

DESAIN DAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF (MMI) TEKNOLOGI DASAR SEBAGAI INOVASI PENDIDIKAN UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI VOKASIONAL DAN KEMANDIRIAN

Dr. Wahid Munawar

Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Sekolah Pascasarjana Universitas
Pendidikan Indonesia; e-mail: awar@ bdg.centrin.net.id

Abstrak

Perubahan paradigma pembangunan pendidikan terpenting saat ini adalah perubahan cara berpikir dalam pengelolaan dan pelaksanaan pendidikan, yaitu; perubahan orientasi persekolahan ke orientasi belajar (*from schooling to learning*), dari penanaman keterampilan ke pengembangan kompetensi (*from skill to competence*). (Ace S., 2001: 5). Implikasinya adalah perspektif yang menganggap bahwa pendidikan merupakan sektor layanan umum harus diubah menjadi pendidikan sebagai investasi produktif. Perubahan paradigma pendidikan sebagai investasi produktif, dimaknai pendidikan bukan hanya sekedar angka partisipasi pendidikan dan jumlah siswa yang lulus ujian nasional, tetapi pendidikan merupakan usaha peningkatan mutu dan keunggulan dalam persaingan yang sehat baik secara nasional maupun global.

Satu inovasi pendidikan yang terkait dengan paradigma pendidikan sebagai investasi produktif adalah desain dan pengembangan multimedia interaktif teknologi dasar sebagai wahana untuk meningkatkan kemampuan vokasional peserta didik dan kemandirian bangsa.

Desain dan pengembangan multimedia interaktif dilakukan dengan 5 langkah utama, yaitu: (1) analisis produk yang akan dikembangkan; (2) pengembangan produk awal; (3) validasi ahli dan revisi; (4) ujicoba lapangan skala kecil; dan (5) revisi produk dan ujicoba skala besar dan produk akhir. Produk multimedia interaktif (MMI) teknologi dasar berbentuk CD pembelajaran terdiri dari: audio, video dan animasi.

Multimedia interaktif (MMI) diperlukan untuk mereduksi kesalahan konsep dan penguasaan teknologi yang verbalistik sehingga diperoleh kompetensi vokasional yang sesuai standar dunia kerja dan kemandirian peserta didik.

Kata-kata kunci : multimedia interaktif, kompetensi vokasional

A. PENDAHULUAN

Perubahan paradigma pembangunan pendidikan terpenting saat ini adalah perubahan cara berpikir dalam pengelolaan dan pelaksanaan pendidikan, yaitu; perubahan orientasi persekolahan ke orientasi belajar (*from schooling to learning*), dari penanaman keterampilan ke pengembangan kompetensi (*from skill to competence*). (Ace S., 2001: 5).

Implikasi dari paradigma tersebut adalah perubahan perspektif yang menganggap bahwa pendidikan merupakan sektor layanan umum harus diubah menjadi pendidikan sebagai investasi produktif. Perubahan paradigma pendidikan sebagai investasi produktif, dimaknai pendidikan bukan hanya sekedar angka partisipasi pendidikan dan jumlah siswa yang lulus ujian nasional, tetapi pendidikan merupakan usaha peningkatan mutu dan keunggulan dalam persaingan yang sehat baik secara nasional maupun global.

Realitas saat ini, kondisi pembelajaran (khususnya –pembelajaran teknologi-), tidak lebih dari sekedar mengajarkan siswa dengan pengetahuan yang tradisional. Secara tradisional pembelajaran teknologi di LPTK, dilakukan dengan metode ceramah atau demonstrasi dan dilanjutkan kegiatan praktek di workshop atau bengkel/studio.

Pada pembelajaran teori, guru masih menggunakan cara konvensional, yaitu menggunakan media visual, seperti papan tulis, buku dan trainer kit yang bersifat dua dimensi (2D), padahal materi bahasan di bidang teknik menjelaskan tentang proses dan hasil kerja yang bersifat pengetahuan dan keterampilan aplikasi, akibat menggunakan media visual 2 D, siswa tidak dapat menggambarkan secara jelas, isi materi yang disampaikan guru, sehingga sering mengakibatkan terjadinya miskonsepsi pada siswa.

Implikasi pembelajaran teknologi yang bersifat verbalistik adalah ketidakmampuan bekerja pada lulusan lembaga pendidikan. Oleh karena itu, perlu dicarikan alternatif pembelajaran agar siswa dapat memperoleh kompetensi vokasional dan akademik yang relevan dengan tuntutan pekerjaan di industri.

Satu alternatif pemecahan masalah pembelajaran teknologi yang berorientasi karir dengan kemampuan teknologi sesuai standar industri adalah pembelajaran teknologi berbantuan multimedia interaktif.

Pada pembelajaran teknologi berbantuan multimedia interaktif, pembelajaran dilakukan dengan mengeksplorasi daya imajinasi, kreasi dan inovasi siswa yang terkait

dengan kerja di industri. Bahan ajar multimedia interaktif diperlukan untuk mereduksi kesalahan konsep dan penguasaan teknologi yang verbalistik sehingga diperoleh kompetensi vokasional yang sesuai standar kompetensi pekerjaan teknik.

Pertanyaan penelitiannya adalah :” Apakah praktisi pendidikan memiliki kemampuan merancang dan mengembangkan multimedia interaktif teknologi dasar?”