat batas sebelumnya.

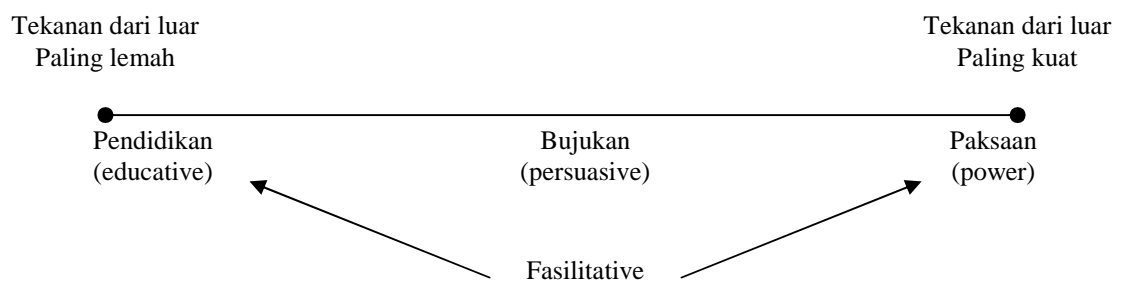
13. *Keterlibatan sasaran perubahan*, inovasi dapat mudah diterima apabila warga masyarakat dikutsertakan dalam setiap proses yang dijalani.
14. *Hubungan interpersonal*. Maka jika hubungan interpersonal baik, dapat mempengaruhi temannya untuk menerima inovasi. Dengan hubungan yang baik maka orang yang menentang akan menjadi bersikap lunak, orang simpati akan menjadi tertarik dan orang yang tertarik akan menerima inovasi.
15. *Kepentingan umum atau pribadi (publicness versus privateness)*. Inovasi yang bermanfaat untuk kepentingan umum akan lebih cepat diterima daripada inovasi yang ditujukan pada kepentingan sekelompok orang saja.
16. *Penyuluh inovasi (gatekeepers)*. Untuk melancarkan hubungan dalam usaha mengenalkan suatu inovasi kepada organisasi sampai organisasi mau menerima inovasi, diperlukan sejumlah orang yang diangkat menjadi penyuluh inovasi. Misalnya untuk pelaksanaan program KB, maka diperlukan orang-orang yang bertugas mendatangi warga masyarakat untuk menjelaskan perlunya melaksanakan program KB. Tersedianya penyuluh inovasi akan mempengaruhi kecepatan penerimaan inovasi.

Demikian berbagai macam atribut inovasi yang dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya penerimaan suatu inovasi. Dengan memahami atribut tersebut para pendidik dapat menganalisa inovasi pendidikan yang sedang disebarluaskan, sehingga dapat memanfaatkan hasil analisisnya untuk membantu mempercepat proses penerimaan inovasi.

B. STRATEGI INOVASI PENDIDIKAN

1. Pengantar

Salah satu faktor yang ikut menentukan efektivitas pelaksanaan program perubahan sosial adalah ketepatan penggunaan strategi, tetapi memilih strategi yang tepat bukan pekerjaan yang mudah. Sukar untuk memilih satu strategi tertentu guna mencapai tujuan atau target perubahan sosial tertentu, karena sebenarnya berbagai macam strategi itu terletak pada suatu continuum dari tingkat yang paling lemah (sedikit) tekanan paksaan dari luar, ke arah yang paling banyak (kuat) tekanan (paksaan) dari luar, dan dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



(Zaltman, 1977)

Biasanya sukar menentukan bahwa suatu strategi tertentu ada pendidikan, bujukan, fasilitas, atau paksaan (power), karena pada kenyataannya tidak ada batasan yang jelas untuk membeda-bedakan strategi tersebut. Misalnya strategi fasilitatif mungkin juga digunakan dalam strategi pendidikan atau mungkin juga digunakan dalam strategi bujukan. Namun demikian jika pelaksanaan program perubahan sosial memahami berbagai

macam strategi, akan dapat memilih dan menentukan strategi mana yang akan diutamakan untuk mencapai suatu tujuan perubahan sosial tertentu, walaupun sebenarnya ia kan mengkombinasikan berbagai macam strategi.

2. Empat Macam Strategi Inovasi

Pada kesempatan ini akan dibicarakan 4 macam strategi perubahan sosial yaitu: strategi fasilitatif (*facilitative strategies*), strategi pendidikan (*re-educative strategies*), strategi bujukan (*persuasive strategies*), dan strategi paksaan (*power strategies*).

a. Strategi Fasilitatif

Pelaksanaan program perubahan sosial dengan menggunakan strategi fasilitatif artinya untuk mencapai tujuan perubahan sosial yang telah ditentukan, diutamakan penyediaan fasilitas dengan maksud agar program perubahan sosial akan berjalan dengan mudah dan lancar.

Strategi fasilitatif ini akan dapat dilaksanakan dengan tepat jika diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

(1) Strategi fasilitatif dapat digunakan dengan tepat jika sasaran perubahan

(klien):

- mengenal masalah yang dihadapi serta menyadari perlunya mencari target perubahan (tujuan).
- merasa perlu adanya perubahan atau perbaikan
- bersedia menerima bantuan dari luar dirinya

- Memiliki kemauan untuk berpartisipasi dalam usaha merubah atau memperbaiki dirinya
- (2) Sebaiknya strategi fasilitatif dilaksanakan dengan disertai program menimbulkan kesadaran pada klien atas tersedianya fasilitas atau tenaga bantuan yang diperlukan.
 - (3) Strategi fasilitatif tepat juga digunakan sebagai kompensasi motivasi yang rendah terhadap usaha perubahan sosial.
 - (4) Menyediakan berbagai fasilitas akan sangat bermanfaat bagi usaha perbaikan sosial jika klien menghendaki berbagai macam kebutuhan untuk memenuhi tuntutan perubahan sesuai yang diharapkan.
 - (5) Penggunaan strategi fasilitatif dapat juga dengan cara menciptakan peran yang baru dalam masyarakat jika ternyata peran yang sudah ada di masyarakat tidak sesuai dengan penggunaan sumber atau fasilitas yang diperlukan.
 - (6) Usaha perubahan dengan menyediakan berbagai fasilitas akan lebih lancar pelaksanaannya jika pusat kegiatan organisasi pelaksana perubahan sosial, berada di lokasi tempat tinggal sasaran (klien).
 - (7) Strategi fasilitatif dengan menyediakan dana serta tenaga akan sangat diperlukan jika klien tidak dapat melanjutkan usaha perubahan sosial karena kekurangan sumber dana dan tenaga.
 - (8) Perbedaan sub bagian dalam klien akan menyebabkan perbedaan fasilitas yang diperlukan untuk penekanan perubahan tertentu pada waktu tertentu.

(9) Strategi fasilitatif kurang efektif jika:

- digunakan pada kondisi sasaran perubahan yang sangat kurang untuk menentang adanya perubahan sosial.
- perubahan diharapkan berjalan dengan cepat, serta tidak sikap terbuka dari klien untuk menerima perubahan

Sebagai gambaran agar dapat memahami dasar-dasar atau pedoman penggunaan strategi fasilitatif tersebut, marilah kita lihat bersama seandainya strategi fasilitatif itu akan digunakan untuk memperbaharui bidang pendidikan. Dengan adanya kurikulum baru dengan pendekatan keterampilan proses maka perlu ada perubahan atau pembaharuan kegiatan belajar mengajar. Jika untuk keperluan tersebut digunakan pendekatan fasilitatif berarti mengutamakan program pembaharuan itu dengan menyediakan berbagai macam fasilitas dan sarana yang diperlukan. Tetapi fasilitas dan sarana itu tidak akan banyak bermanfaat dan menunjang perubahan jika para guru atau pelaksana pendidikan sebagai sasaran perubahan tidak memahami masalah pendidikan yang dihadapi, tidak merasa perlu adanya perubahan pada dirinya, tidak perlu atau tidak bersedia menerima menerima bantuan dari luar atau dari lain, tidak memiliki kemauan untuk berpartisipasi dalam usaha pembaharuan. Dengan demikian maka sarana dan fasilitas yang ada sia-sia. Oleh karena itu sebaiknya penggunaan strategi fasilitatif diiringi dengan program untuk membangkitkan kesadaran pada klien (sasaran perubahan) akan perlunya perubahan serta perlunya memanfaatkan semaksimal mungkin

fasilitas dan bantuan tenaga yang disediakan. Demikian pula seandainya dalam pembaharuan kurikulum tersebut disediakan berbagai macam fasilitas media instruksional dengan maksud agar pelaksanaan kurikulum baru dengan pendekatan keterampilan proses dapat lancar, tetapi ternyata para guru sebagai sasaran perubahan belum memiliki kemampuan untuk menggunakan media, maka perlu diusahakan adanya kemampuan atau peranan yang baru yaitu sebagai pengelola atau sebagai pemakai media institusional. Apalagi jika fasilitas disediakan sedangkan sebagian besar sasaran perubahan menolak adanya pembaharuan, maka jelas bahwa fasilitas itu akan sia-sia.

b. Strategi Pendidikan

Perubahan sosial didefinisikan sebagai pendidikan atau pengajaran kembali (*re-education*) (Zaltman, Duncan, 1977:111). Pendidikan juga dipakai sebagai strategi untuk mencapai tujuan perubahan sosial. Dengan menggunakan strategi pendidikan berarti untuk mengadakan perubahan sosial dengan cara menyampaikan fakta dengan maksud orang akan menggunakan fakta atau informasi itu untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan. Dengan dasar pemikiran bahwa manusia akan mampu untuk membedakan fakta serta memilihnya guna mengatur tingkah lakunya apabila fakta itu ditunjukkan kepadanya. Zaltman menggunakan istilah "re-education" dengan alasan bahwa dengan strategi ini mungkin seseorang harus belajar lagi tentang sesuatu yang dilupakan yang sebenarnya telah dipelajarinya sebelum mempelajari tingkah laku atau sikap yang baru. Dengan menggunakan strategi

pendidikan berarti tidak menutup kemungkinan untuk digunakannya strategi yang lain sesuai dengan keperluan.

Agar penggunaan strategi pendidikan dapat berlangsung secara efektif, perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Strategi pendidikan akan dapat digunakan secara tepat dalam kondisi dan situasi sebagai berikut:
 - (a) apabila perubahan sosial yang diinginkan, tidak harus terjadi dalam waktu yang singkat (tidak ingin segera cepat berubah)
 - (b) apabila sasaran perubahan (klien) belum memiliki keterampilan atau pengetahuan tertentu yang diperlukan untuk melaksanakan program perubahan sosial.
 - (c) apabila menurut perkiraan akan terjadi penolakan yang kuat oleh klien terhadap perubahan yang diharapkan.
 - (d) apabila dikehendaki perubahan yang sifatnya mendasar dari pola tingkah laku yang sudah ada ke tingkah laku yang baru.
 - (e) apabila alasan atau latar belakang perlunya perubahan telah diketahui dan dimengerti atas dasar sudut pandang klien sendiri, serta diperlukan adanya kontrol dari klien.
2. Strategi pendidikan untuk melaksanakan program perubahan akan efektif jika:

- (a) digunakan untuk menanamkan prinsip-prinsip yang perlu dikuasai untuk digunakan sebagai dasar tindakan selanjutnya sesuai dengan tujuan perubahan sosial yang akan dicapai.
 - (b) disertai dengan keterlibatan berbagai pihak misalnya dengan adanya: sumbangan dana, donatur, serta berbagai penunjang yang lain.
 - (c) digunakan untuk menjaga agar klien tidak menolak perubahan atau kembali ke keadaan sebelumnya.
 - (d) digunakan untuk menanamkan pengertian tentang hubungan antara gejala dan masalah, menyadarkan adanya masalah dan memantapkan bahwa masalah yang dihadapi dapat dipecahkan dengan adanya perubahan.
3. Strategi pendidikan akan kurang efektif jika:
- (a) tidak tersedia sumber yang cukup untuk menunjang kegiatan pendidikan
 - (b) digunakan dengan tanpa dilengkapi dengan strategi yang lain.

c. Strategi Bujukan

Program perubahan sosial dengan menggunakan strategi bujukan, artinya untuk mencapai tujuan perubahan sosial dengan cara membujuk (merayu) agar sasaran perubahan (klien), mau mengikuti perubahan sosial yang direncanakan. Sasaran perubahan diajak untuk mengikuti perubahan dengan cara memberikan alasan, mendorong, atau mengajak untuk mengikuti

contoh yang diberikan. Strategi bujukan dapat berhasil berdasarkan alasan yang rasional, pemberian fakta yang akurat, tetapi mungkin juga justru dengan fakta yang salah sama sekali (rayuan gombal). Tentu saja yang terakhir ini hasilnya tidak akan tahan lama bahkan untuk selanjutnya akan merugikan. Strategi bujukan biasa digunakan untuk kampanye atau reklame pemasaran hasil perusahaan. Demikian pula sering terjadi dalam komunikasi antar individu di masyarakat, walaupun kadang-kadang tanpa disadari bahwa dia melakukan atau menggunakan strategi bujukan.

Untuk berhasilnya penggunaan strategi bujukan perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

(1) Strategi bujukan tepat digunakan bila klien (sasaran perubahan):

- (a) tidak berpartisipasi dalam proses perubahan sosial
- (b) berada pada tahap evaluasi atau legitimasi dalam proses pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak perubahan sosial.
- (c) diajak untuk mengalokasikan sumber penunjang perubahan dari suatu kegiatan atau program ke kegiatan atau program yang lain

(2) Strategi bujukan tepat digunakan jika:

- (a) masalah dianggap kurang penting atau jika cara pemecahan masalah kurang efektif.
- (b) pelaksana program perubahan tidak memiliki alat kontrol secara langsung terhadap klien.

- (c) sebenarnya perubahan sosial sangat bermanfaat tetapi menganggap mengandung suatu resiko yang dapat menimbulkan perpecahan.
- (d) perubahan tidak dapat dicobakan, sukar dimengerti, dan tidak dapat diamati kemanfaatannya secara langsung.
- (e) dimanfaatkan untuk melawan penolakan terhadap perubahan pada saat awal diperkenalkannya perubahan sosial yang diharapkan.

d. Strategi Paksaan

Pelaksanaan program perubahan sosial dengan menggunakan strategi paksaan, artinya dengan cara memaksa klien (sasaran perubahan) untuk mencapai tujuan perubahan. Apa yang dipaksa merupakan bentuk dari hasil target yang diharapkan. Kemampuan untuk melaksanakan paksaan tergantung daripada hubungan kontrol antara pelaksana perubahan dengan sasaran (klien). jadi ukuran hasilnya target perubahan tergantung dari kepuasan pelaksanaan perubahan. Sedangkan kekuatan paksaan artinya sejauh mana pelaksana perubahan dapat memaksa klien tergantung dari tingkat ketergantungan klien dengan pelaksana perubahan. Kekuatan paksaan juga dipengaruhi berbagai faktor antara lain: ketatnya pengawasan yang dilakukan pelaksana perubahan terhadap klien. Tersedianya berbagai alternatif untuk mencapai tujuan perubahan, dan juga tergantung tersedianya dana (biaya) untuk menunjang pelaksanaan program, misalnya untuk memberi hadiah kepada klien yang berhasil, atau menghukum yang tidak mau dipaksa.

Penggunaan strategi paksaan perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- (1) strategi paksaan dapat digunakan apabila partisipasi klien terhadap proses perubahan sosial rendah dan tidak mau meningkatkan partisipasinya.
- (2) strategi paksaan juga tepat digunakan apabila klien tidak merasa perlu untuk berubah atau tidak menyadari perlunya perubahan sosial.
- (3) strategi paksaan tidak efektif jika klien tidak memiliki sarana penunjang untuk mengusahakan perubahan dan pelaksana perubahan juga tidak mampu mengadakannya.
- (4) strategi paksaan tepat digunakan jika perubahan sosial yang diharapkan harus terwujud dalam waktu yang singkat. Artinya tujuan perubahan harus segera tercapai.
- (5) strategi paksaan juga tepat dipakai untuk menghadapi usaha penolakan terhadap perubahan sosial atau untuk cepat mengadakan perubahan sosial sebelum usaha penolakan terhadapnya bergerak.
- (6) strategi paksaan dapat digunakan jika klien sukar untuk mau menerima perubahan sosial artinya sukar dipengaruhi
- (7) strategi paksaan dapat juga digunakan untuk menjamin keamanan percobaan perubahan sosial yang telah direncanakan.

Dalam pelaksanaan program perubahan sosial sering juga dipakai kombinasi antara berbagai macam strategi, disesuaikan dengan tahap pelaksanaan program serta kondisi dan situasi klien pada berlangsungnya

proses pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak perubahan sosial.

Dalam buku yang ditulis oleh J. Loyd Trum dan William Geogiades yang berjudul "How to Change Your School" (1978) diuraikan tentang petunjuk penerapan inovasi pada suatu sekolah. Uraian ini akan membantu jika mengalami kesukaran untuk menentukan teknik dan strategi mana yang paling tepat untuk memperbaiki sekolah. Misalnya untuk menjawab pertanyaan antara lain: Perubahan apa yang tepat untuk meningkatkan mutu sekolah kita? Inovasi yang mana yang tepat untuk diimplementasikan? Data apa saja yang diperlukan untuk menunjukkan pengaruh inovasi terhadap program sekolah, siswa, guru, administrator, dan orang tua serta warga masyarakat yang dilayaninya?

Petunjuk penerapan inovasi pada suatu sekolah dapat diuraikan sebagai berikut:

(1) Buatlah rumusan yang jelas tentang inovasi yang akan diterapkan.

Apa yang diperlukan sehingga perlu ada perubahan? Adakah hal-hal lain yang ikut menunjang penerapan inovasi? Untuk mempermudah perumusan tentang kebutuhan dan inovasi yang akan diterapkan, disarankan menggunakan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

Apakah Anda akan:

- mengatur sistem kepenasehatan siswa?
- mengubah cara kerja konselor?

- mengumpulkan data untuk digunakan sebagai bahan mendiagnosa dirinya sendiri (*self-diagnosis*) oleh siswa, guru, dan supervisor yang memperhatikan bagaimana kelompok menggunakan waktu, dalam kegiatan apa saja, dimana kegiatan dilakukan, dengan siapa dilakukan, dan apa hasilnya, dengan tujuan agar dapat mengadakan rediagnosa untuk mencapai perubahan yang konstruktif?
- mengembangkan pembagian tugas dewan guru dalam menunjang kelancaran program sekolah (kejelasan tugas wakil kepala sekolah bidang pengajaran, kesiswaan, sarana, dan sebagainya)?
- mengembangkan sistem pengelolaan sekolah agar program sekolah dapat berjalan secara efektif di bawah pimpinan kepala sekolah?
- membagi wewenang dan tanggung jawab kepala sekolah kepada para guru, sehingga semua merasa ikut bertanggung jawab atas baik dan buruknya sekolah?
- mengusahakan lebih produktif lagi dalam hal mendayagunakan waktu, uang, fasilitas, personal dan berbagai macam sumber yang lain?
- mengembangkan cara menilai program sekolah yang lebih reliabel dan valid (lebih andal dan shahih)?
- membantu orang tua murid atau yang lain untuk mengembangkan sikap positif terhadap program sekolah dengan cara meningkatkan saling pengertian serta ikut berpartisipasi secara positif dalam kebijakan dan prosedur untuk memperbaiki sekolah?

- menambah, mengurangi atau merubah persyaratan kurikulum?
- menambah jumlah dan macam mata pelajaran pilihan?
- mengadakan *minicourses* (kursus singkat) atau menambah apa yang sudah ada?
- memiliki pengalaman yang lebih mendalam lagi tentang belajar jarak jauh?
- menyarankan lebih banyak lagi atau dikurangi pemberian pekerjaan rumah bagi siswa?
- mengadakan studi tentang bagaimana hubungan antara jumlah uang yang digunakan di sekolah dengan peningkatan produktivitas yang dicapai setiap orang?
- mengubah tahun ajaran sekolah menjadi lebih lama atau lebih pendek.
- memperluas penggunaan sistem kredit?
- mengubah peraturan kehadiran guru dan siswa agar mereka dapat bekerja dengan tempat yang memadai?
- menghubungkan antara besar kecilnya jumlah anggota kelompok siswa dengan tujuan instruksional?
- menambah atau mengurangi jumlah siswa yang akan diterima di sekolah?
- mengubah model bangunan gedung sekolah agar dapat mendayagunakan berbagai fasilitas yang ada dengan efisien dan efektif?

- menambah atau mengubah sesuatu yang lain dalam arti mengusahakan agar lebih sesuai dengan kebutuhan lokal, permasalahan yang ada, kesempatan yang tersedia, dan personal yang ada?

Berikut ini ada beberapa pertanyaan penuntun untuk mempermudah anda membuat keputusan tentang apa yang harus anda lakukan untuk meningkatkan mutu sekolah:

- (a) Apakah anda secara pribadi menggunakan cara pendekatan komunikasi dua arah untuk memberikan motivasi kepada guru, siswa, orang tua murid, warga masyarakat, dan juga pegawai kantor (tata usaha) untuk mencari cara yang tepat guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar?
- (b) Apakah anda dengan rekan-rekan telah mempertimbangkan sejumlah besar alternatif dari segala macam aspek persekolahan yang mungkin perlu dilengkapi atau disempurnakan?
- (c) Adakah kebutuhan siswa, guru, dan orang di luar sekolah yang saat ini belum dilayani oleh program sekolah?
- (d) Data apa yang telah dimiliki atau mungkin akan segera diperoleh yang akan membantu untuk memberikan motivasi perlunya ada inovasi?
- (e) Bagaimana anda akan menentukan inovasi yang mungkin dapat diterapkan dan mudah menanganinya sesuai dengan situasi di sekolah?

- (f) Langkah positif yang mana yang dapat dilakukan untuk menekan oposisi (perlawanan) yang selalu muncul dalam berbagai macam bentuk dan tingkatan jika anda mengadakan perubahan atau inovasi?
- (g) Bagaimana anda akan bersikap dalam situasi yang tidak dapat diatasi atau merupakan dilema dan sukar diselesaikan?
- (h) Maukah anda secara pribadi menerima beban tanggung jawab untuk bekerjasama dengan orang lain dalam usaha menerapkan inovasi di sekolah dimana anda bekerja?

(2) Gunakan metode atau cara yang memberi kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam usaha merubah pribadi maupun sekolah.

Sebenarnya inovasi disekolah dengan mudah diterapkan jika para kepala sekolah, guru, siswa, dan warga sekolah lainnya mau untuk melakukan inovasi yang diharapkan. Merubah sekolah sebenarnya merubah orang yang berada di sekolah. Berikut ini akan diuraikan tentang bagaimana guru dan kepala sekolah yang akan mengadakan pembaharuan atau menerapkan inovasi.

- (a) Tujuan diadakannya inovasi perlu dimengerti dan diterima oleh guru, siswa, serta orang tua dan juga masyarakat. Harus dikemukakan dengan jelas mengapa perlu ada inovasi. Demikian pula tujuan inovasi hendaknya dapat dirumuskan dengan jelas baik pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Jika semua tujuan dapat ditunjukkan dengan

jelas, maka guru, siswa, dan orang tua siswa akan mudah memahami apa yang diharapkan oleh inovator. Usaha untuk memperjelas informasi inovasi ini perlu mendayagunakan segala fasilitas yang ada.

- (b) Motivasi positif harus digunakan untuk memberikan rangsangan agar mau menerima inovasi. Motivasi dengan ancaman, dengan mengajak agar orang mengikuti yang dilakukan oleh orang lain, atau dengan menasehati agar orang menghindari kegagalan, belum tentu dapat berhasil. Kepandaian untuk menganalisa tujuan serta potensi hasil inovasi sangat diperlukan untuk memberikan motivasi yang tepat. Apakah tujuan memang merupakan hal yang sangat perlu atau hanya merupakan hal yang pantas untuk dicapai. Orang yang akan memberikan motivasi kepada orang lain harus memperhatikan adanya perbedaan individual. Usaha penerapan inovasi harus dapat diterima oleh guru, dan siswa sebagai anggota masyarakat sekolah.
- (c) Harus diusahakan agar individu ikut berpartisipasi dalam mengambil keputusan inovasi. Guru, siswa, maupun orang tua siswa, diberi kesempatan ikut berperan dalam mengambil keputusan menerima atau menolak inovasi. Mereka diberi kesempatan memikirkan, mendiskusikan, dan mempertimbangkan perlunya inovasi. Untuk keperluan itu perlu dipersiapkan berbagai alternatif bagaimana cara pemecahan masalah atau memenuhi kebutuhan yang diperlukan. Usahakan pemberian informasi yang sejelas-jelasnya tentang inovasi

(apa, mengapa, dan bagaimana), dengan menggunakan berbagai macam fasilitas dan media yang ada. Demikian pula perlu dikumpulkan data tentang kondisi dan situasi sekolah yang berkaitan dengan inovasi, kemudian data dianalisa untuk menentukan cara atau prosedur yang tepat dalam penerapan inovasi.

- (d) Perlu direncanakan tentang evaluasi keberhasilan program inovasi. Kejelasan tujuan dan cara menilai keberhasilan penerapan inovasi, merupakan motivasi yang kuat untuk menyempurnakan pelaksanaan inovasi.

Disamping keempat hal tersebut perlu diperhatikan juga tentang urutan langkah pelaksanaan program hendaknya dibuat dengan fleksibel. Artinya jadwal kegiatan disusun disesuaikan dengan mengingat perbedaan individual baik dalam kemampuan, kesempatan, dan kesibukan. Mereka diharapkan dapat menyadari bahwa dalam melaksanakan kegiatan tidak harus dalam jumlah waktu yang sama dan dengan jenis kegiatan yang sama. Yang sangat penting dibuat ialah kejelasan pembagian tugas. Harus jelas terjadual: siapa harus mengerjakan apa dan kapan serta dimana. Dalam manajemen terkenal dengan menggunakan pendekatan PERT (*program-evaluation-review-technique*). Perlu juga dipikirkan tentang kemungkinan terjadi penyimpangan atau kegagalan, dan dipersiapkan cara menghindari atau menekan sekecil mungkin terjadinya penyimpangan penerapan inovasi.

(3) Gunakan berbagai macam alternatif pilihan (option) untuk mempermudah penerapan inovasi.

Hal ini dikemukakan berdasarkan pemikiran bahwa yang menerapkan inovasi baik guru maupun siswa memiliki perbedaan individual. Jika suatu menghendaki keseragaman untuk semua orang tentu akan mengalami kesukaran. Tetapi makin banyak memberikan peluang untuk memilih berarti akan makin memberikan peluang untuk ikut mengambil bagian sesuai dengan minat dan kemampuannya. Misalnya inovasi kurikulum akan mudah diterapkan jika memberikan berbagai alternatif tentang pemilihan mata pelajaran, ada yang wajib ada yang pilihan. Demikian pula cara menilai atau penggunaan metode, makin banyak pilihan yang disediakan guru makin mendapat kesempatan untuk mau melaksanakan sesuai dengan kemampuan dan situasi kondisi setempat.

(4) Gunakan data atau informasi yang sudah ada untuk bahan pertimbangan dalam menyusun perencanaan dan penerapan inovasi.

Sebelum memulai merumuskan ide inovasi perlu diketahui dulu dengan berdasarkan data yang akurat tentang kondisi dan situasi yang ada di sekolah. Kemudian mencoba mencari masalah apa yang sebenarnya dihadapi sekolah itu? Apakah dengan inovasi kurikulum, metode mengajar, penggunaan media, evaluasi, dan sebagainya benar-benar akan memecahkan permasalahan? Berdasarkan permasalahan yang dihadapi dan

kemungkinan memecahkannya, kemudahan dibuatkan urutan prioritas mana yang harus diusahakan lebih dulu.

Demikian pula untuk melancarkan pelaksanaan inovasi, perlu menggunakan data hasil penelitian dan informasi dari berbagai sumber yang dapat dipercaya. Misalnya dari penelitian diperoleh kesimpulan bahwa ada hubungan yang positif antara tingkat kesejahteraan dan penerimaan inovasi. Makin sejahtera kehidupan seseorang makin mudah menerima inovasi. Mungkin karena orang yang mampu makin berani mengambil resiko, atau mungkin karena inovasi itu memerlukan biaya maka yang mampu tentu saja lebih mudah menerima karena mampu membiayai. Berdasarkan data tersebut maka perlu dipertimbangkan penerapan inovasi di sekolah dengan melihat kemungkinan pelaksanaan program kegiatannya berdasarkan kemampuan atau kondisi sekolah tersebut. Usahakan cara yang paling sesuai dengan keadaan lingkungan.

(5) Gunakan tambahan data untuk mempermudah fasilitas terjadinya penerapan inovasi.

Perubahan atau inovasi di sekolah memerlukan perspektif yang sangat luas. Berbagai data dari berbagai bidang dan sudut pandang perlu didayagunakan. Misalnya untuk mengadakan perubahan tentang cara belajar siswa perlu diketahui tentang data hasil penilaian setiap siswa untuk setiap bidang studi, dan juga tentang kemampuan setiap siswa secara keseluruhan dibandingkan dengan kemampuan teman yang lain.

Data-data lain yang biasa diperlukan dalam penerapan inovasi di sekolah antara lain:

- pemahaman dan partisipasi individu terhadap program yang ada
- pengertian tentang program yang baru
- tingkat kemajuan tentang program baru
- analisis kemudahan dan kesukaran untuk mencapai tujuan
- penilaian terhadap bahan media instruksional yang diproduksi sekolah
- jumlah dan macam diagnostik tes dari siswa
- perubahan penampilan (*performance*) siswa berdasarkan instrumen yang telah dibakukan
- perubahan isi kurikulum dan organisasi kurikulum
- pandangan para ahli tentang hasil pengamatannya terhadap program baru.

Perlu diperhatikan juga hubungan inovasi dengan lembaga-lembaga di luar sekolah yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan. Perubahan atau inovasi di sekolah dapat menimbulkan pertanyaan atau mungkin mendapat tantangan dari berbagai pihak, misalnya pemerintah daerah, universitas, organisasi guru, dan sebagainya. Maka sebelum mengadakan inovasi badan atau lembaga di luar sekolah yang ada hubungannya dengan aturan atau pengaruh terhadap pelaksanaan pendidikan perlu dihubungi dan diberi penjelasan lebih dahulu.

(6) Gunakan kemanfaatan dari pengalaman sekolah atau lembaga yang lain.

Pengalaman sekolah yang telah menerapkan inovasi dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan pelaksanaan inovasi di sekolah. Meskipun penentuan apa yang harus dilakukan harus berdasarkan kondisi dan situasi di sekolah sendiri. Ada sepuluh hal yang dapat dipakai untuk melancarkan penerapan inovasi di sekolah sebagai berikut:

- (a) Gunakan guru penasehat. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dan setiap kelompok memiliki guru penasehat tersendiri. Guru penasehat akan membantu siswa dalam melaksanakan program belajarnya.
- (b) Sediakan pilihan (option). Dalam pengelolaan program belajar perlu disediakan berbagai macam pilihan baik mengenai mata pelajaran yang harus diambil ataupun cara belajarnya. Makin banyak pilihan berarti makin melayani adanya perbedaan individual anak.
- (c) Mengembangkan material (bahan media). Sebagai konsekuensi dengan adanya pilihan cara belajar perlu dikembangkan berbagai macam media instruksional.
- (d) Merevisi kurikulum dengan menggunakan *mini courses* (kursus singkat). Dalam pelaksanaan revisi kurikulum digunakan dengan kursus dalam berbagai aspek kurikulum. Kursus singkat tentang

penilaian, cara membuat persiapan, cara menyusun tes, dan sebagainya.

- (e) Membuat tempat belajar yang lebih baik dalam gedung yang ada. Agar siswa dapat belajar dengan tenang perlu disediakan tempat-tempat belajar khusus dalam gedung yang ada. Misalnya dibuatkan ruang tempat belajar sendiri, tempat belajar kelompok, dan sebagainya.
- (f) Buatlah jadwal yang fleksibel. Tidak harus semua kegiatan dengan jadwal jam yang sama. Untuk pelajaran yang banyak menggunakan latihan/praktek perlu waktu yang lebih lama dari pelajaran yang hanya dengan ceramah, dan sebagainya.
- (g) Ditingkatkan penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar. Banyak keadaan atau alam yang ada di sekitar dapat didayagunakan sebagai sumber belajar. Siswa diberi tugas untuk mengamati dan mengadakan wawancara dengan warga masyarakat dalam melakukan kegiatan belajar.
- (h) Diadakan penilaian program penerapan inovasi.
- (i) Diadakan penilaian dan pelaporan hasil belajar siswa. Dengan laporan dapat diketahui sejauh mana hasil penerapan inovasi terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.
- (j) Dibuat team supervisi. Untuk mengawasi kegiatan dibuat team yang tiap anggota bertugas untuk mengawasi bidang tertentu, keamanan,

ketertiban, kebersihan, dan sebagainya. Kepala sekolah dapat mencurahkan pengawasan pada kegiatan belajar mengajar.

(7) Berbuatlah secara positif untuk mendapatkan kepercayaan

Dunia pendidikan sangat berat menghadapi tantangan perubahan jaman. Dunia komersial menghabiskan jutaan dolar untuk merubah kebiasaan masyarakat, dan kalangan politik menghabiskan sejumlah besar uang untuk menjaga kestabilan kekuasaan dan pemerintahan, tetapi di dunia pendidikan sukar untuk memperoleh dana guna mengadakan pembaharuan. Namun demikian pimpinan pendidikan harus melakukan langkah atau mensukseskan usahanya yaitu:

- (a) Kepala sekolah harus benar-benar memahami apa yang perlu dilakukan untuk perbaikan sekolahnya.
- (b) Kepala sekolah harus menghayati kenyataan bahwa inovasi memang perlu diadakan untuk perbaikan.
- (c) Kepala sekolah harus yakin bahwa memang sekolah ini tepat untuk menerapkan inovasi. Inovasi dapat dilakukan di sekolah ini.
- (d) Kepala sekolah harus banyak mencurahkan waktu dan tenaganya baik untuk kegiatan di sekolah, di luar sekolah, dan di masyarakat yang memerlukan tenaganya, guna menjalin hubungan yang akrab dengan segala pihak, agar mau mengerti dan memebrikan bantuan untuk kelancaran program inovasi. Tidak mungkin inovasi akan berhasil jika

kepala sekolah hanya duduk di kantornya, tanpa mau berbuat dengan cepat dan tepat sesuai dengan keperluan.

(8) *Menerima tanggungjawab pribadi.*

Termasuk kelompok yang manakah anda? Apakah anda termasuk kelompok yang memuja masa depan dengan penuh gagasan indah yang belum terlaksanakan?, Apakah anda termasuk kelompok penganang hari indah di masa lalu dan berdoa semoga kejayaan masa lalu akan kembali?, atau termasuk kelompok yang hanyut pada kesukaan masa kini?. Kelompok-kelompok itu rupanya tetap ada di masa kini dan mengelilingi kehidupan kita. Dan bagaimana tentang anda. Dimanakah anda harus berada dari kontinum ketiga kelompok itu?

Anda perlu mendapatkan tempat dan juga peranan kepala sekolah anda dalam masyarakat yang sedang mengalami perubahan dengan sangat cepat. Kepala sekolah, guru, dan siswa akan menjumpai tantangan yang sangat kompleks pada tingkat dimana mereka bekerja atau belajar. Tujuannya ialah bukan untuk menciptakan kesukaran dalam hidup, walaupun itu juga perlu dan memang merupakan kenyataan, tetapi tujuan yang hendaknya dikejar ialah mencapai kepuasan yang diperoleh karena telah berbuat sesuatu yang sifatnya konstruktif untuk membantu membangun dunia indah di masa kini dan masa yang akan datang.

(9) Usahakan adanya pengorganisasian kegiatan yang memungkinkan terjadinya kepemimpinan yang efektif.

Problem yang dihadapi oleh kepala sekolah sangat kompleks. Perlunya kepemimpinan yang mantap dan konsisten dewasa ini sangat terasa karena kepala sekolah selalu dikepung oleh berbagai macam tantangan. Baik dari pemerintah berupa instruksi atau peraturan-peraturan yang harus dilaksanakan, dari organisasi guru berupa saran perbaikan, dari kelompok masyarakat atau persatuan orang tua siswa berupa permintaan peningkatan kualitas hasil pendidikan di sekolah, atau mungkin juga dari berbagai yayasan pendidikan. Namun demikian banyak juga kepala sekolah yang tetap bersikap positif dan mampu melaksanakan kepemimpinan yang produktif, disela-sela berbagai macam tantangan dan permasalahan yang harus dipecahkan.

Agar kepala sekolah dapat melaksanakan program inovasi dengan efektif dalam menghadapi berbagai macam tantangan tersebut, perlu digunakan sistem pengorganisasian yang tepat. Berdasarkan pengalaman para pelaksana "Model Schools Project" di Amerika Serikat, disarankan digunakannya "Team Manajemen Pengawasan" (*Supervisory – Management = S – M Team*). Ada dua elemen dasar dalam team S – M untuk meningkatkan kepemimpinan sekolah. *Pertama*, peranan kepemimpinan harus disebarluaskan melalui perluasan konsep team manajemen-pengawasan. *Kedua*, team S – M harus menggunakan

pendekatan partisipatif dalam membina hubungan dengan segenap personal di sekolah maupun dengan warga masyarakat.

Untuk sekolah yang kecil atau struktur organisasinya tanpa ada bagian-bagian, maka semua guru atau personel sekolah ikut sertakan dalam pembuatan perencanaan, pembuatan keputusan serta menilai perkembangan serta bagian program pendidikan. Pada sekolah yang besar pejabat bagian pendidikan (*eduactional department*) bekerja sama dengan team S – M, untuk menunjukkan minat guru serta memperhatikan fungsi manajemen-pengawasan pada semua sekolah. Kegiatan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, dilakukan oleh semua personalia sekolah, sesuai dengan bidang garapannya masing-masing.

(10) Mencari jawaban atas beberapa pertanyaan dasar tentang inovasi di sekolah

Tujuan utama inovasi di sekolah ialah untuk meningkatkan kualitas sekolah. Tanda-tanda sekolah yang kualitasnya baik antara lain proses belajar mengajar efektif, prestasi hasil belajar siswa tinggi, para guru mempunyai waktu yang cukup banyak serta kondisi yang baik melaksanakan tugas sesuai dengan profesinya, kepala sekolah menggunakan sebagian besar waktunya untuk bekerja lebih akrab dengan siswa dan guru serta selalu berusaha untuk memperoleh balikan guna meningkatkan kualitas sekolah. Setiap orang yang bekerja di sekolah

melakukan tugasnya sesuai dengan minat dan kemampuannya untuk mengembangkan karirnya.

Inovasi atau perubahan di sekolah seharusnya untuk meningkatkan kualitas sekolah, tetapi sering terjadi perubahan sekolah diadakan dengan tujuan yang tidak benar yaitu untuk membantu kelompok orang tertentu dengan biaya atas nama sekolah. Kejadian seperti itu harus dihindari jangan sampai terjadi, karena akan sangat merugikan nama sekolah. Inovasi diadakan untuk kemajuan sekolah.

Inovasi untuk meningkatkan kualitas sekolah bagaimana kepala sekolah bekerjasama dengan komite sekolah dalam menghadapi ujian nasional diadakan waktu tambahan belajar (les) siswa, memperbaiki sarana belajar dan menambah ruang kelas sebagai wujud partisipasi masyarakat untuk sekolah.

LATIHAN

Setelah anda mempelajari materi dalam modul ini, anda harus melakukan tugas, latihan yang dirancang dari materi modul ini, supaya anda lebih memperdalam pemahaman materi yang diuraikan dalam modul ini. Tugas/latihan yang harus anda lakukan dengan cara mendiskusikan dengan teman anda atau teman sejawat yaitu:

1. Sebutkan 5 macam karakteristik inovasi menurut Rogers?
2. Jelaskan tentang keuntungan relative?

3. Jelaskan pengertian tentang kompatibel?
4. Jelaskan pengertian kompleksitas dalam inovasi?
5. Jelaskan pengertian triabilitas dalam inovasi ?
6. Jelaskan bahwa inovasi itu dapat diamati?
7. Sebutkan macam-macam strategi inovasi?
8. Jelaskan strategi fasilitatif dalam inovasi?
9. Jelaskan strategi pendidikan dalam inovasi?
10. Jelaskan strategi bujukan dalam inovasi?
11. Jelaskan strategi paksaan dalam inovasi?

PETUNJUK JAWABAN LATIHAN

1. Rogers mengemukakan 5 macam karakteristik inovasi yaitu: keuntungan relative, kompatibel, kompleksitas, triabilitas, dan dapat diamati
2. *Keuntungan relatif*, yaitu sejauh mana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya. Tingkat keuntungan atau kemanfaatan suatu inovasi dapat diukur berdasarkan nilai ekonominya, atau mungkin dari faktor status sosial (gengsi), kesenangan, kepuasan, atau karena mempunyai komponen yang sangat penting. Makin menguntungkan bagi penerima makin cepat tersebarnya inovasi.
3. *Kompatibel (compatibility)* ialah tingkat kesesuaian inovasi dengan nilai (*values*), pengalaman lalu, dan kebutuhan dari penerima. Inovasi yang tidak sesuai dengan nilai atau norma yang diyakini oleh penerima tidak akan

diterima secepat inovasi yang sesuai dengan norma yang ada. Misalnya penyebarluasan penggunaan alat kontrasepsi di masyarakat yang keyakinan agamanya melarang penggunaan alat tersebut, maka tentu saja penyebar inovasi akan terhambat.

4. *Kompleksitas (complexity)* ialah tingkat kesukaran untuk memahami dan menggunakan inovasi bagi penerima. Suatu inovasi yang mudah dimengerti dan mudah digunakan oleh penerima akan cepat tersebar, sedangkan inovasi yang sukar dimengerti atau sukar digunakan oleh penerima akan lambat proses penyebarannya. Misalnya masyarakat pedesaan yang tidak mengetahui tentang teori penyebaran bibit penyakit melalui kuman, diberitahu oleh penyuluh kesehatan agar membiasakan memasak air yang akan diminum, karena air yang tidak dimasak jika diminum dapat menyebabkan sakit perut. Tentu saja ajakan itu sukar diterima. Makin mudah dimengerti suatu inovasi akan makin cepat diterima oleh masyarakat.
5. *Trialabilitas (trialability)* ialah dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima. Suatu inovasi yang dicoba akan cepat diterima oleh masyarakat daripada inovasi yang tidak dapat dicoba lebih dulu. Misalnya penyebarluasan penggunaan bibit unggul padi gogo akan cepat diterima oleh masyarakat jika masyarakat dapat mencoba dulu menanam dan dapat melihat hasilnya.
6. *Dapat diamati (observability)* ialah mudah tidaknya diamati suatu hasil inovasi. Suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh masyarakat, dan sebaliknya inovasi yang sukar diamati hasilnya,

akan lama diterima oleh masyarakat. Misalnya penyebarluasan penggunaan bibit unggul padi, karena petani dapat dengan mudah melihat hasil padi yang menggunakan bibit unggul tersebut, maka mudah untuk memutuskan mau menggunakan bibit unggul yang diperkenalkan. Tetapi mengajak petani yang buta huruf untuk mau belajar membaca dan menulis tidak dapat segera dibuktikan karena para petani sukar untuk melihat hasil yang nyata menguntungkan setelah orang tidak buta huruf lagi.

7. Macam-macam strategi inovasi yaitu: : strategi fasilitatif (facilitative strategies), strategi pendidikan (reducative strategies), startegi bujukan (persuative strategies), dan strategi paksaan (power strategies).
8. Strategi fasilitatif artinya untuk mencapai tujuan perubahan sosial yang telah ditentukan, diutamakan penyediaan fasilitas dengan maksud agar program perubahan sosial akan berjalan dengan mudah dan lancar.
9. Strategi pendidikan berarti untuk mengadakan perubahan sosial dengan cara menyampaikan fakta dengan maksud orang akan menggunakan fakta atau informasi itu untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan
10. Strategi bujukan, artinya untuk mencapai tujuan perubahan sosial dengan cara memebujuk (merayu) agar sasaran perubahan (klien), mau mengikuti perubahan sosial yang direncanakan
11. Strategi paksaan, artinya dengan cara memaksa klien (sasaran perubahan) untuk mencapai tujuan perubahan

RANGKUMAN

Cepat lambatnya penerimaan inovasi oleh masyarakat luas dipengaruhi oleh karakteristik inovasi itu sendiri. Rogers mengemukakan 5 macam karakteristik inovasi yaitu: keuntungan relative, kompatibel, kompleksitas, triabilitas, dan dapat diamati. Demikian berbagai macam atribut inovasi yang dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya penerimaan suatu inovasi. Dengan memahami atribut tersebut para pendidik dapat menganalisa inovasi pendidikan yang sedang disebarluaskan, sehingga dapat memanfaatkan hasil analisisnya untuk membantu mempercepat proses penerimaan inovasi.

Macam-macam strategi inovasi yaitu: strategi fasilitatif (*facilitative strategies*), strategi pendidikan (*re-educative strategies*), strategi bujukan (*persuasive strategies*), dan strategi paksaan (*power strategies*). Dalam pelaksanaan program perubahan sosial sering juga dipakai kombinasi antara berbagai macam strategi, disesuaikan dengan tahap pelaksanaan program serta kondisi dan situasi klien pada berlangsungnya proses pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak perubahan sosial.

TES FORMATIF

Setelah anda mempelajari BBM pada Modul 3 ini selanjutnya kerjakanlah tes formatif ini, untuk mengetahui kemampuan pemahaman anda terhadap BBM ini dengan petunjuk yang telah diberikan.

Berikanlah tanda silang (X) pada salah satu huruf A, B, C, D yang memuat jawaban yang benar!

1. Makna terpenting dari keuntungan relative dalam inovasi adalah:

- A. menguntungkan bagi penerimanya
- B. melatih keterampilan siswa
- C. sesuai dengan kebutuhan
- D. mencintai kebudayaan dan adat istiadat daerah

2. Di bawah ini termasuk karakteristik kompatibel, kecuali:

- A. sesuai dengan nilai
- B. sesuai dengan pengalaman lalu
- C. sesuai dengan kehendak sendiri
- D. sesuai kebutuhan dari penerima

3. Tingkat kesukaran untuk memahami dan menggunakan inovasi bagi penerima disebut:

- A. keuntungan relatif
- B. kompatibel
- C. kompleksitas
- D. triabilitas

4. Triabilitas mengandung makna:

- A. menguntungkan bagi penerimanya
- B. tingkat kesesuaian inovasi
- C. tingkat kesukaran

D. dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima

5. Manfaat suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati yaitu:

A. makin cepat diterima oleh masyarakat

B. kadang-kadang dihindari oleh masyarakat

C. disepelekan oleh masyarakat

D. dihindari masyarakat

6. Strategi fasilitatif dapat digunakan dengan tepat jika sasaran perubahan:

A. mengenal masalah yang dihadapi

B. merasa tidak perlu adanya perubahan

C. menolak bantuan dari luar

D. tidak berpartisipasi

7. Strategi pendidikan akan dapat digunakan secara tepat dalam kondisi dan situasi sebagai berikut, kecuali:

A. tidak ingin segera cepat berubah

B. sasaran perubahan belum memiliki keterampilan

C. telah diketahui dan dimengerti alasan atau latar belakangnya

D. media agar terjadi siswa belajar

8. Strategi bujukan tepat digunakan jika:

A. masalah dianggap penting

B. mengandung resiko yang kecil

C. tidak dapat dicobakan

D. sukar dimanfaatkan

9. Pelaksanaan strategi paksaan dipengaruhi oleh beberapa faktor, kecuali:

- A. ketatnya pengawasan
- B. tersedianya berbagai alternatif
- C. tersedianya biaya
- D. penugasan dan presentasi

10. Strategi paksaan perlu mempertimbangkan hal-hal berikut kecuali:

- A. partisipasi klien rendah
- B. klien tidak merasa perlu
- C. klien tidak memiliki sarana penunjang
- D. tujuan perubahan tidak harus segera terwujud

Cocokkanlah jawaban anda dengan kunci jawaban tes formatif pada bagian modul ini. Hitunglah jawaban anda yang benar kemudian untuk mengetahui tingkat penguasaan terhadap modul 3:

Rumusnya:

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{10} \times 100 \%$$

Arti tingkatan penguasaan yang anda capai:

- 90 % - 100 % = baik sekali
- 80 % - 89 % = baik
- 70 % - 79 % = cukup
- < - 70 % = kurang

Bila anda telah mencapai tingkat kemampuan 80 % atau lebih, maka saudara bisa dengan mempelajari modul berikutnya. Tetapi bila saudara masih tingkat penguasaan di bawah 80 %, maka harus mengulangi kegiatan belajar mengajar terutama yang saudara belum pahami.

GLOSARIUM

1. *Keuntungan relatif*, yaitu sejauh mana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya. Tingkat keuntungan atau kemanfaatan suatu inovasi dapat diukur berdasarkan nilai ekonominya, atau mungkin dari faktor status sosial (gengsi), kesenangan, kepuasan, atau karena mempunyai komponen yang sangat penting. Makin menguntungkan bagi penerima makin cepat tersebarnya inovasi.
2. *Kompatibel (compatibility)* ialah tingkat kesesuaian inovasi dengan nilai (*values*), pengalaman lalu, dan kebutuhan dari penerima. Inovasi yang tidak sesuai dengan nilai atau norma yang diyakini oleh penerima tidak akan diterima secepat inovasi yang sesuai dengan norma yang ada. Misalnya penyebarluasan penggunaan alat kontrasepsi di masyarakat yang keyakinan agamanya melarang penggunaan alat tersebut, maka tentu saja penyebar inovasi akan terhambat.
3. *Kompleksitas (complexity)* ialah tingkat kesukaran untuk memahami dan menggunakan inovasi bagi penerima. Suatu inovasi yang mudah dimengerti

dan mudah digunakan oleh penerima akan cepat tersebar, sedangkan inovasi yang sukar dimengerti atau sukar digunakan oleh penerima akan lambat proses penyebarannya. Misalnya masyarakat pedesaan yang tidak mengetahui tentang teori penyebaran bibit penyakit melalui kuman, diberitahu oleh penyuluh kesehatan agar membiasakan memasak air yang akan diminum, karena air yang tidak dimasak jika diminum dapat menyebabkan sakit perut. Tentu saja ajakan itu sukar diterima. Makin mudah dimengerti suatu inovasi akan makin cepat diterima oleh masyarakat.

4. *Trialabilitas (trialability)* ialah dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima. Suatu inovasi yang dicoba akan cepat diterima oleh masyarakat daripada inovasi yang tidak dapat dicoba lebih dulu. Misalnya penyebarluasan penggunaan bibit unggul padi gogo akan cepat diterima oleh masyarakat jika masyarakat dapat mencoba dulu menanam dan dapat melihat hasilnya.
5. *Dapat diamati (observability)* ialah mudah tidaknya diamati suatu hasil inovasi. Suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh masyarakat, dan sebaliknya inovasi yang sukar diamati hasilnya, akan lama diterima oleh masyarakat. Misalnya penyebarluasan penggunaan bibit unggul padi, karena petani dapat dengan mudah melihat hasil padi yang menggunakan bibit unggul tersebut, maka mudah untuk memutuskan mau menggunakan bibit unggul yang diperkenalkan. Tetapi mengajak petani yang buta huruf untuk mau belajar membaca dan menulis

tidak dapat segera dibuktikan karena para petani sukar untuk melihat hasil yang nyata menguntungkan setelah orang tidak buta huruf lagi.

6. Strategi fasilitatif artinya untuk mencapai tujuan perubahan sosial yang telah ditentukan, diutamakan penyediaan fasilitas dengan maksud agar program perubahan sosial akan berjalan dengan mudah dan lancar.
7. Strategi pendidikan berarti untuk mengadakan perubahan sosial dengan cara menyampaikan fakta dengan maksud orang akan menggunakan fakta atau informasi itu untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan
8. Strategi bujukan, artinya untuk mencapai tujuan perubahan sosial dengan cara memebujuk (merayu) agar sasaran perubahan (klien), mau mengikuti perubahan sosial yang direncanakan
9. Strategi paksaan, artinya dengan cara memaksa klien (sasaran perubahan) untuk mencapai tujuan perubahan

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Inkeles and David H. Smith, (1974), *Becoming Modern, Individual Change in Six Development Countries*. Massachusett: Harvard University Press Cambridge
- Roger M & Shoemaker F. Floyd. (1971). *Communication of Innovation*. New York: The Free Press A Division of Macmillan Publishing Co. Inc.
- Everett M. Rogers. (1983). *Diffusion of Innovation*. New York: The Free Press A Division of Macmillan Publishing Co. Inc
- Francis Abraham (1980). *Perspective on Modernization toward General Theory of Third World Development*. Washington: University Press of America

Gerald Zaltman, Philip Kolter, Ira Kaufman, (1977). *Creating Social Change*. Holt Rinehart and Winston, Inc New York, Chicago, San Francisco, Atlanta, Dallas, Toronto.

Gerald Zaltman and Robert Duncan (1977). *Strategies for Planned Change*. A Wiley-Interscience Publication John Wiley and Sons, New York. London, Sydney, Toronto.

Gerald Zaltman, Rober Duncan, Johny Holbek. (1973). *Innovation and Organization*. A Wiley-Interscience Publication John Wiley and Sons, New York. London, Sydney, Toronto.

Gerald Zaltman, David H. Florio, Linda a Sikorski. (1977). *Dynamic Educational Change*. New York: The Free Press A Division of Macmillan Publishing Co. Inc

R.G. Havelock & A.M. Huberman. (1978). *Solving Educational Problems*, Praegar Publisher, A Division of Holt, Rinehart and Winston, CBS, Inc, New York.

Matthew B. Miles (1964). *Innovation in Education*, Bureau of Publication Teachers College. Columbia University New York

KUNCI JAWABAN TES FORMATIF

1. A
2. C
3. C
4. D
5. A
6. A
7. C
8. C

9. D

10. C

Modul 4

INOVASI KURIKULUM

Drs. Ayi Suherman, M. Pd

Pendahuluan

Pemahaman mengenai inovasi kurikulum akan sangat membantu penerapan kaidah-kaidah pembelajaran di Sekolah Dasar. Masalahnya Inovasi kurikulum tidak dapat dipisahkan dari keberhasilan dalam pendidikan. Maju mundurnya pendidikan bergantung sejauhmana pemahaman guru dalam melaksanakan tugasnya di sekolah termasuk pemahaman terhadap kurikulum. Karena itu sifatnya mutlak bagi guru dalam membelajarkan siswa memahami strategi inovasi kurikulum, tanpa guru melakukan inovasi kurikulum rasanya sulit diketahui secara pasti bagaimana kemajuan pendidikan dapat diketahui secara pasti. Masalah-masalah inovasi kurikulum berkaitan dengan azas relevansi seperti epistemologis, psikologis, dan sosial. Berkaitan dengan mutu secara kognitif, afektif, dan psikomotorik, sedangkan pemerataan yang berhubungan dengan kesempatan dan peluang, kemudian efisiensi dari segi internal dan eksternal. Munculna inovasi beragam, Hamalik (1992) menjelaskan bahwa: 1) ada inovasi yang dikembangkan untuk menjawab permasalahan relevansi seperti program

muatan lokal dalam kurikulum sekolah dasar dan sekolah lanjutan, 2) ada inovasi yang diarahkan untuk menjawab tantangan pemerataan pendidikan seperti Universitas terbuka, SMP Terbuka dan Program Paket B pada pendidikan luar sekolah., 3) Inovasi yang lebih dititikberatkan pada upaya menanggulangi permasalahan kurang memadainya mutu lulusan, seperti KBK, sistem Modul, 4) Inovasi yang berkaitan pada misi utamanya adalah menjawab permasalahan efisiensi pendidikan seperti sistem maju berkelanjutan dan sistem sekolah kecil.

Dalam BBM ini, anda akan mempelajari mengenai beberapa inovasi dalam kurikulum. Anda diharapkan memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Dapat menjelaskan masalah-masalah yang melatarbelakangi munculnya inovasi kurikulum
2. Dapat menjelaskan pengertian inovasi kurikulum dan implikasinya terhadap proses pendidikan
3. Dapat menjelaskan beberapa inovasi kurikulum dalam lingkup inovasi pendidikan
4. Dapat menjelaskan perbedaan inovasi kurikulum seperti kurikulum berbasis kompetensi, kurikulum berdiferensiasi, kurikulum berbasis masyarakat, kurikulum berbaasis sekolah dan kurikulum berbasis keterpaduan
5. Dapat menjelaskan konsep, pengertian, karakteristik dan prosedur pengembangan beberapa inovasi kurikulum tersebut.

Kemampuan tersebut sangat penting bagi guru SD, dalam menjalankan tugasnya sebagai pengajar dan membantu anak didik untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya seoptimal mungkin. Untuk memahami hal tersebut dalam modul ini disajikan dalam uraian dan latihan yang mencakup beberapa kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

Kegiatan Belajar I: Konsep dan pengembangan inovasi kurikulum berbasis kompetensi

Kegiatan Belajar 2: Konsep dan pengembangan inovasi kurikulum berbasis masyarakat

Kegiatan Belajar3:Konsep dan prosedur pengembangan inovasi kurikulum berbasis sekolah

Untuk membantu Anda dalam mempelajari BBM ini, ada baiknya diperhatikan beberapa petunjuk belajar berikut ini:

1. Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan ini sampai anda memahami secara tuntas tentang apa, untuk apa, dan bagaimana mempelajari bahan ajar ini.
2. Baca sepintas bagian demi bagian dan temukan kata-kata yang dianggap baru. Carilah dan baca pengertian kata-kata kunci tersebut dalam kamus yang anda miliki.
3. Tangkaplah pengertian demi pengertian melalui pemahaman sendiri dan tukar pikiran dengan mahasiswa lain atau dengan tutor anda.
4. Untuk memperluas wawasan, baca dan pelajari sumber-sumber lain yang relevan. Anda dapat menemukan bacaan dari berbagai sumber, termasuk dari internet.
5. Mantapkan pemahaman Anda dengan mengerjakan latihan dan melalui kegiatan diskusi dalam kegiatan tutorial dengan mahasiswa lainnya atau teman sejawat.
6. Jangan dilewatkan untuk mencoba menjawab soal-soal yang dituliskan pada setiap akhir kegiatan belajar. Hal ini berguna untuk mengetahui apakah Anda sudah memahami dengan benar kandungan bahan belajar ini.

INOVASI KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI

PENGANTAR

Munculnya inovasi dilatarbelakangi oleh tantangan untuk menjawab masalah-masalah krusial dalam pendidikan. Masalah-masalah inovasi kurikulum mencakup aspek inovasi dalam struktur kurikulum, materi kurikulum dan inovasi proses kurikulum. Ketiga aspek inovasi kurikulum tersebut merupakan penggolongan jenis inovasi berdasarkan komponen sistem pendidikan yang menjadi bidang garapannya.

Inovasi kurikulum juga tergantung pada dinamika masyarakat sehingga perubahan di masyarakat memiliki implikasi perubahan dalam pendidikan. Perubahan dalam pendidikan merupakan hal yang harus dilakukan bahkan mempertahankan inovasi pendidikan yang tidak populer sesuai akan merugikan anak didik juga struktur kurikulum. Inovasi pendidikan dapat pula lahir manakala terdapat gagasan yang baru mengenai pengembangan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan masyarakat sehingga sistem inovasi pendidikan yang lama tidak lagi relevan dengan kondisi masyarakat. Perubahan kurikulum merupakan hal yang biasa dilakukan oleh pemerintah dan bilaman pemerintah mempertahankan kurikulum yang ada akan merugikan masyarakat itu sendiri. Dengan mengacu pada prinsip-prinsip pendidikan, maka inovasi kurikulum yang relevan adalah kurikulum berbasis kompetensi.

Kurikulum Berbasis Kompetensi, dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk inovasi kurikulum. Kemunculannya seiring dengan munculnya semangat reformasi pendidikan, diawali dengan munculnya kebijakan pemerintah khususnya otonomi daerah yaitu Undang-Undang Nomor 22 tahun 1999. Kelahiran kebijakan pemerintah ini didorong oleh perubahan dan tuntutan kebutuhan masyarakat dalam dimensi globalisasi yang ditandai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat sehingga kehidupan penuh persaingan dalam segi apapun tidak bisa dihindari dan harus siap untuk kemajuan suatu bangsa. Dapat dipastikan bahwa hanya individu yang mampu bersaing yang akan dapat berbicara dalam era globalisasi ini. Untuk itu, setiap individu harus memiliki kompetensi yang handal dalam berbagai bidang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan nyata (Sanjaya, 2005:8).

Kurikulum berbasis kompetensi dikembangkan untuk memberikan keahlian dan keterampilan sesuai dengan standar kompetensi yang diperlukan untuk meningkatkan daya saing dan daya jual untuk menciptakan kehidupan yang berharkat dan bermartabat ditengah-tengah perubahan, persaingan, dan kerumitan kehidupan sosial, ekonomi, politik dan budaya, sebagai contoh anak SD harus mampu membaca, menulis dan berhitung (calistung), karena dimensi itulah yang membekali mereka dapat hidup di tengah-tengah masyarakat.

A. Pengertian Kurikulum Berbasis Kompetensi

Kompetensi merupakan kemampuan mengerjakan sesuatu yang berbeda dengan sekedar mengetahui sesuatu. Kompetensi harus didemonstrasikan sesuai dengan standar yang ada di lapangan kerja (Hamalik, 2000). Kompetensi dapat berupa pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang merefleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Kebiasaan berfikir dan bertindak secara konsisten dan terus menerus setiap saat akan memungkinkan bagi seseorang untuk berkompeten, artinya memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar untuk melakukan sesuatu. Kompetensi dapat diartikan suatu kemampuan untuk menstrasfer dan menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki seseorang pada situasi yang baru.

Kurikulum berbasis kompetensi merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang kompetensi dan hasil belajar yang harus dicapai siswa, penilaian, kegiatan belajar mengajar dan pemberdayaan sumber daya pendidikan dan mengembangkan sekolah (Depdiknas, 2002).

Dari rumusan tersebut, KBK lebih menekankan pada kompetensi atau kemampuan apa yang harus dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu, sedangkan masalah bagaimana cara mencapainya, secara teknis operasional diserahkan kepada guru di lapangan. Tidak ada dalam KBK secara tersirat dan tersurat apa yang harus dilakukan guru untuk mencapai kompetensi tertentu. KBK hanyalah memberikan petunjuk secara universal bagaimana seharusnya pola pembelajaran diterapkan oleh setiap guru.

Rumusan lain tentang kompetensi menurut McAshan (1981) adalah suatu pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan atau kapabilitas yang dimiliki seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga mewarnai perilaku kognitif, afektif, dan psikomotornya. Ini berarti bahwa kompetensi bukan hanya ada dalam tataran pengetahuan akan tetapi sebuah kompetensi harus tergambar dalam pola perilaku, artinya bagaimana implementasi pengetahuan itu diwujudkan dalam pola tindakan yang siswa lakukan sehari-hari. Sehingga kompetensi itu pada hakekatnya merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap yang direfleksikan dalam bentuk kebiasaan berfikir dan bertindak.

KBK berorientasi bahwa siswa bukan hanya memahami materi pelajaran untuk mengembangkan kemampuan intelektual saja, melainkan bagaimana pengetahuan itu dipahaminya dapat mewarnai perilaku yang ditampilkan dalam kehidupan nyata.

Gordon (1988) menyarankan beberapa aspek yang harus terkandung dalam kompetensi sebagai berikut:

1. Pengetahuan (knowledge), yaitu pengetahuan untuk melakukan proses berfikir.
2. Pemahaman (understanding). Yaitu kedalaman kognitif dan afektif yang dimiliki individu.
3. Keterampilan (skill), yaitu sesuatu yang dimiliki individu untuk melakukan tugas yang dibebankan.
4. Nilai (value) adalah suatu standar perilaku yang telah diyakini sehingga akan mewarnai dalam segala tindakannya.
5. Sikap (attitude), yaitu perasaan atau reaksi terhadap suatu rangsang yang datang dari luar, perasaan senang atau tidak senang terhadap sesuatu masalah
6. Minat (interest), yaitu kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau perbuatan untuk mempelajari materi pelajaran.

Kompetensi apa saja yang harus dicapai oleh KBK? Wina Sanjaya (2005) memberikan apresiasi terdapat 4 kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa sesuai dengan tuntutan KBK, yaitu:

1. Kompetensi akademik, yaitu peserta didik harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengatasi tantangan dan persoalan hidup
2. Kompetensi okupasional, artinya peserta didik harus memiliki kesiapan dan mampu beradaptasi terhadap dunia kerja
3. Kompetensi kultural, artinya peserta didik harus mampu menempatkan diri sebaik-baiknya dalam sistem budaya dan tata nilai masyarakat
4. Kompetensi temporal, yaitu peserta didik tetap eksis dalam menjalani kehidupannya sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

B. Karakteristik Kurikulum Berbasis Kompetensi

Sasaran KBK pada penguasaan kompetensi dalam bidang-bidang praktis terutama pekerjaan keahlian baik kompetensi teknis, vokasional maupun profesional. Suatu bidang pekerjaannya tugas utamanya berkenaan dengan kompetensi perbuatan, perilaku, performance yang menunjukkan kecakapan,

kebiasaan, keterampilan melakukan sesuatu tugas atau peranan secara standar seperti yang dituntut oleh suatu okupasi (Nana Syaodih, 2004).

Makna yang terkandung dan tersirat dalam KBK terdiri dua hal, yaitu: Pertama KBK mengharapkan adanya hasil dan dampak yang diharapkan muncul pada diri peserta didik melalui serangkaian pengalaman belajar yang bermakna, dan kedua KBK memberikan peluang pada siswa sesuai dengan keberagaman yang dimiliki masing-masing. Dalam KBK, siswa tidak sekedar dituntut untuk memahami sejumlah konsep, akan tetapi bagaimana konsep yang dipelajari berdampak pada perilaku dan pola pikir dan bertindak sehari-hari. Kemudian dalam KBK menghargai bahwa setiap siswa memiliki kemampuan, minat, dan bakat yang berbeda sehingga diberikan peluang kepada siswa tersebut untuk belajar sesuai dengan keberagaman dan kecepatan masing-masing. Oleh karena itu dalam KBK, proses pembelajaran harus didesain agar dapat melayani setiap keberagaman tersebut.

Berdasarkan makna tersebut, maka KBK sebagai sebuah kurikulum memiliki karakteristik utama sebagai berikut: Pertama, KBK memuat sejumlah kompetensi dasar sebagai kemampuan standar minimal yang harus dikuasai dan dicapai siswa. Kedua, implementasi pembelajaran dalam KBK menekankan pada proses pengalaman dengan memperhatikan keberagaman setiap individu. Ketiga, evaluasi dalam KBK menekankan pada evaluasi dan proses belajar.

William E. Blank (1982) menjelaskan bahwa KBK memiliki karakteristik. Pertama, materi yang dipelajari merupakan bidang spesifik, materi disajikan dalam bentuk kompetensi-kompetensi yang dinyatakan secara jelas dan menjelaskan mengenai apa yang dapat dilakukan peserta didik setelah menyelesaikan program pembelajaran. Kedua, kegiatan pembelajaran berfokus pada peserta, media, dan bahan belajar yang dirancang untuk membantu peserta didik belajar, proses belajar disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dalam penilaian disesuaikan dengan performansi. Ketiga, menyediakan waktu yang cukup bagi peserta dalam menguasai kompetensi-kompetensi sebelum diizinkan beralih ke kompetensi lain. Keempat, setiap peserta didik mendemonstrasikan kompetensi yang telah diselesaikannya. Performansi ditunjukkan peserta didik dibandingkan dengan standar yang telah ditetapkan.

Depdiknas (2002) mengemukakan karakteristik KBK secara lebih rinci dibandingkan dengan pernyataan di atas, yaitu:

1. Menekankan pada ketercapaian kompetensi baik secara individual maupun klasikal, artinya isi KBK intinya sejumlah kompetensi yang harus dicapai siswa, dan kompetensi inilah sebagai standar minimal atau kemampuan dasar.
2. Berorientasi pada hasil belajar dan keberagaman, artinya keberhasilan pencapaian kompetensi dasar diukur oleh indikator hasil belajar. Indikator inilah yang dijadikan acuan kompetensi yang diharapkan. Proses pencapaian tentu saja bergantung pada kemampuan dan kecepatan yang berbeda setiap siswa.
3. Penyampaian dalam pembelajaran menggunakan pendekatan dan metode yang bervariasi sesuai dengan keberagaman siswa

4. Sumber belajar bukan hanya guru, tetapi sumber belajar lain yang memenuhi unsur edukatif, artinya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Guru berperan sebagai fasilitator untuk mempermudah siswa belajar dari berbagai macam sumber belajar.
5. Penilaian menekankan pada proses dan hasil belajar dalam upaya penguasaan atau pencapaian suatu kompetensi. KBK menempatkan hasil dan proses belajar sebagai dua sisi yang sama pentingnya.

Setelah kita memahami karakteristik KBK, maka sebenarnya apa yang ingin dicapai oleh kurikulum berbasis kompetensi adalah mengembangkan peserta didik untuk menghadapi perannya di masa mendatang dengan cara mengembangkan sejumlah kecakapan hidup (life skill). Life skill merupakan kecakapan yang harus dimiliki seseorang untuk terbiasa berani menghadapi problem kehidupan secara wajar kemudian secara kreatif mencari solusi untuk mengatasinya. Adapun tujuan kecakapan hidup ini adalah:

Mengaktualisasikan potensi peserta didik sehingga dapat digunakan untuk memecahkan problema yang dihadapi

1. Memberikan kesempatan kepada sekolah untuk mengembangkan pembelajaran yang fleksibel, sesuai dengan prinsip pendidikan berbasis luas (broad based education)
2. Mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya lingkungan sekolah dengan memberikan peluang pemanfaatan sumber daya yang ada di masyarakat, sesuai dengan manajemen berbasis sekolah (School Based Management)

C. Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi

Pengembangan kurikulum merupakan suatu proses kompleks dan melibatkan berbagai faktor terkait. Oleh karena itu dalam proses pengembangan kurikulum berbasis kompetensi tidak hanya menuntut keterampilan teknis dari pihak pengembang terhadap pengembangan berbagai komponen kurikulum, tetapi harus pula dipahami berbagai faktor yang mempengaruhinya.

Pengembangan KBK memfokuskan kepada kompetensi tertentu berupa paduan: pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat didemonstrasikan peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang dipelajarinya. Penerapan KBK memungkinkan guru menilai hasil belajar peserta didik dalam proses pencapaian sasaran belajar yang mencerminkan penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari. Karena itu peserta didik perlu mengetahui kriteria penguasaan kompetensi yang akan dijadikan sebagai standar penilaian hasil belajar, sehingga peserta didik dapat mempersiapkan dirinya melalui penguasaan sejumlah kompetensi tertentu sebagai prasyarat untuk melanjutkan ke penguasaan sejumlah kompetensi berikutnya. Kriteria tersebut bisa dikembangkan berdasarkan tujuan khusus yang dipelajari sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai.

1. Asas pengembangan KBK

Pengembangan kurikulum berbasis kompetensi didasarkan pada tiga asas pokok. Yaitu asas filosofis, psikologis dan sosiologis.

Pertama, asas filosofis berkenaan dengan nilai yang berlaku di masyarakat. Sistem nilai erat kaitannya dengan arah dan tujuan yang mesti dicapai. Itu sebabnya, dalam pengembangan KBK, filsafat sebagai sistem nilai menjadi sumber utama dalam merumuskan tujuan dan kebijakan pendidikan. Di Indonesia, sistem nilai yang berlaku adalah Pancasila, maka membentuk manusia yang pancasilais sejati menjadi tujuan dan arah dari segala iktiar berbagai level dan jenis pendidikan. Dengan demikian isi KBK yang disusun harus memuat dan mencerminkan tentang kandungan nilai-nilai Pancasila.

Kedua, asas psikologis berhubungan dengan aspek kejiwaan dan perkembangan peserta didik. Secara psikologis anak didik memiliki perbedaan baik minat, bakat maupun potensi yang dimilikinya. Dengan demikian baik tujuan, isi maupun strategi pengembangan KBK harus memperhatikan kondisi tahapan-tahapan perkembangan dan psikologi belajar anak didik.

Ketiga, pengembangan KBK didasarkan pada asas sosiologis dan teknologis. Hal ini berdasarkan pada asumsi bahwa sekolah berfungsi untuk mempersiapkan anak didik agar mereka dapat berperan aktif di masyarakat. Karena itu, kurikulum sebagai alat dan pedoman dalam proses pendidikan di sekolah harus relevan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat.

Ketiga asas pengembangan kurikulum tersebut merupakan landasan pokok KBK sebagai pedoman dan perangkat perencanaan, implementasi dan pelaksanaan yang dibingkai oleh tiga sisi yang sama-sama penting seperti sisi filosofis, psikologis, dan sosiologis teknologis.

2. Prinsip-prinsip pengembangan KBK.

Proses pengembangan KBK harus dilakukan dengan memperhatikan prinsip pengembangan KBK sebagai berikut:

- a. Peningkatan keimanan, budi pekerti luhur dan penghayatan nilai-nilai budaya. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa, maka peningkatan keimanan dan pembentukan budi pekerti merupakan prinsip utama yang harus diperhatikan pengembang kurikulum.
- b. Keseimbangan etika, logika, estetika, dan kinestetika. Pembentukan manusia yang utuh merupakan tujuan utama pendidikan. Manusia utuh adakah manusia yang seimbang antara kemampuan intelektual, sikap, moral dan keterampilan. Pengembang KBK harus memperhatikan tiga keseimbangan tersebut.
- c. Penguatan integritas nasional. Indonesia adalah negara dengan beraneka ragam suku dan budaya yang sangat majemuk. Pendidikan harus dapat menanamkan pemahaman dan penghargaan terhadap aneka ragam budaya, sehingga menjadi kekuatan yang dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap peradaban bangsa di dunia ini.
- d. Perkembangan pengetahuan dan teknologi informasi. Pengembangan KBK diarahkan agar anak didik memiliki kemampuan berfikir dan belajar dengan

- cara mengakses berbagai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi.
- e. Pengembangan kecakapan hidup yang meliputi keterampilan diri, ketrampilan berfikir rasional, keterampilan sosial, keterampilan akademik dan keterampilan vokasional. Kurikulum mengembangkan kecakapan hidup melalui pembudayaan membaca, menulis, dan berhitung; sikap, dan perilaku adaptif, kreatif, inovatif, kreatif dan kompetitif.
 - f. Pilar pendidikan. Kurikulum mengorganisasikan fondasi belajar ke dalam empat pilar pendidikan yaitu belajar untuk memahami, belajar untuk berbuat, belajar hidup dalam kebersamaan, dan belajar untuk membangun dan mengekspresikan jati diri yang dilandasi ketiga pilar sebelumnya.
 - g. Konprehensif dan berkesinambungan. Konprehensif mencakup keseluruhan dimensi kemampuan dan substansi yang disajikan secara berkesinambungan mulai pendidikan taman kanak-kanak sampai pendidikan menengah.
 - h. Belajar sepanjang hayat. Pendidikan diarahkan pada proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlanjut sepanjang hayat.
 - i. Diversifikasi kurikulum. Kurikulum dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

2. Implikasi KBK terhadap Pengembangan Aspek Pembelajaran

a. Pengembangan rancangan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dalam KBK diarahkan untuk menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus berorientasi pada siswa sebagai subjek bukan sebagai objek pembelajaran. Untuk itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang kegiatan pembelajaran sebagai berikut: Pertama, rancangan kegiatan pembelajaran hendaknya memberikan peluang bagi siswa untuk mencari, mengolah, menemukan sendiri pengetahuan. Kegiatan pembelajaran hendaknya dirancang agar siswa dapat mengembangkan keterampilan dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Kedua, Rancangan pembelajaran harus disesuaikan dengan ragam sumber belajar dan sarana pembelajaran yang tersedia. Ketiga, Pembelajaran harus dirancang dengan mengordinasikan berbagai pendekatan belajar. Keempat, Pembelajaran harus dapat memberikan pelayanan terhadap kebutuhan individual siswa seperti bakat, minat, kemampuan, latar belakang sosial ekonomi. Seorang guru akan merancang pembelajaran sesuai dengan karakteristik, keinginan dan motivasi peserta didik.

b. Pengembangan proses pembelajaran

KBK sebagai sebuah kurikulum yang menekankan kepada pencapaian kompetensi memiliki implikasi terhadap proses pembelajaran yang mesti dilakukan guru dan siswa. Konteks pembelajaran yang diinginkan KBK, guru bertindak dan berusaha menyediakan waktu dan tempat agar siswa belajar. Belajar itu sendiri bukan menumpuk ilmu pengetahuan akan tetapi merupakan proses perubahan perilaku melalui pengalaman belajar. Melalui pengalaman belajar

itulah diharapkan terjadinya pengembangan berbagai aspek yang terdapat dalam individu masing-masing pembelajar.

Implikasi ini sangat penting sebab akan mempengaruhi berbagai tindakan guru dalam pengelolaan pembelajaran, baik dalam pengembangan strategi pembelajaran maupun dalam menggunakan berbagai sumber belajar. Dengan demikian proses pembelajaran tidak diarahkan semata-mata agar siswa mampu menguasai sejumlah materi pembelajaran akan tetapi pembelajaran lebih diarahkan kepada penguasaan kompetensi tertentu sesuai dengan kurikulum.

c. Pengembangan evaluasi.

Evaluasi merupakan suatu proses memberikan pertimbangan mengenai nilai dan arti sesuatu yang dipertimbangkan seperti orang, benda, kegiatan, keadaan kesatuan tertentu. Karakteristik evaluasi meliputi, pertama evaluasi merupakan suatu proses atau tindakan, kedua proses tersebut dilakukan untuk memberi makna atau nilai.

Evaluasi suatu proses, evaluasi terdiri dari: pertama pengumpulan data dan informasi tentang pencapaian hasil belajar siswa, kedua pembuatan keputusan tentang hasil belajar siswa berdasarkan informasi yang telah diperoleh dari berbagai materi pembelajaran yang sesuai. Karena itu, standar kompetensi dan dasar kompetensi mesti dijadikan pedoman penilaian.

Kriteria keberhasilan belajar siswa meliputi : aspek kognitif, afektif dan aspek psikomotor. Aspek kognitif berhubungan dengan kemampuan kecerdasan dan intelektual siswa, aspek afektif berhubungan dengan penilaian terhadap sikap dan minat siswa terhadap mata pelajaran dan proses pembelajaran. Siswa mampu menguasai Aspek psikomotor terdiri dari beberapa kompetensi yang harus dicapai baik tingkat penguasaan gerak awal, tingkatan gerak rutin maupun kemampuan gerak secara menyeluruh.

Sebagai bentuk kurikulum yang menghendaki ketercapaian kompetensi, aspek alat dan bentuk penilaian harus dilakukan seimbang baik tes maupun non tes sesuai dengan fungsi evaluasi sebagai fungsi formatif maupun sumatif. Kedua fungsi evaluasi ini sangat penting artinya sebagai jawaban penerapan diberlakukannya KBK.

Latihan

Sebagai bahan latihan jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut. Lakukanlah melalui diskusi bersama teman Anda agar menjadi lebih mantap dalam memahami materi Kegiatan Pembelajaran I tentang Konsep dan Implementasi KBK.

10. Kemukakan pengertian tentang kompetensi dalam hubungannya dengan KBK?
11. Jelaskan pengertian tentang Kurikulum Berbasis Kompetensi?
12. Kemukakan karakteristik KBK menurut Depdiknas
13. Langkah-langkah yang ditempuh dalam implikasi pengembangan KBK
14. Prosedur apa yang dilaksanakan pada prinsip-prinsip pengembangan KBK
15. Jelaskan mengenai aspek-aspek pengembangan evaluasi?

PETUNJUK JAWABAN LATIHAN

1. Kompetensi mengandung pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, sikap, dan minat.
2. KBK merupakan perangkat rencana dan pengaturan tentang kompetensi dan hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa, penilaian, kegiatan belajar mengajar, dan pemberdayaan sumber daya pendidikan. Kompetensi berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan apresiasi.
3. Karakteristik KBK adalah menekankan kepada pencapaian kompetensi siswa, berorientasi pada hasil belajar, pembelajaran menggunakan metode yang bervariasi, multi sumber belajar, penilaian menekankan pada proses dan hasil.
4. Pengembangan rancangan pembelajaran, pengembangan proses pembelajaran, dan pengembangan evaluasi
5. Peningkatan keimanan, budi pekerti luhur dan penghayatan nilai budaya; keseimbangan etika, logika, estetika, dan kinestetika; penguatan integritas nasional; perkembangan pengetahuan dan teknologi informasi, pengembangan kecakapan hidup, dan pilar pendidikan; komprehensif dan berkesinambungan dan belajar sepanjang hayat.
6. Aspek Evaluasi meliputi aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.

Rangkuman

Inovasi kurikulum meliputi pengembangan dalam bidang kurikulum berbasis kompetensi meliputi konsep KBK, karakteristik KBK, dan proses pengembangan KBK. Konsep KBK menitikberatkan pada kemampuan di bidang pengetahuan, keterampilan sikap yang diwujudkan dalam bentuk tindakan baik kompetensi akademis, okupasional, kultural maupun temporal. Karakteristik KBK berorientasi pada ketercapaian kompetensi, keberagaman hasil belajar, multi strategi termasuk pendekatan atau metode dengan menekankan penilaian pada proses dan hasil. Pengembangan KBK dilandasi filosofis keimanan dan ketakwaan yang kuat disertai landasan secara psikologis yang handal dan proses secara teknologis yang unggul. Hal ini dalam KBK pengembangan dapat dilakukan dengan perencanaan, implementasi pembelajaran, dan evaluasi yang dilakukan guru secara terprogram.

TES FORMATIF 1

Setelah selesai melakukan berbagai kegiatan mempelajari inovasi dalam KBK, jawablah pertanyaan berikut sebagai gambaran sampai dimana anda menguasai materi tersebut.

Berilah tanda silang (x) pada salah satu alternatif pernyataan berikut ini.

1. Makna terpenting dalam KBK bagi siswa adalah:
 - a. pemahaman, pengetahuan dan sikap
 - b. kognitif, afektif, dan psikomotorik

- c. pola berfikir dalam tindakan nyata
 - d. kemampuan intelektual, keterampilan, sikap, etika dan estetika
2. KBK merupakan model kurikulum yang tergolong:
 - a. kurikulum subjek akademik
 - b. kurikulum humanistik
 - c. kurikulum teknologis
 - d. kurikulum rekonstruksi sosial
 3. Kecakapan menyeberang di tempat penyeberangan merupakan:
 - a. kompetensi dasar
 - b. kompetensi umum
 - c. kompetensi vokasional
 - d. kompetensi profesional
 4. Kegiatan karyawisata mengunjungi objek wisata dan kegiatan lainnya termasuk:
 - a. implementasi kurikulum
 - b. rancangan kurikulum
 - c. desain kurikulum
 - d. ideal kurikulum
 5. Merupakan karakteristik KBK:
 - a. peran guru dominan sebagai komandan
 - b. peran siswa sebagai obyek kegiatan
 - c. metode yang digunakan bervariasi
 - d. sarana dan prasarana pembelajaran lengkap
 6. Merupakan prinsip pengembangan dalam KBK:
 - a. sesuai dengan lingkungan anak
 - b. etika, logika, dan estetika
 - c. bermaknaan, value, dan interesting
 - d. kebersamaan, kesamaan, dan kekompakan
 7. Kompetensi yang berkenaan dengan penerapan dan pengembangan kecakapan dalam kehidupan tergolong:
 - a. Kompetensi akademik
 - b. Kompetensi umum
 - c. Kompetensi dasar
 - d. Kompetensi profesional
 8. Suatu upaya mengarahkan anak didik agar memenuhi kemampuan belajar dengan cara mengakses banyak informasi menggunakan internet termasuk pada:
 - a. pengembangan kecakapan hidup
 - b. pengetahuan dan teknologi informasi
 - c. komprehensif dan kontinuitas
 - d. pilar pendidikan
 9. Guru menekankan pada kemampuan siswa secara optimal dalam mencapai pengetahuan:
 - a. kompetensi dasar

- b. standar kompetensi
 - c. hasil belajar
 - d. indikator
10. Kemampuan siswa untuk melakukan berbagai gerakan secara sempurna, menyeluruh dan otomatis:
- a. penilaian kognitif
 - b. penilaian afektif
 - c. penilaian psikomotorik
 - d. penilaian acuan patokan

Cocokkanlah jawaban anda dengan kunci jawaban tes formatif pada bagian modul ini. Hitunglah jawaban anda yang benar kemudian untuk mengetahui tingkat penguasaan terhadap kegiatan pembelajaran ke 1:

Rumus:

Tingkat penguasaan = Jumlah Jawaban yang Benar di bagi 10 kali 100% :

Arti tingkatan penguasaan yang anda dicapai:

- 90 % - 100 % = baik sekali
- 80 % - 89 % = baik
- 70 % - 79 % = cukup
- < - 70 % = kurang

Bila anda telah mencapai tingkat kemampuan 80 % atau lebih, maka saudara bisa dengan mempelajari modul berikutnya. Tetapi bila saudara masih tingkat penguasaan di bawah 80 %, maka harus mengulangi kegiatan belajar mengajar terutama yang saudara belum pahami.



INOVASI KURIKULUM BERBASIS MASYARAKAT

PENGANTAR

Perkembangan pendidikan akan seiring sejalan dengan dinamika masyarakatnya, karena ciri masyarakat selalu berkembang. Ada kelompok masyarakat yang berkembang sangat cepat, tetapi ada pula lambat. Hal ini karena pengaruh dari perkembangan teknologi, komunikasi dan telekomunikasi. Dalam kondisi seperti ini perubahan-perubahan di masyarakat terjadi pada semua aspek kehidupan. Efek perubahan di masyarakat akan berimbas pada setiap

individu warga masyarakat, pengetahuan, kecakapan, sikap, kebiasaan bahkan pola-pola kehidupan.

Mobilitas yang tinggi mempercepat segala aspek kehidupan dan pemerataan pembangunan antara pusat dan daerah. Komunikasi yang sangat cepat, lancar, dan akurat memudahkan seseorang memperoleh informasi yang sangat berharga bagi kepentingan bisnis, pemerintahan, pendidikan dan hobi. Produk yang sangat nampak terjadi proses pembauran, pertentangan atau konflik antara sektor budaya, sosial dan agama. Melalui proses alkulturasi, pertentangan, konflik kepentingan seharusnya dapat dikurangi secara perlahan.

Dalam konteks global, khususnya dalam pengembangan kurikulum secara nasional, antar negara, kurikulum nasional yang akan dianut sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain falsafah yang dianut, kondisi sosial ekonomi, tingkat pendidikan, budaya dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

A. Pengertian Kurikulum Berbasis Masyarakat

Kurikulum berbasis masyarakat yang bahan dan objek kajiannya kebijakan dan ketetapan yang dilakukan di daerah, disesuaikan dengan kondisi lingkungan alam, sosial, ekonomi, budaya dan disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan daerah yang perlu dipelajari oleh siswa di daerah tersebut. Bagi siswa berguna untuk memberikan kemungkinan dan kebiasaan untuk akrab dengan lingkungan dimana mereka tinggal. Kemungkinan lain mencegah dari keterasingan lingkungan, terbiasa dengan budaya dan adat istiadat setempat dan berusaha mencintai lingkungan hidup, sehingga sebutan kurikulum ini disebut kurikulum berbasis wilayah.

Tujuan kurikulum tersebut adalah:

- a. Memperkenalkan siswa terhadap lingkungannya, ikut melestarikan budaya termasuk kerajinan, keterampilan yang nilai ekonominya tinggi di daerah tersebut.
- b. Membekali siswa kemampuan dan keterampilan yang dapat menjadi bekal hidup mereka di masyarakat, seandainya mereka tidak dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi
- c. Membekali siswa agar bisa hidup mandiri, serta dapat membantu orang tua dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Kurikulum berbasis masyarakat memiliki beberapa keunggulan/kelebihan antara lain: Pertama, kurikulum sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan masyarakat setempat. Kedua, kurikulum sesuai dengan tingkat dan kemampuan sekolah, baik kemampuan finansial, profesional maupun manajerial. Ketiga, disusun oleh guru-guru sendiri dengan demikian sangat memudahkan dalam pelaksanaannya. Keempat, ada motivasi kepada sekolah khusus kepala sekolah dan guru kelas untuk mengembangkan diri, mencari dan menciptakan kurikulum yang sebaik-baiknya, dengan demikian akan terjadi semacam kompetisi dalam pengembangan kurikulum.

Ada baiknya studi NIER (1999: 21-22) menjelaskan yang menjadi fokus dan perhatian utama masyarakat dalam kebijakan pendidikan yang ditempuh dalam suatu negara, yaitu:

- a. Fokus sektor pembangunan keterpaduan sosial dan identitas nasional dalam percaturan global hanya untuk mempertahankan cultural heritage
- b. Fokus pada pembinaan budaya, etnis, dan nilai-nilai moral
- c. Fokus pada pengembangan ekonomi masa depan, dan persaingan global/internasional
- d. Fokus pada persamaan kesempatan dalam bidang gender, disabilitas, income
- e. Fokus pada upaya untuk meningkatkan pencapaian siswa.

Sedangkan organisasi kurikulum, (NIER, 1999) melaporkan bahwa secara umum ada tiga pendekatan kurikulum nasional yang ditempuh:

- a. Pendekatan yang bercirikan isi atau topik (content or topic based curriculum), yaitu sajian kurikulum yang berupa sebaran materi/topik sesuai dengan mata pelajaran.
- b. Pendekatan yang bercirikan pendekatan kompetensi (outcome based curriculum), yaitu sajian kurikulum berdasarkan outcome dan kompetensi yang sepatutnya dicapai oleh para peserta didik.
- c. Paduan antara content/topic based dan outcome based.

Dalam perspektif nasional, pengembangan kurikulum nasional ada kecenderungan saat ini adanya pergeseran dari kurikulum yang memiliki ciri “content or topic based” ke kurikulum yang bercirikan “outcome or competence based”, seperti direfleksikan pada Kurikulum Berbasis Kompetensi.

Secara filosofis, pendidikan merupakan kebutuhan dan hak setiap manusia dalam mempersiapkan kehidupannya yang lebih baik di masa mendatang. Dengan demikian pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kepribadian, sikap dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dan pendidikan lebih lanjut. Secara nasional, perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara merupakan hal-hal yang harus segera ditanggapi dalam menyikapi penyelenggaraan pendidikan dasar.

Ada beberapa hal yang dapat dipertimbangkan dalam kajian pengembangandan implem entasi pendidikan dasar di tanah air.

Pertama, dengan diluncurkannya beberapa peraturan perundang-undangan termasuk RUU tentang sistem pendidikan Nasional, membawa implikasi terhadap paradigma pendidikan nasional termasuk didalamnya layanan pendidikan dasar.

Kedua, dengan perkembangan dan perubahan global dalam berbagai aspek kehidupan yang begitu cepat telah menjadi tantangan nasional dan menuntut perhatian serius dan segera mendapatkan langkah dan program pemecahannya. Ketiga, dengan kondisi masa sekarang dan kecenderungan dimasa yang akan datang perlu dipersiapkan generasi muda termasuk peserta didik yang memiliki kompetensi yang multi dimensional.

B. Karakteristik Kurikulum Berbasis Masyarakat

Model pengajaran yang berpusat pada masyarakat adalah suatu bentuk kurikulum yang memadukan antara sekolah dan masyarakat dengan cara membawa sekolah ke dalam masyarakat atau membawa masyarakat ke dalam sekolah guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hamalik (2005) merinci karakteristik kurikulum berbasis pada masyarakat meliputi:

a. Karakteristik pembelajaran pada kurikulum berbasis masyarakat:

1. Pembelajaran berorientasi pada masyarakat, di masyarakat dengan kegiatan belajar bersumber pada buku teks
2. Disiplin kelas berdasarkan tanggungjawab bersama bukan berdasarkan paksaan atau kebebasan
3. Metode mengajar terutama dititikberatkan pada pemecahan masalah untuk memenuhi kebutuhan perorangan dan kebutuhan sosial atau kelompok
4. Bentuk hubungan atau kerjasama sekolah dan masyarakat adalah mempelajari sumber-sumber masyarakat, menggunakan sumber-sumber tersebut, dan memperbaiki masyarakat tersebut
5. Strategi pembelajaran meliputi karyawisata, manusia (nara sumber), survai masyarakat, berkemah, kerja lapangan, pengabdian masyarakat, kuliah kerja nyata, proyek perbaikan masyarakat dan sekolah pusat masyarakat.

b. Karakteristik materi pembelajaran

Agar penjabaran dan penyesuaian dengan tuntutan kewilayahan tidak meluas dan melebar, maka perlu diperhatikan kriteria untuk menyeleksi materi yang perlu diajarkan, kriteria tersebut antara lain:

1. Validitas, telah teruji kebenaran dan kesahihannya
2. Tingkat kepentingan yang benar-benar diperlukan oleh siswa
3. Kebermanfaatan, secara akademik dan non akademik sebagai pengembangan kecakapan hidup (life skill) dan mandiri
4. Layak dipelajari, tingkat kesulitan dan kelayakan bahan ajar dan tuntutan kondisi masyarakat sekitar
5. Menarik minat, dapat memotivasi siswa untuk mempelajari lebih lanjut dengan menumbuhkembangkan rasa ingin tahu
6. Alokasi waktu, penentuan alokasi waktu terkait dengan keleluasan dan kedalaman materi
7. Sarana dan sumber belajar, dalam arti media atau alat peraga yang berfungsi memberikan kemudahan terjadinya proses pembelajaran..

c. Kegiatan siswa dan guru

Kegiatan siswa, mestinya mempertimbangkan pemberian peluang bagi siswa untuk mencari, mengolah dan menemukan sendiri pengetahuan, di bawah bimbingan guru. Juga materi pembelajaran dipilih haruslah yang dapat memberikan pembekalan kemampuan/kecakapan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan mempunyai kecakapan hidup atau dapat hidup mandiri dengan menggunakan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah dipelajari.

Guru dalam kurikulum berbasis pada masyarakat berperan sebagai fasilitator, sumber belajar, pembina, konsultan, sebahai mitra kerja yang

memfasilitasi siswa dalam pembelajaran. Sehingga menghasilkan lulusan yang memiliki karakter, kecakapan, dan keterampilan yang kuat untuk digunakan dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam sekitar, serta mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia kerja atau pendidikan lebih lanjut

d. Penilaian dalam kurikulum berbasis pada masyarakat

Penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menaksirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan. Penilaian ini dilakukan secara terpadu dengan kegiatan belajar mengajar, oleh karena itu disebut penilaian berbasis kelas (PBK). PBK ini dilakukan dengan mengumpulkan kerja siswa (portofolio), hasil karya (penugasan), kinerja (performance), dan tes tertulis. Guru menilai kompetensi dan hasil belajar siswa berdasarkan tingkat pencapaian prestasi siswa selama dan setelah kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan karakteristik kurikulum berbasis masyarakat, maka pada hakekatnya karakteristik tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa karakteristik lain sebagai berikut: Pertama, kurikulum bersifat realistik, karena hal-hal yang dipelajari bersumber dari kehidupan yang nyata. Para siswa dapat mengamati kenyataan sesungguhnya dalam masyarakat dan kehidupan masyarakat yang bersifat kompleks. Pengajaran ini pada gilirannya akan mengembangkan berbagai pengalaman dan pengetahuan yang praktis dan terpakai. Kedua, kurikulum menumbuhkan kerjasama dan integrasi antara sekolah dan masyarakat, karena sekolah masuk dalam masyarakat dan masyarakat masuk dalam lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah sebagai barometer kondisi masyarakat. Karena itu strategi yang tepat adalah karyawisata dan manusia sumber belajar dari masyarakat merupakan kesempatan yang sangat efektif bagi siswa dalam rangka perpaduan antara kedua institusi tadi. Dengan demikian kesenjangan antara sekolah dan masyarakat yang terjadi selama ini dapat diminimalisir. Ketiga, kurikulum berbasis masyarakat memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk belajar secara aktif penuh kreativitas yang telah dianjurkan oleh teori belajar modern. Para siswa merencanakan sendiri, mencari referensi dan sumber informasi sendiri, melakukan kegiatan proyek sendiri dan memecahkan berbagai masalah sendiri, baik melalui belajar individual maupun belajar secara kelompok. Keempat, prosedur pembelajaran memberdayakan semua metode dan teknik pembelajaran secara sistematis dan bervariasi. Seperti ceramah, diskusi kerja kelompok, presentasi, pameran baik belajar di dalam kelas maupun di luar kelas. Strategi pembelajaran ditata sedemikian rupa secara kreatif dalam rangka pembelajaran multi sistem seperti ada tatap muka, tugas mandiri, survei dan observasi. Kelima, pengembangan kurikulum berbasis masyarakat membantu siswa agar mampu berperan dalam kehidupan sekarang ini. Artinya hal-hal yang telah ada dipelajari sehingga berdaya guna dan berhasil guna untuk menghadapi tantangan yang ada dewasa ini. Rumusan kurikulum ini memberikan pandangan bahwa hasil pendidikan di sekolah itu dapat diterapkan di lingkungan

siswa tempat mereka tinggal. Jadi pendidikan seperti ini sebenarnya membekali siswa hidup di lingkungan masyarakat menjadi lebih berguna. Pendapat ini dilandasi asumsi bahwa setiap masyarakat mengalami perubahan yang cepat untuk mengantisipasinya oleh kurikulum yang berbasis masyarakat. Keenam, kurikulum berbasis masyarakat menyediakan sumber-sumber belajar yang berasal dari masyarakat. Semua sumber di masyarakat sebagai laboratorium untuk praktek sesuai kepentingan pembelajaran siswa. Masyarakat secara keseluruhan memiliki berbagai dimensi seperti; keluarga, teknologi, ekonomi, politik, budaya, sosial dan kehidupan macam lainnya. Dimensi-dimensi tersebut masing-masing mengandung aspek manusiawi, kelembagaan, sistem kehidupan, metode kerja, dan kondisi situasi dengan karakteristiknya sendiri.

C. Pengembangan Kurikulum Berbasis Masyarakat

Karena pengaruh perkembangan teknologi terjadi perubahan yang cukup drastis dalam segala bidang termasuk pekerjaan. Masyarakat perkotaan berubah cepat dibandingkan masyarakat pedesaan. Pola kehidupan agraris berubah menjadi pola kehidupan industri, dimana kehidupan masyarakatnya menuntut memiliki spesialisasi dan profesionalisme dalam melakukan pekerjaan. Sehingga sifat-sifat kebersamaan, hidup lebih santai diganti oleh sikap individualis dan kerja keras.

Pola kerja masyarakat modern menuntut kerja yang tidak teratur melebihi waktu biasa. Banyaknya waktu yang digunakan untuk bekerja akan mengubah citra penghasilan yang diperoleh. Asumsinya penghasilan tinggi akibat suami-isteri bekerja akan meningkatkan kemampuan ekonomi dan kesejahteraan keluarga. Namun dalam kehidupan keluarga, anak mempunyai masalah selalu ditinggal orang tuanya bekerja maka anak lebih lama berhaul dan hidupnya dengan pembantu daripada dengan orang tuanya. Kondisi demikian berbagai masalah keluarga timbul dikarenakan pelaksanaan tugas dan fungsi keluarga tidak berjalan, seperti hubungan komunikasi diantara anggota keluarga sangat terbatas malahan mungkin hilang.

Komponen-komponen kurikulum berbasis masyarakat meliputi:

- a. Tujuan dan filsafat pendidikan dan psikologi belajar
- b. Analisis kebutuhan masyarakat sekitar termasuk kebutuhan siswa
- c. Tujuan kurikulum (TUK dan TKK)
- d. Pengorganisasian dan implementasi kurikulum
- e. Tujuan pembelajaran (TPU dan TPK)
- f. Strategi pembelajaran mencakup model-model pembelajaran
- g. Teknik evaluasi (proses dan produk)
- h. Implementasi strategi pembelajaran
- i. Penilaian dalam pembelajaran dan
- j. Evaluasi program kurikulum

Beroreantasi pada komponen-komponen kurikulum berbasis masyarakat tersebut, maka langkah-langkah pengembangannya terdiri dari:

- Langkah 1 : Penentuan tujuan pendidikan berdasarkan filsafat dan psikologi pendidikan
juga berdasarkan spesifikasi kebutuhan masyarakat dan kebutuhan siswa
- Langkah 2 : Analisis kebutuhan masyarakat sekitar, siswa dan mata ajar
- Langkah 3 : Spesifikasi tujuan kurikulum baik tujuan umum maupun tujuan khusus
- Langkah 4 : Pengorganisasian dan implementasi kurikulum dan struktur program
- Langkah 5 : Spesifikasi tujuan pengajaran termasuk TPU dan TPK
- Langkah 6 : Seleksi strategi pembelajaran meliputi kegiatan, model, dan metode pembelajaran
- Langkah 7 : Seleksi awal teknik evaluasi
- Langkah 8 : Seleksi final teknik evaluasi (langkah ini dilakukan setelah langkah 5)
- Langkah 9 : Implementasi strategi pembelajaran secara aktual
- Langkah 10 : Evaluasi pengajaran untuk menilai keberhasilan siswa dan efektivitas pembelajaran dan perbaikan evaluasi
- Langkah 11 : Evaluasi program kurikulum

Latihan

Setelah anda mempelajari Kegiatan Pembelajaran 2 dalam modul ini, anda harus melakukan tugas;latihan yang dirancang dari materi modul ini, supaya anda lebih memperdalam pemahaman materi yang diuraikan dalam modul ini. Tugas/latihan yang harus anda lakukan dengan cara mendiskusikan dengan teman anda atau teman sejawat yaitu:

1. Coba anda diskusikan dengan teman anda, mengenai pengertian kurikulum berbasis pada masyarakat.
2. Diskusikan pula dengan teman sejawat anda, mengenai karakteristik utama kurikulum berbasis masyarakat.
3. Terangkan kepada teman anda mengenai komponen-komponen kurikulum berbasis masyarakat.
4. Jelaskan secara berulang kali mengenai langkah-langkah pengembangan kurikulum berbasis masyarakat.

PETUNJUK JAWABAN LATIHAN

1. Bahas pengertian kurikulum berbasis masyarakat dari segi arti, makna, guna dan tujuan yang berhubungan bentuk kurikulum perpaduan antara sekolah dan masyarakat
2. Sebagai bahan pembahasan karakteristik kurikulum berbasis masyarakat, coba anda bahas mengenai aspek yang berhubungan dengan karakteristik pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan guru dan siswa, serta penilaian.

3. Sebagai titik tolak pembahasan coba anda mulai dari paparan komponen tujuan, strategi pembelajaran, dan evaluasi kurikulum
4. Langkah-langkah pengembangan kurikulum berbasis masyarakat berkaitan dengan 10 langkah yang didalamnya berhubungan dengan tujuan, analisis kebutuhan, implementasi, strategi pembelajaran dan evaluasi program pembelajaran.

Rangkuman

Kurikulum berbasis masyarakat merupakan kurikulum yang menekankan perpaduan antara sekolah dan masyarakat guna mencapai tujuan pengajaran. Kurikulum ini pula memiliki tujuan memberikan kemungkinan kepada siswa untuk akrab dengan lingkungan dimana mereka tinggal, mandiri dan bekal keterampilan. Karakteristik kurikulum berpusat kepada masyarakat ditinjau dari segi pembelajaran baik orientasi, metode, sumber belajar, strategi pengajaran berpusat pada kepentingan siswa sebagai bekal hidup di masa mendatang. Karakteristik lain dari materi pembelajaran sesuai tuntutan kewilayahan maka disebut juga kurikulum berbasis kewilayahan. Sedangkan kegiatan guru hanyalah sebagai fasilitator belajar dan siswa untuk aktif, kreatif untuk memecahkan permasalahan. Pengembangan kurikulum ini bertitik tolak dari tujuan pendidikan, analisis kebutuhan, implementasi kurikulum, seleksi strategi pembelajaran, teknik evaluasi dan evaluasi program kurikulum.

TES FORMATIF 2

Setelah anda mempelajari BBM ini (Kegiatan Belajar Mengajar 2), selanjutnya kerjakanlah tes formatif 2 ini, untuk mengetahui kemampuan pemahaman anda terhadap BBM ini dengan petunjuk yang telah diberikan.

Berikanlah tanda silang pada salah satu huruf (A,B, C, D) yang memuat jawaban yang benar!

1. Makna terpenting dari isi Kurikulum Berbasis Masyarakat adalah:
 - A. Meningkatkan kemampuan berfikir siswa
 - B. Melatih keterampilan siswa
 - C. Siswa akrab dengan lingkungan sekitar
 - D. Mencintai kebudayaan dan adat istiadat daerah
2. Di bawah ini termasuk tujuan Kurikulum Berbasis Masyarakat, kecuali:
 - A. Melestarikan kebudayaan masyarakat setempat
 - B. Membekali siswa di masa mendatang
 - C. Meningkatkan kepekaan sosial
 - D. Mendorong siswa agar bisa hidup mandiri
3. Salah satu keunggulan Kurikulum Berbasis Masyarakat adalah:
 - A. Relevan dengan kebutuhan masyarakat sekitar
 - B. Beradaptasi dengan perkembangan zaman
 - C. Efisiensi dari sumber belajar

- D. Memiliki kebermaknaan bagi perkembangan siswa
4. Kurikulum Berbasis Masyarakat merupakan kurikulum realistik, artinya:
 - A. Sumber belajar berasal dari masyarakat
 - B. Siswa mampu berperan dalam kehidupan saat ini
 - C. Hal yang dipelajari siswa bertolak dari kehidupan nyata
 - D. Memberi kesempatan yang luas pada siswa untuk berekspresi
 5. Langkah pengembangan terpenting, setelah merumuskan tujuan pendidikan adalah:
 - A. Analisis kebutuhan masyarakat
 - B. Implementasi kurikulum
 - C. Pengorganisasian kurikulum
 - D. Seleksi strategi pembelajaran
 6. Kriteria validitas dalam menyeleksi bahan pembelajaran dimaksudkan:
 - A. Tingkat kepentingan
 - B. Kelayakan untuk dipelajari
 - C. Azas kebermanfaatn
 - D. Telah teruji kebenarannya
 7. Guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran, artinya:
 - A. Sebagai pembina dalam mengarahkan belajar
 - B. Sebagai pengawas kegiatan belajar siswa
 - C. Pemberi kemudahan dalam belajar siswa
 - D. Media agar terjadi siswa belajar
 8. Konsep terpenting peran siswa dalam Kurikulum Berbasis Masyarakat adalah:
 - A. Mengikuti instruksi guru sebagai pembina
 - B. Siswa disiplin memecahkan masalah
 - C. Menanamkan rasa tanggungjawab dan cinta sesama
 - D. Kegiatan siswa mencari dan menemukan sendiri permasalahan
 9. Penilaian yang lebih efisien dalam Kurikulum Berbasis Masyarakat berbentuk:
 - A. Wawancara dan tes tertulis
 - B. Observasi dan portofolio
 - C. Pengamatan dalam bentuk performansi
 - D. Penugasan dan presentasi
 10. Pengembangan kecakapan hidup atau life skill dapat diterapkan dalam Kurikulum Berbasis Masyarakat, alasannya:
 - A. Layak dipelajari sesuai kebutuhan masyarakat
 - B. Sangat penting dan benar-benar diperlukan siswa
 - C. Bertitik tolak dari kehidupan yang nyata
 - D. Membekali siswa keterampilan untuk hidup mendatang

Cocokkanlah jawaban anda dengan kunci jawaban tes formatif 2, yang terdapat pada bagian akhir modul ini, dan hitunglah jawaban anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi kegiatan belajar 2 ini.

Rumusnya:

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{10} \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan anda capai:

90 % - 100 % = Baik sekali

80 % - 89 % = Baik

70 % - 79 % = Cukup

< 70 % = Kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % atau lebih, anda dapat meneruskan dengan modul selanjutnya. Bagus! Tetapi bila tingkat penguasaan anda masih di bawah 80 %, anda harus mengulangi mempelajari kegiatan pembelajaran ini.

Kegiatan Belajar **3**

INOVASI KURIKULUM BERBASIS KETERPADUAN

PENGANTAR

Ada kecenderungan selama ini guru mengemas pengalaman belajar siswa terkotak-kotak dengan tegas antara satu bidang studi dengan bidang studi yang lainnya, pembelajaran yang memisahkan penyajian mata-mata pelajaran secara tegas hanya akan membuat kesulitan belajar bagi siswa karena pemisahan seperti itu memberikan pengalaman belajar yang bersifat artifisial. Sementara itu, di sekolah dasar khususnya di kelas-kelas rendah para siswa lebih menghayati pengalaman belajarnya secara totalitas, siswa mengalami kesulitan dengan adanya pemisahan pengalaman belajar seperti tadi.

Sesuai dengan konsep belajar Gestalt yang mengutamakan pengetahuan yang dimiliki siswa dimulai dari keseluruhan baru kemudian menuju bagian-bagian. Dengan kata lain dimata siswa melihat dirinya sebagai pusat lingkungan yang merupakan keseluruhan yang belum jelas unsur-unsurnya dengan pemaknaan secara holistik yang berangkat dari yang bersifat konkrit. Pemilihan model atau metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki guru. Sukmadinata (1997) menjelaskan bahwa kurikulum merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan dan pengajaran. Oleh karena itu guru sebagai pendidik harus mempunyai potensi untuk memilih model pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kurikulum.

Kurikulum terpadu merupakan kurikulum yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun secara klasikal aktif menggali dan menemukan konsep dan prinsip-prinsip secara holistik bermakna dan otentik. Melalui pertimbangan itu, maka beragam pandangan dan pendapat tentang kurikulum terpadu, tapi semuanya menekankan pada cara menyampaikan pelajaran yang bermakna dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui kurikulum terpadu dalam bentuk pembelajarann diharapkan para siswa memperoleh pengetahuan secara menyeluruh dengan cara mengaitkan satu pelajaran dengan pelajaran lain.

A. Pengertian Kurikulum Berbasis Keterpaduan

Pendekatan keterpaduan merupakan suatu sistem totalitas yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi baik antar komponen dengan komponen maupun antar komponen-komponen dengan keseluruhan, dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan sebelumnya. Dengan demikian, pendekatan sistem menitikberatkan pada keseluruhan, lalu bagian-bagian dan unsur-unsur dan interaksi antara bagian-bagian dengan keseluruhan. Konsep keterpaduan pada hakekatnya menunjuk pada keseluruhan, kesatuan, kebulatan, kelengkapan, kompleks, yang ditandai oleh interaksi dan interpendensi antara komponen-komponennya (Alisyahbana, 1974:17). Ini berarti organisasi kurikulum secara terpadu, suatu bentuk kurikulum yang meniadakan batas-batas antara berbagai mata pelajaran dan menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk unit atau keseluruhan (integrated curriculum).

Kurikulum terpadu menyediakan kesempatan dan kemungkinan belajar bagi para siswa. Kesempatan belajar tersebut dirancang dan dilaksanakan secara menyeluruh dengan mempertimbangkan hal-hal yang berpengaruh, oleh karena itu diperlukan pengaturan, kontrol, bimbingan agar proses belajar terarah ketercapaian tujuan-tujuan kemampuan yang diharapkan. Kurikulum dirancang berdasarkan sistem keterpaduan yang mempertimbangkan komponen-komponen masukan, proses dan produk secara seimbang dan setaraf.

Pada komponen masukan, kurikulum dititikberatkan pada mata mata pelajaran logis dan sistematis agar siswa menguasai struktur pengetahuan tertentu. Pada komponen proses, kurikulum dititikberatkan pada pembentukan konsp berfikir dan cara belajar yang diarahkan kepada pengembangan peta kognitif.

Pada komponen produk, kurikulum dititikberatkan pada pembentukan tingkah laku spesifik. Ketiga komponen tersebut berinteraksi dalam kurikulum secara terpadu, sehingga tujuan kurikulum terpadu untuk mengembangkan kemampuan yang merupakan gejala tingkah laku berkat pengalaman belajar. Tingkah laku yang diterapkan adalah integrasi atau *behavior is the better integrated*, terjadi dikarenakan pengalaman-pengalaman dalam situasi tertentu, bukan karena kecenderungan alami atau kematangan kondisi temporer, sehingga perubahan tingkah laku bersifat permanen dan bertalian dengan situasi tertentu (Hilgard & Bower, 1977:17).

Untuk mencapai perubahan-perubahan perilaku, sistem keterpaduan dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut: suasana lapangan (*field setting*) yang memungkinkan siswa menampilkan kemampuannya di dalam kelas, pengembangan diri sendiri (*self development*), pengembangan potensi yang dimiliki masing-masing individu (*self actualization*), proses belajar secara kelompok (*social learning*), pengulangan dan penguatan (*reinforcement*), pemecahan masalah-masalah (*heuristic learning*), dan sikap percaya diri sendiri (*self confidence*).

B. Komponen-Komponen Kurikulum Berbasis Keterpaduan

Kurikulum Berbasis Keterpaduan meliputi berbagai komponen yang saling berkaitan yaitu sub sistem masukan yakni siswa, sub sistem proses yakni metode, materi dan masyarakat, sub sistem produk yakni lulusan yang dikaitkan komponen evaluasi dan umpan balik. Masing-masing komponen saling berkaitan, pengaruh mempengaruhi satu sama lain dalam rangka untuk mencapai tujuan.

Komponen lulusan adalah produk sistem kurikulum yang memenuhi harapan kuantitas yakni jumlah lulusan sesuai dengan kebutuhan dan harapan kualitas yakni mutu lulusan ditinjau dari segi tujuan instrinsik dan tujuan ekstrinsik. Tujuan instrinsik berorientasi bahwa lulusan diharapkan menjadi insan-insan terdidik, berbudaya dan berahlakulkarimah. Tujuan ekstrinsik, berorientasi bahwa lulusan sesuai dengan tuntutan lapangan pekerjaan khususnya kompeten di bidang pekerjaannya.

Komponen metode terdiri dari program pembelajaran, metode penyajian, bahan dan media pendidikan. Sedangkan komponen materi terdiri dari fasilitas, sarana dan prasarana, perlengkapan, dan biaya. Komponen ini disediakan dalam jumlah dan kualitas yang memadai dan berfungsi sebagai unsur penunjang proses pendidikan. Khusus media pendidikan bagaimana media tersebut menggunakan lingkungan sekolah tempat belajar dan selalu memudahkan dan menyederhanakan materi sehingga menyenangkan situasi belajar siswa.

Komponen evaluasi untuk menilai keberhasilan proses kurikulum dan ketercapaian tujuan kurikulum. Evaluasi dilaksanakan dalam bentuk evaluasi formatif dan evaluasi summatif. Hasil evaluasi memberikan informasi untuk membuat keputusan tentang tingkat produktivitas kurikulum dan derajat performansi yang dicapai oleh siswa.

Komponen balikan berguna untuk memberikan informasi dalam rangka umpan balik demi perbaikan sistem kurikulum. Sumber informasi diperoleh dari hasil evaluasi yang telah dilaksanakan sekolah dan lembaga tempat para lulusan bekerja.

Komponen masyarakat merupakan masukan eksternal dalam bidang sosial dan budaya, yang berfungsi sebagai faktor penunjang dan turut mewarnai pelaksanaan kurikulum secara keseluruhan.

C. Karakteristik Kurikulum Berbasis Keterpaduan

Kurikulum terpadu merupakan bentuk kurikulum yang meniadakan batas-batas antara berbagai mata pelajaran dan menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk unit atau keseluruhan (Hamalik, 1993:32). Dengan demikian, kurikulum terpadu mengintegrasikan komponen-komponen mata pelajaran sehingga batas-batas mata pelajaran tersebut sudah tidak nampak lagi, dikarenakan telah dirumuskan dalam bentuk masalah atau unit.

Ciri-ciri bentuk organisasi kurikulum terpadu (Integrated Curriculum) diantaranya adalah: (a) berdasarkan filsafat pendidikan demokrasi Pancasila, (b) berdasarkan psikologi belajar Gestalt dan field theory (c) berdasarkan landasan sosiologis dan sosio-kultural, (d) berdasarkan kebutuhan, minat dan tingkat perkembangan pertumbuhan peserta didik, (e) ditunjang oleh semua mata pelajaran atau bidang studi yang ada, (f) sistem penyampaiannya dengan menggunakan sistem pengajaran unit yakni unit pengalaman dan unit mata pelajaran dan (g) peran guru sama aktifnya dengan peran peserta didik, bahkan peran siswa lebih menonjol dan guru cenderung berperan sebagai pembimbing atau fasilitator.

Keunggulan atau manfaat kurikulum terpadu diantaranya, adalah: (a) segala sesuatu yang dipelajari dalam unit bertalian erat, (b) kurikulum ini sesuai dengan pendapat-pendapat modern tentang belajar, (c) memungkinkan hubungan yang erat kaitannya antara sekolah dengan masyarakat, (d) sesuai dengan faham demokratis, (e) mudah disesuaikan dengan minat, kesanggupan, dan kematangan pesera didik.

Untuk melaksanakan bentuk organisasi kurikulum terpadu, Fogarty (1991), memperkenalkan sepuluh model pembelajaran terpadu yang dikelompokkan menjadi tiga tipe, ketiga tipe tersebut adalah: Pertama, tipe pembelajaran terpadu dalam satu disiplin ilmu yakni fragmented, connected dan nested. Kedua, tipe pembelajaran terpadu antardisiplin ilmu yakni sequenced, shared, webbed, threaded dan integrated. Ketiga, tipe pembelajaran terpadu yang mengutamakan keterpaduan faktor peserta didiknya yakni immersed dan networked.

Kurikulum terpadu yang paling banyak digunakan di lapangan terdiri dari model connected, webbed, dan integrated. Kurikulum ini dipandang sebagai upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan di tingkat dasar, terutama dalam rangka mengimbangi gejala penjejalan kurikulum yang sering terjadi dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah.

Model connected atau model keterhubungan pada prinsipnya mengupayakan adanya keterkaitan antara konsep, keterampilan, topik, ide, kegiatan dalam satu bidang studi. Model ini siswa tidak terlatih untuk melihat suatu fakta dari berbagai sudut pandang, karena model ini keterkaitan materi hanya terbatas pada satu bidang studi saja. Model webbed atau model jaring laba-laba merupakan model dengan menggunakan pendekatan tematik, baru kemudian dikembangkan sub-sub tema dengan memperhatikan kaitannya dengan bidang-bidang studi terkait. Model integrated atau model keterpaduan merupakan model yang menetapkan prioritas kurikulum dan menemukan keterampilan, konsep, dan sikap yang saling tumpang tindih dalam beberapa bidang studi, dan model ini sulit dilaksanakan sepenuhnya mengingat sulitnya menemukan materi dari setiap bidang studi yang benar-benar tumpang tindih dalam satu semester, serta sangat membutuhkan keterampilan guru yang cukup handal untuk dapat merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran.

D. Prosedur Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterpaduan

Sekarang ini ada kecenderungan guru mengemas pengalaman belajar siswa terkotak-kotak dengan tegas antara bidang studi satu dengan bidang studi lainnya, kurikulum yang memisahkan penyajian mata-mata pelajaran secara tegas hanya akan membuat kesulitan bagi siswa, karena pemisahan seperti itu akan memberikan pengalaman belajar yang bersifat artifisial. Sementara di jenjang sekolah dasar khususnya siswa pada kelas-kelas awal lebih menghayati pengalamannya secara totalitas, hal ini akan mengundang kesulitan belajar dengan pemilahan-pemilahan pengalaman secara artifisial tersebut.

Sesuai dengan teori Gestalt yang mengedepankan pengetahuan yang dimiliki siswa dimulai dari keseluruhan baru menuju bagian-bagian. Siswa pada jenjang sekolah dasar paling dominan menghayati pengalamannya masih berfikir secara keseluruhan, mereka masih sulit menghadapi pemilihan yang artifisial(terpisah-pisah). Ini berarti siswa kelas rendah di sekolah dasar itu melihat dirinya sebagai pusat lingkungan yang merupakan suatu keseluruhan yang belum jelas unsur-unsurnya dengan pemaknaan secara holistik yang bertitik tolak dari yang bersifat konkrit.

Melalui pemikiran tersebut, maka kurikulum terpadu yang berangkat dari bentuk rencana umum dan dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran unit (unit teaching). Rencana umum yang dimaksudkan adalah organisasi kurikulum yang berpusat pada bidang masalah, idea, core atau thema tertentu yang dapat digunakan untuk melaksanakan suatu pengajaran unit. Dengan perkataan lain, resource unit adalah unit-unit yang telah siap dibuat dan disusun secara umum, lengkap dan luas serta merupakan reservoir bagi pengembangan pembelajaran unit.

1. Tujuan sumber unit

Tujuan pendidikan dan pembelajaran unit antara lain:

- (1). Menyediakan sumber-sumber yang dapat digunakan dalam merencanakan sesuatu unit dan berisi saran-saran, petunjuk-petunjuk tentang kegiatan-kegiatan siswa, baik secara perorangan maupun secara kolektif.
 - (2) Memberikan bimbingan atau petunjuk dalam menentukan lingkup masalah atau syarat-syarat tentang tingkat tujuan yang hendak dicapai.
 - (3) Memuat hal-hal yang dapat dijadikan petunjuk dan bantuan mengajar secara teratur dan tersusun agar lebih efektif.
 - (4). Memuat saran tentang penilaian.
 - (5). Menunjukkan bermacam-macam pengalaman tertentu yang dapat dipergunakan guru dan mengembangkan satuan pengajaran.
2. Kriteria penyusunan rencana umum
- (1). Rencana umum bernilai atau dapat digunakan di dalam banyak situasi dan bersifat fleksibel, baik isi maupun prosedur-prosedur mengajar dan belajar.
 - (2). Rencana umum dikembangkan oleh kelompok guru dan bukan hanya oleh seorang guru saja.
 - (3). Cara yang paling efektif adalah apabila rencana tersebut dilaksanakan oleh kelompok guru yang telah mempersiapkannya.
 - (4). Rencana umum disusun sedemikian rupa agar mudah dilakukan dan diubah sesuai dengan kondisi dan fasilitas yang tersedia.
 - (5). Program ini menyediakan cukup persiapan fasilitas, waktu bagi peserta pelayanan dan ketatausahaan
3. Organisasi dan isi rencana umum
- (1). Filsafat dan tujuan sekolah seharusnya betul-betul dipahami oleh guru yang menyusun guru unit ini dan dirumuskan secara jelas.
 - (2). Tujuan rencana tersebut seharusnya memberikan sumbangan yang bermakna bagi pencapaian tujuan sekolah dan memberikan arah bagi pengembangan pembelajaran.
 - (3). Ruang lingkup resource unit berisikan suatu perumusan scope yang jelas seperti pembatasan istilah yang digunakan, untuk tingkatan kelas mana unit itu dipersiapkan dan referensi yang membantu guru terhadap daerah permasalahan.
 - (4). Kegiatan yang disarankan meliputi sejumlah kegiatan belajar bagi individu dan kelompok dipilih secara diorganisir agar dapat dipergunakan secara efektif.
 - (5). Rencanakan secara lengkap buku-buku sumber dan alat bantu yang akan digunakan.
 - (6). Prosedur evaluasi dan alat-alatnya dipilih sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan dan menjadi bagian integral dari rencana umum.
 - (7). Pengalaman dalam suatu unit kerap kali membantu guru dalam perencanaan unit-unit selanjutnya. Sesuatu rencana umum berisi banyak kemungkinan yang mendorong penyelidikan dan belajar hal-hal yang baru diketahui.
 - (8). Diperlukan diskusi tentang berbagai rencana umum dalam rangka perencanaan secara kooperatif. Rencana tersebut berisikan saran-saran bagi

guru tentang cara-cara yang dapat dilakukan dalam pelaksanaan pengajaran unit.

Latihan

Setelah anda membaca modul ini (kegiatan pembelajaran 3), agar mendiskusikan dengan teman anda beberapa kegiatan latihan di bawah ini untuk memperdalam pemahaman materi yang telah dipelajari!

1. Coba diskusikan dengan teman anda, pengertian, tujuan dan manfaat dari Kurikulum Berbasis Keterpaduan bagi pelaksanaan pembelajaran di sekolah.
2. Kemukakan menurut pendapat anda mengenai komponen-komponen dalam Kurikulum Keterpaduan yang mesti ada.
3. Diskusikan dengan teman anda, bagaimana karakteristik khusus Kurikulum Keterpaduan itu!
4. Coba diskusikan pula dengan teman anda, bagaimana prosedur pengembangan Kurikulum Keterpaduan itu!

PETUNJUK JAWABAN LATIHAN

1. Bahas pengertian kurikulum keterpaduan yang berkaitan dengan kurikulum yang berkaitan dengan mata-mata pelajaran, tematik, unit-unit dan ketercapaian tujuannya. Tujuan yang berkaitan dengan kebermaknaan bagi anak didik, aspek filosofis, aspek sosiologis, aspek psikologis, pembelajaran yang bervariasi. Manfaat berhubungan dengan kepentingan siswa dan guru.
2. Sebagai titik tolak pembahasan tentang komponen-komponen Kurikulum Keterpaduan anda bahas dari komponen lulusan, metode, materi dan evaluasi kurikulum, serta balikan dan masyarakat.
3. Sebagai bahan pembahasan yang berhubungan dengan karakteristik kurikulum berbasis keterpaduan adalah ciri-ciri organisasi kurikulum terpadu, model pembelajaran integrated, dan pembelajaran unit dimana peran guru dan peran siswa.
4. Bahas tentang pengembangan kurikulum terpadu yang berhubungan dengan kriteria penyusunan rencana, organisasi dan isi rencana umum, kegiatan yang disarankan, dan prosedur evaluasi.

Rangkuman

Kurikulum terpadu disebut integrated curriculum merupakan bentuk kurikulum yang meniadakan batas-batas antara berbagai mata pelajaran dan menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk unit. Ciri-ciri utama kurikulum terpadu antara lain berlandaskan teori belajar Gestalt, berdasarkan kebutuhan anak didik, sistem unit, peran guru sama aktifnya dengan peran siswa dan sesuai dengan minat dan perkembangan anak didik. Kurikulum terpadu terdiri beberapa komponen meliputi komponen lulusan, metode, materi, evaluasi, balikan dan masyarakat. Prosedur pengembangan kurikulum terpadu terdiri dari rencana

umum dan dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran unit meliputi tujuan sumber unit, kriteria penyusunan rencana umum, dan organisasi dan isi rencana.

TES FORMATIF 3

Setelah anda selesai mempelajari materi yang disajikan dalam kegiatan belajar 3, pada modul ini telah melakukan kegiatan diskusi terhadap tugas yang dirancang pada modul ini untuk lebih memahami materi, maka selanjutnya anda menjawab pertanyaan berikut ini dengan mengikuti petunjuk yang diberikan.

Petunjuk: Pilihlah salah satu huruf (A, B, C, D) yang benar, dengan pertanyaan tersebut, dengan cara memberi silang (X) pada salah satu huruf tersebut, dengan ketentuan sebagai berikut:

- Pilihlah:
- A, jika (1) dan (2) benar
 - B, jika (1) dan (3) benar
 - C, jika (2) dan (4) benar
 - D, jika (1), (2), dan (3) benar

1. Ciri bentuk organisasi kurikulum terpadu adalah:
 - (1) Sistem pengajaran unit
 - (2) Guru lebih aktif dari siswa
 - (3) Berlandaskan teori belajar Gestalt
 - (4) Mata pelajaran berkorelasi satu sama lain
2. Merupakan inti dari pengertian kurikulum keterpaduan:
 - (1) Mata pelajaran terpisah-pisah
 - (2) Menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk unit
 - (3) Mata pelajaran dihubung-hubungkan
 - (4) Kurikulum yang berintegrasi
3. Tipe pembelajaran terpadu dalam satu disiplin ilmu adalah:
 - (1) Fragmented
 - (2) Coonected
 - (3) Nested
 - (4) Webbed
5. Model pembelajaran terpadu yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah:
 - (1) Connected
 - (2) Webbed
 - (3) Integrated
 - (4) Squenced
6. Pengembangan kurikulum terpadu dalam bidang materi meliputi komponen:
 - (1) Fasilitas
 - (2) Program pembelajaran
 - (3) Unsur biaya
 - (4) Media pendidikan
7. Tujuan kurikulum sistem unit adalah:
 - (1) Memberikan bimbingan

- (2) Menyediakan sumber belajar
 - (3) Berbagai macam pengalaman belajar
 - (4) Merencanakan alat evaluasi
8. Dalam prosedur Kurikulum Terpadu rencana umum terkonsentrasi pada bidang:
- (1) Tema
 - (2) Ide
 - (3) Masalah
 - (4) Penilaian
9. Implementasi Kurikulum Berbasis Keterpaduan dapat dikembangkan pada berbagai tingkatan seperti:
- (1) Institusional
 - (2) Bidang studi
 - (3) Operasional
 - (4) Regional
10. Komponen penting dari Kurikulum Berbasis Keterpaduan diantaranya:
- (1) Peranan guru sama penting peran siswa
 - (2) Komponen alumni (lulusan)
 - (3) Lapangan pekerjaan
 - (4) Balikan

Cocokkanlah jawaban anda dengan kunci jawaban tes formatif 2, yang terdapat pada bagian akhir modul ini, dan hitunglah jawaban anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi kegiatan belajar 3 ini.

Rumusnya:

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{10} \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan anda capai:

- 90 % - 100 % = Baik sekali
- 80 % - 89 % = Baik
- 70 % - 79 % = Cukup
- < 70 % = Kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % atau lebih, anda dapat meneruskan dengan modul selanjutnya. Bagus! Tetapi bila tingkat penguasaan anda masih di bawah 80 %, anda harus mengulangi mempelajari kegiatan pembelajaran ini.

GLOSARIUM

1. Kurikulum dalam arti sempit sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik, sering dihubungkan usaha untuk memperoleh ijazah, sedangkan ijazah sendiri menggambarkan kemampuan. Oleh karena itulah hanya orang yang telah memperoleh kemampuan sesuai dengan standar tertentu yang akan memperoleh ijazah (Saylor, 1981; Robert, 1936 dalam Sanjaya, 2005).
2. Pengertian kurikulum secara luas, bukan hanya menyangkut mata pelajaran yang harus dipelajari akan tetapi menyangkut seluruh usaha sekolah untuk mempengaruhi siswa belajar baik di dalam maupun di luar kelas bahkan di luar sekolah asalkan kegiatan tersebut berada di bawah tanggungjawab guru (Saylor dan Alexander, 1956 dalam Sanjaya, 2005).
3. Inovasi atau inovation dapat diartikan sebagai pembaharuan, inovasi pendidikan berarti upaya upaya yang dilakukan secara sadar untuk memperbaiki aspek-aspek dalam bidang pendidikan, termasuk di dalamnya pembelajaran (Cece Wijya, 1992)
4. Invention meliputi penemuan-penemuan atau penciptaan tentang suatu hal yang baru, invention biasanya merupakan adaptasi dari apa yang telah ada. Pembaharuan dalam pendidikan berarti menggambarkan suatu hasil yang sangat berbeda dengan yang terjadi sebelumnya (Tabrani, 1992).
5. Development sering sekali bergandengan dengan riset sehingga prosedur research and development adalah biasanya digunakan dalam pendidikan research dan development meliputi kegiatan berbagai aktivitas, antara lain riser dasar, pencarian dan pengujian teori-teori belajar.
6. Kompetensi merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak (Sanjaya, 2005).
7. Life skill education (pendidikan kecakapan hidup), broad based education (pendidikan berbasis luas), competency based curriculum (kurikulum berbasis kompetensi), general life skill (kecakapan hidup yang sifatnya umum), spesific life skill (kecakapan hidup yang sifatnya khusus).
8. Borderles artinya batas-batas fisik negara satu dengan negara lainnya menjadi kurang begitu jelas dan secara non fisik hampir tanpa batas yang diakibatkan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi ini.
9. Cyber atau Electronic learning merupakan pembelajaran melalui pemanfaatan jasa teknologi komputer dan internet, sehingga model pembelajarannya disebut pembelajaran berbasis web atau web based instruction.
10. Accelerated learning atau percepatan belajar adalah suatu kemampuan menyerap dan memahami informasi baru secara cepat serta mempertahankan informasi tsb.

DAFTAR PUSTAKA

Blank, W. E. (1982). **Handbook For Developing Competency Based Training Program**. Englewood Cliff. New Jersey: Prentice Hall. Inc.

- Cece Wijaya dkk. (1992). **Upaya Pembaharuan Dlam Pendidikan dan Pengajaran**, Bandung : Penerbit PT. Remaja Rosda Karya.
- Hamalik, Oemar, (1993) **Proses Belajar Mengajar**, Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamalik, Oemar, (2005). **Inovasi Pendidikan : Perwujudannya dalam Sistem Pendidikan Nasional**, YP. Permindo, Bandung.
- Hamalik, Oemar. (2002) **Pendidikan Guru: Berdasarkan Pendekatan Kompetensi**. Bandung: Bumi Aksara.
- Joni, T. (1997). Pembelajaran Terpadu. Naskah untuk Pelatihan Guru Pamong, BP3GSD. Jogyakarta: Dikti.
- Joyce, Bruce & Well, Marsha. (1996). **Models of Teaching**. Englewood Clifs. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Mulyasa, E. (2003). **Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi**. Bandung: Remaja Rosdakarya..
- Subandijah. (1993). **Pengembangan dan Inovasi Kurikulum**. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Joyce, Bruce & Well, Marsha. (1996). **Models of Teaching**. Englewood Clifs. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, (1997). **Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek**. Bndung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, (2004). **Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi**. Bandung: Yayasan Kesuma Karya.
- Wardani, I G. A.K. (2004). **Kurikulum Berbasis Kompetensi: Apa, Mengapa, dan Bagaimana Implementasinya**: Makalah pada Penelitian Buku Ajar PGSD, Yogyakarta.
- Whiddett, Steve & Hollyforde, Sarah. (1999). **Development Practice: The Competencies Handbook**. London: Institute of Personnel and Development.
- Wina, Sanjaya. (2005). **Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi**. Edisi Pertama, Cetakan ke I. Jakarta: Prenada Media.
- Yulaelawati, Ella. (2004). **Kurikulum dan Pembelajaran: Filosofis Teori dan Aplikasi**. Jakarta: Pakar Raya Pustaka.

KUNCI JAWABAN TES FORMATIF

TES FORMATIF I

1. C
2. C
3. B
4. A
5. C
6. B
7. A
8. B
9. B
10. C

KUNCI JAWABAN TES FORMATIF
TES FORMATIF 2

1. C
2. C
3. A
4. C
5. A
6. D
7. C
8. D
9. B
10. D

KUNCI JAWABAN TES FORMATIF
TES FORMATIF 3

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 9. C |
| 2. C | 10. D |
| 3. D | |
| 4. D | |
| 5. B | |
| 6. D | |
| 7. D | |
| 8. D | |

MODUL 5

INOVASI DALAM PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya menyangkut dengan teori pembelajaran telah banyak mendorong dan mengilhami terhadap inovasi di bidang model-model pembelajaran. Pergeseran dari istilah “mengajar, belajar, proses belajar mengajar” kepada “pembelajaran” semestinya tidak hanya di lihat dari sekedar perubahan, akan tetapi mendalam dan harus difahami landasan filosofi dan pergeseran paradigma yang terkandung didalamnya.

Pembelajaran merupakan sebuah istilah yang kadang-kadang mengundang kontroversi baik di kalangan para ahli maupun di lapangan, terutama di antara guru-guru di sekolah. Sebahagian pendapat mengatakan bahwa istilah pembelajaran sesungguhnya hanya berlaku di kalangan pendidikan masyarakat bukan di lingkungan sekolah, di lain pihak justru istilah tersebut sangat relevan dalam sistem persekolahan, yakni untuk membelajarkan siswa. Pendapat lain bahwa pembelajaran merupakan padanan dari instruction, yang artinya lebih luas dari pengajaran. Pembelajaran tidak hanya berlaku dalam pendidikan melainkan dalam pelatihan atau upaya pembelajaran diri.

Pembelajaran yang merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Implikasinya bahwa pembelajaran sebagai suatu proses harus dirancang, dikembangkan dan dikelola secara kreatif, dinamis, dengan menerapkan pendekatan multi untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang kondusif bagi siswa.

Pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan siswa yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara aktif, efektif, dan inovatif. Pembelajaran merupakan sesuatu yang kompleks, artinya segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran harus merupakan sesuatu yang sangat berarti baik ucapan, pikiran maupun tindakan.

Secara umum modul ini akan menguraikan beberapa format pembelajaran modern yang diperkirakan akan mewarnai pelaksanaan kurikulum dan pembelajaran di sekolah-sekolah dimasa mendatang, yaitu pembelajaran kuantum, pembelajaran berbasis kompetensi, dan pembelajaran konstektual serta pembelajaran berbasis komputer.

Setelah mempelajari modul ini, diharapkan anda dapat:

1. Menjelaskan konsep dan implementasi pembelajaran kuantum
2. Menjelaskan konsep dan implementasi pembelajaran berbasis kompetensi
3. Menjelaskan konsep dan implementasi pembelajaran electronic atau melalui komputer
4. Menjelaskan konsep dan implementasi pembelajaran konstektual.

Untuk membantu anda dalam mempelajari BBM ini, ada baiknya diperhatikan beberapa petunjuk belajar berikut ini:

1. Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan ini sampai anda memahami secara tuntas tentang apa, untuk apa, dan bagaimana mempelajari bahan ajar ini.
2. Baca sepintas bagian demi bagian dan temukan kata-kata yang dianggap baru. Carilah dan baca pengertian kata-kata kunci tersebut dalam kamus yang anda miliki.
3. Tangkaplah pengertian demi pengertian melalui pemahaman sendiri dan tukar pikiran dengan mahasiswa lain atau dengan tutor anda.
4. Untuk memperluas wawasan, baca dan pelajari sumber-sumber lain yang relevan. Anda dapat menemukan bacaan dari berbagai sumber, termasuk dari internet.

5. Mantapkan pemahaman Anda dengan mengerjakan latihan dan melalui kegiatan diskusi dalam kegiatan tutorial dengan mahasiswa lainnya atau teman sejawat.
6. Jangan dilewatkan untuk mencoba menjawab soal-soal yang dituliskan pada setiap akhir kegiatan belajar. Hal ini berguna untuk mengetahui apakah Anda sudah memahami dengan benar kandungan bahan belajar ini.

Kegiatan Pembelajaran I

Inovasi Pembelajaran Kuantum

PENGANTAR

Pembelajaran kuantum dikembangkan oleh Bobby DePorter (1992) yang beranggapan bahwa metode belajar ini sesuai dengan cara kerja otak manusia dan cara belajar manusia pada umumnya. Dengan model SuperCamp yang dikembangkan bersama

Kawan-kawannya pada awal tahun 1980 an, prinsip-prinsip dan model pembelajaran kuantum menentukan bentuknya. Dalam SuperCamp tersebut, kurikulum dikembangkan secara harmonis dan berisi kombinasi dari tiga unsur yaitu: keterampilan akademis (*academic skills*), prestasi atau tantangan fisik (*physical challenge*), dan keterampilan dalam hidup (*life skills*). Pembelajaran berdasarkan pada landasan konteks yang menyenangkan dan situasi penuh kegembiraan. Model pembelajaran kuantum dicetuskan oleh seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria Georgi Lozanov yang melakukan uji coba tentang sugesti dan pengaruhnya terhadap hasil belajar, teorinya yang terkenal disebut *suggestology*. Menurut Lozanov, pada prinsipnya sugesti itu mempengaruhi hasil belajar. Teknik yang digunakan untuk memberikan sugesti positif dalam belajar di antaranya yaitu mendudukan siswa secara nyaman, memasang musik di dalam kelas atau lapangan, meningkatkan partisipasi siswa, menggunakan poster-poster dalam menyampaikan suatu informasi, dan menyediakan guru-guru yang berdedikasi tinggi.

Pembelajaran kuantum sebagai salah satu model, strategi, dan pendekatan pembelajaran khususnya menyangkut keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola sistem pembelajaran sehingga guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menggairahkan, dan memiliki keterampilan hidup (Kaifa, 1999). Dengan demikian model pembelajaran kuantum ini merupakan bentuk inovasi penggabungan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan siswa dalam belajar. Dari proses interaksi yang dilakukan mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain.

Pembelajaran kuantum sebagai salah satu alternatif pembaharuan pembelajaran, menyajikan petunjuk praktis dan spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, bagaimana merancang pembelajaran, menyampaikan bahan pembelajaran, dan bagaimana menyederhanakan proses belajar sehingga memudahkan belajar siswa. Pembelajaran kuantum merupakan sebuah model yang menyajikan bentuk pembelajaran sebagai suatu “orkestrasi” yang jika dipilah dari dua unsur pokok yaitu: konteks dan isi. Konteks secara umum akan menjelaskan tentang lingkup lingkungan belajar baik lingkungan fisik maupun lingkungan psikhis. Sedangkan konten/isi berkenaan dengan bagaimana isi pembelajaran dikemas untuk disampaikan kepada siswa.

Pembelajaran kuantum mengkonsep tentang “menata pentas lingkungan belajar yang tepat”, maksudnya bagaimana upaya penataan situasi lingkungan belajar yang optimal baik secara fisik maupun mental. Dengan mengatur lingkungan belajar sedemikian rupa, para pelajar diharapkan mendapat langkah pertama yang efektif untuk mengatur pengalaman belajar. Lingkungan belajar terdiri lingkungan mikro dan lingkungan makro. Lingkungan mikro adalah tempat siswa melakukan proses belajar, bekerja dan berkreasi. Bagaimana desain ruang, penataan cahaya, musik pengiring yang kesemuanya ini mempengaruhi siswa dalam menyerap, menerima, dan mengolah informasi. Lebih khusus lagi

perhatian kepada penataan lingkungan formal, seperti meja, kursi, tempat khusus, dan tempat belajar yang teratur.

Lingkungan makro adalah dunia luas, artinya siswa diminta untuk menciptakan kondisi ruang belajar di masyarakat. Mereka diminta untuk memperluas lingkup pengaruh dan kekuatan pribadi, berinteraksi sosial ke lingkungan masyarakat yang diminatinya. Semakin siswa berinteraksi dengan lingkungan, semakin mahir mengatasi situasi-situasi yang menantang dan semakin mudah mempelajari informasi baru. Setiap siswa diminta berhubungan secara aktif dan mendapat rangsangan masyarakat, agar mereka kelak mendapat pengalaman membangun pengetahuan pribadi (Bobby DePorter, 2002).

A. Landasan Pembelajaran Kuantum

Istilah “Quantum” dipinjam dari dunia ilmu fisika yang berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Maksudnya dalam pembelajaran kuantum, perubahan bermacam-macam interaksi yang terjadi dalam kegiatan belajar. Interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alamiah guru dan siswa menjadi cahaya yang bermanfaat bagi kemajuan mereka dalam belajar secara efektif dan efisien. Selain itu, adanya proses perubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya, penyertaan segala yang berkaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan moment belajar, fokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas, selurugnya adalah hal-hal yang melandasi pembelajaran kuantum.

Ada dua konsep utama yang digunakan dalam pembelajaran kuantum dalam rangka mewujudkan energi guru dan siswa menjadi cahaya belajar yaitu percepatan belajar melalui usaha sengaja untuk mengikis hambatan-hambatan belajar tradisional, dan fasilitasi belajar yang berarti mempermudah belajar. Percepatan belajar dan fasilitasi belajar akan mendukung azas utama yang digunakan dalam pembelajaran kuantum yaitu:”Bawalah dunia mereka ke dunia kita dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”. Azas utama pembelajaran kuantum tersebut mengisyaratkan pentingnya seorang guru memasuki dunia atau kehidupan anak sebagai langkah awal dalam melaksanakan sebuah pembelajaran. Memahami

dunia dan kehidupan anak, merupakan lisensi bagi para guru untuk memimpin, menuntun dan memudahkan perjalanan siswa dalam meraih hasil belajar yang optimal. Salah satu cara yang bisa digunakan dalam hal ini misalkan mengaitkan apa yang akan diajarkan dengan peristiwa-peristiwa, pikiran atau perasaan, tindakan yang diperoleh siswa dalam kehidupan baik di rumah, di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Setelah kaitan itu terbentuk, maka guru dapat memberikan pemahaman tentang materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan, perkembangan, dan minat bakat siswa.

Pemahaman terhadap “hakekat” siswa menjadi lebih penting sebagai “jembatan” untuk menghubungkan dan memasukan “dunia kita” kepada dunia mereka. Apabila seorang guru telah memahami dunia siswa, maka siswa telah merasa diperlakukan sesuai dengan tingkat perkembangan mereka, sehingga pembelajaran akan menjadi harmonis seperti sebuah “orkestrasi” yang saling bertautan dan saling mengisi. Sebuah pepatah mengatakan, ajarilah, tuntun, fasilitasi, dan bimbinglah anak didik kalian, sesuai dengan tingkat kebutuhan dan daya fikirnya.

B. Prinsip dan Strategi Pembelajaran Kuantum

Selain azas utama seperti dipaparkan di atas tadi, pembelajaran kuantum memiliki lima prinsip (Bobby DePorter, 1992) sebagai berikut:

1. Segalanya berbicara, maksudnya bahwa seluruh lingkungan kelas hendaknya dirancang untuk dapat membawa pesan belajar yang dapat diterima oleh siswa, ini berarti rancangan kurikulum dan rancangan pembelajaran guru, informasi, bahasa tubuh, kata-kata, tindakan, gerakan, dan seluruh kondisi lingkungan haruslah dapat berbicara membawa pesan-pesan belajar bagi siswa.
2. Segalanya bertujuan, maksudnya semua pengubahan pembelajaran tanpa terkecuali harus mempunyai tujuan-tujuan yang jelas dan terkontrol. Sumber dan fasilitas yang terlibat dalam setiap pembelajaran pada prinsipnya untuk membantu perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor.

3. Pengalaman sebelum pemberian nama, maksudnya sebelum siswa belajar memberi nama (mendefinisikan, mengkonseptualisasi, membedakan, mengkatagorikan) hendaknya telah memiliki pengalaman informasi yang terkait dengan upaya pemberian nama tersebut.
4. Mengakui setiap usaha, maksudnya semua usaha belajar yang telah dilakukan siswa harus memperoleh pengakuan guru dan siswa lainnya. Pengakuan ini penting agar siswa selalu berani melangkah ke bagian berikutnya dalam pembelajaran.
5. Merayakan keberhasilan, maksudnya setiap usaha dan hasil yang diperoleh dalam pembelajaran pantas dirayakan. Perayaan ini diharapkan memberi umpan balik dan motivasi untuk kemajuan dan peningkatan hasil belajar berikutnya.

Selanjutnya Bobby DePorter (1992), mengembangkan strategi pembelajaran kuantum melalui istilah TANDUR, yaitu:

1. Tumbuhkan, yaitu dengan memberikan apersepsi yang cukup sehingga sejak awal kegiatan siswa telah termotivasi untuk belajar dan memahami Apa Manfaatnya Bagiku (AMBAK).
2. Alami, berikan pengalaman nyata kepada setiap siswa untuk mencoba.
3. Namai, sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi dan metode lainnya.
4. Demonstrasikan, sediakan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuannya.
5. Ulangi, beri kesempatan untuk mengulangi apa yang telah dipelajarinya, sehingga setiap siswa merasakan langsung dimana kesulitan akhirnya datang kesuksesan, kami bisa bahwa kami memang bisa.
6. Rayakan, dimaksudkan sebagai respon pengakuan yang proporsional.

C. Model Pembelajaran Kuantum

Model pembelajaran kuantum identik dengan sebuah simponi dan pertunjukan musik. Maksudnya pembelajaran kuantum, memberdayakan seluruh

potensi dan lingkungan belajar yang ada, sehingga proses belajar menjadi suatu yang menyenangkan dan bukan sebagai sesuatu yang memberatkan. Untuk dapat mengarah kepada yang dimaksud, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan, yaitu: 1) optimalkan minat pada diri, 2) bertanggung jawab pada diri, sehingga anda akan memulai mengupayakan segalanya terlaksana, dan 3) hargailah segala tugas yang telah selesai (Howard Gardner, dalam DePorter, 2002).

Tujuan pokok pembelajaran kuantum yaitu meningkatkan partisipasi siswa, melalui pengubahan keadaan, meningkatkan motivasi dan minat belajar, meningkatkan daya ingat dan meningkatkan rasa kebersamaan, meningkatkan daya dengar, dan meningkatkan kehalusan perilaku. Berdasarkan prinsip dan azas landasan pembelajaran kuantum, guru harus mampu mengorkestrasi kesuksesan belajar siswa. Dalam pembelajaran kuantum, guru itu tidak semata-mata menerjemahkan kurikulum ke dalam strategi, metode, teknik, dan langkah-langkah pembelajaran, melainkan termasuk juga menterjemahkan kebutuhan nyata siswa. Untuk hal itu, dalam pembelajaran kuantum, guru harus memiliki kemampuan untuk mengorkestrasi konteks dan kontens. Konteks berkaitan dengan lingkungan pembelajaran, sedangkan konten berkaitan dengan isi pembelajaran.

1. Mengorkestrasi kesuksesan belajar melalui lingkungan pembelajaran (konteks).

Dimensi konteks dalam pembelajaran kuantum dapat dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu: suasana belajar yang menggairahkan, landasan yang kukuh, lingkungan yang mendukung, dan rancangan belajar yang dinamis. Keempat bagian ini harus merupakan satu interaksi kekuatan yang mendukung percepatan belajar, dan juga merupakan kondisi yang diperlukan untuk mencapai kesuksesan belajar yang optimal.

a. Suasana belajar yang menggairahkan

Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang memberdayakan siswa. Untuk menciptakan suasana yang dinamis dan

menggairahkan dalam belajar, guru atau fasilitator perlu memahami dan dapat menerapkan aspek-aspek pembelajaran kuantum sebagai berikut:

- * Kekuatan niat dan berpandangan positif
- * Menjalin rasa simpati dan saling pengertian
- * Keriangan dan ketakjuban
- * Mau mengambil risiko
- * Menumbuhkan rasa saling memiliki
- * Menunjukkan keteladanan

Penelitian menunjukkan, bahwa suasana kelas adalah penentu psikologis utama yang mempengaruhi kegiatan belajar. Pada dasarnya kelas adalah arena belajar yang dipengaruhi oleh emosi, itu sebabnya disarankan agar guru berupaya menciptakan suasana kelas melalui keenam aspek di atas. Niat kuat seorang guru dalam mengajar ditentukan oleh pandangan positif guru dan citranya tentang kemampuan siswa. Keyakinan guru tentang potensi dan kemampuan semua siswa untuk belajar dan berprestasi akan menentukan keberhasilan siswa itu sendiri. Karena itu, aspek keteladanan mental guru berdampak besar terhadap iklim belajar dan pemikiran belajar, karena siswa memiliki perasaan dan sikap yang turut mempengaruhi proses belajar. Selain itu, guru juga dituntut untuk mengetahui karakteristik emosional siswa, karena dengan memahami karakteristik emosional siswa dapat membantu mereka mempercepat proses belajar. Guru juga harus memiliki kemampuan untuk memotivasi siswa, mengetahui dan menghargai kemampuan yang dimiliki siswa, dan melakukan penghargaan terhadap setiap upaya yang telah dilakukan oleh siswa. Penghargaan yang dimaksud, bukan hanya berupa material, tetapi dalam bentuk lain seperti pujian, menepuk pundak dsb. Guru perlu memperlakukan siswa sebagai manusia sederajat, mengetahui pikiran, perasaan dan kesukaannya mengenal hal-hal yang terjadi dalam kehidupan siswa, mengetahui apa yang menghambat memperoleh hal-hal yang mereka inginkan, berbicara dengan jujur dan menikmati kesenangan bersama mereka.

b. Landasan yang kukuh

Setelah menciptakan suasana yang dapat mendorong siswa untuk belajar, langkah selanjutnya yang mesti dilakukan adalah menciptakan landasan yang kukuh. Menegakkan landasan yang kukuh dalam pembelajaran kuantum dengan cara: mengkomunikasikan tujuan pembelajaran; mengukuhkan prinsip-prinsip keunggulan; meyakini kemampuan diri dan kemampuan siswa; kesepakatan, kebijakan, prosedur dan peraturan; serta menjaga komunitas belajar tetap tumbuh dan berjalan.

Penetapan landasan dapat dimulai dari penetapan tujuan. Hendaknya dalam komunitas belajar antar pengajar dan pembelajar memiliki tujuan yang sama. Tujuan dari siswa adalah mengembangkan kecakapan dalam mata pelajaran, menjadi pelajar yang lebih baik dan berinteraksi sebagai anggota komunitas dari masyarakat belajar, dan mengembangkan kemampuan lain yang dianggap penting. Sebaliknya tujuan dari pengajar adalah menciptakan agar siswa belajar yang cakap dalam mata pelajaran yang disampaikan, lebih baik dan mampu berinteraksi dalam masyarakat belajar. Dengan adanya kesamaan tujuan, maka upaya yang dilakukan akan memiliki kesamaan, sehingga ada kesesuaian antara apa yang harus dilakukan siswa dengan apa yang diinginkan guru. Kedua hal ini akan menjadi prinsip yang dikembangkan dalam komunitas belajar. Pembelajaran kuantum memiliki delapan kunci sukses yang dikembangkan, yaitu integritas, kegagalan sebagai awal kesuksesan, bicara dengan niat yang baik, hidup saat ini, komitmen, tanggungjawab, sikap luwes dan keseimbangan (DePorter, 1999).

Landasan lain yang perlu dijelaskan adalah keyakinan terhadap kemampuan diri dan kemampuan siswa. Keyakinan atas kemampuan mengajar dan kemampuan siswa belajar akan menimbulkan hal-hal yang menakutkan. Setiap kesepakatan, kebijakan, prosedur dan peraturan harus dilaksanakan bersama untuk memenuhi kebutuhan otak tentang struktur positif yang terarah. Berdasarkan landasan di atas setiap guru diharapkan dapat menjaga komunitas belajar dan membantu siswa mengkaitkan pelajaran dengan gambaran masa depan mereka.

c. Lingkungan yang mendukung

Lingkungan kelas akan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian dan menyerap informasi sebanyak-banyaknya. Dengan demikian, dalam pembelajaran kuantum guru memiliki kewajiban menata lingkungan yang dapat mendukung situasi belajar dengan cara: mengorganisasikan dan memanfaatkan lingkungan sekitar; menggunakan alat bantu yang mewakili satu gagasan; pengaturan formasi siswa; pemutaran musik yang sesuai dengan kondisi belajar.

Penggunaan foster dalam lingkungan kelas dapat menampilkan materi pelajaran secara visual. Poster afirmasi dapat menguatkan dialog internal siswa. Alat bantu belajar dapat menghidupkan gagasan abstrak dan memberikan pengalaman-pengalaman langsung. Meja belajar atau bangku dan kursi harus dapat diubah-ubah agar dapat berfokus pada tugas yang dihadapi. Musik membuka kunci keadaan belajar yang optimal dan membantu menciptakan asosiasi. Pengorkestrasian unsur-unsur dalam lingkungan sangat berpengaruh pada kemampuan guru untuk mengajar lebih baik.

d. Perancangan pengajaran yang dinamis

Guru dapat memasuki dunia siswa dalam proses pembelajaran melalui perancangan pembelajaran. Disini diperlukan kemampuan guru memasuki dunia siswa baik sebelum maupun saat berlangsungnya pembelajaran dapat membawa sukses pembelajaran, karena membantu guru menyelesaikan pembelajaran lebih cepat, lebih melekat dan lebih bermakna dengan hasil belajar yang memuaskan. Pembelajaran kuantum memberikan beberapa kiat tentang cara menyesuaikan pembelajaran dengan masing-masing modalitas belajar siswa, memberikan strategi dan kiat tentang cara menjalin mitra dengan siswa, sehingga guru merancang pembelajaran bermula kelompok besar, dilanjutkan dengan belajar dalam kelompok kecil, diakhiri dengan belajar secara perorangan. Berdasarkan strategi di atas, maka kiat kerangka perancangan pembelajaran kuantum dilaksanakan sebagai perpaduan yang disingkat dengan TANDUR yakni Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan.

2. Mengorkestrasi Kesuksesan Belajar Melalui Konten/Isi

Dimensi konten/isi dalam pembelajaran kuantum dikelompokkan menjadi empat bagian, di mana dua bagian mengkaji kemampuan guru dalam melakukan presentasi dan fasilitasi, dua bagian lainnya memberikan tip tentang kiat-kiat keterampilan belajar siswa dan keterampilan hidup. Pada bagian akhir dibahas kiat-kiat keterampilan praktek pembelajaran dengan model pembelajaran kuantum. Keempat bagian ini harus merupakan satu interaksi kekuatan yang terkait dengan dimensi konteks yang meningkatkan cahaya percepatan belajar. Hal ini merupakan upaya dan kondisi yang diperlukan untuk mencapai kesuksesan belajar yang optimal.

a. Mengorkestrasi presentasi prima

Kemampuan guru mengorkestrasi presentasi prima merupakan kemampuan berkomunikasi dengan menekankan interaksi sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru mengajarkan keterampilan hidup di tengah-tengah keterampilan akademis, mengembangkan aspek fisik, mental, dan spritual para siswa dengan memperhatikan kualitas interaksi antar siswa, antar siswa dengan guru, dan antar siswa dengan kurikulum. Dalam berkomunikasi dengan siswa, guru menyesuaikan pesan atau materi pelajaran dengan modalitas utama para siswanya, karena itu guru harus menguasai prinsip-prinsip komunikasi secara visual, auditorial, dan kinestetik yang diyakini sebagai jalan menuju kesuksesan belajar.

Ketika guru mengajar, memberikan pengarahan, menata konteks, memberikan umpan balik, hendaknya dilaksanakan empat prinsip komunikasi, yaitu: memunculkan kesan yang diinginkan, mengarahkan perhatian, bersifat mengajak dan tepat sasaran. Memunculkan kesan adalah hal penting dalam belajar karena membantu otak membuat citra tentang apa yang dipelajari melalui asosiasi. Mengarahkan fokus perhatian juga penting karena dalam komunikasi otak memiliki kemampuan menyerap banyak informasi dalam setiap waktu dari pesan-pesan yang diberikan guru. Jika guru salah mengarahkan perhatian, maka informasi penting dapat menjadi tak tersadari. Bersifat mengajak pada prinsipnya

berbeda dengan prinsip perintah yang menunjukkan dominasi guru. Ajakan itu lebih menimbulkan asosiasi positif tentang kebersamaan dan kerjasama secara kolaborasi untuk menghindari asosiasi negatif terhadap dinamika guru. Namun ajakan tersebut harus bersifat spesifik ditujukan langsung pada inti tujuan pembelajaran. Dalam berkomunikasi dengan siswa, hendaknya guru berkeyakinan bahwa komunikasi non verbal sama ampuhnya dengan komunikasi verbal. Komunikasi non verbal yang harus diperhatikan guru adalah kontak mata, ekspresi wajah, nada suara, gerak tubuh, dan sosok (postur).

b. Mengorkestrasi fasilitas yang elegan

Mengorkestrasi fasilitas berarti memudahkan interaksi siswa dengan kurikulum. Ini berarti juga memudahkan partisipasi siswa dalam aktivitas belajar sesuai dengan yang diinginkan dengan tingkat ketertarikan, minat, fokus, dan partisipasi yang optimal. Pembelajaran kuantum menawarkan beberapa strategi untuk melakukan fasilitasi antara lain: menerapkan prinsip KEG (Know it, Explain it, Get it and give feedback), model kesuksesan dari sudut pandang fasilitator, membaca pendengar, mempengaruhi melalui tindakan, menciptakan strategi berfikir, dan tanya jawab belajar. Fasilitas KEG sebagai strategi fasilitasi bertujuan untuk mempertahankan siswa belajar tetap pada jalur dengan minat yang tinggi. Strategi ini dilakukan dengan: Pertama, mengetahui visi pembelajaran dan bentuk perilaku yang diharapkan dalam belajar dengan jelas. Kedua, jelaskan hasilnya melalui komunikasi. Ketiga, dapatkan hasilnya pada setiap segmen belajar dan berikan feedback yang memuaskan.

Fasilitas harus mampu mengantarkan siswa bergerak dari zona nyaman ke zona kurang nyaman dengan siswa tetap nyaman, pembelajaran kuantum di sini menghendaki: Pertama, guru harus memberikan gambaran keseluruhan pelajaran yang memungkinkan siswa mengkaitkan dengan pengalaman masa lalu dan prediksi masa depan, tumbuhkan kegairahan siswa melalui rasa ingin tahunya. Kedua, berilah pengenalan pertama pelajaran melalui penggunaan multi sensori untuk merangsang multi kecerdasan siswa. Ketiga, potonglah informasi ke dalam segmen-segmen yang mudah dipelajari untuk tiap segmen. Keempat, lakukan

pengulangan dalam beberapa variasi untuk proses penguatan dan generalisasi serta berikan perayaan untuk setiap kesuksesan dalam setiap segmen. Jangan lupa untuk menerapkan strategi belajar dari kelompok besar ke kelompok kecil dan diskhiri dengan belajar perorangan. Fasilitas dengan membaca pendengar, berarti guru membaca keadaan siswa belajar jntuk tetap mempertahankan konsentarsi belajar dengan minat optimal. Fasilitas mempengaruhi perilaku melalui tindakan dimaksudkan untuk menangkap perhatian siswa dalam belajar dan mengubah arahnya ke tugas atau tujuan belajar selanjutnya. Untuk ini beberapa tindakan verbal maupun nonverbal dapat dilakukan. Fasilitas menciptakan strategi berfikir bertujuan membantu siswa memudahkan belajar dilakukan dengan cara memberikan ragam pertanyaan kepada siswa dengan maksud memperoleh respon, memberi dorongan dan menghargai serta mengakui partisipasi siswa dalam melatih keterampilan berfikir siswa.

c. Mengorkestrasi keterampilan belajar dan keterampilan hidup

Dalam pembelajaran kuantum, keterampilan belajar dapat membantu siswa nencapai tujuan belajar dengan efesien dan cepat, dengan tetap mempertahankan minat belajar, karena belajar dapat berlangsung secara terfokus tetapi santai. Dalam membantu siswa mengorkestrasi keterampilan belajar, pembelajaran kuantum menekankan empat strategi berikut: Memanfaatkan gaya belajar, keadaan prima untuk belajar, mengorganisasikan informasi, dan memunculkan potensi siswa. Belajar di kelas perlu memanfaatkan gaya belajar masing-masing siswa, yakni gaya belajar visual, auditorial, kinetik. Untuk mengetahui gaya belajar masing-masing siswa, guru dapat memberikan tes gaya belajar. Setelah mengetahui gaya belajar masing-masing, guru dapat menyesuaikan rancangan pembelajaran dengan gaya belajar tersebut. Gaya belajar visual akan berhasil dalam belajar jika siswa banyak membuat simbol dan gambar dalam catatannya. Siswa dengan belajar gaya visual dapat menangkap isi pelajaran dengan baik melalui membaca cepat secara keseluruhan yang membantunya mendapatkan gambaran umum. Siswa dengan gaya belajar auditorial dapat belajar melalui mendengarkan kuliah, contoh-contoh model,

ceramah, ceritera dan mengulang informasi. Biasanya siswa belajar auditorial menyenangi belajar dengan mendengarkan musik. Karena itu, mereka harus dibantu untuk menterjemahkan informasi belajar kedalam bentuk lagu yang sudah mereka kenal. Siswa kinestetik menyukai proyek terapan, praktek laboratorium, demonstrasi, simulai dan bermain peran.

Belajar yang optimal adalah belajar dalam keadaan prima. Kondisi prima ini dapat terjadi ketika ada kesesuaian antar gerak, tubuh, pikiran, dan perasaan dalam kondisi terfokus dan menyenangkan. Karena itu pembelajaran kuantum menyarankan strategi SLANT dan keadaan alpha kepada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Strategi SLANT merupakan singkatan dari Sit Up In The Chair (duduk tegak di kursi), Lean Forward (condong kedepan), Ask question (bertanya), Nod their heads (menganggukan pelaku), Talk to Their Teacher (berbicara dengan guru) tubuh tegak agak condong ke depan mengindikasikan tubuh dalam keadaan semangat belajar, sedangkan unsur ANT mengindikasikan partisipasi aktif siswa dalam belajar yang dapat memberi simulai kepada guru untuk lebih bergairah mengajar. Adanya upaya take and give antar guru dan siswa akan meningkatkan interaksi belajar yang dapat mengubah energi belajar lebih berbahaya. Belajar di sekolah bukan semata-mata sebagai kegiatan belajar secara akademik. Siswa perlu mempelajari keterampilan hidup (life skill), dan keterampilan sosial (social skills).

LATIHAN

Petunjuk: Jawablah pertanyaan di bawah ini secara jelas dan benar.

1. Azas utama pembelajaran kuantum adalah bawalah dunia mereka ke dunia kita dan antarkan dunia kita ke dunia mereka. Bagaimana konsep tersebut diterapkan pada situasi pembelajaran siswa sekolah dasar.
2. Jelaskan lima prinsip pembelajaran kuantum menurut Bobby De Porter.
3. Strategi pembelajaran kuantum dikenal dengan istilah TANDUR, jelaskan strategi tersebut yang dapat diimplementasikan pada pembelajaran di sekolah dasar.

4. Jelaskan secara ringkas mengenai rancangan model pembelajaran kuantum yang meliputi aspek pengembangan konteks, konten, dan strategi pembelajaran.

RAMBU-RAMBU JAWABAN

Untuk menjawab soal latihan secara lengkap, anda dapat mengacu pada uraian materi pembelajaran kuantum.

1. Pentingnya pemahaman guru terhadap kehidupan siswa, mengaitkan apa yang akan diajarkan dengan pikiran dan perasaan siswa dalam lingkungan kesehariannya, setelah itu terbentuk baru kemudian memberikan pemahaman materi ajar sesuai dengan kemampuan siswa.
2. Lima prinsip pembelajaran kuantum: 1) segalanya berbicara, 2) segalanya bertujuan, 3) pengalaman sebelum pemberian nama, 4) mengakui setiap usaha, 5) merayakan keberhasilan.
3. TANDUR merupakan strategi pembelajaran kuantum yang meliputi: Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan pada kondisi pembelajaran di sekolah dasar sesuai dengan tahapan pertumbuhan, perkembangan, dan kemampuan siswa SD.
4. Rancangan model pembelajaran kuantum yang berkaitan dengan:
 1. Konteks meliputi lingkungan, suasana, landasan, rancangan belajar
 2. Konten terdiri konsep, prinsip, fakta pada bahan pembelajaran
 3. Strategi pembelajaran berhubungan dengan TANDUR tadi.

RANGKUMAN

Pembelajaran kuantum sebagai salah satu model, strategi, dan pendekatan pembelajaran yang mengkonsentrasikan pada keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran merupakan buah karya dari Bobby DePorter (1999). Konsep, azas, prinsip, dan strategi dari pembelajaran kuantum merupakan aspek-aspek yang harus dipahami oleh guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran di

sekolah dasar agar konteks dan kontens pembelajaran yang bergairah, menyenangkan dan mempermudah belajar siswa.

Asas utama pembelajaran kuantum adalah bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka. Subjek belajar adalah siswa yang memiliki modalitas yang harus difasilitasi oleh guru, sehingga guru harus berupaya terlebih dahulu untuk memahami potensi siswa sebagai subjek belajar.

Prinsip model pembelajaran kuantum terdiri dari: segalanya berbicara, segalanya bertujuan, pengalaman sebelum pemberian nama, akui setiap usaha, dan rayakan merupakan konsep utama pembelajaran kuantum untuk mewujudkan energi guru dan siswa dalam percepaan belajar, mempermudah belajar dan mengikis hambatan belajar tradisional. Mengembangkan strategi pembelajaran kuantum melalui filosofis TANDUR yaitu Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa, motivasi dan minat siswa, dan meningkatkan kehalusan perilaku siswa.

Rancangan pembelajaran kuantum yang dapat dikembangkan terdiri dari tiga bagian meliputi: pengembangan konteks, pengembangan konten, dan pengembangan strategi atau pendekatan pembelajaran. Ketiga domain tersebut secara sinkron menyertakan unsur-unsur asas, prinsip, modalitas dan AMBAK. Dimensi pengembangan konteks pembelajaran kuantum yaitu suasana belajar yang menyenangkan, landasan yang kukuh, lingkungan yang mendukung dan rancangan belajar yang dinamis. Keempat unsur ini merupakan interaksi kekuatan yang mendukung kesuksesan belajar yang optimal.

TES FORMATIF I

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling tepat.

1. Tokoh penting yang memprakarsai quantum learning adalah:
 - a. Georgi Lazanop
 - b. Gardner
 - c, DePorter
 - d. Woolfolk

2. Seluruh lingkungan kelas hendaknya dirancang untuk dapat membawa pesan belajar yang dapat diterima siswa, sesuai dengan prinsip kuantum, kecuali:
 - a. Segalanya berbicara
 - b. Segalanya bertujuan
 - c. Mengakui setiap potensi siswa
 - d. Merayakan keberhasilan
3. Tujuan pokok pembelajaran kuantum dilaksanakan di Sekolah Dasar, Kecuali:
 - a. Percepatan belajar
 - b Meningkatkan partisipasi siswa
 - c. Hasil belajar yang tinggi
 - d. Suasana belajar menyenangkan
4. Dalam pembelajaran kuantum merupakan gabungan dari beberapa unsur antara lain:
 - a. Keterampilan hidup dengan kemampuan kepercayaan diri
 - b. Keterampilan akademik, tantangan fisik dan kecakapan hidup
 - c. Keterampilan pengendalian emosi, keterampilan hidup dan keterampilan akademik
 - d. Prestasi atau tantangan fisik, kemampuan dasar dan kemampuan mengarahkan diri
5. Maksud “Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka” adalah:
 - a. Mengetahui prestasi belajar siswa
 - b. Mengetahui terlebih dahulu minat, bakat, dan kemampuan siswa
 - c. Ketepatan menyajikan materi pelajaran
 - d. Mengaitkan apa yang diajarkan guru dengan pengalaman belajar siswa
6. Dalam pembelajaran kuantum, guru harus mampu “mengorkestrasi kesuksesan belajar siswa”, maksudnya adalah:
 - a. Guru harus bisa menterjemahkan kebutuhan nyata siswa
 - b. Guru harus dapat menerjemahkan kurikulum ke dalam strategi pembelajaran
 - c. Guru menyusun sistematika konten pembelajaran

- d. Guru bisa menciptakan lingkungan pembelajaran
- 7. Guru meyakini kemampuan diri dan kemampuan siswa, hal tersebut berkaitan dengan:
 - a. Suasana belajar yang menggairahkan
 - b. Landasan yang kukuh
 - c. Lingkungan yang mendukung
 - d. Rancangan belajar yang dinamis
- 8. Kemampuan guru dalam berkomunikasi dengan menekankan kualitas interaksi sesuai dengan rancangan pembelajaran, berkaitan dengan model:
 - a. Mengorkestrasi presentasi prima
 - b. Mengorkestrasi fasilitas yang elegan
 - c. Mengorkestrasi keterampilan belajar
 - d. Mengorkestrasi kesuksesan belajar
- 9. Strategi SLANT dalam pembelajaran kuantum mengindikasikan, bahwa:
 - a. Memiliki semangat dan partisipasi aktif belajar
 - b. Memiliki kemampuan dan kepercayaan diri
 - c. Stimulai pada guru untuk berhati-hati dalam mengajar
 - d. Mengikuti apa yang dikehendaki guru dalam pembelajaran
- 10. Menerapkan prinsip belajar melalui fasilitas KEG memiliki tujuan:
 - a. Mengetahui visi pembelajaran dalam bentuk perilaku
 - b. Mendapatkan umpan balik yang memuaskan siswa
 - c. Mempertahankan siswa belajar tetap minat yang tinggi
 - d. Menumbuhkan kegairahan siswa dalam kondisi belajar prima

BALIKAN DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah hasil jawaban anda dengan kunci jawaban Tes Formatif I yang ada pada bagian belakang modul ini, Hitunglah jawaban anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi kegiatan pembelajaran I.

Jumlah Jawaban Anda yang Benar

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{-----}}{10} \times 100 \%$$

Arti Tingkat Penguasaan:

90 % - 100 % = Baik Sekali

80 % - 89 % = Baik

70 % - 79 % = Cukup

- 69 % = Kurang

Kalau anda mencapai tingkat penguasaan 80 % ke atas, anda dapat meneruskan dengan kegiatan pembelajaran 2, Bagus! Akan tetapi apabila tingkat penguasaan anda masih di bawah 80 % anda harus mengulang kegiatan pembelajaran I, terutama bagian yang belum anda kuasai. Selamat Mencoba.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

INOVASI PEMBELAJARAN KOMPETENSI

PENGANTAR

Ketika siswa datang ke sekolah, maka guru mesti beranggapan bahwa pengetahuan dalam kepala siswa tidaklah kosong. Mereka dari kebiasaan berbagai interaksi dengan anggota keluarganya, pergaulan dengan sesama temannya, dan dengan lingkungan hidupnya serta berbagai sumber bahan ajar seperti tontonan dari televisi, radio, internet dan banyak pengetahuan dan informasi yang diperoleh. Berbagai pengetahuan yang ada dalam kepala siswa itulah yang menjadi modal baginya untuk menerima, menyerap pengetahuan dan informasi baru yang disampaikan oleh para guru di sekolah. Ini peluang bagi guru untuk menindaklanjuti potensi yang sudah ada pada diri siswa untuk mengembangkannya ke arah yang lebih sempurna, sehingga peranan guru dalam pembelajaran kompetensi sebagai fasilitator, mediator, dan motivator dapat dijalankan sesuai dengan kondisi pembelajaran.

A. Pengertian Pembelajaran Kompetensi

Kata kompetensi sebenarnya Anda telah mengenal pada bagian sebelumnya, disini kompetensi akan berkaitan dengan nuansa pembelajaran, sebab karakteristik pembelajaran kompetensi akan berbeda dengan karakteristik pembelajaran lainnya. Kata pembelajaran adalah terjemahan dari instruction yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di negeri Pamansam sana, yang menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan. Dalam pembelajaran kompetensi, siswa sebagai subjek belajar yang memegang peranan utama, sehingga dalam setting proses belajar mengajar siswa dituntut kreativitas secara penuh bahkan secara individual mempelajari bahan pelajaran. Dengan demikian peranan guru di sini sebagai fasilitator, memanage berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa. Terdapat karakteristik penting dari pembelajaran kompetensi, seperti kegiatan proses belajar mengajar dalam KBK tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja, akan tetapi diselenggarakan untuk membentuk watak, peradaban, dan mutu kehidupan peserta didik. Pembelajaran perlu memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Pemberdayaan diarahkan untuk mendorong pencapaian kompetensi dan perilaku khusus supaya setiap individu mampu menjadi pembelajar sepanjang hayat dan mewujudkan masyarakat belajar (Depdiknas,2002).

Dalam implementasi KBK, pembelajaran tidak dimaksudkan menghilangkan peranan guru sebagai pengajar, sebab secara konseptual istilah mengajar juga bermakna membelajarkan siswa. Mengajar belajar dua istilah yang tidak dapat dipisahkan, mengajar menitikberatkan perbuatan guru yang menyebabkan siswa belajar. Dengan demikian, dalam istilah mengajar juga terkandung proses belajar siswa, inilah makna pembelajaran.

Pembelajaran menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru. Proses pembelajaran yang dilakukan siswa tidak mungkin terjadi tanpa perlakuan guru, yang membedakannya terletak pada peranannya saja.

Kompetensi bukanlah merupakan temuan yang baru, akan tetapi istilah kompetensi sudah lahir sejak pendidikan yang berkembang di lembaga-lembaga pendidikan. Banyak ahli pendidikan yang membahas kompetensi dalam kapasitas guru dan siswa-siswa, sesuatu hal yang membingungkan sebagian orang bahwa kompetensi dikaitkan dengan penerapan kurikulum di sekolah-sekolah. Bagaimana kurikulum berbasis kompetensi? Bagaimana melaksanakannya? Seperti apa bentuk realnya? Seperti apa bentuk kontennya?. Sementara sebagian orang yang telah mendapat informasi tentang kompetensi mencoba mentransfer kepada orang lain dengan mempergunakan petunjuk yang masih samar-samar, seperti kompetensi suatu mata pelajaran yang disampaikan kepada siswa harus ada keseimbangan teoritik dan praktek, pola pengajaran diberi porsi keseimbangan 50% teori dan 50% praktek. Dengan demikian setiap guru yang memahami pengertian kompetensi secara parsial berusaha menterjemahkan secara sendiri-sendiri, seperti praktek itu akan dilakukan di laboratorium, sementara sekolah-sekolah di lingkungan kita mengajar belum memiliki sarana prasarana yang memadai dan lengkap. Anggapan seperti itu memang ada benarnya, akan tetapi tidaklah semua materi pelajaran harus praktek di laboratorium di sekolah yang tersedia, umpamanya mata pelajaran PMP, guru memberikan materi terhadap siswa dan siswa mampu melaksanakan praktek di laboratorium di masyarakat, kehidupan bermasyarakat dan kehidupan berbangsa serta bernegara.

Kompetensi dapat diartikan sebagai kemampuan dasar yang dapat dilakukan oleh para siswa pada tahap pengetahuan, keterampilan, dan bersikap. Kemampuan dasar ini akan dijadikan sebagai landasan melakukan proses pembelajaran dan penilaian siswa. Kompetensi merupakan target, sasaran, standar sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Benyamin S. Bloom (1964) dan Gagne (1979) dalam teori-teorinya yang terkenal itu, bahwa menyampaikan materi pelajaran kepada siswa penekanannya adalah tercapai sasaran atau tujuan pembelajaran (instruksional). Cakupan materi yang terkandung pada setiap kawasan kompetensi memang cukup luas seperti pada kawasan taksonomi dari Bloom, Krathwool, dan Simpson.

Standar kompetensi diuraikan menjadi beberapa kemampuan dasar yang cakupannya lebih sempit. Setiap standar kompetensi diuraikan menjadi tiga sampai enam kemampuan dasar yang diurai lagi menjadi beberapa materi pembelajaran, setiap materi pelajaran ditetapkan sekurang-kurangnya satu indikator yang memiliki cakupan kemampuannya lebih sempit.lagi. Setiap kemampuan dapat dijabarkan menjadi dua sampai lima indikator. Standar kompetensi ini merupakan kecakapan belajar untuk sepanjang hidup (long life education) sebagai akumulasi kemampuan seseorang yang telah memiliki kompetensi dasar yang dirumuskan dalam setiap mata pelajaran. Kemampuan dasar ini merupakan bekal yang diharapkan untuk dapat mengembangkan minat, bakat, dan potensi yang dimiliki seorang siswa.

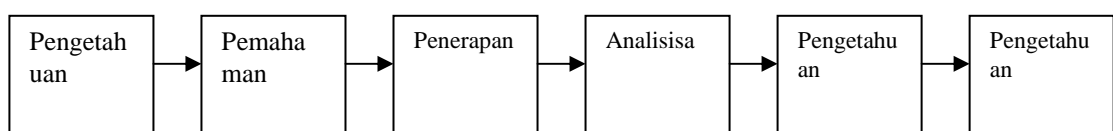
Pembelajaran kompetensi memiliki sembilan kompetensi yang bersifat strategis (Martinis Yamin, 2005), sebagai berikut:

- a. Menyadari bahwa setiap orang merupakan makhluk Tuhan Yang Maha Esa dan memiliki keyakinan sesuai dengan agama yang dianutnya.
- b. Menggunakan bahasa untuk memahami, mengembangkan, dan mengkomunikasikan gagasan dan informasi, serta untuk berinteraksi dengan orang lain.
- c. Memilih, memadukan, dan menerapkan konsep-konsep numerik dan spesial, serta mampu mencari dan menyusun pola, struktur dan hubungan.
- d. Menerapkan teknologi dan informasi yang diperlukan, ditemukan dan diperoleh dari berbagai sumber dalam kehidupan serta mampu menilai kebermanfaatan.
- e. Memahami dan menghargai dunia fisik, makhluk hidup dan teknologi, dan menggunakan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai untuk mengambil keputusan yang tepat.
- f. Memahami konteks budaya geografi, sejarah, dan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan, serta berinteraksi dan berkontribusi dalam masyarakat dan budaya global.

- g. Berpartisipasi dalam kegiatan kreatif dan lingkungan untuk saling menghargai karya artistik, budaya, dan intelektual serta menerapkan nilai-nilai luhur untuk meningkatkan kematangan pribadi menuju masyarakat beradab.
- h. Menunjukkan kemampuan berfikir konsekuen, berfikir literal, berfikir kritis, memperhitungkan peluang dan potensi, serta siap untuk menghadapi berbagai kemungkinan.
- i. Menunjukkan motivasi dan percaya diridalam belajar, mampu bekerja mandiri, dan mampu bekerja sama dengan orang lain.

Penyusunan materi pembelajaran kompetensi mencakup tiga komponen utama yang harus dikuasai siswa, yaitu: Kompetensi dasar, materi pokok, dan indikator.

- a. Kompetensi dasar atau kemampuan dasar merupakan tujuan pembelajaran dari materi yang akan diberikan kepada siswa sesuai dengan taksonomi Bloom menggunakan kata-kata operasional yang bersifat umum yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan dasar mulai tingkat pengetahuan rendah, menengah dan tinggi seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tiap kemampuan dasar dapat dijabarkan menjadi dua sampai lima indikator.



Peta Kemampuan Berdasarkan Tingkat Kognitif (Bloom, dlm Martinis Yamin, 2005)

- b. Materi pokok adalah materi pelajaran yang disajikan kepada siswa berupa penjabaran sub pokok bahasan dari awal semester sampai akhir semester secara terstruktur, hal ini dapat kita lihat pada silabus masing-masing mata pelajaran, yang dikembangkan oleh masing-masing guru bidang studi.
- c. Indikator dikembangkan dari kemampuan dasar sesuai dengan materi pembelajaran yang ditetapkan, menggunakan kata kerja operasional khusus

yang disesuaikan dengan tingkat berfikir siswa. Setiap indikator harus dapat dibuatkan soal sebanyak tiga sampai lima butir. Kriteria indikator yang memenuhi syarat adalah:

- 1) memuat ciri-ciri tujuan yang hendak diukur.
- 2) memuat suatu kata kerja operasional yang dapat diukur
- 3) berkaitan erat dengan materi yang diajarkan
- 4) dapat dibuatkan soalnya tiga sampai lima butir setiap indikator.

Kemampuan dasar, materi pokok, dan indikator yang dicantumkan dalam kompetensi standar merupakan bahan minimal yang harus dikuasai siswa. Oleh karena itu guru dapat mengembangkan, menggabungkan dan menyesuaikan bahan yang disajikan dengan situasi dan kondisi setempat.

Kompetensi dasar dalam suatu mata pelajaran mencakup beberapa aspek, seperti mata pelajaran bahasa Indonesia. Aspek-aspek tersebut sebaiknya mendapat porsi yang seimbang dan dilaksanakan secara terpadu, demikian juga mata pelajaran yang lain jika dapat dibagikan kepada beberapa aspek, namun demikian tidak semua materi pelajaran dapat dibagikan kepada beberapa aspek.

B. Prinsip Pembelajaran Kompetensi

Mengajar atau membelajarkan siswa bukan pekerjaan sampingan, tetapi membutuhkan keahlian, kesungguhan, pengetahuan, keterampilan dan seni. Membelajar siswa bersifat unik sebab siswa itu individu manusia yang memiliki karakteristik yang kompleks. Setiap siswa memiliki potensi dan kecakapan berfikir dan keterampilan yang berbeda, semua itu membentuk kepribadian yang khas dan unik, berbeda antara yang satu dengan lainnya. Seorang guru dihadapkan kepada situasi keragaman karakteristik siswa. Secara psikologis tidak ada individu yang sama, yang ada adalah aneka ragam individu. Oleh karena itu, mengajar merupakan ilmu dan seni sebab ilmu mengajar saja itu tidak cukup diperlukan juga seni mengajar. Seni mengajar merupakan kreativitas guru menemukan pendekatan atau model mengajar yang memungkinkan setiap siswa mengembangkan potensi, kecakapan dan karakteristiknya secara optimal.

Prinsip pembelajaran merupakan hal-hal yang mendasari dan menjadi sebab-sebab terjadinya belajar. Dengan perkataan lain apabila suatu prinsip tidak nampak dalam kegiatan pembelajaran, maka proses belajar itu tidak akan terjadi secara efektif dan berhasil sesuai dengan harapan. Efektivitas belajar berkaitan dengan suasana belajar yang menyenangkan seperti ciptakan kondisi terbaik untuk belajar, bentuk presentasi yang melibatkan seluruh indera, berfikir kreatif dan kritis untuk membantu proses internalisasi dan beri rangsangan dalam mengakses materi pelajaran (Gordon and Vos, 2000).

Ada beberapa prinsip penting dalam pembelajaran kompetensi, antara lain:

1. Proses pembelajaran kompetensi membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa. Tujuan pengaturan lingkungan dimaksudkan untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberi latihan-latihan penggunaan fakta-fakta. Struktur kognitif akan tumbuh dan berkembang manakala siswa memiliki pengalaman belajar. Oleh karena itu dalam pembelajaran kompetensi menuntut aktivitas siswa secara penuh untuk mencari dan menemukan sendiri.
2. Berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari, ada tipe pengetahuan fisis, sosial dan logika (Bruce Weil, 1980). Pengetahuan fisis adalah pengetahuan akan sifat-sifat fisis dari suatu objek atau kejadian seperti bentuk, besar, kecil, serta bagaimana objek itu berinteraksi satu dengan yang lainnya. Pengetahuan fisis diperoleh melalui pengalaman indera secara langsung. Misalkan anak memegang logam yang bersifat keras dan memegang kain sutra yang bersifat halus. Pengetahuan sosial berhubungan dengan perilaku individu dalam suatu sistem sosial atau hubungan antar manusia yang dapat mempengaruhi interaksi sosial, contohnya pengetahuan tentang aturan, hukum, moral, nilai, bahasa dan lain sebagainya. Pengetahuan logika berhubungan dengan berfikir matematis yaitu pengetahuan yang dibentuk berdasarkan pengalaman dengan suatu objek dan kejadian tertentu. Pengetahuan logis hanya akan berkembang manakala anak berhubungan dan bertindak dengan suatu objek walaupun objek yang dipelajarinya tidak

memberikan informasi. Pengetahuan itu dibentuk oleh pikiran individu sendiri, sedangkan objek yang dipelajarinya bertindak hanya sebagai media saja. Misalkan pengetahuan tentang bilangan, anak dapat bermain dengan himpunan kelereng, dalam hal ini anak tidak mempelajari kelereng sebagai sumber pengetahuan, tetapi kelereng merupakan alat untuk memahami bilangan matematis.

3. Pembelajaran dalam konteks kompetensi harus melibatkan peran lingkungan sosial. Anak akan lebih baik mempelajari pengetahuan logika dan sosial dari temannya sendiri. Melalui pergaulan dan hubungan sosial anak akan belajar lebih baik dibandingkan dengan belajar yang menjauhkan dari hubungan sosial. Oleh karena itu, melalui hubungan sosial itulah anak berinteraksi dan berkomunikasi, berbagi pengalaman memungkinkan mereka terus berkembang secara wajar.
4. Pembelajaran melalui KBK diarahkan agar siswa mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang cepat berubah, melalui sejumlah kompetensi yang harus dimiliki yang meliputi kompetensi akademik, kompetensi okupasional, kompetensi kultural, dan kompetensi temporal. Itu sebabnya makna pembelajaran KBK bukan hanya mendorong anak agar mampu menguasai sejumlah materi pelajaran, akan tetapi bagaimana agar anak itu memiliki sejumlah kompetensi untuk mampu menghadapi rintangan yang muncul sesuai dengan perubahan pola kehidupan masyarakat (Sanjaya, 2005).

Adapun beberapa prinsip pembelajaran yang dikembangkan dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam rangka menunjang hasil belajar yang efektif dan efisien, menurut Puskur (Balibang Depdiknas, 2002) rambu-rambunya sebagai berikut:

1. Kesempatan untuk belajar, kegiatan pembelajaran perlu menjamin pengalaman siswa untuk secara langsung mengamati dan mengalami proses, produk, keterampilan dan nilai yang diharapkan.

2. Pengetahuan awal siswa, kegiatan pembelajaran perlu mengaitkan pengalaman belajar yang dikaitkan dengan pengetahuan awal siswa serta disesuaikan dengan keterampilan dan nilai yang dimiliki siswa sambil memperluas dan menunjukkan keterbukaan cara pandang dan cara tindak sehari-hari.
3. Refleksi, kegiatan mengajar perlu menyediakan pengalaman belajar yang bermakna yang mampu mendorong tindakan dan renungan (refleksi) pada setiap siswa.
4. Memotivasi, kegiatan pembelajaran harus mampu menyediakan pengalaman belajar yang memberi motivasi dan kejelasan tujuan.
5. Keragaman individu, kegiatan pembelajaran perlu menyediakan pengalaman pembelajaran yang mampu membedakan kemampuan individu yang satu dengan yang lain sehingga variasi metode mengajar mutlak diperlukan.
6. Kemandirian dan kerjasama, kegiatan pembelajaran perlu menyediakan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk belajar mandiri maupun melakukan kerjasama.
7. Suasana yang mendukung, sekolah dan kelas perlu diatur lebih aman dan lebih kondusif untuk menciptakan situasi agar siswa belajar secara efektif.
8. Belajar untuk kebersamaan, kegiatan pembelajaran menyediakan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk memiliki simpati, empati, dan toleransi bagi orang lain.
9. Siswa sebagai pembangun gagasan, kegiatan pembelajaran menyediakan pengalaman belajar yang mengakomodasikan pandangan bahwa pembangunan gagasan adalah siswa, sedangkan guru hanya sebagai menyediakan kondisi supaya peristiwa belajar tetap berlangsung.
10. Rasa ingin tahu, kreativitas dan ketuhanan, kegiatan pembelajaran menyediakan pengalaman belajar yang memupuk rasa ingin tahu, mendorong kreativitas, dan selalu mengagungkan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa.
11. Menyenangkan, kegiatan pembelajaran perlu menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan siswa, seperti pembelajaran kuantum.

12. Interaksi dan komunikasi, kegiatan pembelajaran perlu menyediakan pengalaman belajar yang meyakinkan siswa terlibat secara aktif baik mental, fisik maupun sosial.
13. Belajar cara belajar, kegiatan pembelajaran kompetensi memerlukan pengalaman belajar yang memuat keterampilan belajar, sehingga siswa menjadi terampil belajar bagaimana cara belajar.

Pembelajaran kompetensi dapat terlaksana secara optimal, dalam arti mencapai sasaran kompetensi standar dalam implementasi dan pengembangan jika memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis kompetensi. Prinsip-prinsip pembelajaran kompetensi menurut Sukmadinata (2004) harus memperhatikan beberapa prinsip sebagai berikut:

1. Agar setiap siswa dapat menguasai kompetensi standar perlu disediakan waktu yang cukup dengan program pembelajaran yang berkualitas.
2. Setiap siswa memiliki kemampuan untuk menguasai kompetensi yang dituntut, tanpa memperhatikan latar belakang pendidikan dan pengalaman mereka. Dengan penyelenggaraan program pembelajaran yang baik dan waktu yang cukup maka setiap siswa dapat mencapai hasil yang ditargetkan.
3. Perbedaan individual dalam penguasaan kompetensi diantara siswa, bukan saja disebabkan karena faktor-faktor diri siswa tetapi karena ada kelemahan dalam lingkungan pembelajaran.
4. Setiap siswa mendapatkan peluang yang sama untuk memiliki kemampuan yang diharapkan, asal disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing. Setiap siswa dapat menguasai kompetensi yang diharapkan asalkan rancangan dan pelaksanaan program pembelajaran sedekat mungkin diarahkan pada pencapaian sasaran pembelajaran.
5. Apa yang paling berharga dalam pembelajaran adalah berharga dalam belajar. Pembelajaran dirancang dan dilaksanakan agar para siswa terjadi belajar secara optimal. Jika ada siswa yang gagal dalam belajar disebabkan kesalahan rencana dan pelaksana pendidikan, perlu dicari penyebab dan terus disempurnakan.

C. Karakteristik Pembelajaran Kompetensi

Proses pembelajaran kompetensi merupakan kegiatan interaksi antar dua unsur manusiawi yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar dengan siswa sebagai subjek pokok. Proses tersebut dalam pembelajaran kompetensi memiliki karakteristik khusus, yaitu:

1. Proses pembelajaran memiliki tujuan yaitu membantu anak didik dalam suatu perkembangan tertentu.
2. Adanya suatu prosedur yang direncanakan, dirancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Adanya kegiatan penggarapan materi tertentu secara khusus, sehingga dapat mencapai tujuan.
4. Adanya aktivitas siswa sebagai syarat mutlak bagi berlangsungnya proses pembelajaran.
5. Guru berperan sebagai pembimbing yang berusaha menghidupkan dan memberikn motivasi belajar kepada siswa dalam proses interkasi yang kondusif.
6. Membutuhkan adanya komitmen terhadap kedisiplinan sebagai pola tingkah laku yang diatur menurut ketentuan yang ditaati oleh semua pihak.
7. Adanya batasan waktu, untuk menentukan tingkat pencapaian tujuan.

Sedangkan Sukmadinata (2004), menjelaskan tentang karakteristik pembelajaran berbasis kompetensi sebagai berikut:

1. Isi program didasarkan pada kecakapan atau keterampilan yang dibutuhkan untuk memecahkan suatu masalah atau mengerjakan suatu pekerjaan.
2. Tujuan pembelajaran ditulis untuk setiap rumusan kompetensi.
3. Pengukuran kecakapan atau keterampilan didasarkan atas kemampuan yang diperlihatkan.
4. Performansi siswa diukur dengan menggunakan acuan patokan.
5. Record lengkap kompetensi-kompetensi yang dikuasai dibuat untuk setiap siswa.

6. Bahan pembelajaran berupa modul, handout, buku kerja, dan program pembelajaran menggunakan media cetak atau program komputer dan media lain yang disediakan bagi setiap peserta didik.
7. Waktu belajar cukup fleksibel, tiap peserta dapat menyesuaikan kecepatan belajarnya dengan kemampuan masing-masing.
8. Kegiatan belajar memanfaatkan umpan balik.

Karakteristik pembelajaran kompetensi dengan bukan kompetensi dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dapat di lihat pada tabel berikut ini:

Karakteristik	Pembelajaran Kompetensi	Pembelajaran Bukan Kompetensi
Apa yang dipelajari	Kompetensi yang menunjukkan sasaran-sasaran belajar yang sudah dirumuskan secara spesifik, yang memenuhi standar sesuai dengan tuntutan lapangan	Bahan ajar berupa materi pengetahuan, konsep, prinsip, prosedur yang dimuat dalam buku, handout atau silabus
Proses pembelajaran	Program pembelajaran yang disusun secara seksama, berpusat pada siswa, memuat pengalaman belajar, media dan bahan yang diarahkan pada penguasaan kompetensi. Program pembelajaran dirancang untuk melayani kebutuhan, minat dan kemampuan peserta didik. Umpan balik digunakan untuk memberikan perbaikan belajar	Menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran yang bersifat ekspositori seperti ceramah, diskusi dan demonstrasi. Anak didik kurang dapat mengatur caea dan kecepatan belajar sendiri. Umpan balikpun jarang diberikan.
Waktu Belajar	Disediakan waktu yang cukup untuk menguasai kompetensi, sebelum pindah mempelajari kompetensi berikutnya.	Sekelompok siswa dalam periode waktu yang sama mempelajari unit / topik pembelajaran tertentu. Kelompok tersebut dapat pindah ke unit/topik berikut setelah waktu

		yang disediakan habis.
Kemajuan Individu	Tiap siswa dituntut menguasai setiap formasi atau tugas sesuai dengan standar lapangan, sebelum dapat menyicil untuk menyelesaikan fermansi/tugas tersebut.	Penguasaan didasarkan atas hasil ujian tertulis, tingkat penguasaan menggunakan acuan norma. Peserta diperbolehkan pindah ke bahan berikutnya walaupun tingkat penguasaannya masih minimal.
Makna pembelajaran	Mempersiapkan anak didik memiliki daya antisipasi dan aklimasi dalam menghadapi kehidupan yang penuh tantangan, persaingan, dan kompleksitas di era globalisasi.	Mempersiapkan anak didik agar memiliki kecerdasan, sikap dan kepatuhan dapat menyelesaikan tugas dan pekerjaan dan hidup berkelayakan

D. Pengelolaan Pembelajaran Kompetensi

Berkenaan dengan kemampuan guru untuk mengelola berbagai komponen pembelajaran sehingga mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan efisien, maka dalam pengelolaan pembelajaran kompetensi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya: aspek-aspek pengelolaan pembelajaran, sarana dan sumber belajar serta pendekatan pembelajaran.

1. Aspek-aspek pengelolaan pembelajaran kompetensi

Secara garis besar aspek-aspek yang perlu diperhatikan guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran meliputi: pengelolaan ruang belajar, pengelolaan siswa dan pengelolaan kegiatan (Puskur Balitbang Depdiknas, 2002).

a. Pengelolaan ruang belajar (kelas)

Ruang belajar merupakan tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran berbentuk ruang kelas. Selama berjam-jam siswa berada di ruang kelas, selama itu pula terjadi interaksi guru dan siswa. Ruang tersebut harus ditata sedemikian rupa sehingga secara layak dapat melangsungkan kegiatan pembelajaran. Oleh karena

itu suasana dan penataan ruang belajar tersebut, hendaknya memperhatikan kondisi berikut:

- 1) Aksesibilitas, yakni siswa maupun guru mudah menjangkau alat dan sumber belajar
- 2) Mobilitas, yakni siswa dan guru mudah bergerak dari satu tempat ke tempat lain
- 3) Interaksi, yakni memudahkan terjadinya interaksi antara guru-siswa dan siswa-siswa
- 4) Variasi kerja siswa, yaitu memungkinkan siswa bekerja secara perorangan/kelompok

b. Pengelolaan siswa

Siswa dalam suatu kelompok kelas biasanya memiliki kemampuan yang beragam, terutama dalam menerima sejumlah pengalaman belajar termasuk di dalamnya materi yang harus dikuasai, karena itu guru hendaknya memahami tentang karakteristik siswa dalam kemampuan belajar. Bobbi DePorter (2001:117) mengelompokkan karakteristik modalitas belajar siswa ke dalam tiga karakter, yakni pelajar visual (menggunakan penglihatan mata), auditorial (belajar melalui pendengaran), dan kinestetik (belajar bergerak, bekerja dan menyentuh).

c. Pengelolaan kegiatan pembelajaran kompetensi

Kegiatan belajar siswa perlu dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan tingkatan kemampuannya. Seorang guru dituntut untuk menciptakan berbagai bentuk kegiatan pembelajaran, sehingga siswa secara optimal mengembangkan kemampuan dirinya dengan berbagai pengalaman belajar. Berkenaan dengan optimalisasi kemampuan belajar seseorang, Sheal, Peter (1989) dalam Puskur Balibang Depdiknas (2002) menggambarkan kualifikasi kemampuan belajar, yaitu baca (10%), mendengar (20%), melihat (30%), melihat dan mendengar (50%), mengatakan (70%), mengatakan dan melakukan (90%).

d. Pendekatan kegiatan pembelajaran kompetensi

Pendekatan merupakan langkah-langkah pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien, paling tidak melingkup empat aspek:

- 1) Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi serta kualifikasi perubahan perilaku yang diharapkan. Hal ini tentu mengacu pada standar kompetensi maupun pada kompetensi lainnya yang selanjutnya dijabarkan pada sejumlah kemampuan dasar siswa untuk menguasai suatu kompetensi yang dimiliki siswa.
- 2) Memilih cara pendekatan pembelajaran yang tepat untuk mencapai standar kompetensi dengan memperhatikan karakteristik siswa sebagai subjek belajar, termasuk dalam kegiatan ini memahami tentang modalitas dan gaya belajar siswa secara individual siswa.
- 3) Memilih dan menetapkan sejumlah prosedur, metode, dan teknik kegiatan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pengalaman belajar yang mesti ditempuh siswa.
- 4) Menetapkan norma atau kriteria keberhasilan, sehingga dapat menjadi pedoman dalam kegiatan pembelajaran, terutama menilai kemampuan suatu jenis kompetensi tertentu.

e. Sarana dan sumber belajar

Sarana merupakan fasilitas yang mempengaruhi secara langsung terhadap keberhasilan siswa dalam kegiatan mencapai tujuan pembelajaran. Sarana yang paling membantu adalah sarana berupa media atau alat peraga. Dalam pembelajaran kompetensi mestinya guru menggunakan berbagai jenis media pembelajaran disesuaikan dengan pengalaman belajar yang akan ditempuh siswa, sehingga berfungsi dapat memperjelas konsep yang sedang dipelajari.

Berkenaan dengan sumber belajar harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sumber belajar utama yang dapat dipilih seperti buku, brosur, majalah, surat kabar, poster, lembar informasi dan lingkungan sekitar. Lingkungan sebagai sumber belajar dapat dibedakan menjadi: tiga bagian yaitu lingkungan sosial, lingkungan alam, lingkungan budaya.

Keberadaan sarana dan sumber belajar harus benar-benar dimanfaatkan untuk menunjang penguasaan terhadap suatu kompetensi yang dapat dikembangkan dan dikuasai oleh siswa.

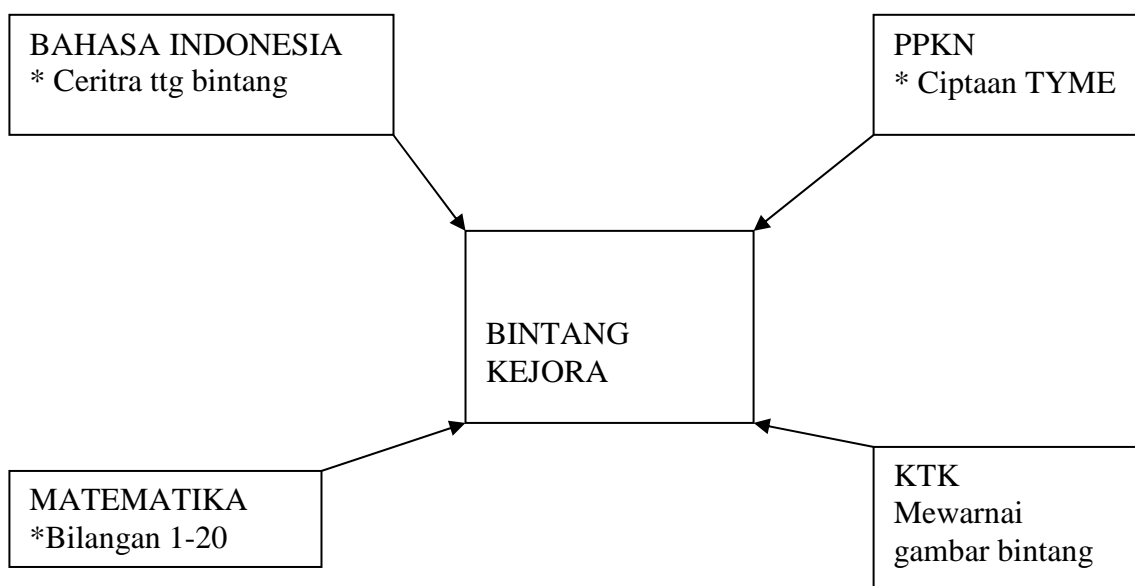
f. Model pendekatan pembelajaran kompetensi

Proses pembelajaran berbasis kompetensi merupakan program pembelajaran yang dirancang untuk menggali potensi dan pengalaman belajar siswa agar mampu memenuhi pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Materi yang dipilih haruslah dapat memberikan kecakapan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan pengetahuan, sikap dan keterampilan , sehingga siswa terhidar dari materi yang tidak menunjang pencapaian kompetensi.

Depdiknas (2002) menawarkan kepada sekolah untuk melakukan beberapa model pembelajaran kompetensi yaitu model pembelajaran tematik dan pembelajaran bermakna. Pendekatan tematik lebih sesuai untuk siswa sekolah dasar kelas rendah dan pembelajaran bermakna dapat digunakan untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi.

1) Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Adapun langkah-langkah pembelajaran tematik adalah: pelajari kompetensi dasar pada kelas dan semester yang sama setiap mata pelajaran, pilihlah tema yang dapat mempersatukan kompetensi-kompetensi tersebut untuk setiap kelas dan semester, buatlah matrik hubungan kompetensi dasar dengan tema sehingga penyusunan kompetensi dasar pada sebuah mata pelajaran cocok dengan tema yang diusung, terakhir buatlah pemetaan pembelajaran tematik untuk melihat kaitan antara tema dengan kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran.



Pemetaan Pembelajaran Tematik

2) Pembelajaran bermakna

Pembelajaran yang bermakna merupakan kegiatan pembelajaran yang menitikberatkan pada kegunaan pengalaman belajar bagi kehidupan nyata siswa. Dalam hal ini guru dituntut mampu meyakinkan secara realistis tentang suatu pengalaman belajar dengan menekankan pada siswa belajar secara aktif dan dapat memotivasi siswa belajar yang lebih konsentrasi. Beberapa tahapan yang ditawarkan pada pembelajaran bermakna (Puskur Balitbang Depdiknas, 2002) sebagai berikut:

a) Apersepsi

Mengawali pembelajaran, guru biasanya memperhatikan dan melakukan hal-hal berikut: pelajaran dimulai dengan hal-hal yang diketahui dan dipahami siswa, motivasi siswa ditumbuhkan, dan siswa didorong agar tertarik untuk mengetahui hal-hal yang baru.

b) Eksplorasi

Pengembangan sejumlah pengalaman belajar hendaknya memperhatikan: keterampilan yang baru diperkenalkan, kaitkan materi/pengalaman belajar dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya, dan pilihlah metodologi yang tepat dalam meningkatkan penerimaan siswa akan pengalaman baru yang disajikan.

c) Konsolidasi pembelajaran

Pemantapan pengalaman belajar siswa dapat dilakukan dengan cara: melibatkan siswa secara aktif dalam menafsirkan dan memahami pengalaman atau materi baru, melibatkan siswa secara aktif dalam pemecahan masalah, menekankan pada kaitan antara materi pengalaman baru dengan berbagai aspek kegiatan dan kehidupan di dalam lingkungan dan pilih metodologi yang tepat sehingga pengalaman baru dapat terproses menjadi bagian dari kehidupan siswa sehari-hari.

d) Pembentukan sikap dan perilaku

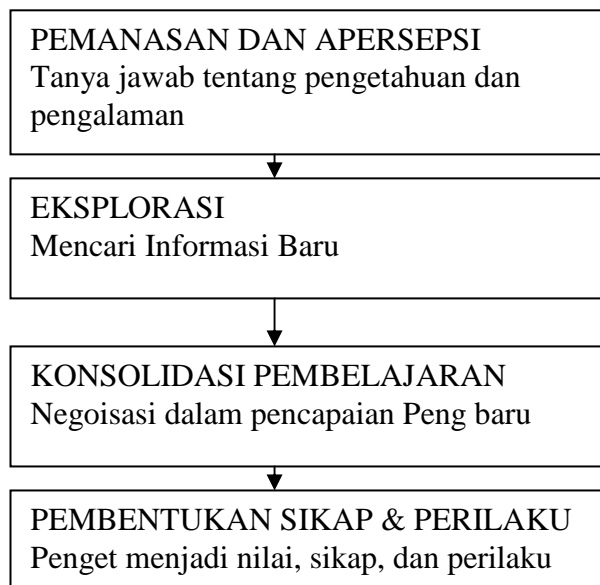
Proses internalisasi suatu pengalaman baru dapat dilakukan dengan: mendorong siswa menerapkan konsep atau pengertian baru yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, membangun sikap dan perilaku baru dalam kehidupan siswa sehari-hari berdasarkan pengalaman belajarnya, pilih metodologi yang tepat agar terjadi perubahan pada sikap dan perilaku siswa menuju perubahan yang lebih baik.

e) Penilaian formatif

Untuk menentukan efektivitas serta keberhasilan proses pembelajaran dapat dilakukan hal-hal berikut: kembangkan cara-cara menilai hasil pembelajaran siswa secara variatif, gunakan hasil penilaian tersebut untuk dapat melihat kelemahan atau kekurangan dan masalah-masalah yang dihadapi baik oleh siswa

maupun oleh guru, dan pilih metodologi penilaian yang paling tepat dan sesuai dengan tujuan yang mesti dicapai.

Tahapan pembelajaran bermakna dalam pembelajaran kompetensi diilustrasikan dalam bagan sebagai berikut:



LATIHAN

Setelah Anda, mempelajari materi dalam BBM ini, untuk lebih memantapkan dan mempertajam pemahaman materi tersebut, anda agar mencoba melaksanakan tugas-tugas sebagai berikut:

1. Coba anda diskusikan dengan teman anda, kemudian anda jelaskan dengan singkat suatu alasan, mengapa pembelajaran berbasis kompetensi harus diberikan kepada siswa sebagai bagian terpenting menghadapi tantangan masa depan!
2. Bersama dengan teman anda, coba diskusikan tentang pengertian kompetensi, pembelajaran kompetensi dan kurikulum berbasis kompetensi!
3. Kemukakan, sekurang-kurangnya lima prinsip pembelajaran kompetensi yang dapat diuraikan bersama dengan teman tadi!
4. Diskusikan kemudian jelaskan dengan teman anda, mengenai tiga karakteristik pembelajaran kompetensi yang berbeda dengan bukan pembelajaran kompetensi!

5. Diskusikan dengan anda bagaimana menyusun langkah-langkah pembelajaran kompetensi melalui metode pembelajaran tema sesuai dengan mata pelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar.

RAMBU-RAMBU JAWABAN LATIHAN

1. Pembelajaran kompetensi berisikan sejumlah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menyatu dalam bentuk sebuah kepribadian sikap seorang individu, dimana bertujuan tidak hanya kemampuan hasil pembelajaran tetapi bekal untuk kehidupan tantangan dimasa mendatang.
2. Kompetensi merupakan kemampuan dasar yang dimiliki seseorang pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pembelajaran kompetensi bagaimana menanamkan pengetahuan, keterampilan dan sikap dari setiap materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan sehari-hari anak didik di masyarakat. Kurikulum Berbasis Kompetensi bagaimana merencanakan, melaksanakan, dan menilai hasil belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan di era persaingan yang semakin meningkat di masa mendatang.
3. Prinsip kesempatan untuk belajar, memahami kemampuan awal siswa, kemandirian dan kerjasama dalam belajar, memupuk rasa ingin tahu, kondisi yang nyaman dan menyenangkan, serta menghormati keragaman individu.
4. Pada pembelajaran kompetensi sasaran belajar telah dirumuskan secara spesifik, berpusat pada anak didik, dan siswa dituntut menguasai setiap performansi sesuai standar lapangan. Pada pembelajaran bukan kompetensi bahan ajar dimuat di silabus, pembelajaran bersifat ekspositori/demostrasi, dan penguasaan didasarkan pada hasil ujian dengan menggunakan acuan norma.
5. Langkah-langkah pembelajaran tematik meliputi: mempelajari kompetensi dasar pada kelas dan semester yang sama setiap mata pelajaran, memilih tema yang dapat mempersatukan kompetensi-kompetensi, dan membuat matrik hubungan kompetensi dasar dengan tema, serta membuat pemetaan pembelajaran tematik untuk melihat kaitan antara tema dengan kompetensi dasar setiap mata pelajaran.

RANGKUMAN

Pembelajaran kompetensi menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru dalam mengelola pembelajaran yang menekankan pada kemampuan dasar yang dilakukan siswa pada tahap pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran kompetensi menekankan pencapaian standar kompetensi yang diurai menjadi kemampuan dasar yang diurai menjadi beberapa materi pelajaran yang cakupannya beberapa indikator. Prinsip-prinsip pembelajaran kompetensi bertitik tolak pada pengelolaan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan suatu kondisi dapat terjadi proses belajar pada siswa dengan melibatkan berbagai aspek yang mempengaruhinya baik yang terdapat dalam diri siswa maupun sesuatu yang berada pada lingkungan sekitarnya serta peranan guru.

Pembelajaran kompetensi memiliki karakteristik khusus yang berbeda dengan pembelajaran lainnya, seperti apa yang dipelajari siswa, bagaimana proses pembelajaran, waktu belajar, dan kemajuan belajar siswa secara individual. Untuk pengelolaan kegiatan pembelajaran kompetensi harus dipertimbangkan pengelolaan ruangan kelas, pengelolaan siswa, pengelolaan pembelajaran, strategi kegiatan belajar mengajar, sarana dan sumber belajar. Pendekatan pembelajaran kuantum dapat dilakukan melalui pembelajaran bermakna dan tematik. Kedua pendekatan ini dapat dikembangkan dengan tetap menyesuaikan terhadap tingkatan kematangan belajar anak.

TES FORMATIF 2

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling tepat

1. Kemampuan dasar pengetahuan tingkat tinggi adalah:
 - a. Pengetahuan dan pemahaman
 - b. Penerapan dan analisis
 - c. Sintesis dan evaluasi
 - d. Analisis dan sintesis
2. Kriteria indikator yang baik dari kemampuan dasar adalah:
 - a. Memusatkan ciri-ciri tujuan yang hendak diukur

- b. Penjabaran dari materi yang akan diajarkan
 - c. Uraian dari kemampuan dasar
 - d. Berisikan kata kerja yang dapat terukur
3. Program pembelajaran kompetensi menekankan pada proses pembelajaran yang memiliki ciri, yaitu:
- a. Menggunakan variasi metode pembelajaran
 - b. Mengutamakan pengalaman belajar siswa
 - c. Menggunakan pendekatan yang bersifat ekspositori
 - d. Umpan balik diberikan atas permintaan siswa
4. Performansi siswa atau penguasaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kompetensi
- a. Menggunakan acuan norma
 - b. Menggunakan acuan patokan
 - c. Menggunakan acuan campuran
 - d. Cukup lembar observasi nilai
5. Ruang belajar yang memungkinkan siswa maupun guru mudah menjangkau alat dan sumber belajar adalah:
- a. Kondisi mobilitas
 - b. Kondisi variasi kerja
 - c. Kondisi aksesibilitas
 - d. Kondisi interaksi
6. Strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa:
- a. Pembelajaran bermakna
 - b. Pembelajaran kontekstual
 - c. Pembelajaran akselerasi
 - d. Pembelajaran tematik
7. Kegiatan pembelajaran yang menitikberatkan pada kegunaan pengalaman belajar bagi kehidupan nyata siswa adalah:
- a. Pembelajaran terpadu

- b. Pembelajaran kooperatif
 - c. Pembelajaran bermakna
 - d. Pembelajaran kompetensi
8. Pada pembelajaran yang bermakna setelah tahapan apersepsi, maka tahapan berikutnya adalah:
- a. konsolidasi pembelajaran
 - b. Tahapan eksplorasi
 - c. Tahapan pembentukan sikap dan perilaku
 - d. Penilaian formatif
9. Untuk pembelajaran kompetensi terutama bidang kejuruan, pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat digunakan, kecuali adalah:
- a. Pembelajaran kooperatif
 - b. Pembelajaran praktik
 - c Pembelajaran ekspositori
 - d. Pembelajaran simulasi
10. Perbedaan pembelajaran kompetensi dengan bukan pembelajaran kompetensi yang paling utama, kecuali pada:
- a. Tujuan pembelajaran
 - b. proses pembelajaran
 - c. waktu belajar
 - d. kemampuan guru

BALIKAN DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah hasil jawaban anda dengan kunci jawaban Tes Formatif I yang ada pada bagian belakang modul ini, Hitunglah jawaban anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi kegiatan pembelajaran I.

Jumlah Jawaban Anda yang Benar

Tingkat Penguasaan = ----- X 100 %

Arti Tingkat Penguasaan:

90 % - 100 %	= Baik Sekali
80 % - 89 %	= Baik
70 % - 79 %	= Cukup
- 69 %	= Kurang

Kalau anda mencapai tingkat penguasaan 80 % ke atas, anda dapat meneruskan dengan kegiatan pembelajaran 2, Bagus! Akan tetapi apabila tingkat penguasaan anda masih di bawah 80 % anda harus mengulang kegiatan pembelajaran I, terutama bagian yang belum anda kuasai. Selamat Mencoba.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

INOVASI PEMBELAJARAN KONSTEKTUAL

PENGANTAR

Pendekatan yang menonjolkan keaktifan siswa dalam melakukan sesuatu, akan memberikan pengalaman belajar yang berharga dan bernuansa lain kepada siswa. Pernah anda melakukan kegiatan bersama siswa yang seolah siswa terbenam dan larut rasa keingintahuan yang lebih jauh. Belajar untuk tahu dan belajar untuk berbuat telah membuat siswa anda duduk pada tempat yang tepat, setidaknya mereka menjalani belajar untuk menambah pengetahuan dan informasi keotaknya. Mereka melakukan praktek dilanjutkan belajar menjadi. Masih ingat Andreas Harefa yang menuliskan, “Di antara teori dan praktik terdapat jembatan yang justru amat penting untuk memanusiaikan diri seseorang, yakni ia harus belajar menjadi”. Sesungguhnya inilah inti dari seluruh pembelajaran apapun model atau strateginya dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi pembelajaran kontekstual akan membicarakan bagaimana siswa menjadi seseorang yang akrab dengan lingkungan dimana, apa, dan siapa sebenarnya dirinya itu.

A. Konsep Dasar dan Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Sanjaya, 2005). Pembelajaran kompetensi merupakan suatu sistem atau pendekatan pembelajaran yang bersifat holistik (menyeluruh), terdiri dari berbagai komponen yang saling terkait, apabila dilaksanakan masing-masing memberikan dampak sesuai dengan peranannya (Sukmadinata, 2004).

Paparan pengertian pembelajaran kontekstual di atas dapat diperjelas sebagai berikut: Pertama, pembelajaran kontekstual menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar berorientasi pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks pembelajaran kontekstual tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.

Kedua, pembelajaran kontekstual mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata di masyarakat. Hal ini akan memperkuat dugaan bahwa materi yang telah dipelajari akan tetap tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.

Ketiga, pembelajaran kompetensi mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya pembelajaran kompetensi tidak hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran di sini bukan ditumpuk di otak dan kemudian dilupakan akan tetapi sebagai bekal mereka dalam mengarungi bahtera kehidupan nyata

Berdasarkan pengertian pembelajaran kontekstual, terdapat lima karakteristik penting dalam menggunakan proses pembelajaran kontekstual yaitu:

1. Dalam CTL pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada, artinya apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari, dengan demikian pengetahuan yang akan diperoleh siswa adalah pengetahuan yang utuh yang memiliki keterkaitan satu sama lain.
2. Pembelajaran kontekstual adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru, yang diperoleh dengan cara deduktif, artinya pembelajaran dimulai dengan cara mempelajari secara keseluruhan, kemudian memperhatikan detailnya.
3. Pemahaman pengetahuan, artinya pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal tapi untuk dipahami dan diyakini, misalnya dengan cara meminta tanggapan dari yang lain tentang pengetahuan yang diperolehnya dan berdasarkan tanggapan tersebut baru pengetahuan itu dikembangkan.
4. Memperaktekkan pengetahuan dan pengalaman tersebut, artinya pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa, sehingga tampak perubahan perilaku siswa.
5. Melakukan refleksi terhadap strategi pengembangan pengetahuan. Hal ini dilakukan sebagai umpan balik untuk proses perbaikan dan penyempurnaan strategi.

B. Pendekatan dan Prinsip Pembelajaran Kontekstual

1. Pendekatan pembelajaran kontekstual

Banyak pendekatan yang kita kenal dan digunakan dalam pembelajaran dan tiap-tiap pendekatan memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik ini berhubungan dengan apa yang menjadi fokus dan mendapat tekanan dalam pembelajaran. Ada pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa, kemampuan berfikir, aktivitas, pengalaman siswa, berfokus pada guru, berfokus pada masalah (personal, lingkungan, sosial), berfokus pada teknologi seperti sistem instruksional, media dan sumber belajar.

Berkenaan dengan aspek kehidupan dan lingkungan, maka pendekatan pembelajaran ada keterlibatan pada siswa, makna, aktivitas, pengalaman dan kemandirian, serta konteks kehidupan dan lingkungan. Pembelajaran dengan

fokus-fokus tersebut secara komprehensif tercantum dalam pembelajaran kontekstual.

Siswa dalam pembelajaran kontekstual dipandang sebagai individu yang berkembang. Anak bukanlah orang dewasa kecil, melainkan organisme yang sedang berada pada tahap-tahap perkembangan. Kemampuan belajar akan sangat ditentukan oleh tingkat perkembangan dan pengalaman mereka. Dengan demikian peran guru tidak lagi sebagai instruktur atau penguasa yang memaksakan kehendak, melainkan sebagai pembimbing siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan kemampuannya.

Setiap anak memiliki kecenderungan untuk belajar hal-hal yang baru dan penuh tantangan. Kegemaran anak adalah mencoba hal-hal yang bersifat aneh dan baru. Oleh karena itu, belajar bagi mereka mencoba memecahkan persoalan yang menantang. Guru berperan sebagai pemilih bahan-bahan belajar yang dianggap penting untuk dipelajari oleh anak. Guru membantu agar setiap siswa mampu mengaitkan antara pengalaman baru dengan sebelumnya, memfasilitasi atau mempermudah agar siswa mampu melakukan proses asimilasi dan akomodasi.

Dengan demikian, pendekatan pembelajaran CTL menekankan pada aktivitas siswa secara penuh, baik fisik maupun mental. CTL memandang bahwa belajar bukanlah kegiatan menghafal, mengingat fakta-fakta, mendemonstrasikan latihan secara berulang-ulang akan tetapi proses berpengalaman dalam kehidupan nyata. Dalam pembelajaran CTL, belajar di alam terbuka merupakan tempat untuk memperoleh informasi sehingga menguji data hasil temuannya dari lapangan tadi baru dikaji di kelas. Sebagai materi pelajaran siswa menemukan sendiri, bukan hasil pemberian apalagi dialas oleh guru.

2. Prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual

Elaine B. Jhonson (2002), mengklaim bahwa dalam pembelajaran kontekstual, minimal ada tiga prinsip utama yang sering digunakan, yaitu: saling ketergantungan (*interdependence*), diferensiasi (*differentiation*), dan pengorganisasian (*self organization*).

Pertama, prinsip saling ketergantungan (*interdependence*), menurut hasil kajian para ilmuwan segala yang ada di dunia ini adalah saling berhubungan dan tergantung. Segala yang ada baik manusia maupun makhluk hidup lainnya selalu saling berhubungan satu sama lainnya membentuk pola dan jaring sistem hubungan yang kokoh dan teratur.

Begitu pula dalam pendidikan dan pembelajaran, sekolah merupakan suatu sistem kehidupan, yang terkait dalam kehidupan di rumah, di tempat bekerja, di masyarakat. Dalam kehidupan di sekolah siswa saling berhubungan dan tergantung dengan guru, kepala sekolah, tata usaha, orang tua siswa, dan nara sumber yang ada di sekitarnya. Dalam proses pembelajaran siswa, berhubungan dengan bahan ajar, sumber belajar, media, sarana prasarana belajar, iklim sekolah dan lingkungan.

Saling berhubungan ini bukan hanya sebatas pada memberikan dukungan, kemudahan, akan tetapi juga memberi makna tersendiri, sebab makna ada jika ada hubungan yang berarti. Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang menekankan hubungan antara bahan pelajaran dengan bahan lainnya, antara teori dengan praktek, antara bahan yang bersifat konsep dengan penerapan dalam kehidupan nyata.

Kedua, prinsip diferensiasi (*differentiation*) yang menunjukkan kepada sifat alam yang secara terus menerus menimbulkan perbedaan, keseragaman, keunikan. Alam tidak pernah mengulang dirinya tetapi keberadaannya selalu berbeda. Prinsip diferensiasi menunjukan kreativitas yang luar biasa dari alam semesta. Jika dari pandangan agama, kreativitas luar biasa tersebut bukan alam semestanya tetapi penciptanya. Diferensiasi bukan hanya menunjukkan perubahan dan kemajuan tanpa batas, akan tetapi juga kesatuan-kesatuan yang berbeda tersebut berhubungan, saling tergantung dalam keterpaduan yang bersifat simbiosis atau saling menguntungkan.

Apabila para pendidik memiliki keyakinan yang sama dengan para ilmuwan modern bahwa prinsip diferensiasi yang dinamis ini bukan hanya berlaku dan berpengaruh pada alam semesta, tetapi juga pada sistem pendidikan. Para

pendidik juga dituntut untuk mendidik, mengajar, melatih, membimbing sejalan dengan prinsip diferensiasi dan harmoni alam semesta ini. Proses pendidikan dan pembelajaran hendaknya dilaksanakan dengan menekankan kreativitas, keunikan, variasi dan kolaborasi. Konsep-konsep tersebut bisa dilaksanakan dalam pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual berpusat pada siswa, menekankan aktivitas dan kreativitas siswa. Siswa berkolaborasi dengan teman-temannya untuk melakukan pengamatan, menghimpun dan mencatat fakta dan informasi, menemukan prinsip-prinsip dan pemecahan masalah.

Prinsip pengorganisasian diri (self organization), setiap individu atau kesatuan dalam alam semesta mempunyai potensi yang melekat, yaitu kesadaran sebagai kesatuan utuh yang berbeda dari yang lain. Tiap hal memiliki organisasi diri, keteraturan diri, kesadaran diri, pemeliharaan diri sendiri, suatu energi atau kekuatan hidup, yang memungkinkan mempertahankan dirinya secara khas, berbeda dengan yang lainnya.

Prinsip organisasi diri, menuntut para pendidik dan para pengajar di sekolah agar mendorong tiap siswanya untuk memahami dan merealisasikan semua potensi yang dimilikinya seoptimal mungkin. Pembelajaran kontekstual diarahkan untuk membantu para siswa mencapai keunggulan akademik, penguasaan keterampilan standar, pengembangan sikap dan moral sesuai dengan harapan masyarakat.

Perbedaan Pembelajaran Kontektual dengan pembelajaran konvensional

Konteks Pembelajaran	Pembelajaran Kontekstual	Pembelajaran Konvensional
Hakikat Belajar	Konten pembelajaran selalu dikaitkan dengan kehidupan nyata yang diperoleh sehari-hari pada lingkungannya	Isi pelajaran terdiri dari konsep dan teori yang abstrak tanpa pertimbangan manfaat bagi siswa
Model Pembelajaran	Siswa belajar melalui	Siswa melakukan

	kegiatan kelompok seperti kerja kelompok, berdiskusi, praktikum kelompok, saling bertukar pikiran, memberi dan menerima informasi	kegiatan pembelajaran bersifat individual dan komunikasi satu arah, kegiatan dominan mencatat, menghafal, menerima instruksi guru
Kegiatan Pembelajaran	Siswa ditempatkan sebagai subjek pembelajaran dan berusaha menggali dan menemukan sendiri materi pelajaran	Siswa ditempatkan sebagai objek pembelajaran yang lebih berperan sebagai penerima informasi yang pasif dan kaku
Kebermaknaan Belajar	Mengutamakan kemampuan yang didasarkan pada pengalaman yang diperoleh siswa dari kehidupan nyata	Kemampuan yang didapat siswa berdasarkan pada latihan-latihan dan dril yang terus menerus
Tindakan dan Perilaku Siswa	Menumbuhkan kesadaran diri pada anak didik karena menyadari perilaku itu merugikan dan tidak memberikan manfaat bagi dirinya dan masyarakat	Tindakan dan perilaku individu didasarkan oleh faktor luar dirinya, tidak melakukan sesuatu karena takut sangsi, walaupun melakukan sekedar memperoleh nilai/ganjaran
Tujuan Hasil Belajar	Pengetahuan yang dimiliki bersifat tentatif karena tujuan akhir	Pengetahuan yang diperoleh dari hasil pembelajaran bersifat

	belajar kepuasan diri	final dan absolut karena bertujuan utk nilai
--	-----------------------	--

C. Asas-Asas dalam Pembelajaran Kontekstual

Asas-asas sering juga disebut komponen-komponen pembelajaran kontekstual melandasi pelaksanaan proses pembelajaran kontekstual yang memiliki tujuh asas meliputi: 1) Konstruktivisme, 2) Inkuiri, 3) Bertanya, 4) Masyarakat belajar, 5) Pemodelan, 6) Refleksi, dan 7) Penilaian nyata.

1. Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Jean Piaget (Sanjaya,2005) menganggap bahwa pengetahuan itu terbentuk bukan hanya dari objek semata, akan tetapi juga dari kemampuan individu sebagai subjek yang menangkap setiap objek yang diamatinya. Konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan itu berasal dari luar akan tetapi dikonstruksi dari dalam diri seseorang. Karena itu pengetahuan terbentuk oleh objek yang menjadi bahan pengamatan dan kemampuan subjek untuk menginterpretasi objek tersebut. Lebih jauh Piaget menyatakan hakikat pengetahuan adalah: 1) pengetahuan bukanlah merupakan gambaran dunia nyata, akan tetapi merupakan konstruksi kenyataan melalui kegiatan subjek, 2) Subjek membentuk skema kognitif, kategori, konsep, dan struktur yang perlu untuk pengetahuan, 3) Pengetahuan dibentuk dalam struktur konsepsi seseorang, struktur konsepsi membentuk pengetahuan bila konsepsi itu berlaku dalam behadapan dengan pengalaman-pengalaman seseorang.

Pendekatan konstruktivisme merupakan salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam proses memperoleh pengetahuan diawali dengan terjadinya konflik kognitif, yang hanya dapat diatasi melalui pengetahuan diri. Pada akhir proses belajar, pengetahuan akan dibangun sendiri oleh anak didik melalui pengalamannya dari hasil interaktif dengan lingkungannya (Bell, 1993). Konflik kognitif tersebut terjadi saat interaksi antara

konsepsi awal yang telah dimiliki siswa dengan fenomena baru yang dapat diintegrasikan begitu saja, sehingga diperlukan perubahan/modifikasi struktur kognitif untuk mencapai keseimbangan. Peristiwa ini akan terjadi secara berkelanjutan selama siswa menerima pengetahuan baru.

2. Inkuiri

Asas Inkuiri merupakan proses pembelajaran berdasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berfikir secara sistematis. Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari mengingat, akan tetapi hasil dari proses menemukan sendiri. Tindakan guru bukanlah untuk mempersiapkan anak untuk menghafalkan sejumlah materi akan tetapi merancang pembelajaran yang memungkinkan siswa menemukan sendiri materi yang harus dipahaminya. Belajar merupakan proses mental seseorang yang tidak terjadi secara mekanis, akan tetapi perkembangan diarahkan pada intelektual, mental emosional, dan kemampuan individu yang utuh.

Dalam model inkuiri dapat dilakukan melalui beberapa langkah sistematis, yaitu: 1) Merumuskan masalah, 2) Mengajukan hipotesis, 3) Mengumpulkan data, 4) Menguji hipotesis berdasarkan data yang dikumpulkan, dan 5) Membuat kesimpulan. Penerapan model inkuiri ini dapat dilakukan dalam proses pembelajaran kontekstual, dimulai atas kesadaran siswa akan masalah yang jelas yang ingin dipecahkan. Dengan demikian siswa didorong untuk menemukan masalah. Apabila masalah ini telah dipahami dengan jelas, selanjutnya siswa dapat mengajukan jawaban sementara (hipotesis). Hipotesis itulah akan menuntun siswa untuk melakukan observasi dalam mengumpulkan data. Bila data terkumpul maka dituntut untuk menguji hipotesis sebagai dasar untuk merumuskan kesimpulan. Asas menemukan itulah merupakan asas penting dalam pembelajaran kontekstual.

3. Bertanya (Questioning)

Belajar pada hakekatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam

berfikir. Dalam proses pembelajaran kontekstual, guru tidak banyak menyampaikan informasi begitu saja, akan tetapi berusaha memancing agar siswa menemukan sendiri. Oleh karena itu, melalui pertanyaan guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa untuk menemukan setiap materi yang dipelajarinya.

Kegiatan bertanya akan sangat berguna untuk: 1) Menggali informasi tentang kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran, 2) Membangkitkan motivasi siswa untuk belajar, 3) Merangsang keingintahuan siswa terhadap sesuatu, 4) Memfokuskan siswa pada sesuatu yang diinginkan dan 5) Membimbing siswa untuk menemukan atau menyimpulkan sendiri.

4. Masyarakat Belajar (Learning Community)

Konsep masyarakat belajar dalam pembelajaran kontekstual menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerjasama dengan orang lain (team work). Kerjasama itu dapat dilakukan dalam berbagai bentuk baik dalam kelompok belajar yang dibentuk secara formal maupun dalam lingkungan secara alamiah. Hasil belajar dapat diperoleh secara sharing dengan orang lain, antar teman, antar kelompok berbagi pengalaman pada orang lain. Inilah hakikat dari masyarakat belajar, masyarakat yang saling membagi.

Dalam kelas pembelajaran kontekstual, penerapan asas masyarakat belajar dapat dilakukan melalui kelompok belajar. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang anggotanya bersifat heterogen, baik dilihat kemampuannya maupun kecepatan belajar, minat dan bakatnya. Dalam kelompok mereka saling membelajarkan, jika perlu guru dapat mendatangkan seseorang yang memiliki keahlian khusus untuk membelajarkan siswa tersebut, misalkan dokter yang berbicara tentang kesehatan dll.

5. Pemodelan (Modeling)

Yang dimaksud asas modeling adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa. Guru biologi memberikan contoh bagaimana cara mengoperasikan termometer, begitupun guru olahraga memberikan contoh model bagaimana cara bermain sepak bola, bagaimana guru kesenian memainkan alat musik. Proses modeling

tidak terbatas dari guru saja, tetapi dapat juga guru memanfaatkan siswa yang memiliki kemampuan, dengan demikian siswa dapat dianggap sebagai model. Di sini modeling merupakan asas yang cukup penting dalam pembelajaran kontekstual, sebab melalui modeling siswa dapat terhindar dari pembelajaran yang teoritis-abstrak yang mengundang terjadinya verbalisme.

6. Refleksi (Reflection)

Refleksi adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya. Melalui proses refleksi, pengalaman belajar itu akan dimasukkan dalam struktur kognitif siswa yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari pengetahuan yang dimilikinya. Bisa terjadi melalui proses refleksi siswa akan memperbaharui pengetahuan yang telah dibentuknya atau menambah khazanah pengetahuannya.

Dalam proses pembelajaran kontekstual, setiap berakhir proses pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk merenung atau mengingat kembali apa yang telah di pelajarnya. Biarkan secara bebas siswa menafsirkan pengalamannya sendiri, sehingga siswa tersebut dapat menyimpulkan tentang pengalaman belajarnya.

7. Penilaian Nyata (Authentic Assessment)

Penilaian nyata adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian ini diperlukan untuk mengetahui apakah siswa belajar atau tidak, apakah pengalaman belajar siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan baik intelektual maupun mental siswa.

Penilaian yang autentik dilakukan secara terintegrasi dengan proses pembelajaran. Penilaian ini dilakukan secara terus menerus selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan meliputi seluruh aspek domain penilaian. Oleh sebab itu, tekanannya diarahkan kepada proses belajar bukan kepada hasil belajar.

D. Model Pembelajaran Kontekstual

Guru mengajak siswa untuk memecahkan masalah bagaimana pencemaran sungai terjadi di lingkungan sekitar kita. Banyak penduduk masih membuang sampah ke sungai, sampah berserakan dimana-mana akibat membuangnya di sembarang tempat, sampah menumpuk di sekitar lingkungan tempat tinggal. Di sini guru dapat membimbing siswa untuk dapat memecahkan masalah, bagaimana agar kita sebagai generasi muda perlu menyadari cinta terhadap lingkungan sekitar kita. Melalui pertanyaan yang terbimbing siswa diajak untuk berfikir apa akibatnya jika air sungai tercemar. Bagaimanakah cara mengatasi hal tersebut? Siswa mengungkapkan dengan kata-kata mereka sendiri cara mengatasi masalah tersebut, kemungkinan siswa menemukan solusi alternatif terbaik versi mereka, jangan sekali-kali guru mendominasi jawaban mereka, biarkan mereka mengemukakan argumentasinya sesuai dengan taraf berfikir siswa sekolah dasar.

Paparan di atas merupakan ilustrasi bagaimana siswa belajar cara mengatasi masalah yang dihadapinya. Selain itu dapat pula meningkatkan rasa kepedulian terhadap sesama dalam kehidupan sehari-hari. Bila kita telusuri terhadap isue yang terjadi, sampai saat siswa menemukan pemecahan dari masalah yang terjadi, ada beberapa aspek yang dapat dipelajari seperti saat siswa mencari informasi atau teori yang berhubungan dengan masalah yang terjadi, proses saat siswa berfikir dan bekerja untuk mencoba mengetahui lebih jauh masalah yang terjadi, saat siswa mengaplikasikan antara konsep dengan masalah serta ide untuk memecahkan masalah tersebut serta sikap positif terhadap masalah yang dihadapi. Suatu ide yang baik apabila isue yang terjadi di tengah-tengah masyarakat dijadikan topik dalam pembelajaran kontekstual.

Tahapan model pembelajaran kontekstual meliputi empat tahapan, yaitu: invitasi, eksplorasi, penjelasan dan solusi, dan pengambilan tindakan. Tahapan pembelajaran tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:



PENGAMBILAN TINDAKAN

Diagram Tahapan Pembelajaran Kontektual

Tahap invitasi, siswa didorong agar mengemukakan pengetahuannya tentang konsep yang dibahas. Bila perlu guru memancing dengan memberikan pertanyaan yang problematik tentang fenomena kehidupan sehari-hari melalui kaitan konsep-konsep yang di bahas tadi dengan pendapat yang mereka miliki. Siswa diberi kesempatan untuk mengkomunikasikan, mengikutsertakan pemahamannya tentang konsep tersebut.

Tahap eksplorasi, siswa diberi kesempatan untuk menyelidiki dan menemukan konsep melalui pengumpulan, pengorganisasian, penginterpretasikan data dalam sebuah kegiatan yang telah dirancang guru. Secara berkelompok siswa melakukan kegiatan dan berdiskusi tentang masalah yang ia bahas. Secara keseluruhan, tahap ini akan memenuhi rasa keingintahuan siswa tentang fenomena kehidupan lingkungan sekelilingnya.

Tahap penjelasan dan solusi, saat siswa memberikan penjelasan-penjelasan solusi yang didasarkan pada hasil observasinya ditambah dengan penguatan guru, maka siswa dapat menyampaikan gagasan, membuat model, membuat rangkuman dan ringkasan.

Tahapan pengambilan tindakan, siswa dapat membuat keputusan, menggunakan pengetahuan dan keterampilan, berbagai informasi dan gagasan, mengajukan pertanyaan lanjutan, mengajukan saran baik secara individu maupun kelompok yang berhubungan dengan pemecahan masalah.

Berdasarkan tahapan-tahapan pembelajaran kontekstual tersebut, maka langkah-langkah pembelajaran kontekstual seperti di bawah ini:

a. Pendahuluan

- 1) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai serta manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya materi yang akan dipelajari
- 2) Guru menjelaskan prosedur pembelajaran kontekstual:
 - a) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa
 - b) Tiap kelompok ditugaskan untuk melakukan observasi, misalkan kelompok 1 dan 2 melakukan observasi ke TPS (lingkungan hidup) dan kelompok 3 dan 4 melakukan observasi ke TPA (pembuangan sampah).
 - c) Melalui observasi siswa ditugaskan untuk mencatat berbagai hal yang berhubungan dengan hasil temuan saat observasi tadi.
- 3) Guru melakukan tanya jawab sekitar tugas yang harus dikerjakan oleh setiap siswa.

b. Inti

Di Lapangan

- 1) Siswa melakukan observasi ke TPS sesuai dengan pembagian tugas kelompok
- 2) Siswa mencatat hal-hal yang mereka temukan tadi sesuai dengan alat observasi yang telah mereka tentukan sebelumnya

Di dalam Kelas

- 1) Siswa mendiskusikan hasil temuan mereka sesuai dengan kelompoknya masing-masing
- 2) Siswa mempersentasikan/melaporkan hasil diskusi
- 3) Setiap kelompok menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain.

c. Penutup

- 1) Dengan bantuan guru siswa menyimpulkan hasil observasi sekitar masalah temuan sesuai dengan indikator hasil belajar yang harus dicapai
- 2) Guru menugaskan siswa untuk membuat tugas tentang pengalaman belajar mereka dengan tema "Pembuangan Sampah".

Ilustrasi contoh langkah-langkah pembelajaran yang dibuatkan program pembelajaran dengan menggunakan CTL tadi, apa yang anda dapat simak? apakah seperti itu CTL, atau bagaimana?. Saya menduga pasti anda belum puas,

coba contoh tema yang lain pasti menarik?. Pada CTL untuk mendapatkan kemampuan pemahaman konsep siswa harus mengalami langsung dalam realitas lingkungan dimana anak dibesarkan di lingkungan masyarakat. Kelas bukanlah tempat untuk mencatat, duduk, dengar, dan hapal, akan tetapi kelas digunakan untuk saling membelajarkan diantara siswa.

LATIHAN

Petunjuk: Jawablah pertanyaan di bawah ini secara jelas dan tepat.

1. Apa yang dimaksud dengan pembelajaran kompetensi?
2. Apa karakteristik munculnya pembelajaran kontekstual?
3. Apa perbedaan pembelajaran kontekstual dengan pendekatan konvensional?
4. Bagaimana prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual itu?
5. Bagaimana pula tahapan-tahapan pembelajaran kontekstual? Berikan contohnya?.

Rambu-Rambu Jawaban:

1. Pembelajaran kontekstual atau Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga siswa belajar berawal dari pengalaman belajar yang telah dimiliki sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pembelajaran bersifat pengaktifan kembali apa yang sudah dimiliki siswa, menambah pengetahuan yang baru, pengetahuan untuk dipahami dan diyakini, mengutamakan praktek daripada teori atau konsep, mengutamakan proses perbaikan dan penyempurnaan akibat umpan balik.
3. Pembelajaran kontekstual menganggap siswa sebagai subjek pembelajaran, siswa belajar dengan kelompok-kelompok daripada individu, berangkat dari hal-hal yang nyata dilakukan sehari-hari, bertujuan semata-mata untuk kepuasan diri, berorientasi pada kesadaran

diri, dan pengetahuan dikembangkan atas dasar pengalaman yang dialaminya terus berkembang tidak absolut dan kaku.

4. Pembelajaran kontekstual berprinsip saling ketergantungan, diferensial, dan pengorganisasian diri
5. Tahapan pembelajaran meliputi: invitasi, eksplorasi, penjelasan dan solusi, dan pengambilan tindakan.

RANGKUMAN

Pembelajaran Kontekstual (CTL) merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa setiap tahapan pembelajaran dengan cara menghubungkannya dengan situasi kehidupan yang dialami siswa sehari-hari sehingga pemahaman materi diterapkan dalam kehidupan nyata. Karakteristik CTL adalah pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada, belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru, pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal tetapi untuk diyakini dan diterapkan, mempraktikkan pengalaman dalam kehidupan nyata, dan melakukan refleksi terhadap strategi pengembangan pengetahuan.

Prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual meliputi tiga prinsip utama, yaitu: saling ketergantungan (interdependence), diferensiasi (differentiation), dan pengorganisasian diri (self organization). Prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual berbeda dengan pembelajaran konvensional, terutama dalam hal peranan siswa, peranan guru, proses pembelajaran, dan tujuan belajar. Seluruh komponen pembelajaran kontekstual menekankan aktivitas siswa secara penuh baik fisik maupun mental. Menempatkan peran siswa selain sebagai subjek pembelajaran juga latar belakang kehidupan, kemampuan, pengalaman belajar, pengelompokan belajar, dan tujuan belajar faktor siswa selalu dipertimbangkan.

Komponen-komponen pembelajaran sebagai asas CTL dalam menerapkan pola pembelajaran meliputi asas konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, permodelan, refleksi dan penilaian nyata. Keseluruhan komponen ini dipertimbangkan dalam langkah-langkah pembelajaran kontekstual yang meliputi

pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup, baik pelaksanaan di lapangan maupun di dalam kelas.

TES FORMATIF 3

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling tepat.

1. Makna terpenting dari pembelajaran kontekstual adalah:
 - a. Belajar untuk menghafalkan fakta-fakta
 - b. Guru berperan sebagai pembimbing dan instruktur pembelajaran
 - c. Aktivitas siswa diberikan kebebasan secara leluasa
 - d. Belajar menekankan proses pengalaman dalam kehidupan nyata
2. Dalam pembelajaran kontekstual “Real World Learning” merupakan hal penting, maksudnya adalah:
 - a. Pengalaman belajar yang diperoleh siswa
 - b. Kemampuan memecahkan persoalan
 - c. Belajar dari kehidupan yang nyata
 - d. Belajar bukan mengumpulkan fakta
3. Understanding knowledge dalam pembelajaran kontekstual dimaksudkan:
 - a. Proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada
 - b. Memperoleh dan menambah pengetahuan baru
 - c. Pengetahuan yang diperoleh untuk dipahami dan diyakini
 - d. Memperaktikan pengetahuan dan pengalaman
4. Perbedaan yang penting antara pembelajaran kontekstual dengan konvensional, proses pembelajaran kontekstual menekankan pada:
 - a. Materi pembelajaran ditemukan dan menggali sendiri
 - b. Tujuan pembelajaran memperoleh nilai tinggi
 - c. Kegiatan belajar dilakukan secara individual
 - d. Kebenaran yang dimiliki bersifat final dan absolut
5. Merupakan realisasi dari penerapan prinsip differensiasi dalam pembelajaran kontekstual adalah:
 - a. Siswa berkolaborasi dengan teman-temannya untuk melakukan pengamatan

- b. Guru bertindak mendorong siswa untuk memahami dan merealisasikannya
 - c. Menekankan hubungan antara kegiatan belajar siswa dengan lainnya
 - d. Adanya ketergantungan antara kegiatan guru dengan siswa.
6. Tahapan dimana siswa di beri kesempatan untuk menyelidiki dan menemukan konsep untuk mengumpulkan dan menginterpretasikan data dalam kegiatan pembelajaran:
- a. Tahapan invitasi
 - b. Tahapan eksplorasi
 - c. Tahapan penjelasan dan solusi
 - d. Tahapan pengambilan tindakan
7. Suatu proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berfikir secara sistematis adalah:
- a. Inkuiri
 - b. Konstruktivisme
 - c. Masyarakat belajar
 - d. Bertanya
8. Pembelajaran kontekstual dikenal dengan pembelajaran kelompok, dengan alasan:
- a. Menekankan pada aktivitas siswa secara penuh
 - b. Memudahkan untuk mendiskusikan hasil temuan
 - c. Memudahkan guru mencapai sasaran pembelajaran tepat waktu
 - d. Saling membelajarkan diantara siswa
9. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlahnya, hal ini tepat dilakukan pada tahap pembelajaran:
- a. Pendahuluan
 - b. Inti di lapangan
 - c. Inti di dalam kelas
 - d. Penutup
10. Suatu tipe belajar yang menekankan dengan cara bergerak, bekerja dan melakukan:

- a. Tipe visual
- b. Tipe auditorial
- c. Tipe kinestetik
- d. Tipe motorik

BALIKAN DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah hasil jawaban anda dengan kunci jawaban Tes Formatif I yang ada pada bagian belakang modul ini, Hitunglah jawaban anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi kegiatan pembelajaran I.

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Anda yang Benar}}{10} \times 100 \%$$

Arti Tingkat Penguasaan:

- 90 % - 100 % = Baik Sekali
- 80 % - 89 % = Baik
- 70 % - 79 % = Cukup
- 69 % = Kurang

Kalau anda mencapai tingkat penguasaan 80 % ke atas, anda dapat meneruskan dengan kegiatan pembelajaran 2, Bagus! Akan tetapi apabila tingkat penguasaan anda masih di bawah 80 % anda harus mengulang kegiatan pembelajaran I, terutama bagian yang belum anda kuasai. Selamat Mencoba.

KUNCI JAWABAN TES FORMATIF

FORMATIF 1:

- 1. C
- 2. C
- 3. D
- 4. C
- 5. D

6. A
7. B
8. A
9. A
10. C

FORMATIF 2:

1. C
2. A
3. B
4. B
5. A
6. D
7. D
8. B
9. C
10. D

FORMATIF 3:

1. D
2. C
3. C
4. A
5. A
6. B
7. A
8. A
9. A
10. C

GLOSARIUM

1. Apersepsi merupakan dorongan untuk mengemukakan pengetahuan awalnua tentang konsep yang akan di bahas
2. Eksplorasi adalah tahapan melalui pengumpulan, pengorganisasian dan perinteprasian data dalam suatu kegiatan yang dirancang guru.
3. Kompetensi merupakan karakteristik mendasar seseorang yang berhubungan timbal balik dengan suatu kriteria efektif atau kecakapan terbaik sesorang dalam pekerjaan.
4. Pendidik yang power off sebagai pendidik yang selalu di atas siswa sehingga memandang siswa sebagai individu yang memiliki potensi.
5. Pendidik yang Power for sebagai pendidik yang memperhatikan peningkatan proses belajar siswa dan selalu berusaha mengarahkan, membimbing guna mencapai tujuan pembelajaran.
6. Model pembelajaran teacher centered yaitu model belajar mengajar yang menekankan konsep-konsep dapat ditransfer dari pendidik ke siswa.
7. Model pembelajaran student centered yaitu model pembelajaran yang menekankan pada belajar siswalah yang membangun pengetahuan sendiri.
8. Azas konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman.
9. Inkuiri artinya proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berfikir secara sistematis.
10. Modeling adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Pendidikan Nasional. (2002). **Pedoman Umum Pelaksanaan Pendidikan Berbasis Keterampilan Hidup (Life Skill) Melalui Pendidikan Broad Based Education Dalam Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda**. Jakarta: Ditjen PLS dan Pemuda.

- Blank, W. E. (1982). **Handbook For Developing Competency Based Training Program. Englewood Cliff.** New Jersey: Prentice Hall. Inc.
- Bobby Deporter .(2002). **Quantum Learning: Unleashing The The Genius In You.** New York: Dell Publishing
- Hamalik, Oemar. (2004). **Inovasi Pendidikan : Perwujudannya dalam Sistem Pendidikan Nasional,** YP. Permindo, Bandung.
- Hamalik, Oemar,(2000). **Model-Model Pengembangan Kurikulum,** Program Pascasarjana UPI Bandung.
- Hamalik, Oemar. (2002) **Pendidikan Guru: Berdasarkan Pendekatan Kompetensi.**
Bandung: Bumi Aksara.
- Joyce, Bruce & Well, Marsha. (1996). **Models of Teaching.** Englewood Clifs. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Mulyasa, E. (2003). **Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi.** Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oliva, Feter F. (1992), **Developing The Curriculum,** Third Edition, Harver Collins 0Publisher.
- Print, Murray. (1993). **Curriculum Development and Design.** Australia: Allen & Unwin Pty Ltd. St. Leonad.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, (2004). **Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi.** Bandung: Yayasan Kesuma Karya.
- Yamin, Martinis. (2005). **Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi.** Jakarta: Gaung Persada Press.
- Whiddett, Steve & Hollyforde, Sarah. (1999). **Development Practice: The Competencies Handbook.** London: Institute of Personnel and Development.
- Wina, Sanjaya. (2005). **Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi.** Edisi Pertama, Cetakan ke I. Jakarta: Prenada Media.
- Yulaelawati, Ella. (2004). **Kurikulum dan Pembelajaran: Filosofis Teori dan Aplikasi.** Jakarta: Pakar Raya Pustaka.

BAHAN PEMBELAJARAN 6: INOVASI PEMBELAJARAN MELALUI TEKNOLOGI INFORMASI (INTERNET)

PENDAHULUAN

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah rendahnya kualitas pendidikan baik dilihat dari proses pendidikan yang sedang berjalan maupun produk hasil pendidikan itu sendiri. Tengoklah hasil laporan Bank Dunia tentang hasil tes membaca anak kelas IV SD Indonesia sangat memprihatinkan, belum lagi bidang matematika dari 38 negara, Indonesia menduduki peringkat ke 32. Sedangkan dari segi proses pendidikan khususnya pembelajaran sebagian besar guru di kita lebih cenderung pembelajaran dalam arti menanamkan materi pelajaran yang bertumpu pada aspek kognitif tingkat rendah seperti mengingat, menghafal, dan menumpuk informasi. Oleh karena itu, beragam tuduhan yang disampaikan ke pihak pemerintah yang kurang peduli terhadap pendidikan bangsanya termasuk urusan pendidikan dasar khususnya SD.

Rendahnya kualitas produk pendidikan tersebut merupakan gambaran kualitas proses penyelenggaraan sistem pendidikan dimana terkait banyak unsur, namun proses belajar mengajar merupakan jantungnya pendidikam yang harus diperhitungkan karena pada kegiatan pembelajaran inilah transformasi berbagai konsep, nilai serta materi pendidikan diintegrasikan.

Dikaitkan dengan tuntutan masa depan yang bukan hanya bersifat kompetitif tapi juga sangat terkait dengan berbagai kemajuan teknologi dan informasi maka kualitas sistem pembelajaran yang dikembangkan harus mampu secara cepat memperbaiki berbagai kelemahan yang ada. Salah satu cara yang dapat dikembangkan adalah mengubah sistem pembelajaran konvensional dengan sistem pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dengan dukungan sarana dan

prasarana yang memadai. Pembelajaran dengan memanfaatkan sarana teknologi informasi melalui jaringan internet merupakan salah satu alternatif yang tepat dan dapat mengatasi berbagai persoalan pembelajaran, walaupun sistem pendidikan di Indonesia keberadaannya sangat heterogen karena terbentur masalah letak geografis yang sangat besar pengaruhnya terhadap kemajuan teknologi informasi.

Kita harus menyadari bahwa perkembangan teknologi informasi telah memasuki berbagai sendi kehidupan, termasuk dunia pendidikan lebih khususnya pembelajaran telah diintervensi oleh keberadaan teknologi ini. Seiring dengan perkembangan aplikasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan, maka berbagai bahan belajarpun telah diproduksi dan dikonsumsi oleh pembelajar melalui medium teknologi informasi dalam bentuk kemasan yang sangat bervariasi. Berbeda dengan proses pembelajaran tradisional yang mengandalkan guru sebagai sumber belajar yang pertama dan utama sedangkan sumber lain hanyalah pelengkap untuk kegiatan pembelajaran yang biasanya sudah digariskan dalam Garis Besar Program Pengajaran (GBPP).

Electronic Learning (E.Learning) pada hakekatnya adalah belajar atau pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi komputer atau internet. Teknologi belajar seperti itu dapat juga disebut pembelajaran berbasis web (Web Based Instruction). Pembahasan mengenai E-Learning ini merupakan fokus utama dalam pembelajaran modul ini, oleh karena itu secara rinci sajian materi modul ini meliputi penjelasan tentang: konsep pembelajaran Electronic Learning, model pengembangan pembelajaran melalui internet, dan kemasan bahan belajar melalui teknologi informasi.

Setelah mempelajari modul ini secara khusus anda diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep pembelajaran elektronik learning yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa di sekolah dasar
2. Menjelaskan pengembangan elektronik learning dalam aplikasinya pada pembelajaran
3. Menjelaskan kemasan bahan belajar melalui teknologi informasi

Untuk membantu anda mencapai tujuan tersebut, modul ini diorganisasikan menjadi tiga kegiatan pembelajaran, yaitu:

Kegiatan Pembelajaran I : Konsep Elektronik Learning

Kegiatan Pembelajaran 2: Pengembangan model pembelajaran melalui Elektronik Learning

Kegiatan Pembelajaran 3: Kemasan Bahan Belajar melalui Elektronik Learning

Untuk membantu anda dalam mempelajari BBM ini, ada baiknya diperhatikan beberapa petunjuk belajar berikut ini:

1. Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan ini sampai anda memahami secara tuntas tentang apa, untuk apa, dan bagaimana mempelajari bahan ajar ini.
2. Baca sepintas bagian demi bagian dan temukan kata-kata yang dianggap baru. Carilah dan baca pengertian kata-kata kunci tersebut dalam kamus yang anda miliki.
3. Tangkaplah pengertian demi pengertian melalui pemahaman sendiri dan tukar pikiran dengan mahasiswa lain atau dengan tutor anda.

4. Untuk memperluas wawasan, baca dan pelajari sumber-sumber lain yang relevan. Anda dapat menemukan bacaan dari berbagai sumber, termasuk dari internet.
5. Mantapkan pemahaman Anda dengan mengerjakan latihan dan melalui kegiatan diskusi dalam kegiatan tutorial dengan mahasiswa lainnya atau teman sejawat.
6. Jangan dilewatkan untuk mencoba menjawab soal-soal yang dituliskan pada setiap akhir kegiatan belajar. Hal ini berguna untuk mengetahui apakah Anda sudah memahami dengan benar kandungan bahan belajar ini.

KEGIATAN PEMBELAJARAN I : KONSEP PEMBELAJARAN ELEKTRONIK LEARNING

PENGANTAR

Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini. Khususnya teknologi komputer dan internet, baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multi media yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual dan interaktif. Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi ini.

Dengan adanya perkembangan dalam bidang pembelajaran sebagaimana diuraikan di atas, maka proses pembelajaran tradisional-konvensional yang terjadi dalam ruangan kelas, pada era desentralisasi dan globalisasi saat ini pelan namun pasti akan mengalami mulai kehilangan bentuk. Di samping itu, dalam kenyataannya pada skala yang lebih besar, kegiatan belajar tradisional-konvensional membutuhkan biaya yang cukup besar dalam penyiapan infrastrukturnya (ruangan, laboratorium, perpustakaan, meubel, media pembelajaran, dan lain-lain). Dengan kondisi seperti itu, maka dewasa ini banyak pihak penyelenggara pendidikan mulai melirik penerapan konsep *distance learning* sebagai alternatif pembelajaran yang dianggap lebih efektif dan efisien, terutama sekali sebagai pengaruh munculnya perkembangan yang sangat pesat yang terjadi dalam bidang teknologi telekomunikasi dan teknologi informasi . Berbagai teknologi dan aplikasi tercipta dalam upaya mendukung kegiatan operasional kehidupan manusia maupun organisasi, termasuk kegiatan belajar dan mengajar.

A. Pengertian Teknologi Informasi dalam Pembelajaran

Istilah Teknologi Informasi lahir pada abad ke duapuluh yang diawali dengan terbentuknya masyarakat informasi. Istilah Teknologi Informasi yang menggunakan kata informasi, pada dasarnya sangat berkaitan dengan istilah TK (Teknologi Komunikasi) yang dikenal lebih dahulu. Kita melihat ada teknologi komunikasi yang berfungsi sebagai penyaluran informasi, ada juga teknologi

informasi yang berfungsi sebagai penyimpan dan pengolah informasi. Fungsi yang terakhir inilah menyebabkan orang menyebutnya teknologi komunikasi sebagai teknologi informasi.

Menurut Richard Weiner dalam *Websters New Word Dictionary and Communications* disebutkan bahwa teknologi informasi adalah pemrosesan, pengolahan, dan penyebaran data oleh kombinasi komputer dan telekomunikasi. Teknologi informasi lebih kepada pengerjaan terhadap data. TI menitik beratkan perhatiannya kepada bagaimana data diolah dan diproses dengan menggunakan komputer dan telekomunikasi.

Dengan demikian semakin jelas bahwa kelahiran istilah TI didasari perkembangan teknologi pengolahan data. Apabila teknologi komunikasi merupakan alat untuk menambah kemampuan orang berkomunikasi, maka teknologi informasi adalah pengerjaan data oleh komputer dan telekomunikasi. Pemisahan istilah ini secara moderat ditunjukkan oleh organisasi sarjana komunikasi internasional yang mengelompokkan sarjana komunikasi yang menekuni bidang teknologi komunikasi dalam divisi "Communication and Technology", sedangkan sarjana komunikasi yang menekuni teknologi informasi dikelompokkan kedalam divisi sistem informasi (Abrar, 2001).

Dalam konteks yang lebih luas, teknologi informasi merangkum semua aspek yang berhubungan dengan mesin komputer dan komunikasi dan teknik yang digunakan untuk menangkap, mengumpulkan, menyimpan, memanipulasi, menghantar dan mempersembahkan suatu bentuk informasi yang besar. Komputer yang mengendalikan semua bentuk data dan informasi memainkan peranan yang sangat penting (Munir, 2004).

Pada awalnya teknologi informasi diartikan sebagai perangkat keras dan lunak untuk melaksanakan satu atau sejumlah tugas pemrosesan data (Alter dalam Syam, 2004). Namun dalam perkembangannya mendapat respon yang lebih luas, dimana teknologi informasi juga mencakup teknik komunikasi sebagai sarana untuk mengirim informasi. Dengan demikian segala bentuk teknologi yang diimplementasikan untuk memproses dan mengirim informasi dalam bentuk elektronik, software pemroses transaksi perangkat lunak untuk lembar kerja, peralatan komunikasi serta jaringan termasuk pada wilayah teknologi informasi. Everett M. Roger dalam Syam (2004) menempatkan teknologi informasi bukan hanya sebagai sarana fisik, namun dapat berfungsi sebagai yang meneruskan nilai-nilai sosial bagi para pemakainya.

Terdapat beberapa pandangan yang mengarah kepada definisi E-Learning diantaranya:

1. E-Learning adalah konvergensi antara belajar dan internet (Bank of America Securities).
2. E-Learning menggunakan kekuatan dan jalinan kerja, terutama dapat terjadi dalam teknologi internet, tetapi juga dapat terjadi dalam jalinan kerja stelit dan pemuasan digital untuk keperluan pembelajaran (Ellit Tronsen).
3. E-Learning adalah penggunaan jalinan kerja teknologi untuk mendesain, mengirim, memilih, mengorganisir pembelajaran (Elliot Masie).

4. E-Learning adalah pembelajaran yang dapat terjadi di internet (Cisco System)
5. E-Learning adalah dinamik, beroperasi pada waktu yang nyata, kolaborasi, individu, komprehensif (Greg Priest)
6. E-Learning adalah pengiriman sesuatu melalui media elektronik termasuk internet, intranet, extranet, satelit broadcast, audio/video tape, televisi interaktif, dan cd-rom (Cornelia Weagen).
7. E-Learning adalah keseluruhan variasi internet dan teknologi web untuk membuat, mengirim, dan memfasilitasi pembelajaran (Robert Peterson dan Piper Jafray)
8. E-Learning menggunakan kekuatan dan jalinan kerja untuk pembelajaran dimanapun dan kapanpun (Arista Knowledge System).

Pada akhirnya Elektronik Learning dapat didefinisikan sebagai upaya menghubungkan pembelajar (siswa dengan sumber belajar (data base, pakar/guru, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan. Interaktivitas dalam hubungan tersebut dapat dilakukan secara langsung (synchronous) maupun tidak langsung (asynchronous).

B. Hakikat Teknologi Informasi

Kemajuan teknologi yang menyatukan kemajuan komputasi, televisi, radio, dan telepon menjadi satu kesatuan (terintegrasi) terbentuk sebagai suatu revolusi informasi dan komunikasi global. Revolusi ini terwujud dari kemajuan teknologi di bidang komputer pribadi, komunikasi data dan kompresi, bandwidth, data storage dan data access, integrasi multimedia dan jaringan komputer. Teknologi Informasi dapat menjadi alat pendorong ke arah kemajuan bangsa. Salah satu dampak terbesar adalah perkembangan pembangunan di bidang pendidikan. Hal yang merupakan jembatan menuju bangsa yang maju di mana masyarakat dapat memiliki alat-alat yang membantu mereka mengembangkan usaha dan menikmati hasilnya secara mudah, murah dan merata. Sesuatu yang merupakan kerangka akses untuk semua orang dalam mengarungi abad 21 ini.

Teknologi Informasi dan komunikasi dapat membantu memberi perubahan besar di banyak negara. Dalam era global sekarang ini tidak ada lagi sekat dalam hal akses informasi sehingga semua lapisan masyarakat mempunyai kesempatan yang sama untuk mengembangkan diri dalam segala aspek kehidupan. Tentunya kita sebagai masyarakat Indonesia tidak dapat menolak terhadap "booming" Teknologi Informasi dan komunikasi ini. Peranan dunia pendidikan menjadi pintu utama untuk menyaring, mentransfer dan memberikan *constraints* sehingga nilai-nilai tradisional yang positif tidak mudah terkikis bahkan kita berharap dapat bergabung secara sinergis. Tentunya tugas kita sernua untuk sama-sama berpikir mencari format terbaik bagaimana memanfaatkan dan mengevaluasi peranan Teknologi Informasi dan komunikasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tanah air tercinta ini.

Kurun waktu yang relatif singkat semenjak Internet pertama kali terbuka penggunaannya untuk pemakaian umum pada tahun 1986, jaringan informasi dan komunikasi ini telah merambah dengan kecepatan luar biasa ke seluruh pelosok dunia tak terkecuali Indonesia. Menurut data terakhir, pada tahun 1999 lebih

dari 100 juta orang menggunakan Internet dan jumlah tersebut masih terus akan bertambah, seiring dengan bertambahnya kesadaran orang akan perlunya informasi dan semakin banyaknya kemudahan-kemudahan yang bisa didapat melalui Internet.

IDC memperkirakan ada 196 juta pengguna internet di seluruh dunia sampai akhir tahun 1999, dan diramalkan akan menjadi 502 juta pengguna pada tahun 2003. Kegiatan berinternet akan bertambah dua kali lipat setiap 100 hari, dan diperkirakan pada tahun 2005 sebanyak 1 miliar penduduk dunia akan tergabung dan terhubung satu sama lain melalui jaringan Internet.

Perkembangan penggunaan Internet di Indonesia cukup mengesankan. Pusat Industri dan Perdagangan Lembaga Pengembangan Kewirausahaan Bina Mitra Sejahtera, melaporkan bahwa pada tahun 1995 ada sekitar 10.000 pengguna yang tersambung ke Internet, dan pada tahun 1997 angka itu menjadi 100.000. Kemudian menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia pada akhir tahun 2001 mencapai 2,4 juta orang. Angka tersebut naik lebih dari dua kali lipat dibandingkan dengan angka pada akhir tahun 2000 sebesar 1,9 juta orang. Pengguna sebanyak 2,4 juta orang tersebut terdiri dari 550 ribu pengguna perumahan, 26 ribu pengguna perusahaan, 2000 sekolah dengan rata-rata 500 penggunasiswa persekolah, 500 perguruan tinggi dengan rata-rata 1000 mahasiswa per kampus dan 2500 warnet dengan rata-rata 100 orang pelanggan perwarnet.

Kesadaran masyarakat baik dari kalangan *content provider* maupun khalayak pengguna juga cukup menggembirakan. Paling tidak pada saat ini ada lima situs di Indonesia yang membentuk komunitas pendidikan *online* yaitu supersiswa.com, sekolah 2000.or.id, pendidikan.net, ksi.plasa.com, esensi.com, ayo.net.com, dan ub.net.id. Ketujuh situs tersebut tumbuh karena adanya kebutuhan khalayak akan adanya suatu layanan pendidikan melalui Internet, dan rupanya kebutuhan tersebut direspon secara positif oleh kalangan swasta, yang mendapat dukungan dari Departemen Pendidikan Nasional.

Situs-situs khusus dalam bidang pendidikan diantaranya ialah situs Sekolah 2000 yang semula bernama SMU 2000, yang merupakan suatu situs pendidikan yang terbesar yang tumbuh dari inisiatif APJII (Asosiasi Pengusaha Jaringan Internet Indonesia) yang kemudian mendapatkan dukungan dari Depdiknas dan pihak swasta lain seperti produsen komputer dll. Dengan dukungan Depdiknas tersebut kini Sekolah 2000 berhasil membentuk komunitas pendidikan yang memiliki anggota 404 sekolah SLTP, SMU dan SMK Negeri maupun swasta yang tersebar di 20 propinsi (Sekolah 2000.or.id, Mei, 2001).

Semakin bertambahnya sekolah yang tergabung dalam komunitas pendidikan, semakin bertambahnya jumlah warnet-warnet, dan seiring dengan bertambahnya rumah tangga yang memiliki komputer yang terhubung ke Internet, maka kesempatan bagi siswa untuk memanfaatkan Internet juga semakin tinggi. Dengan demikian bisa diasumsikan pula bahwa peluang memanfaatkan internet untuk keperluan pendidikan atau secara lebih khusus lagi untuk keperluan pembefajaran

di lingkungan sekolah di Indonesia menjadi hal yang sangat mungkin dan layak untuk dilaksanakan.

C. Konsep Pembelajaran melalui Teknologi Informasi

Perkembangan peradaban manusia diiringi dengan perkembangan cara penyampaian informasi (yang selanjutnya dikenal dengan istilah Teknologi Informasi). Mulai dari gambar-gambar yang tak bermakna di dinding-dinding gua, peletakkan tonggak sejarah dalam bentuk prasasti sampai diperkenalkannya dunia arus informasi yang kemudian dikenal dengan nama internet. Informasi yang disampaikan pun berkembang dari sekedar menggambarkan keadaan sampai taktik bertempur

Khusus penggunaan Internet untuk kepeduan pendidikan yang semakin meluas terutama di negara-negara maju, merupakan fakta yang menunjukkan bahwa dengan media ini memang dimungkinkan diselenggarakannya proses belajar mengajar yang lebih efektif. Hal itu terjadi karena dengan sifat dan karakteristik Internet yang cukup khas, sehingga diharapkan bisa digunakan sebagai media pembelajaran sebagaimana media lain telah dipergunakan sebelumnya seperti radio, televisi, CDROM Interkatif dan lain-lain.

Pernanfaatan internet sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran di sekolah tidaklah sesederhana dan semudah yang dibayangkan, karena banyak hal yang harus dipelajad, dipertlafikan dan dilakukan dengan sungguh-sungguh sebelum menerapkannya. Sebagai media yang diharapkan akan menjadi bagian dari suatu proses belajar mengajar di sekolah, internet harus mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses kornunikasi interaktif antara guru dengan siswa sebagaimana yang dipersyaratkan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Kondisi yang harus mampu didukung ofeh internet tersebut terutama berkaitan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan, yang kalau dijabarkan secara sederhana, bisa diartikan sebagai kegiatan komunikasi yang ditakukan untuk mengajak siswa mengedakan tugas-tugas dan membantu siswa dalam memeperoteh pengetahuan Vang d~butuhkan dalarn rangka mengerjakan tugas-tugas tersebut (Boettcher 1999).

Strategi pembelajaran yang meliputi pengajaran, diskusi, membaca, penugasan, presentasi dan evaluasi, secara umum keterlaksanaannya tergantung dari satu atau lebih dari tiga mode dasar dialog komunikasi sebagai berikut (Boettcher 1999):

- Dialog/komunikasi antara guru dengan siswa
- dialog/komunikasi antara siswa dengan sumber belajar
- dialog/komunikasi di antara siswa

Apabila ketiga aspek tersebut bisa diselenggarakan dengan komposisi yang serasi, maka diharapkan akan terjadi proses pembelajaran yang optimal. Sebagaimana ditegaskan oleh Bottcher (1995), bahwa perancangan suatu pembelajaran dengan mengutamakan keseimbangan antara ketiga diaioglkomuniaksi tersebut sangat penting pada lingkungan pembelajaran berbasis Web.

Sesungguhnya internet merupakan media yang bersifat multi-rupa, pada satu sisi [internet bisa digunakan-untuk berkomunikasi secara interpersonal misalnya dengan menggunakan e-mail dan chat sebagai sarana berkomunikasi antar pribadi (*one-to-one communications*), di sisi lain dengan e-mail-pun pengguna bisa melakukan komunikasi dengan lebih dari satu orang atau sekelompok pengguna yang lain (*one-to-many communications*). Bahkan sebagaimana telah disinggung di bagian depan, internet juga memiliki kemampuan memfasilitasi kegiatan diskusi dan kolaborasi oleh sekelompok orang. Di samping itu dengan kemampuannya untuk menyelenggarakan komunikasi tatap muka (*teleconference*), memungkinkan pengguna internet bisa berkomunikasi secara audiovisual sehingga dimungkinkan terselenggaranya komunikasi verbal maupun non-verbal secara real-time.

Secara nyata internet memang akan bisa digunakan dalam setting pembelajaran di sekolah, karena memiliki karakteristik yang khas yaitu (1) sebagai media interpersonal dan juga sebagai media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi one-to-one maupun one-to-many, (2) memiliki sifat interkatif, dan (3) memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron (*synchronous*) maupun tertunda (*asynchronous*), sehingga memungkinkan terselenggaranya ketiga jenis dialog/komunikasi yang merupakan syarat terselenggaranya suatu proses belajar mengajar.

Beberapa studi menunjukkan bahwa internet memang bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran, seperti studi telah dilakukan oleh *Center for Applied Special Technology (CAST)* pada tahun 1996, yang dilakukan terhadap sekitar 500 murid kelas lima dan enam sekolah dasar. Ke 500 murid tersebut dimasukkan dalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang dalam kegiatan belajarnya dilengkapi dengan akses ke Internet dan kelompok kontrol. Setelah dua bulan menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mendapat nilai yang lebih tinggi berdasarkan hasil tes akhir.

Lebih lanjut studi eksperimen yang dilakukan oleh Anne L. Rantie dan kawan-kawan di SMU 1 BPK Penabur Jakarta pada tahun 1999 mengenai penggunaan Internet untuk mendukung kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris, menunjukkan bahwa murid yang terlibat dalam eksperimen tersebut memperlihatkan peningkatan kemampuan mereka secara signifikan dalam menulis dan membuat karangan dalam bahasa Inggris.

Internet mempunyai peran yang sangat strategis, bahkan dengan karakteristiknya yang khas maka pada masa yang akan datang Internet bisa menjadi media pembelajaran yang paling terkemuka dan paling dipergunakan secara luas.

D. Faktor Pendukung Pembelajaran melalui Teknologi Informasi

Sebagai dasar untuk memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran dalam setting sekolah, ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dan penanganan yang serius agar penyelenggaraan pemanfaatan internet untuk pembelajaran bisa berhasil, yaitu:

- Faktor Lingkungan, yang meliputi institusi penyelenggara pendidikan dan masyarakat
- Siswa atau peserta didik meliputi usia, latarbelakang, budaya, penguasaan bahasa dan berbagai gaya belajarnya
- Guru atau pendidik meliputi latar belakang, usia, gaya mengajar, pengalaman dan personalitinya
- Faktor teknologi meliputi komputer, perangkat lunak, jaringan, koneksi ke internet dan berbagai kemampuan yang dibutuhkan berkaitan dengan penerapan internet di lingkungan sekolah

1. Institusi

Peranan institusi yang diwujudkan dalam bentuk kebijakan dan komitmen, sangat menentukan terselenggaranya pemanfaatan internet untuk pendidikan dalam lingkungan sekolah. Institusi yang paling pertama yang dituntut untuk memiliki komitmen dalam pendayagunaan internet untuk pembelajaran tentu saja adalah sekolah. Hal ini terutama berkaitan dengan penggunaan teknologi tinggi yang menyangkut keharusan menyediakan sejumlah dana untuk penyediaan peralatan (komputer dan kelengkapannya), jaringan, line telepon (koneksi ke ISP), biaya berbiayaaan ke Internet Service Provider (ISP), biaya penggunaan telepon dan sebagainya.

Kesulitan tidak hanya untuk investasi peralatan ataupun infrastrukturnya, tetapi juga pada masalah biaya perawatan dan biaya operasional, yang harus dikeluarkan agar sistem terus bisa berfungsi. Belum lagi kesulitan untuk menyiapkan sumberdaya manusia yang memiliki kompetensi untuk mengelola sistem, baik sistem pembelajaran melalui internet maupun sistim pengelolaan fasilitas (perangkat keras, jaringan dan software management).

Peranan institusi lain yang tak kalah pentingnya ialah. dalam memberikan kesadaran (*awareness*) baik terhadap guru maupun siswa tentang teknologi komunikasi dan informasi terutama potensi internet sebagai media pembelajaran. Kemudian dilanjutkan pemberian pengetahuan mengenai prosedur dan tata cara memanfaatkan internet, melalui berbagai kegiatan dan pelafihan yang terus menerus, sehingga secara tidak langsung akan tercipta lingkungan yang akrab teknologi.

Terlihat bahwa hal yang paling mendasar dalam penerappn internet di sekolah adalah motivasi, kesiapan dan kesungguhan institusi yang diwujudkan dengan suatu kebijakan yang menyeluruh, meliputi kebijakan berubahnya metode pengajaran, kebijakan mengenai manajemen dan prosedur, kebijakan mengakses internet dan lainlain. Karena sernua itu merupakan kunci utama keberhasilan pendayagunaan internet untuk pembelajaran di lingkungan sekolah.

2. Masyarakat

Lingkungan yang perlu mendapat perhatian ialah lingkungan keluarga siswa. Karena dari lingkungan keluargalah diharapkan munculnya dukungan yang mampu memberikan doongan untuk memotivasi siswa dalam memanfaatkan internet untuk keperluan pendidikan.

Hardijito (2001) dalam penelitiannya terhadap 210 siswa SMU dan SMK DKI Jakarta yang secara rutin mengakses internet, menemukan bahwa siswa yang rajin mengakses internet sebagian besar (55,7%) datang dari lingkungan keluarga yang semua anggotanya (orang tua, kakak adik) menggunakan internet, dan hanya 5,7% dari keluarga yang sama sekali tidak menggunakan internet.

Selain keluarga, lingkungan paling dekat lainnya yang sangat mempengaruhi siswa dalam menggunakan internet ialah teman sebaya (*peer group*). Pengaruh lingkungan ini bahkan lebih besar dari lingkungan keluarga, sebagaimana didapatkan dari hasil penelitian Hardijito (2001) yang menunjukkan bahwa pertama kali mereka belajar internet, mengajari internet secara lebih mendalam dan mendapatkan dorongan untuk menggunakan internet.

Oleh karena itu lingkungan siswa ini juga dipersiapkan dan disentuh agar tercipta suasana yang kondusif, yang mampu memberikan dukungan terhadap siswa dalam memanfaatkan internet untuk pendidikan.

3. Guru

Peranan guru tak kalah menentukannya terhadap keberhasilan pemanfaatan internet di sekolah. Pemantauan sementara di beberapa sekolah dasar, dan menengah di Bandung umumnya menunjukkan bahwa inisiatif pemanfaatan internet di sekolah justru banyak yang datang dari guru-guru yang memiliki kesadaran lebih awal tentang potensi internet guna menunjang proses belajar mengajar.

Keberhasilan pembelajaran berbasis internet ini secara signifikan ditentukan oleh karakteristik guru-guru yang akan dilibatkan dalam pemanfaatan internet. Untuk itu perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- Guru perlu diberikan pemahaman berbagai keuntungan, termasuk kelebihan dan kelemahan penggunaan internet untuk pembelajaran, sehingga mereka memiliki motivasi dan komitmen yang cukup tinggi
- Guru, baik nantinya dia akan berperan sebagai pengembang dan pengguna maupun yang diproyeksikan sebagai pengelola sistem pembelajaran berbasis internet, harus dibekali dengan kesadaran, wawasan, pengetahuan dan keterampilan tentang internet
- Guru yang akan dilibatkan dalam pengembangan dan pemanfaatan internet untuk pembelajaran hendaknya memiliki pengalaman dan kemampuan mengajar yang cukup
- Jumlah guru yang akan dilibatkan dalam pengembangan dan pemanfaatan internet untuk pembelajaran, hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan dan dilakukan secara bertahap
- Guru harus memiliki komitmen dan keseriusan dalam menangani pengembangan dan pemanfaatan internet untuk pembelajaran
- Tetap menjaga gaya mengajar tiap-tiap guru. karena hal itu akan dicerminkan dalam cara pembelajaran mereka kelak di sistem pembelajaran dengan internet.

4. Siswa

Pemahaman tentang audiens bisa didapat melalui analisis dengan menggunakan data demografi maupun psikografi, antara lain dengan menguji perbedaan-perbedaan karakteristik, sikap dan perilaku audiens. Pemilahan atau pengelompokan diperlukan dalam kaitannya untuk bisa membuat suatu pendekatan atau strategi pendayagunaan internet lebih tepat sasaran, mengingat bahwa sasaran didik tersegmentasi dalam kelompok sekolah-sekolah yang berbeda. Pemahaman tentang perbedaan-perbedaan motif penggunaan internet berdasarkan aspek demografi dan psikografi tersebut, menjadi penting agar pengembangan program pendidikan dengan mendayagunakan internet bisa lebih menyentuh kondisi riil sasaran.

Sesungguhnya sasaran didik terkelompok dalam segmen-segmen tertentu yang menghendaki adanya perlakuan yang berbeda pula. Sehingga dalam menerapkan pendayagunaan internet di sekolah akan lebih baik apabila melakukan segmentasi secara lebih homogen baik ditinjau dari aspek demografi maupun psikografi, walaupun sesungguhnya pendekatan segmentasi ini lebih dikenal dalam konsep pemasaran yang menghendaki diketahuinya kelompok-kelompok sasaran dengan jelas melalui pendekatan segmentasi pasar, namun pendekatan ini sesungguhnya juga bisa diterapkan dalam semua bidang kegiatan termasuk dalam bidang pendidikan. Konsep ini mulai berkembang setelah Wendell Smith (1956) menjelaskan bahwa konsumen pada dasarnya berbeda, sehingga dibutuhkan program-program pemasaran yang berbeda-beda pula untuk menjangkaunya. Pendapat tersebut kemudian diperkuat oleh Frederick Winter (1977) yang menyatakan bahwa *average consumer*- untuk kepentingan praktis – sudah harus dihapuskan dari kamus manajemen pemasaran (Kasali, 1999). Segmentasi adalah hal yang wajib ditempuh dalam suatu proses pemasaran baik komersial maupun sosial, karena dengan demikian kita bisa memberikan pelayanan sebaik-baiknya pada masing-masing segmen dan memberikan kepuasan orang-orang di dalam segmen tersebut (Kasali, 1999).

Hal tersebut sejalan juga dengan teori teknologi pembelajaran dimana keberhasilan tujuan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana kita mengenali sasaran didik kita. Bila pendidik menganggap siswa mereka sebagai manusia (*human being*), dengan segala hak-hak dan perbedaan-perbedaan motivasinya, maka ia akan menganggap bahwa murid merupakan bagian atau subjek dari suatu proses belajar mengajar (Heinrich, 1996).

Segmentasi menjadi sangat penting, karena sebagaimana yang disampaikan Renald Kasali (1999) dalam bukunya ‘Membidik Pasar Indonesia, Segmentasi Targeting dan Positioning’, bahwa lebih dari 60% kegagalan bisnis disebabkan oleh gagalnya pengusaha mendefinisikan pasar yang dituju, dan lebih dari 60% kegagalan kampanye sosial dan politik disebabkan tidak dipahaminya segmen pasar yang dituju. Uraian tersebut menunjukkan bahwa sistem pembelajaran dengan mendayagunakan internet yang akan dikembangkan hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan karakteristik dan segmen sasaran didik. Atau dengan kata lain perlu dikembangkan suatu sistem pembelajaran yang paling sesuai dengan segmen-segmen sasaran didik yang dibina.

5. Teknologi

Untuk terselenggaranya kegiatan pembelajaran dengan dukungan internet, maka setelah ketiga unsur di depan dipenuhi dengan kondisi sebagaimana telah diuraikan, maka faktor teknologi merupakan suatu hal yang juga mutlak harus tersedia dan harus memenuhi standar minimal yang dipersyaratkan, baik yang berkaitan dengan peralatan, infrastruktur, pengoperasian, dan perawatannya.

Idealnya dalam pemanfaatan internet untuk pembelajaran di sekolah, harus tersedia sejumlah komputer yang bisa mengakses internet untuk pembelajaran di sekolah, harus tersedia sejumlah komputer yang bisa mengakses internet akan lebih baik lagi kalo komputer-komputer yang tersambung ke internet tersebut diletakkan di ruang khusus seperti ruang laboratorium komputer ataupun di ruangan-ruangan lain yang dianggap strategis. Hal tersebut dimaksudkan untuk memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam mengakses internet.

Cara yang paling efektif dan efisien untuk menghubungkan sejumlah komputer ke internet adalah dengan membangun jaringan lokal, Local Area Network (LAN). Dengan adanya jaringan maka hanya diperlukan satu sambungan saja ke internet yang bisa dipergunakan secara bersama-sama oleh komputer yang tergabung dalam jaringan tersebut. Satu hal yang paling penting dari jaringan dan koneksi ke internet untuk keperluan pembelajaran, ialah keandalannya agar bisa dipergunakan setiap saat selama 24 jam dengan tingkat gangguan ataupun kegagalan yang sangat minimal.

Jaringan yang umum dipergunakan ialah model jaringan *client/ server*. Model ini memisahkan secara jelas, komputer mana yang memberikan layanan (*server*) dan komputer-komputer mana yang mendapat layanan (*client*). Agar *server* dan *client* bisa berkomunikasi diperlukan *server program/ software* dan *client program/ software*.

Dari sisi cara menghubungkan *server* dengan *client*, ada tiga pilihan tipologi yang bisa digunakan yaitu tipologi bus, tipologi ring, dan tipologi star atau hub.

Untuk mengembangkan, mengoperasikan, dan merawat infrastruktur tersebut diperhatikan empat aspek dari faktor teknologi yaitu *client* (*software* dan *hardware*), *server* (*software* dan *hardware*), mode distribusi dan dukungan teknik (McCormack, 1998).

- ***Client (software dan hardware)***
 - Konfigurasi minimal komputer yang dipergunakan, meliputi kemampuan prosesot, memori, kapasitas penyimpanan, monitor dan kartu jaringan.
 - Program (*operating system*) yang akan dipergunakan
 - *Software Internet (Browser)* yang akan dipergunakan
 - *Software* lain yang akan dipergunakan untuk mendukung penyelenggaraan pembelajaran berbasis internet.
 - Pengaturan waktu maupun lama pengaksesan oleh setiap pengguna
- ***Server (software dan hardware)***
 - Apakah akan dipergunakan satu *server* untuk menangani semua kegiatan atautkah akan menggunakan lebih dari satu *server* untuk menangani setiap jenis kegiatan (*file server*, *-webserver*, *e-mail server*, *web-course server* dll)

- Konfigurasi minimal komputer yang dipergunakan sebagai server, meliputi kemampuan procesor, memori, kapasitas penyimpanan, monitor, kartu jaringan dan peralatan pendukung seperti switch, modem, router dll
- Program (operating sistem) dan server manajemen yang akan dipergunakan
- Software lain yang akan dipergunakan untuk mendukung penyelenggaraan pembelajaran berbasis internet.
- Pengaturan level of security, waktu maupun lama pengaksesan oleh setiap pengguna.
- Software pelindung dari serangan virus maupun cracker atau hacker yang handal
- **Mode distribusi**
 - Apakah komunikasi dalam rangka pembelajaran akan dilakukan secara online, off-line atau kombinasi online dan off-line
 - Seberapa cepat akses yang diperlukan
 - Lebar pita hubungan ditentukan apa saja yang akan didistribusikan (teks, grafik, audio, video)
 - Hubungan dari jaringan ke ISP, bisa digunakan dengan cara dial-up melalui sambungan telepon biasa, lease-line, radio ataupun satelit. Pemilihannya tentu saja disesuaikan dengan jenis komunikasi yang akan dilakukan, materi yang akan didistribusikan, dan tentu saja dana yang tersedia
- **Dukungan teknik**

Dukungan ini lebih bersifat kepada penyediaan sumberdaya manusia yang akan bertanggung jawab terhadap berfungsinya sistem dan memberikan bantuan apabila guru maupun siswa mengalami kesulitan berkaitan dengan perangkat keras maupun perangkat lunak, dalam pelaksanaan penyelenggaraan pembelajaran berbasis internet. Sumber daya manusia minimal yang diperlukan paling tidak terdiri dari:

 - Administrator jaringan
 - Administrator Web Course
 - Teknisi komputer

Sumber daya manusia tersebut bisa direkrut secara khusus tenaga yang sudah memiliki kualifikasi untuk itu, ataupun dengan memberikan pelatihan khusus kepada beberapa orang guru yang mempunyai minat dan dedikasi ke arah itu.

LATIHAN

Petunjuk: Jawablah pertanyaan di bawah ini secara jelas dan tepat:

1. Jelaskan pengertian Elektronik Learning sesuai pendapat para ahli (Minimal 4 pendapat)!
2. Bagaimana karakteristik pembelajaran melalui teknologi informasi!
3. Mengapa belajar melalui internet lebih efektif dibandingkan belajar secara konvensional!.
4. Jelaskan faktor-faktor pendukung terlenggaranya pembelajaran melalui teknologi informasi!

Rambu-rambu jawaban:

1. Empat pengertian dasar dari e-learning, yaitu:
 - a. E-Learning adalah pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi komputer atau internet (Herry Hernawan)
 - b. E-Learning adalah penggunaan jalinan kerja teknologi untuk mendesain, mengirim, memilih, mengorganisir pembelajaran (Elliot Masie)
 - c. E-Learning adalah pembelajaran yang dapat terjadi di internet (Cysco System)
 - d. E-Learning adalah dinamik, beroperasi pada waktu yang nyata, kolaborasi individu dan konprehensif (Greg Priest)
2. Sebagai media interpersonal, memiliki sifat interaktif, memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron maupun tertunda.
3. Mampu mengatasi berbagai persoalan pembelajaran, hemat waktu dan biaya, sumber belajar tidak bergantung pada guru dan mendorong siswa berkreasi dan berinovasi.
4. Dukungan yang datang dari intitusi, masyarakat, guru, siswa, dan teknologi.

RANGKUMAN

Pemanfaatan teknologi informasi baik sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran merupakan salah satu cara yang diharapkan efektif menanggulangi kelemahan persoalan pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Dengan menggunakan teknologi informasi diharapkan terjadi interaksi pembelajaran anantara siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar lebih komunikatif. Melalui berbagai model pembelajaran yang ditawarkan diharapkan terbentuk interaksi belajar siswa yang tidak hanya menekankan pada proses pemanfaatan namun pencarian, penelitian atau penggalian berbagai sumber belajar sehingga terbentuk cara berfikir yang lebih konprehensif dan terintegrasi. Melalui interaksi tersebut diharapkan ada peningkatan dalam keterampilan berfikir, keterampilan berinteraksi serta keterampilan keterampilan ideal lainnya. Hal ini dapat dilakukan manakala dukungan yang berasal dari lembaga, guru, siswa, masyarakat dan teknologi berkontribusi positif terhadap penyelenggaraan pembelajaran berbasis teknologi informasi.

TES FORMATIF 1

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling tepat!

1. Teknologi informasi lebih menitikberatkan pada komponen:
 - a. Data diproses dengan komputer
 - b. Pemrosesan, pengolahan dan penyebaran komunikasi
 - c. Penyimpanan dan penerapan informasi
 - d. Data diproses komputer dan disebarluaskan
2. Melalui komputer dapat mengendalikan semua bentuk informasi yang sangat penting:
 - a. Alter
 - b. Everet
 - c. Abror
 - d. Munir
3. Istilah pemanfatan komunikasi yang dilakukan secara langsung, adalah:
 - a. Synchronous

- b. Asynchronous
 - c. Teleconference
 - d. One to one communication
4. Komunikasi antar pribadi disebut:
- a. One to many communication
 - b. One to one communication
 - c. Teleconfrenc
 - d. Interpersonal
5. Mengapa internet sebagai sarana paling efektif dalam pembelajaran:
- a. Biaya murah dan terjangkau semua lapisan masyarakat
 - b. Mudah didapatkan di mana saja
 - c. Digunakan komunikasi one to one to many communication
 - d. Digunakan one to one communication
6. Di bawah ini termasuk pada dukungan teknik kecuali:
- a. Administrator jaringan
 - b. Administrator Web Course
 - c. Teknisi komputer
 - d. Operating system
7. Model pembelajaran internet yang menekankan penggunaan seluruh kegiatan pembelajaran sepenuhnya disampaikan melalui internet:
- a. Web course
 - b. Web centric course
 - c. Web enhanced course
 - d. World wide web
8. Cara yang paling efektif dan efesien untuk menghubungkan sejumlah komputer ke internet melalui:
- a. Membangun jaringan lokal
 - b. Membangun jaringan umum
 - c. Servis program yang akan digunakan
 - d. Software internet yang akan digunakan
9. Untuk merawat dan mengoprasikan infrastruktur pembelajaran melalui internet yang mesti diperhatikan, kecuali:
- a. Client software dan hardware
 - b. Server
 - c. Mode distribusi
 - d. Internet service provider
10. Hal yang paling mendasar dalam implementasi internet di sekolah adalah faktor:
- a. Kebijakan lembaga dan komitmen
 - b. Motivasi, kesiapan dan kesungguhan intitusi
 - c. Kesadaran guru dan siswa tentang TI
 - d. Dukungan keluarga siswa

BALIKAN DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah hasil jawaban anda dengan kunci jawaban Tes Formatif I yang ada pada bagian belakang modul ini, Hitunglah jawaban anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi kegiatan pembelajaran I.

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Anda yang Benar}}{10} \times 100 \%$$

Arti Tingkat Penguasaan:

90 % - 100 %	= Baik Sekali
80 % - 89 %	= Baik
70 % - 79 %	= Cukup
- 69 %	= Kurang

Kalau anda mencapai tingkat penguasaan 80 % ke atas, anda dapat meneruskan dengan kegiatan pembelajaran 2, Bagus! Akan tetapi apabila tingkat penguasaan anda masih di bawah 80 % anda harus mengulang kegiatan pembelajaran I, terutama bagian yang belum anda kuasai. Selamat Mencoba.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 2: PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MELALUI INTERNET

PENGANTAR

Pada abad 21 ini terjadi suatu keadaan yang sering disebut era globalisasi yang ditandai oleh banyaknya perubahan pada semua aspek kehidupan, bukan hanya perubahan pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, politik, dan termasuk bidang pendidikan. Saat ini dan di masa mendatang pengaruh era globalisasi akan semakin terasa terutama dengan semakin banyaknya saluran informasi yang tersedia seperti; surat kabar, majalah, radio, televisi, telepon, faximili, komputer, internet, satelit komunikasi, sekolah, bahkan informasi langsung yang dibawa oleh pengunjung (travelers). Semua itu dimungkinkan dengan adanya perkembangan yang pesat dalam bidang teknologi, terutama teknologi komunikasi, informasi dan transportasi. Dampak era globalisasi ini menuntut manusia untuk dapat mempertahankan hidupnya (human survival), artinya manusia harus mampu mengendalikan dan memanfaatkan efek-efek globalisasi dalam kehidupannya. Manusia adalah pencipta globalisasi, dan manusia itu pula yang harus dapat mengendalikan, menguasai, memanfaatkan, dan mengembangkan globalisasi untuk kepentingan kehidupannya. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi, terutama teknologi informasi dan komunikasi, telah menyebabkan dunia ini semakin mengecil dan membentuk seperti sebuah desa dunia. Batas-batas fisik negara satu dengan negara lainnya menjadi begitu kurang nampak dan secara non-fisik hampir tanpa batas (borderless). Globalisasi terjadi sebagai suatu proses mendunia yang tidak tertahankan dan tidak mungkin terelakan. Dengan demikian diperlukan upaya-upaya untuk mempersiapkan para siswa sejak dini guna memasuki jaman global yang menuntut kemampuan-kemampuan khusus. Para siswa sekarang yang sedang menuntut ilmu, pada dasarnya akan menjadi pelaku-pelaku utama

pada jaman yang penuh dengan persaingan. Oleh karena itu sudah menjadi kewajiban para guru untuk memberi bekal kepada mereka agar bisa hidup (survive) di masa itu. Salah satu upaya untuk mempersiapkan siswa memasuki jaman global tersebut yaitu dengan mengembangkan berbagai pendekatan pembelajaran yang berorientasi ke masa depan.

A. Model-Model Pembelajaran Internet

Ada tiga bentuk sistem pembelajaran melalui internet yang layak dipertimbangkan sebagai dasar pengembangan sistem pembelajaran dengan mendayagunakan internet, yaitu: 1) Web Course, 2) Web Centric Course, dan 3) Web Enhanced Course (Haughey, 1998).

1. Web Course

Web course adalah penggunaan internet untuk keperluan pembelajaran, dimana seluruh bagian bahan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet. Siswa dan guru sepenuhnya terpisah, namun hubungan atau komunikasi antara peserta didik dengan pengajar bisa dilakukan setiap saat. Komunikasi lebih banyak dilakukan secara asynchronous daripada secara synchronous. Bentuk web course ini tidak memerlukan adanya kegiatan tatap muka baik untuk keperluan pembelajaran maupun evaluasi dan ujian, karena semua proses pembelajaran sepenuhnya menggunakan fasilitas internet seperti email, chat rooms, bulletin board dan online conference.

Selain itu sistem ini biasanya juga dilengkapi dengan berbagai sumber belajar (digital), baik yang dikembangkan sendiri maupun dengan menggunakan berbagai sumber belajar dengan jalan membuat hubungan (link) ke berbagai sumber belajar yang sudah tersedia pada internet, seperti data base statistic berita dan informasi, e-book, perpustakaan elektronik dll.

Bentuk pembelajaran model ini biasanya digunakan untuk keperluan pendidikan jarak jauh (distance education/learning). Aplikasi bentuk ini antara lain virtual campus/university ataupun lembaga pelatihan yang menyelenggarakan pelatihan-pelatihan yang bisa diikuti secara jarak jauh dan setelah lulus ujian akan diberikan sertifikat.

2. Web Centric Course

Sebagian bahan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan, dan latihan disampaikan melalui internet, sedangkan ujian dan sebagian konsultasi, diskusi dan latihan dilakukan secara tatap muka, walaupun dalam proses belajarnya sebagian dilakukan dengan tatap muka yang biasanya berupa tutorial, tetapi prosentase tatap muka tetap lebih kecil dibandingkan dengan prosentase proses pembelajaran melalui internet.

Bentuk ini memberikan makna bahwa kegiatan belajar bergeser kegiatan di kelas menjadi kegiatan melalui internet sama dengan bentuk web course, siswa dan guru sepenuhnya terpisah tetapi pada waktu-waktu yang telah ditetapkan mereka bertatap muka, baik di sekolah maupun ditempat-tempat yang telah

ditentukan seperti di ruang perpustakaan, taman bacaan, ataupun di balai pertemuan.

Penerapan bentuk ini sebagaimana yang telah dilakukan pada perguruan tinggi-perguruan tinggi terkemuka yang menggunakan sistem belajar secara of campus.

3. Web Enhanced Course

Web Enhanced Course merupakan pemanfaatan internet untuk pendidikan, untuk menunjang peningkatan kualitas belajar mengajar di kelas. Bentuk ini juga dikenal dengan nama web lite course, karena kegiatan pembelajaran utama adalah tatap muka di kelas.

Peranan internet disini adalah untuk menyediakan sumber-sumber belajar yang sangat kaya akan informasi dengan cara memberikan alamat-alamat atau membuat link ke pelbagai sumber belajar yang sesuai dan bisa diakses secara online, untuk meningkatkan kuantitas dan memperluas kesempatan berkomunikasi antara pengajar dengan peserta didik secara timbal balik. Dialog atau komunikasi dua arah tersebut dimaksudkan untuk keperluan berdiskusi, berkonsultasi, maupun untuk bekerja secara kelompok.

Berbeda dengan kedua bentuk sebelumnya, pada bentuk web enhanced course ini prosentase pembelajaran melalui internet justru lebih sedikit dibandingkan dengan prosentase pembelajaran secara tatap muka, karena penggunaan internet adalah hanya untuk mendukung kegiatan pembelajaran secara tatap muka.

Bentuk ini dapat pula dikatakan sebagai langkah awal bagi intitusi pendidikan yang akan menyelenggarakan pembelajaran berbasis teknologi informasi, sebelum menyelenggarakan pembelajaran dengan internet secara lebih kompleks, seperti web centric course ataupun web course.

Baik pada model ataupun web course, web centric course ataupun web enhanced course, terdapat beberapa komponen aktivitas seperti informasi, bahan belajar, pembelajaran ataupun komunikasi, penilaian yang bervariasi. Secara umum komponen aktivitas dan strukturnya dapat diterapkan dalam pengembangan pembelajaran melalui internet.

B. Pengembangan Model Pembelajaran melalui Internet

Untuk mengembangkan sistem pembelajaran berbasis internet, terlebih dahulu perlu dilakukan pengkajian atas seluruh unsur dan aspek sebagaimana telah diuraikan di atas, sehingga bisa didapatkan pegangan sebagai bahan pengambilan keputusan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet. Di samping itu juga diperlukan pertimbangan dan penilaian atas beberapa hal yang tidak kalah pentingnya antara lain:

- a. Keuntungan. Sejauhmana sistem pembelajaran berbasis internet akan memberikan keuntungan bagi intitusi, staf pengajar, pengelola, dan terutama keuntungan yang akan diperoleh siswa dalam meningkatkan kualitas mereka apabila dibandingkan dengan penyelenggaraan pembelajaran tatap muka secara konvensional
- b. Biaya pengembangan infrastruktur serta pengadaan peralatan software

c. Biaya yang diperlukan untuk mengembangkan infrastruktur, mengadakan peralatan serta software tidaklah sedikit. Untuk itu perlu dipertimbangkan hal-hal seperti, apakah akan membangun suatu jaringan secara penuh ataukah secara bertahap, apakah akan mengadakan peralatan yang sama sekali baru ataukah meng-upgrade yang sudah ada atau scound. Mesti diperhatikan bahwa software yang asli bukan bajakan harganya relatif mahal. Untuk itu dipertimbangkan kemampuan menyediakan dana dalam setiap pengambilan keputusan.

d. Biaya operasional dan perawatan. Suatu sistem akan berhjalan apabila dikelola secara baik. Dengan demikian, sistem pembelajaran berbasis internet ini, juga diperlukan biaya operasional dan perawatan yang tentunya tidak sedikit. Biaya operasional, honor pengelolaan, biaya langganan ISP (Internet Service Provider), biaya langganan saluran telepon tersendiri dan biaya pulsa telepon apabila berkeinginan menggunakan dial-up.

Sedangkan biaya perawatan termasuk penggantian suku cadang yang mengalami kerusakan baik karena umur maupun kesalahan prosedur pemakaian. Untuk menanggulangi biaya operasional dan perawatan tersebut, dapat dilakukan dengan mendayagunakan sistem tersebut agar mampu menghasilkan uang (income generating), antara lain dengan membuka warnet untuk umum, mengadakan pelatihan-pelatihan dan lain-lain.

e. Sumberdaya manusia. Untuk mengembangkan dan mengelola jaringan dan sistem pembelajaran, diperlukan sejumlah sumberdaya manusia yang memiliki kompetensi dan integritas yang tinggi. Dalam hal ini termasuk guru-guru yang harus memahami prinsip-prinsip pembelajaran melalui internet.

Untuk keperluan itu hendaknya dilakukan identifikasi dan kemudian dipersiapkan tenaga-tenaga tersebut, apakah bisa dicukupi dari dalam ataukah harus merekrut tenaga-tenaga baru. Untuk membekali tenaga-tenaga tersebut perlu diberikan pelatihan, diperhitungkan lama waktu pelatihan, tempat pelatihan, cara pelatihan agar bisa menghasilkan tenaga yang memiliki kualifikasi.

f. Siswa. Yang tidak kalah pentingnya untuk diperhatikan adalah mengetahui sejauhmana kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan internet yang akan diselenggarakan. Kalau internet merupakan sesuatu yang baru bagi sebagian besar siswa, tentunya perlu dilakukan serangkaian upaya untuk mengkondisikan agar mereka siap berpartisipasi secara aktif dalam sistim pembelajaran yang baru tersebut. Adalah hal yang tidak mudah untuk merubah kebiasaan mereka yang telah terbiasa belajar secara tatap muka secara konvensional selama bertahun-tahun, yang tentunya telah menjadi gaya belajar atau kebiasaan yang sudah mendarah daging.

Berdasarkan kajian dan pertimbangan sebagaimana telah dibahas di atas, kemudian sistim pembelajaran internet dikembangkan melalui tiga cara pengembangan yaitu:

1. Menggunakan sepenuhnya fasilitas internet yang telah ada, seperti e-mail, IRC (Internet Relay Chat), word wide web, seach engine, millis (milling list) dan FTP (File Transfer Protocol).

2. Menggunakan software pengembang program pembelajaran dengan internet yang dikenal dengan Web-Course Tools, yang di antaranya bisa didapatkan secara gratis ataupun bisa juga dengan membelinya. Ada beberapa vendor yang mengembangkan Web Course Tools seperti WebCT, Webfuse, TopClass dan lain-lain.
3. Mengembangkan sendiri program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan (tailor made), dengan menggunakan bahasa pemrograman seperti ASP (Active Server Pages) dan lain-lain.

Setiap cara memiliki kelebihan dan kekurangan, misalnya pengembangan program pembelajaran dengan menggunakan fasilitas internet mempunyai kelebihan biayanya sangat murah dibandingkan yang lain, namun ada kekurangan yaitu dalam pengelolaan agak sulit karena sifatnya tidak terintegrasi. Sedangkan apabila menggunakan Web Course Tools atau pengembangan secara tailor-made biayanya jauh lebih mahal, namun memiliki kelebihannya yakni mudah dalam pengembangan dan pengelolalaannya, lebih power full, dan sesuai dengan kebutuhan.

Untuk memilih salah satu cara yang akan dipakai, ditentukan pada pertimbangan berdasarkan kajian terhadap berbagai hal seperti yang telah dibahas dibagian terdahulu tadi. Namun pada dasarnya mendayagunakan internet untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan adalah hal yang sangat layak untuk segera dilaksanakan secara luas di institusi-institusi penyelenggara pendidikan di Indonesia.

C. Aplikasi Pembelajaran melalui Teknologi Informasi

Dalam proses pembelajaran, aplikasi *e-learning* bisa mencakup aspek perencanaan, implementasi, dan evaluasi.

Perencanaan pembelajaran pada dasarnya merupakan gambaran rencana (skenario) yang memproyeksikan mengenai beberapa aktivitas dan tindakan yang akan dilakukan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan demikian aplikasi perencanaan pembelajaran yang berbasis e-learning pada dasarnya memuat rencana, perkiraan dan gambaran umum kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer, baik intra-net maupun inter-net. Pada prinsipnya dalam perencanaan pembelajaran terdapat empat komponen utama, yaitu: materi/bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi.

Komponen tujuan berfungsi untuk menentukan arah kegiatan pembelajaran. Dari rumusan tujuan pembelajaran harus sudah terproyeksikan bagaimana proses berlangsungnya pembelajaran serta kemampuan-kemampuan yang harus dimilikisiswa sebagai hasil belajar. Rumusan tujuan pembelajaran tidak hanya menggambarkan hasil, tetapi juga menggambarkan kegiatan atau proses.

Penetapan bahan ajar yang akan berfungsi untuk memberi makna terhadap upaya pencapaian tujuan. Dalam pembelajaran konvensional, bahan ajar untuk setiap mata pelajaran sudah tersedia dalam buku paket, dan secara tatap muka disampaikan oleh guru dengan menggunakan metode pembelajaran yang dipilihnya. Sedangkan bahan ajar untuk e-learning, selain para dapat

memanfaatkan buku sumber yang tersedia, juga dapat secara langsung mengakses bahan ajar/informasi pada beberapa halaman web yang telah dibuat sebelumnya. Dengan demikian perolehan informasi pembelajaran akan bersifat lebih luas, mendalam, dan bervariasi.

Kegiatan belajar mengajar yang tercakup dalam perencanaan pembelajaran pada intinya berisi mengenai deskripsi materi/bahan ajar, metode pembelajaran, dan alat/media pembelajaran. Untuk kepentingan media pembelajaran berbasis e-learning, penentuan bahan ajar hanya memuat pokok-pokoknya saja, sementara deskripsi lengkap dari pokok-pokok bahan ajar disediakan dalam halaman web yang akan diakses siswa.

Evaluasi sebagai komponen terakhir dalam perencanaan pembelajaran berfungsi untuk mengukur sejauhmana tujuan pembelajaran telah tercapai dan tindakan apa yang harus dilakukan apabila tujuan tersebut belum tercapai. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis e-learning, kegiatan evaluasi untuk mengetahui hasil dapat dilakukan secara bervariasi, setiap siswa dapat melihat dan mengikuti suruhansuruhan di halaman web. Bisa berupa pertanyaan, tugas-tugas, dan atau latihan-latihan yang harus dikerjakan siswa.

Dalam implementasi pembelajaran, terdapat model penerapan e-learning yang bisa digunakan, yaitu: Selective Model, Sequential Model, Static Station Model, dan Laboratory Model.

1. Selective Model

Model selektif ini digunakan jika jumlah komputer di sekolah sangat terbatas (misalnya hanya ada satu unit komputer). Di dalam model ini, guru harus memilih salah satu alat atau media yang tersedia yang dirasakan tepat untuk menyampaikan bahan pelajaran. Jika guru menemukan bahan e-learning yang bermutu dari internet, maka dengan terpaksa guru hanya dapat menunjukkan bahan pelajaran tersebut kepada siswa sebagai bahan demonstrasi saja. Jika terdapat lebih dari satu komputer di sekolah/kelas, maka siswa harus diberi kesempatan untuk memperoleh pengalaman langsung.

2. Sequential Model

Model ini digunakan jika jumlah komputer di sekolah/kelas terbatas (misalnya hanya dua atau tiga unit komputer). Para siswa dalam kelompok kecil secara bergiliran menggunakan komputer untuk mencari sumber pelajaran yang dibutuhkan. Siswa menggunakan bahan e-learning sebagai bahan rujukan atau untuk mencari informasi baru.

3. Static Station Model

Model ini digunakan jika jumlah komputer di sekolah/kelas terbatas, sebagaimana halnya dalam sequential model. Di dalam model ini, guru mempunyai beberapa sumber belajar yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama. Bahan e-learning digunakan oleh satu atau dua kelompok siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kelompok siswa lainnya menggunakan sumber belajar yang lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama.

4. Laboratory Model

Model ini digunakan jika tersedia sejumlah komputer di sekolah/laboratorium yang dilengkapi dengan jaringan internet, di mana siswa dapat menggunakannya secara lebih leluasa (satu siswa satu komputer). Dalam hal ini, bahan e-learning dapat digunakan oleh seluruh siswa sebagai bahan pembelajaran mandiri.

Setiap model e-learning yang dapat digunakan dalam pembelajaran di atas masing-masing mempunyai kekuatan dan kelemahan. Pemilihannya bergantung kepada infrastruktur telekomunikasi dan peralatan yang tersedia di sekolah. Bagaimanapun upaya pembelajaran dengan pendekatan e-learning ini perlu terus dicoba dalam rangka mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi di masa yang akan datang.

LATIHAN

1. Jelaskan sistem model pembelajaran melalui jaringan internet!
2. Untuk pengembangan pembelajaran melalui internet, aspek-aspek apa saja yang dipertimbangkan dan dikaji hingga menjadi sebuah keputusan!
3. Jelaskan penerapan proses pembelajaran melalui internet yang mencakup aspek perencanaan, implementasi dan evaluasi
4. Dalam aspek implementasi model digunakan beberapa model e learning, sebutkan model yang paling sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah

Rambu-rambu jawaban

Untuk menjawab soal latihan secara lengkap, anda dapat mengacu pada uraian materi model pembelajaran melalui internet:

1. Sistem model pembelajaran dengan mendayagunakan internet yaitu: 1) Web Course, 2) Web Centric Course, dan 3) Web Enhanced Course.
2. Aspek-aspek pengkajian meliputi: 1) Keuntungan, 2) Biaya pengembangan infrastruktur serta pengadaan peralatan software, 3) Biaya operasional dan perawatan, 4) Sumber daya manusia, dan 5) Siswa.
3. Aspek perencanaan memproyeksikan mengenai beberapa aktivitas dan tindakan yang akan dilakukan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, seperti komponen tujuan, materi belajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi. Aspek implementasi terdapat model penerapan e-learning yaitu: selective model, sequential model, static station model dan laboratory model. Aspek evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui hasil dapat dilakukan secara bervariasi, setiap siswa dapat melihat dan mengikuti suruhan-suruhan di halaman web.
4. Diantara model yang sesuai dengan kondisi sekolah rata-rata di Indonesia adalah Sequential model mengingat jumlah komputer di sekolah terbatas yang bisa akses internet. Para siswa dalam kelompok kecil secara bergiliran menggunakan komputer untuk mencari sumber belajar yang dibutuhkan.

RANGKUMAN

Model pembelajaran melalui internet yang layak dipertimbangkan sebagai dasar pertimbangan sistem pembelajaran dengan menggunakan internet adalah web course, web centric course dan web enhanced course. Masing-masing memiliki keunggulan dan kelemahan bergantung dari sudutmana kebutuhan itu

dapat dipenuhi. Hal itu menjadi pertimbangan untuk diambil sebuah keputusan tentang pengembangan pembelajaran melalui internet, seperti keuntungan bagi institusi, biaya operasional dan perawatan serta pengembangan infrastruktur, sumberdaya manusia yang memiliki kompetensi dan integritas yang tinggi serta yang tak kalah pentingnya kesiapan siswa yang akan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan internet.

Berdasarkan kajian dan pertimbangan selanjutnya pengembangan sistem pembelajaran dapat dilakukan melalui sepenuhnya fasilitas internet yang telah ada, software pengembang program pembelajaran dengan internet web course tools, dan pengembangan sendiri program pembelajaran. Masing-masing cara dapat dipilih bergantung model apa yang akan dipakai dalam implementasi pembelajaran melalui internet. Model yang dimaksud bisa dipilih selective model, sequential model, atatic station model dan laboratory model.

TES FORMATIF 2

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling tepat!

1. Penggunaan internet untuk pembelajaran dimana sepenuhnya disampaikan melalui internet dikenal dengan istilah:
 - a. Web Course
 - b. Web Centric Course
 - c. Web Enhanced Course
 - d. Web Course Tools
2. Penggunaan fasilitas internet seperti e-mail termasuk kedalam sistem pembelajaran :
 - a. Web Course
 - b. Web Centric Course
 - c. Web Enhanced Course
 - d. Web Course Tools
3. Adanya pelatihan-pelatihan untuk membekali tenaga pengembang pembelajaran internet termasuk pada pertimbangan aspek:
 - a. Siswa
 - b. Guru
 - c. Sumberdaya manusia
 - d. Biaya
4. Di bawah ini termasuk pada pengembangan web course tools adalah:
 - a. Word Wide Web
 - b. Seach Engine
 - c. Webfuse
 - d. Millis
5. Mengembangkan sendiri program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan sesuai bahasa pemrograman dikenal dengan istilah:
 - a. Active Server Pages
 - b. Web Course Tools
 - c. Web Wide Web
 - d. Seach Engine

6. Model ini digunakan jika tersedia sejumlah komputer di sekolah yang dilengkapi dengan jaringan internet:
 - a. Sequential model
 - b. Static Station Model
 - c. Laboratory Model
 - d. Selective model
7. Bahan E learning digunakan oleh beberapa kelompok siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan:
 - a. Selective Model
 - b. Laboratory Model
 - c. Statyic Model
 - d. Squential Model
8. Pada prinsipnya perencanaan pembelajaran melalui e-learning mempertimbangkan aspek-aspek, kecuali:
 - a. Tujuan pembelajaran
 - b. Kegiatan Belajar Mengajar
 - c. Siswa
 - d. Evaluasi
9. Keuntungan bagi siswa memanfaatkan pembelajaran materi belajar yang berbasis e-learning adalah:
 - a. Bahan tersedia dalam buku paket
 - b. Sumber belajar dapat memanfaatkan guru
 - c. Bahan ajar pada beberapa halaman web
 - d. Deskripsi bahan ajar hanya pokok-pokok saja
10. Kelompok bahan ajar printed material dalam pembelajaran e-learning, contohnya adalah:
 - a. Kaset audio
 - b. Kaset video
 - c. Leaflet
 - d. VCD

BALIKAN DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah hasil jawaban anda dengan kunci jawaban Tes Formatif I yang ada pada bagian belakang modul ini, Hitunglah jawaban anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi kegiatan pembelajaran I.

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Anda yang Benar}}{10} \times 100 \%$$

Arti Tingkat Penguasaan:

- | | |
|--------------|---------------|
| 90 % - 100 % | = Baik Sekali |
| 80 % - 89 % | = Baik |
| 70 % - 79 % | = Cukup |
| - 69 % | = Kurang |

Kalau anda mencapai tingkat penguasaan 80 % ke atas, anda dapat meneruskan dengan kegiatan pembelajaran 2, Bagus! Akan tetapi apabila tingkat penguasaan anda masih di bawah 80 % anda harus mengulang kegiatan pembelajaran I, terutama bagian yang belum anda kuasai. Selamat Mencoba.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 3: KEMASAN DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN MELALUI TEKNOLOGI INFORMASI

PENGANTAR

Proses pembelajaran di sekolah selama ini selalu menempatkan siswa sebagai objek yang harus diisi oleh sejumlah ragam informasi dan sejumlah bahan-bahan ajar setumpuk lainnya. Terjadi komunikasi hanya satu arah yaitu antara guru ke siswa dengan membelajarkan melalui pendekatan ekspositori yang merupakan andalan dalam metode pembelajaran. Interaksi pembelajaran guru-siswa semacam ini sudah berlangsung lama yang berdampak verbalisme semakin merajalela. Pembelajaran seperti ini masih bersifat konvensional karena keterlibatan guru dengan siswa dalam suatu ruang kelas dalam bentuk tatap muka langsung sesuatu yang amat penting. Hingga Mochtar Buchori (2000) telah mengkritik kondisi pendidikan di Indonesia yang telah merampas kreativitas dan daya tarik siswa, sekolah cenderung kurang terarah dikarenakan kurikulum yang tidak serasi, malahan sekolah cenderung bersifat menunggu perkembangan.

Seiring dengan perkembangan teknologi terutama kemajuan teknologi komunikasi yang menyebabkan sistem penyampaian materi pelajaran dapat dilakukan tanpa harus tatap muka antara guru dengan siswa, akan tetapi bentuk belajar yang terpisah antara guru dengan siswa tetapi dilakukan bersamaan, itulah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), seperti tutorial computer based, teleconference, correspondence courses, web based training dan e-learning.

Perkembangan teknologi pembelajaran seperti ini memunculkan pembelajaran berbasis komputer, yang menyajikan kemasan bahan pembelajaran dalam bentuk hypermedia dan tidak terkecuali pembelajaran melalui internet seperti electronic mail. Kondisi ini dalam pembelajaran sangat menguntungkan terutama peserta didik akan terangsang untuk belajar, terjadi keaktifan belajar siswa, malahan siswa akan belajar lebih kreatif karena sumber belajar sangat bervariasi.

A. Hakikat Kemasan Bahan Belajar melalui Teknologi Informasi

Secara singkat, bahan belajar dapat diterjemahkan sebagai seperangkat material yang digunakan oleh seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Hamalik (1995) menempatkan bahan belajar sebagai bagian dari unsur-unsur dinamis dalam proses belajar disamping motivasi siswa, alat bantu belajar, suasana belajar dan kondisi subjek belajar. Bahan belajar menurut Hamalik, merupakan unsur belajar yang penting diperhatikan oleh guru. Melalui bahan tersebut, siswa dapat mempelajari hal-hal yang diperlukan dalam upaya mencapai tujuan belajar. Untuk itu, penentuan bahan belajar harus sesuai dengan tujuan

yang hendak dicapai apakah berupa pengetahuan, keterampilan, sikap atau pengalaman lainnya. Pada proses pembelajaran di sekolah, bahan-bahan belajar ini biasanya sudah digariskan dalam GBBP atau silabus.

1. Teknologi Informasi dalam Pembelajaran

Istilah TI (Teknologi Informasi) lahir pada abad ke duapuluh yang diawali dengan terbentuknya masyarakat informasi. Istilah TI yang menggunakan kata informasi, pada dasarnya sangat berkaitan dengan istilah TK (Teknologi Komunikasi) yang dikenal lebih dulu. Kita melihat ada teknologi komunikasi yang berfungsi untuk menyalurkan informasi, ada teknologi komunikasi yang berfungsi sebagai pengolah informasi dan ada juga teknologi komunikasi yang berfungsi sebagai penyimpan dan pengolah informasi. Fungsinya yang terakhir inilah menyebabkan kemudian ada orang yang menyebutkan teknologi komunikasi sebagai teknologi informasi.

Menurut Richard Weiner dalam *Webster,s New World Dictionary and Communications* disebutkan bahwa teknologi informasi adalah pemrosesan, pengolahan dan penyebaran data oleh kombinasi komputer dan telekomunikasi. Teknologi informasi lebih kepada pengerjaan terhadap data. TI menitikberatkan perhatiannya kepada bagaimana data diolah dan diproses dengan menggunakan komputer dan telekomunikasi.

Dengan demikian semakin jelas bahwa kelahiran istilah TI didasari perkembangan teknologi pengolahan data. Bila teknologi komunikasi merupakan alat untuk menambah kemampuan orang berkomunikasi, maka teknologi informasi adalah pengerjaan data oleh komputer dan telekomunikasi.

Pemisahan istilah ini secara moderat ditunjukkan oleh organisasi sarjana komunikasi internasional (International Communication Assocation) yang mengelompokan sarjana komunikasi yang menekuni bidang teknologi komunikasi dalam divisi “ Communication and Technology”, sedangkan sarjana komunikasi yang menekuni teknologi informasi dikelompokkan kedalam divisi “Sistem Informasi”. (Abrar, 2001).

Dalam konteks yang lebih luas, teknologi informasi merangkum semua aspek yang berhubungan dengan mesin (komputer dan telekomunikasi). Berkaitan dengan aspek kemasan (package), maka informasi yang diolah dan disampaikan oleh komputer untuk kepentingan belajar inilah yang dikemas melalui sebuah proses pengemasan.

2. Pengembangan Bahan Pembelajaran

Bahan ajar atau learning materials merupakan bahan pembelajaran yang secara langsung digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar yang lazimnya berisikan tentang semua cakupan materi dari semua mata pelajaran. Bahannya sendiri merupakan media atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran, bisa berupa pesan visual, audio maupun pesan audio visual. Secara umum media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu bahan ajar yang

tercetak (printed materials) dan bahan ajar yang tidak tercetak (non printed materials).

Dalam hal ini, bahan ajar dapat dikembangkan sebagai bahan ajar yang diproyeksikan sebagai bahan ajar kategori pertama (printed materials), walaupun bahan belajar itu akan dikembangkan sebagai bahan belajar ditransfer untuk kepentingan pembelajaran melalui internet atau e-learning. Bahan ajar termasuk pada kategori instrumental input, yang berperan sebagai penopang dan merupakan sub sistem bagi implementasi kegiatan pembelajaran. Bahan ajar ini tidak hanya digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar, akan tetapi harus dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran siswa secara individual. Siswa dalam hal ini dapat mempelajari tujuan pembelajaran, materi pelajaran, dan menilai ketercapaian atau keberhasilan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum suatu mata pelajaran, digunakan sebagai sumber utama pembelajaran seperti buku teks, ataupun bahan ajar yang sifatnya penunjang untuk kepentingan pengayaan atau bahan ajar yang berkategori suplemen (penunjang). Bahan ajar sebagai sumber utama, siswa tidak perlu bersusah payah untuk mencari sumber lain, mereka cukup mempelajari bahan ajar utama dengan teliti. Penggunaan bahan ajar berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar bisa dibagi kedalam dua kategori, yaitu katagori bahan ajar yang digunakan dalam KBM dengan bimbingan langsung dari guru, seperti penggunaan buku teks sebagai bahan tatap muka. Kedua, bahan ajar yang digunakan siswa untuk belajar mandiri(individual study) tanpa bantuan guru, misalkan penggunaan modul atau bahan ajar lainnya yang dirancang secara khusus seperti BBM (Bahan Belajar Mandiri).

Bahan pembelajaran dapat dikategorikan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok bahan tercetak dan kelompok ban non cetak. Yang termasuk bahan tercetak antara lain berupa buku, modul, paket berprograma, komik, cergam, poster, dan leaflet, sedangkan yang termasuk pada bahan ajar non cetak seperti: kaset audio, kaset video, vcd dan film. Karakteristik bahan pembelajaran cetak adalah: 1) Bahan ajar yang ditujukan untuk kepentingan kurikuler, instruksional, dan pengembangan ilmu, 2) Bahan ajar juga mengakomodasikan sumber-sumber daya (potensi) daerah tanpa mengabaikan poin terdahulu, 3) Bahan ajar yang mengoptimalkan pembelajaran mandiri, khususnya siswa, 4) Bahan ajar dapat memberikan pengayaan, khususnya bagi kegiatan belajar siswa, melalui pemberian tugas, dan rujukan sumber lain yang disarankan, dan 5) Bahan ajar yang dikembangkan adalah baghan ajar yang pembaca utamanya siswa.

B. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar

a.. Persiapan

Untuk menyusun suatu bahan ajar ada beberapa hal yang perlu disiapkan, khususnya yang berkaitan dengan kurikulum/GBPP, materi bahan ajar, dan sumber-sumber lain yang sekiranya akan diperlukan dalam penulisan bahan ajar, seperti: photo, gambar, bagan, atau yang lainnya.

Langkah pertama yang perlu disiapkan dan dipelajari tatkala akan menyusun bahan ajar adalah kurikulum/GBPP dari suatu bidang studi/mata pelajaran yang akan disusun bahan ajarnya. Kurikulum digunakan sebagai acuan, baik yang berkaitan dengan tujuan mata pelajaran, tujuan setiap topik (TPU), struktur materi bahan ajar, rancangan strategi/metode, dan pengembangan untuk kegiatan evaluasi.

Setelah kurikulum/GBPP di atas dipahami, langkah selanjutnya adalah mempelajari struktur materi dari bahan ajar yang dikembangkan, yakni terkait dengan *scope* dan *sequence*. Kedua hal ini harus dikembangkan sedemikian rupa dengan memperhatikan aspek-aspek metodologis dan psikologis anak didik. Langkah terakhir pada tahap persiapan ini adalah mengumpulkan berbagai sumber yang diperlukan, baik yang terkait dengan buku-buku, jurnal, makalah, dan bahan-bahan lain yang akan digunakan sebagai pelengkap bagi penulisan bahan ajar selanjutnya.

b. Penulisan Draft Bahan Ajar

Setelah bahan ajar disusun dan dikembangkan dengan menggunakan model tertentu, tahapan selanjutnya adalah diskusi isi draft bahan ajar. Diskusi dapat dilakukan melalui fokus group discussion (FGD) dalam KKG maupun MGMP dengan melibatkan beberapa ahli terkait, yaitu: ahli materi, ahli bahasa, dan ahli kurikulum. Bahan ajar yang telah didiskusikan dan telah mendapat berbagai masukan dari para ahli, kemudian direvisi sesuai dengan masukan yang ada.

c. Penyelesaian

Tahapan akhir dari kajian draft bahan ajar, adalah memperhatikan aspek kebahasaan, keterbacaan (*readability study*), kosa kata yang digunakan termasuk tingkat kesulitan bahasa dikaitkan dengan pengguna utama (*target audience*). Kemudian kelengkapan bahan penunjang lainnya seperti gambar, tabel, dsb.

C. Pengemasan Bahan Pembelajaran

Secara leksikal, kata “kemasan” merupakan terjemahan dari bahasa Inggris “package” yang berarti “bungkus”, “pak” atau “paket”. Sedangkan kata “pengemasan” merupakan terjemahan dari kata “packaging” yang berarti mengepak atau membungkus. Dengan demikian kemasan dapat diartikan sebagai produk yang dihasilkan oleh kegiatan atau proses pengemasan yaitu proses desain dan pembuatan kemasan untuk barang eceran. Pengemasan diterapkan sama untuk semua produk konsumsi dan produk industrial.

Ada dua alasan utama yang berkaitan dengan fungsi kemasan, yang pertama adalah adanya suatu peradaban yang lebih kompleks dan standar kehidupan yang lebih tinggi yang menjadikan sebuah produk perlu untuk memiliki kemasan yang lebih rapih dalam pengertian fungsional. Yang kedua, kemasan menjadi suatu bagian penting dari proses penjualan atau pendistribusian berkaitan dengan minat pengguna untuk membeli atau menggunakan produk tersebut.

Sebuah kemasan yang baik tidak akan menjual apapun jika konsep pengemasannya tidak tepat walaupun tidak berarti menjual produk yang buruk. Sedangkan sebuah kemasan yang buruk bisa memberikan citra yang jelek

terhadap suatu produk yang sangat baik, bagaimanapun baiknya pemikiran dan konsep pengemasannya. Jika pengemasan akan digunakan semaksimal mungkin dalam proses pemasaran, kemasan harus langsung menampilkan sejumlah fungsi vital, kemasan harus melindungi produk dan menjaganya tetap dalam kondisi yang baik, memberi kesan mudah difungsikan, mudah didistribusikan secara ekonomis, efektif biayanya dan memiliki daya jual.

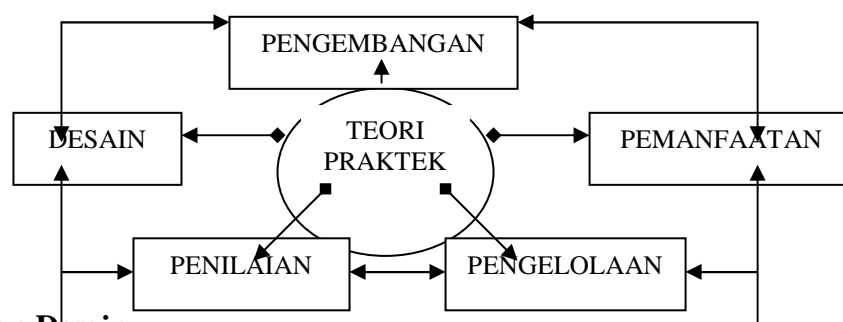
Berdasarkan konsep kemasan dan pengemasan di atas, maka dapat dipahami bahwa aspek kemasan merupakan bagian dari proses perancangan (desain) yang berkaitan dengan fungsi dan penampilan sebuah produk. Adapun produk yang dimaksud adalah bahan belajar melalui teknologi informasi. Dengan demikian bahan belajar (produk) yang dimaksud harus memenuhi persyaratan terlindungi dan terjaga dalam kondisi yang baik, memberi kesan mudah difungsikan, mudah didistribusikan secara ekonomis, efektif biayanya dan memiliki daya jual.

D. Kawasan Teknologi Pembelajaran

Berbagai pendekatan dapat digunakan oleh seorang perancang kemasan bahan belajar, salah satunya adalah dengan menggunakan kawasan teknologi pembelajaran. Dalam kawasan teknologi pembelajaran terdapat lima kawasan yang didasarkannya, dimana para peneliti dapat berkonsentrasi pada satu bidang kawasan. Walaupun demikian karena hubungan ini bersifat sinergistik, maka peneliti dapat memfokuskan diri pada satu kawasan atau cakupan dalam kawasan tertentu dan menarik manfaat teori dan praktik dari kawasan yang lainnya. (Seels, 1994).

Kawasan –kawasan yang dimaksud adalah kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan dan kawasan penilaian. Hubungan dari masing-masing kawasan dengan kawasan teknologi pembelajaran sebagai kawasan utama dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:

KAWASAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN



a. Kawasan Desain

Kawasan ini seringkali membatasi pada fungsi perencanaan, baik pada tingkat makro dan mikro. Dalam hal penggunaan teknologi, penelitian dan teori desain seringkali mengikuti eksplorasi praktisi mengenai kemuskilan dan kemampuan perangkat keras atau perangkat lunak yang baru. Secara umum desain dalam kawasan teknologi pembelajaran adalah untuk menentukan kondisi belajar.

Tujuannya untuk menciptakan strategi produk pada tingkat makro (Program dan kurikulum) dan mikro (pelajaran dan modul).

Kawasan desain setidaknya meliputi empat cakupan teori dan praktek. Kawasan desain meliputi studi mengenai desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik pembelajaran.

b. Kawasan Pengembangan

Kawasan pengembangan berakar dari persoalan produksi media. Pengembangan yang dimaksud adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan ini mencakup berbagai variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran dan tidak hanya terdiri dari perangkat keras pembelajaran melainkan juga perangkat lunak.

Kawasan pengembangan pada dasarnya dapat dijelaskan dengan adanya pesan yang didorong oleh isi, strategi pembelajaran yang didorong oleh teori dan manifestasi fisik dari teknologi (perangkat keras dan lunak serta bahan pembelajaran). Dengan demikian teknologi merupakan tenaga penggerak dari kawasan pengembangan yang dapat diorganisasikan dalam empat kategori yaitu teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berazaskan komputer dan teknologi terpadu.

c. Kawasan pemanfaatan

Kawasan pemanfaatan merupakan kawasan tertua dari kawasan teknologi pembelajaran. Kawasan ini berasal dari gerakan pendidikan visual (visual education movement) dengan didirikannya museum-museum sekolah. Salah satu bentuk konkritnya adalah mempersiapkan pameran untuk tujuan pembelajaran.

Fungsi kawasan ini sedemikian penting karena membicarakan kaitan antara pebelajar dengan bahan atau sistem pembelajaran. Fungsi ini sangat kritis karena pemanfaatan oleh pebelajar merupakan satu-satunya alasan dari bahan pembelajaran. Mengapa harus bersusah payah dengan pengadaan dan pembuatan bahan pembelajaran jika tidak digunakan atau tidak dapat dimanfaatkan. Empat kategori dalam kawasan pemanfaatan ini adalah: pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi (pelebagaan) serta kebijakan regulasi.

d. Kawasan Pengelolaan

Kawasan ini meliputi pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi. Kompleksitas pengelolaan berbagai macam sumber, personel, usaha desain maupun pengembangan akan semakin meningkat dengan membesarnya usaha dari sebuah institusi pendidikan.

Secara singkat ada empat kategori dalam kawasan pengelolaan yaitu: pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian dan pengelolaan informasi.

e. Kawasan Penilaian

Kawasan ini adalah kawasan dimana terjadi proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan pembelajar. Penilaian dimulai dengan analisis masalah

sebagai langkah awal yang penting dalam pengembangan dan penilaian pembelajaran, karena tujuan dan hambatan dijelaskan dalam langkah ini.

Penilaian sebagai komponen terakhir dalam pembelajaran berfungsi untuk mengukur sejauhmana tujuan pembelajaran telah tercapai dan tindakan apa yang harus dilakukan apabila tujuan tersebut belum tercapai. Melalui pendekatan pembelajaran e-learning, kegiatan evaluasi untuk mengetahui hasil dapat dilakukan secara bervariasi, setiap siswa dapat melihat dan mengikuti suruhan-suruhan yang berada pada halaman web. Bisa berupa pertanyaan, tugas-tugas dan latihan yang harus dikerjakan siswa.

LATIHAN

Petunjuk: Jawablah pertanyaan di bawah ini secara jelas dan tepat

1. Jelaskan pengertian kemasan dan pengemasan bahan ajar dalam teknologi informasi!
2. Diskusikan dengan temanmu, apa perbedaan antara bahan ajar yang termasuk printed materials dan bahan ajar non printed materials!
3. Langkah-langkah yang ditempuh dalam prosedur pengembangan bahan ajar!
4. Kemukakan kawasan teknologi pembelajaran menurut Seels, (1994)!

Rambu-Rambu Jawaban

Untuk menjawab soal latihan secara lengkap, anda dapat mengacu pada uraian materi Kemasan bahan dan teknologi pembelajaran:

1. Kemasan berarti bungkus, sedangkan pengemasan berarti membungkus atau mengepak, maksudnya kemasan dan pengemasan merupakan bagian dari proses perancangan yang berkaitan dengan fungsi dan penampilan produk bahan ajar, mudah didistribusikan secara ekonomis, efektif biaya dan daya jual.
2. Bahan ajar printed material atau bahan tercetak yaitu bahan tercetak antara lain berupa buku, modul, paket berprograma, komik, cergam, poster, dan leaflet. Sedangkan bahan ajar non printed material yaitu bahan ajar yang termasuk bahan tidak melalui cetak antara lain berupa kaset audio, kaset video, cd, vcd dan film.
3. Prosedur pengembangan bahan ajar meliputi: Persiapan, penulisan draft bahan ajar, pendiskusian isi draft bahan ajar dan tahap penyelesaian.
4. Seels (1994) menjelaskan tentang kawasan teknologi pembelajaran meliputi kawasan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian.

RANGKUMAN

Bahan belajar merupakan seperangkat material yang digunakan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Bahan belajar dapat berupa dikemas sedemikian rupa agar menarik pembelajar sehingga mudah didistribusikan dengan efektif dan efisien dalam mencapai sasaran belajar. Bahan belajar dapat dikatahorkan menjadi dua kelompok, yaitu bahan ajar tercetak atau printed materials dan kelompok bahan belajar tidak tercetak atau non printed materials.

Bahan belajar yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber utama pembelajaran dan bahan belajar yang sifatnya penunjang untuk pengayaan atau kategori suplemen. Dua kelompok ini dapat dilihat dari penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran, yaitu bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran dengan bimbingan langsung dari guru, dan bahan ajar yang digunakan siswa

untuk belajar mandiri tanpa bimbingan langsung guru. Kaitannya dengan e-learning, ada kecenderungan bahan ajar itu cocok untuk kepentingan belajar jarak jauh, seperti modul.

Langkah-langkah pengembangan bahan ajar diawali persiapan yang dipelajari adalah kurikulum/GBPP mata pelajaran tertentu yang berkaitan dengan tujuan, struktur materi, strategi/metode dan evaluasi. Langkah berikutnya penulisan bahan ajar sesuai karakteristik yang telah dirancang, disusul dengan diskusi isi draft bahan ajar pada kelompok sejenis misalkan KKG yang melibatkan ahli yang berbeda. Setelah itu, perhatikan sistematika, penulisan, dan kelengkapan bahan penunjang seperti gambar, tabel dsb. Pendekatan dalam perancangan bahan ajar adalah kawasan teknologi pembelajaran meliputi desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian. Kelima kawasan ini kait mengkait dalam praktek pembelajaran yang berbasis e-learning.

TES FORMATIF 3

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling tepat.

1. Menurut Richard Weiner, teknologi informasi adalah:
 - a. Bagian unsur dinamis dalam proses belajar
 - b. Menyimpan dan mengolah informasi
 - c. Pemrosesan, pengolahan dan penyebaran data melalui komputer
 - d. Bagaimana data diolah dan diproses dengan menggunakan telekomunikasi
2. Konsep kemasan dalam pembelajaran lebih dititikberatkan pada:
 - a. Produk yang dihasilkan dari proses pengemasan
 - b. Produk yang berkaitan dari konsumsi dan industri
 - c. Bagian dari proses perancangan yang berkaitan dengan penampilan produk
 - d. Bagian dari proses perancangan yang berkaitan dengan bahan belajar
3. Instrumental input dalam kegiatan pembelajaran dimaksudkan:
 - a. Bahan ajar harus disesuaikan dengan kurikulum
 - b. Bahan ajar memiliki peran sebagai penopang dari kegiatan pembelajaran
 - c. Kesesuaian bahan ajar dengan tujuan pembelajaran
 - d. Suplemen yang dikembangkan menjadi berbagai jenis bahan ajar
4. Salah satu bahan ajar yang termasuk kelompok non printed materials:
 - a. Cergam
 - b. Leaflet
 - c. Kaset video
 - d. Modul
5. Salah satu karakteristik bahan ajar yang dikembangkan termasuk pada kelompok bahan cetak, kecuali adalah:
 - a. Bahan ajar ditujukan untuk kepentingan kurikuler
 - b. Bahan ajar mengoptimalkan belajar mandiri
 - c. Bahan ajar dapat memberikan bahan pengayaan
 - d. Bahan ajar yang dikembangkan pembaca utamanya tidak hanya siswa
6. Langkah terakhir dari persiapan untuk menyusun suatu bahan ajar adalah:
 - a. Mempelajari kurikulum suatu bidang studi
 - b. Mempelajari struktur materi dari bahan ajar yang dikembangkan

- c. Mengumpulkan berbagai sumber belajar yang diperlukan
- d. Memperhatikan aspek metodologis dan psikologis anak didik
- 7. Prosedur langkah pembelajaran setelah penulisan draft bahan ajar adalah:
 - a. Mendiskusikan isi draf bahan ajar
 - b. Menyusun bahan ajar suatu bidang studi
 - c. Mengumpulkan berbagai sumber belajar yang diperlukan
 - d. Memperhatikan aspek kebahasaan dan keterbacaan
- 8. Dalam teknologi pembelajaran, kawasan yang meliputi perencanaan, pengorganisasian dan supervisi dikatagorikan:
 - a. Kawasan pemanfaatan
 - b. Kawasan pengelolaan
 - c. Kawasan penilaian
 - d. Kawasan pengembangan
- 9. Kawasan teknologi pembelajaran yang berkaitan dengan kawasan desain, kecuali meliputi:
 - a. Strategi pembelajaran
 - b. Pengelolaan informasi
 - c. Karakteristik pembelajaran
 - d. Pemanfaatan media pembelajaran
- 10. Kemasan evaluasi lebih menitikberatkan pada:
 - a. Kemasan yang berhasil dibuat kemudian dipasarkan
 - b. Bahan masukan untuk diadakan perbaikan
 - c. Mengetahui kecenderungan pengguna bentuk
 - d. Memahami bagaimana kecenderungan selera pasar

BALIKAN DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah hasil jawaban anda dengan kunci jawaban Tes Formatif I yang ada pada bagian belakang modul ini, Hitunglah jawaban anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi kegiatan pembelajaran I.

Jumlah Jawaban Anda yang Benar

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Anda yang Benar}}{10} \times 100 \%$$

Arti Tingkat Penguasaan:

- 90 % - 100 % = Baik Sekali
- 80 % - 89 % = Baik
- 70 % - 79 % = Cukup
- 60 % - 69 % = Kurang

Kalau anda mencapai tingkat penguasaan 80 % ke atas, anda dapat meneruskan dengan kegiatan pembelajaran 2, Bagus! Akan tetapi apabila tingkat penguasaan anda masih di bawah 80 % anda harus mengulang kegiatan pembelajaran I, terutama bagian yang belum anda kuasai. Selamat Mencoba.

KUNCI JAWABAN

TES FORMATIF I:

- 1. B

2. D
3. A
4. D
5. A
6. D
7. A
8. A
9. C
10. B

TES FORMATIF 2:

1. A
2. A
3. C
4. C
5. A
6. D
7. C
8. C
9. C
10. C

TES FORMATIF 3:

1. C
2. C
3. B
4. C
5. D
6. C
7. A
8. B
9. D
10. A

GLOSARIUM

1. E-learning pada hakekatnya adalah pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi komputer dan atau internet. Teknologi belajar seperti itu disebut pembelajaran berbasis web (Web-Based Instruction)
2. Web Course adalah penggunaan internet untuk keperluan pembelajaran dimana seluruh kegiatan belajar sepenuhnya disampaikan melalui internet.
3. Web Centric Course adalah sebagian bahan belajar, diskusi, konsultasi, dan latihan disampaikan melalui internet, sedangkan ujian dan sebagian kegiatan lain disampaikan secara tatap muka.
4. Web Enhanced Course adalah pemanfaatan internet untuk pendidikan yang menunjang peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran utamanya tatap muka di kelas.

5. Kemasan adalah produk yang dihasilkan oleh kegiatan atau proses pengemasan, sedangkan pengemasan bertalian erat dengan proses desain dan pembuatan barang dimana kemasan merupakan hal penting dari proses pendistribusian dari produk.
6. Teknologi pembelajaran merupakan pendekatan yang digunakan guru dalam merancang kemasan bahan belajar yang disampaikan kepada siswa.
7. Peningkatan produktivitas adalah melalui e-learning waktu untuk perjalanan dapat direduksi sehingga produktivitas seseorang tidak kehilangan karena proses pendidikan.
8. Efisiensi merupakan proses pembangunan kompetensi dapat dilakukan dalam waktu relatif lebih singkat dan mencakup jumlah lebih besar.
9. Fleksibel dan interaktif maksudnya kegiatan e-learning dapat dilakukan dari lokasi mana saja selama ia memiliki koneksi pengetahuan tersebut.
10. Printed model adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar yang tercetak dan non printed materials bertalian dengan materi bahan ajar tidak tercetak.

Daftar Pustaka

- Boettcher Judith V. (1999). **Faculty Guide for Moving Teaching and Learning to the Web**. USA: League for Innovation in the Community College.
- Cronin Mary J. (1996). **The Internet Strategy Handbook: Lessons from the New Frontier Business**. USA: Library of Congress.
- Coburn, P., et al. (1985). **Practical Guide to Computer in Education**. California: Addison-Wisley Publication Company Inc.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). **Pedoman Umum Pelaksanaan Pendidikan Berbasis Keterampilan Hidup (Life Skill) Melalui Pendidikan Broad Based Education Dalam Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda**. Jakarta: Ditjen PLS dan Pemuda.
- Hardjito. (2001). **Pola Hubungan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemanfaatan Internet: Studi Survei Motif Pemanfaatan Internet Siswa SMU dan SMK DKI Jakarta**. Tesis. Program Pasca Sarjana Universitas Indonesia.
- Heinich Robert. (1996). **Instructional Media and Technologies for Learning**. New Jersey: Prentice-Hall Inc..
- Kasali Rhenald. (1999). **Membidik Pasar Indonesia. Segmentasi, Targeting dan Positioning**. Cetakan ketiga. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nina W. Syam. 2004. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan. **Makalah**. Disajikan pada Diskusi Panel. UPI Bandung.
- Oos Anwar, 2003. **Internet: Peluang dan tantangan Pendidikan Nasional** Jurnal teknodik, Jakarta Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan Depdiknas.
- Porbowono, 1996. Internet untuk dunia Pendidikan. **Makalah**, Bandung: Institut Teknologi Bandung.

- Rahmi, Rivalina. 2004 Pola Pencarian Informasi di Internet. **Jurnal Teknodik**
Jakarta : Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan,
Depdiknas.
- Vriens, Dirk 2004. Information and Communication Technology for Competitive
Intellegence **University of Nijmegen the Netherlands: Idea group**
Publishing.