

buku turnitin 2

by Dian Dayu

Submission date: 28-Apr-2022 09:05AM (UTC+0700)

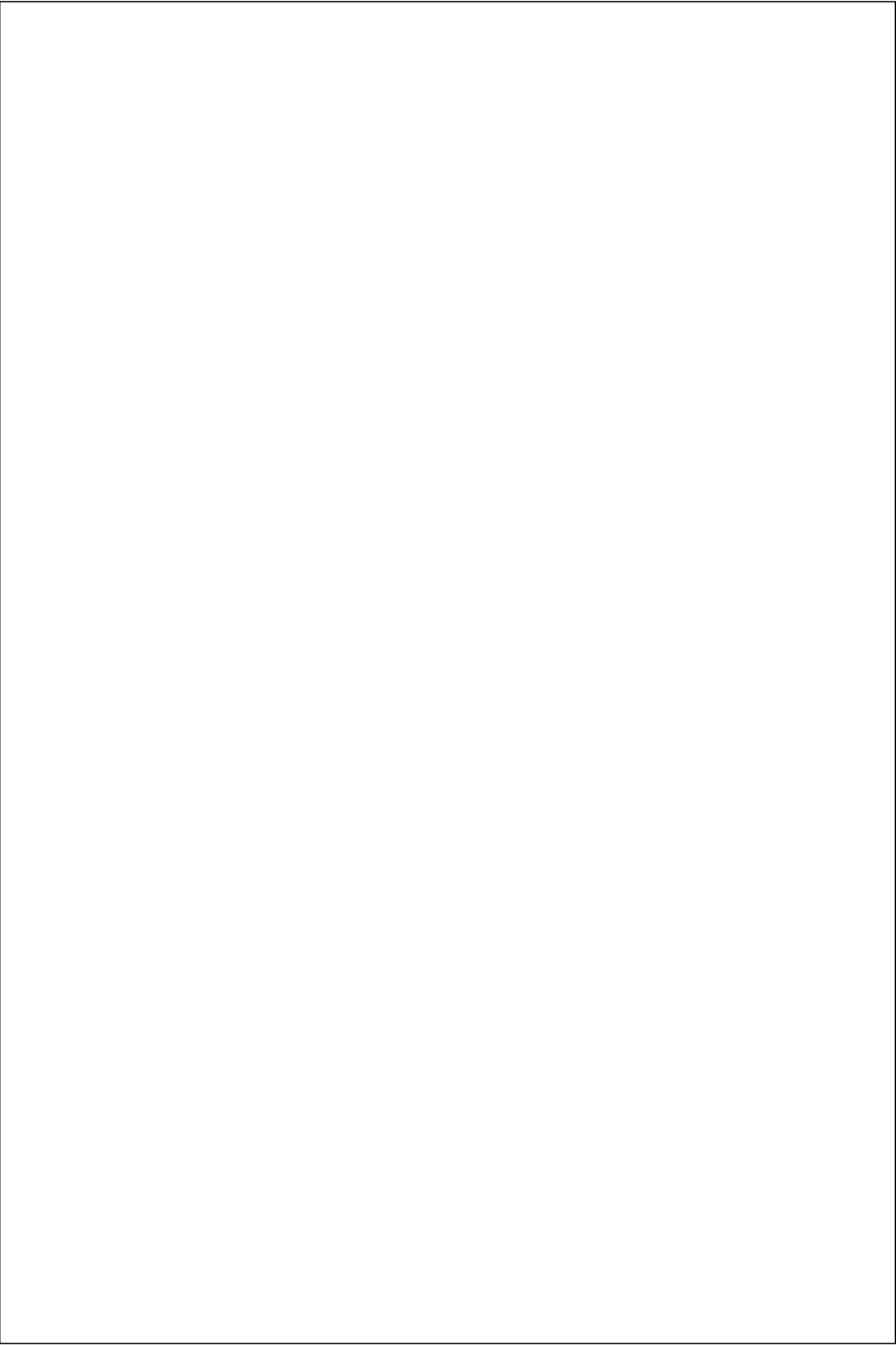
Submission ID: 1822403469

File name: PEMBAHARUAN_PEMBELAJARAN_DI_SD_2019.pdf (1.87M)

Word count: 57757

Character count: 393733

**PEMBAHARUAN
PEMBELAJARAN
DI SEKOLAH DASAR**



PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd.
Dr. Ani Kadarwati, M.Pd.
Dian Permatasari Kusuma Dayu, M.Pd.
Hendra Erik Rudyanto, M.Pd.



CV. AE MEDIA GRAFIKA

PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Copyright @ 2019

ISBN: 978-602-71698-4-5

Cetakan ke-1, September 2015

Cetakan ke-2, September 2016

Cetakan ke-3, September 2017 (edisi Revisi)

Cetakan ke-4, September 2018 (edisi Revisi)

Cetakan ke-5, September 2019 (edisi Revisi)

Penulis

Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd.

Dr. Ani Kadarwati, M.Pd.

Dian Permatasari Kusuma Dayu, M.Pd.

Hendra Erik Rudyanto, M.Pd.

Desain Sampul dan Tata Letak

Team Grafis AE Media Grafika

Penerbit

CV. AE MEDIA GRAFIKA

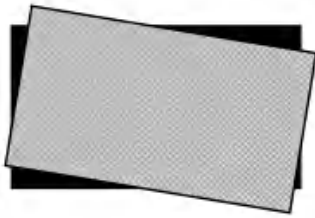
Jl. Raya Solo Maospati, Magetan, Jawa Timur 63392

Telp. 082336759777, 081946055997

email: aemediagrafika@gmail.com

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit, kecuali dalam hal pengutipan untuk penulisan artikel atau karangan ilmiah



Kata Pengantar

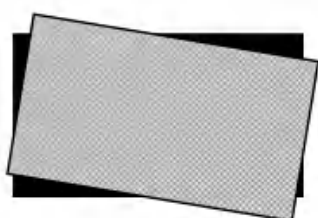
Pendidik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik. Itulah sebabnya setiap adanya inovasi pendidikan, khususnya dalam pembaharuan kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya pendidikan selalu bermuara pada faktor kualitas pendidik. Hal ini menunjukkan bahwa peran pendidik sebagai ujung tombak pembelajaran di kelas sangat penting dalam dunia pendidikan.

Agar pembelajaran efektif, pendidik harus mampu meningkatkan kualitas pembelajarannya dan mampu memberi kesempatan belajar bagi peserta didik. Kesempatan belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan cara melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran.

Buku ini dapat dijadikan sebagai salah satu bacaan untuk mengantarkan para mahapeserta didik untuk lebih meningkatkan pembaharuan dalam pembelajaran agar menjadi pendidik yang profesional. Namun demikian, janganlah buku ini dijadikan sebagai satu-satunya sumber bacaan. Hendaknya dicari buku-buku lain yang relevan sejalan dengan pengembangan pembelajaran masa kini.

Penulis menyadari bahwa meskipun buku ini sudah direvisi sesuai dengan pembaharuan kurikulum, tidak menutup kemungkinan masih adanya kekurangan mengingat keterbatasan kemampuan penulis. Untuk itu, saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca senantiasa diharapkan demi sempurnanya buku ini.

Madiun, 20 Agustus 2019
Penyusun



Daftar Isi

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENGERTIAN INOVASI PENDIDIKAN	1
A. Pendahuluan	1
B. Inovasi Pendidikan	9
C. Latar Belakang Kehadiran Inovasi dalam Bidang Pendidikan	15
D. Perkembangan Inovasi Pendidikan	18
BAB II RUANG LINGKUP INOVASI DALAM BIDANG PENDIDIKAN	27
A. Komponen Dasar Inovasi Pendidikan	27
B. Sasaran Inovasi dalam Bidang Pendidikan	34
C. Faktor yang Memengaruhi Pembaharuan (Inovasi) Pendidikan	42
BAB III PENDIDIKAN DALAM PERSPEKTIF GLOBALISASI DAN DESENTRALISASI	52
A. Pendahuluan	52
B. Makna dan Dinamika Globalisasi	54
C. Pro Kontra terhadap Globalisasi	57
D. Makna dan Dinamika desentralisasi	61
E. Implikasi Globalisasi dan Desentralisasi terhadap Pendidikan	64
BAB IV PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA	97
A. Pendahuluan	97
B. Pengertian Pembelajaran Berbasis Budaya	98
C. Proses Pembudayaan	102
D. Pembelajaran Berbasis Budaya	107
E. Landasan Teori Pembelajaran Berbasis Budaya	112
F. Perubahan Budaya Pembelajaran	118

BAB V	INOVASI KURIKULUM BERBASIS	
	MASYARAKAT	125
	A. Pengertian Kurikulum Berbasis Masyarakat ...	125
	B. Karakteristik Kurikulum Berbasis Masyarakat	128
	C. Pengembangan Kurikulum Berbasis Masyarakat	132
BAB VI	INOVASI KURIKULUM BERBASIS	
	KETERPADUAN.....	135
	A. Pengertian Kurikulum Berbasis Keterpaduan .	136
	B. Komponen-komponen Kurikulum Berbasis	
	Keterpaduan.....	137
	C. Karakteristik Kurikulum Berbasis Keterpaduan	139
	D. Prosedur Pengembangan Kurikulum Berbasis	
	Keterpaduan.....	140
BAB VII	INOVASI PEMBELAJARAN KUANTUM	144
	A. Pendahuluan	144
	B. Landasan Pembelajaran Kuantum	146
BAB VIII	INOVASI PEMBELAJARAN KOMPETENSI .	158
	A. Pengertian Pembelajaran Kompetensi.....	158
	B. Prinsip Pembelajaran Kompetensi	163
	C. Karakteristik Pembelajaran Kompetensi	168
	D. Pengelolaan Pembelajaran Kompetensi	171
BAB IX	INOVASI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	177
	A. Konsep Dasar dan Karakteristik Pembelajaran	
	Kontekstual	177
	B. Pendekatan dan Prinsip Pembelajaran	
	Kontekstual	179
	C. Asas-asas dalam Pembelajaran Kontekstual ...	183
	D. Model Pembelajaran Kontekstual	188
BAB X	PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013	192
	A. Prinsip Pembelajaran	194
	B. Karakteristik Pembelajaran.....	196
	C. Literasi dalam Pembelajaran.....	198
	D. Perencanaan Pembelajaran	202
	E. Penilaian Proses dan Hasil Belajar	226
	F. Penilaian oleh Pendidik	232
DAFTAR PUSTAKA		241

Bab I

Inovasi Pendidikan

A. Pendahuluan

Kata “*innovation*” sering diterjemahkan segala hal yang baru atau “pembaharuan” (Wojowasito, 1972) tetapi ada yang menjadikan sebagai kata Indonesia yaitu “inovasi”. Inovasi (pembaharuan) diperlukan bukan saja dalam bidang teknologi, tetapi di segala bidang, termasuk bidang pendidikan. Pembaharuan pendidikan diterapkan di dalam berbagai jenjang pendidikan juga dalam setiap komponen sistem pendidikan. Sebagai guru, kita harus mengetahui dan dapat menerapkan inovasi-inovasi agar dapat mengembangkan proses pembelajaran yang kondusif sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal.

Memasuki milenium III, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat. Ini ditandai dengan adanya kemajuan dan penemuan-penemuan baru di segala bidang. Misalnya kemajuan di bidang teknologi komunikasi dan informasi yang sangat menonjol sehingga menghasilkan penemuan baru di bidang komunikasi dan informasi tersebut, contohnya komputer dengan sistem jaringan komunikasi internasional (internet), *handphone*, dan lain-lain. Kemajuan teknologi tersebut mengakibatkan adanya perubahan di berbagai bidang kehidupan, yaitu perubahan terhadap sarana kehidupan, pola tingkah laku masyarakat, tata nilai, sistem pendidikan dan pranata sosial. Perubahan ini menuntut manusia untuk menciptakan, memanfaatkan dan mengembangkan lingkungannya bagi kesejahteraan hidupnya.

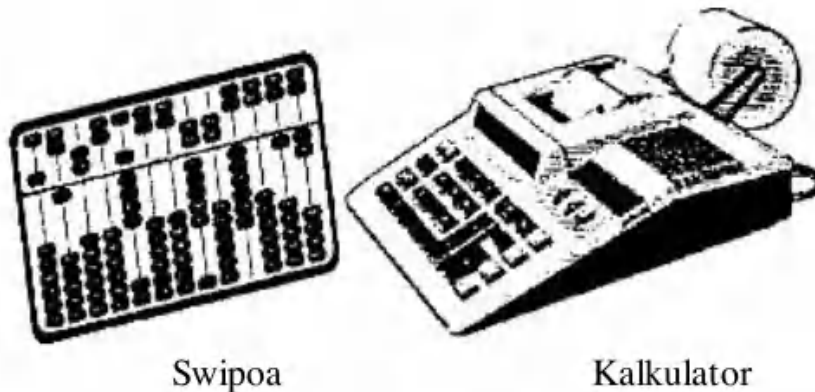
Segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia dan dirasakan sebagai hal yang baru oleh seseorang atau masyarakat, sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupannya dikenal dengan

istilah "inovasi". Dalam kamus Bahasa Inggris E. Echols, inovasi (*innovation*)¹ sebagai pembaharuan atau perubahan secara baru. Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang pengertian inovasi dan juga untuk memperoleh wawasan. Berikut ini akan diuraikan pengertian inovasi menurut beberapa pakar:

1. *An innovation is an idea for accomplishing some recognize social end in a new way or for a means of accomplishing some new social end (Donald P. Ely, 1982, Seminar an Educational Change).*
2. *... is an idea, practice, or object that is perceived as new by an individual. 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).*

¹ Dari beberapa pengertian inovasi di atas dapat kita lihat bahwa tidak terjadi perbedaan yang mendasar tentang pengertian inovasi antara satu dengan yang lain. Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa inovasi merupakan suatu ide, hal-hal yang praktis, metode, cara, barang-barang, yang dapat diamati atau dirasakan sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat). Jadi, inovasi/pembaharuan penemuan diadakan untuk memecahkan masalah guna mencapai tujuan. Contoh inovasi yang paling sederhana dapat kita jumpai dalam kehidupan kita sehari-hari, misalnya saja pada alat berhitung. Dahulu orang menggunakan jaring atau kerikil sebagai alat menghitung, lalu kemudian muncul *swipoa* yang digunakan untuk penambahan dan pengurangan. *Swipoa* mudah dibawa ke mana-mana. Bentuknya berupa kerangka kayu dengan manik-manik pada batang-batangnya. Perkembangan selanjutnya mulai ditemukan mesin hitung dan alat-alat bertenaga listrik yaitu kalkulator. Dengan alat tersebut, kita dapat menghitung jauh lebih cepat dan jarang salah.





Swipoa

Kalkulator

Gambar 1 Perkembangan alat hitung

Mengamati ciri-ciri suatu inovasi yang dikemukakan oleh Rogers contoh¹ di atas tampak bahwa inovasi memiliki beberapa ciri, sebagai berikut.

1. *Keuntungan relatif*, yaitu sejauh mana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya. Tingkat keuntungan atau kemanfaatan suatu inovasi dapat diukur berdasarkan nilai ekonomi, faktor status sosial (gengsi), kesenangan, kepuasan atau mempunyai komponen yang sangat penting makin menguntungkan bagi penerima makin cepat tersebarnya inovasi.
2. *Kompatibel (compatibility)*, yaitu tingkat kesesuaian inovasi dengan nilai, 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 penyebaran penggunaan alat kontrasepsi di masyarakat yang keyakinan agamanya melarang penggunaan alat tersebut, maka tentu saja penyebaran inovasi akan terhambat.
3. *Kompleksitas (complexity)*, yaitu tingkat kesukaran untuk memahami dan menggunakan inovasi bagi penerimanya. Suatu inovasi yang mudah dimengerti dan mudah digunakan oleh penerima akan cepat tersebar, sedang inovasi yang sukar dimengerti atau sukar

digunakan oleh penerima akan lambat proses penyebarannya. Makin mudah dimengerti suatu inovasi akan makin cepat diterima oleh masyarakat.

4. *Trialibilitas (trialability)*, yaitu dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima. Misalnya penyebarluasan penggunaan bibit unggul padi gogo akan cepat diterima oleh masyarakat jika masyarakat mencoba dulu menanam dan dapat melihat hasilnya.
5. *Dapat diamati (observability)*, yaitu mudah tidaknya diamati suatu hasil inovasi. Suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh masyarakat. Misalnya penyebarluasan penggunaan bibit unggul padi, karena para petani dapat dengan mudah melihat hasil padi yang menggunakan bibit unggul tersebut, maka mudah untuk memutuskan mau menggunakan bibit unggul yang diperkenalkan (Ibrahim, 1999: 47-48).

Selain karakteristik di atas, menurut Peter M. Drucker yang dikutip oleh Tilaar mengemukakan 5 prinsip inovasi, yaitu:

1. Inovasi memerlukan analisis berbagai kesempatan dan kemungkinan yang terbuka, artinya suatu inovasi hanya dapat terjadi jika kita memiliki kemampuan analisis;
2. Inovasi sifatnya konseptual dan perseptual, yang bermula dari suatu keinginan untuk menciptakan suatu yang baru dan dapat dimengerti oleh masyarakat;
3. Inovasi haruslah bersifat *simple* dan terfokus, artinya harus sederhana dan terarah;
4. Inovasi harus dimulai dengan yang kecil, artinya tidak semua inovasi dimulai dengan ide-ide yang sangat besar yang tidak terjangkau oleh kehidupan nyata manusia. Keinginan yang kecil untuk memperbaiki suatu kondisi atau suatu kebutuhan hidup ternyata kelak mempunyai pengaruh yang sangat luas terhadap kehidupan manusia selanjutnya;



5. Inovasi diarahkan pada kepemimpinan atau kepeloporan. Inovasi selalu diarahkan bahwa hasilnya akan menjadi suatu pelopor dari suatu perubahan yang diperlukan.

Bagaimanakah hubungan antara inovasi, modernisasi, dan teknologi? Jika kita berbicara tentang inovasi, tidak terlepas dengan kata modernisasi dan teknologi. Walaupun ketiga istilah tersebut memiliki pengertian yang berbeda, ketiganya memiliki keterkaitan. Untuk dapat memahami dan membedakan ketiganya, di bawah ini akan dibedakan tentang modernisasi dan teknologi serta kaitannya dengan inovasi.

Inovasi berawal dari keinginan untuk menciptakan suatu yang baru dan dapat diterima oleh masyarakat. Pencipta inovasi harus memiliki persepsi terhadap kebutuhan masyarakat yang cocok dengan kondisi dan kebutuhan masyarakat dimana ia hidup.

Istilah "modern" mempunyai berbagai macam arti. Istilah ini tidak hanya untuk orang, tetapi untuk bangsa, sistem politik, ekonomi, lembaga, perumahan serta berbagai macam kebiasaan. Pada umumnya kata modern untuk menunjukkan ke arah yang lebih baik, lebih maju dalam arti lebih menyenangkan dan lebih meningkatkan kesejahteraan hidup. Dengan cara baru (modern) sesuatu akan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan. Misainya dalam perkembangan transportasi kereta lebih modern daripada gerobak yang ditarik orang, tetapi mobil lebih modern dari kereta kuda, dan pesawat lebih modern daripada mobil. Jadi modern dari satu segi dapat diartikan sesuatu yang baru lebih maju atau lebih baik daripada yang sudah ada, lebih memberikan kesejahteraan atau kesenangan bagi kehidupan (Ibrahim, 1999: 42).

JW Scrool seperti yang diterjemahkan Soekadijo mengatakan bahwa modernisasi suatu masyarakat dalam segala aspek-aspeknya. Modernisasi masyarakat secara umum dirumuskan sebagai penerapan pengetahuan ilmiah kepada semua aktivitas, semua bidang kehidupan atau kepada semua

aspek-aspek masyarakat (Soekadijo, 1991, hal. 4). Bertambahnya pengetahuan ilmiah itu merupakan faktor yang penting dalam proses modernisasi. Masyarakat lebih modern apabila mereka lebih menerapkan pengetahuan dengan cara yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, begitu juga sebaliknya terhadap masyarakat yang kurang modern. Ini menyangkut pengetahuan di segala bidang kehidupan masyarakat.

Menurut sejarahnya, modernisasi adalah proses perubahan sistem sosial, ekonomi, dan politik yang berkembang di Eropa Barat dan Amerika dari abad ke-17 sampai abad ke-19. Pada abad ke-19 dan ke-20 berkembang pula ke Amerika Selatan, Asia, dan Afrika. Proses perkembangan atau perubahan itu berlangsung secara bertahap dan tidak semua masyarakat berkembang dalam tahap dan urutan yang sama. Jadi modernisasi pada dasarnya merupakan proses perkembangan dimana dapat meningkatkan hal-hal yang penting dalam kehidupan.

Menurut Suprayekti (2003) bahwa modernisasi adalah proses perubahan sosial dari masyarakat tradisional (belum modern) ke masyarakat yang lebih maju. Di antara tanda-tanda masyarakat yang sudah maju adalah ekonomi yang makmur, politik yang stabil, terpenuhi pelayanan kebutuhan pendidikan dan kesehatan.

Inovasi dan modernisasi keduanya merupakan perubahan sosial, perbedaannya pada penekanan ciri dari perubahannya (Ibrahim, 1998, hal. 146). 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 arah yang lebih maju. Jadi dapat disimpulkan bahwa diterimanya suatu inovasi sebagai tanda adanya modernisasi.



Contoh, untuk membentuk keluarga kecil bahagia dan sejahtera perlu dilaksanakan program Keluarga Berencana (KB). Program tersebut merupakan hal yang baru bagi masyarakat, maka program KB adalah suatu inovasi masyarakat yang sudah mau menerima ide program KB dan mau melaksanakannya berarti telah memenuhi ciri masyarakat modern yaitu siap menghadapi perubahan dan meninggalkan pola pikir tradisional "banyak anak banyak rejeki".

Adanya inovasi dan modernisasi tidak terlepas dari adanya "teknologi" yang sering kali diartikan sebagai peralatan yang serba elektronik seperti mesin, komputer dan lain-lain. Namun sebenarnya teknologi juga merupakan aplikasi ilmu pengetahuan yang sistematis (Salisbury, 1996:7). Dengan kata lain, ketika kita mengembangkan produk baru (inovasi), ilmu pengetahuan yang terdiri dari teori, praktek, prosedur, peralatan dan teknik yang digunakan juga disebut teknologi. Sebagai suatu proses dan hasil dari penerapan ilmu pengetahuan, teknologi pada intinya menurut para ilmuwan diciptakan untuk memecahkan masalah manusia.

Ada beberapa pendapat para ahli tentang teknologi, di antaranya adalah

1. Finn (1999) menjelaskan bahwa selain diartikan sebagai mesin, teknologi bisa mencakup proses, sistem manajemen dan mekanisme pantauan; baik manusia itu sendiri atau bukan, secara luas, cara pandang terhadap masalah berikut lingkungannya, tingkat kesukaran, studi kelayakan serta cara mengatasi masalah secara teknis dan ekonomis.
2. Simon dalam Salisbury (1996:7) mengemukakan bahwa teknologi sebagai disiplin rasional yang dirancang untuk meyakinkan manusia akan keahliannya menghadapi alam fisik atau lingkungan melalui penerapan hukum atau aturan ilmiah yang telah ditentukan.
3. Saettler mengutip asal katanya - *techne* (bahasa Yunani), dengan makna seni, kerajinan tangan atau keahlian. Kemudian Saettler menerangkan bahwa teknologi bagi

bangsa Yunani kuno diakui sebagai suatu kegiatan khusus, dan sebagai suatu kegiatan khusus, dan sebagai suatu pengetahuan (Salisbury, 1996:7).

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teknologi:

1. dapat diterjemahkan sebagai teknik atau cara pelaksanaan suatu kegiatan, atau sebagian suatu proses;
2. mengacu pada penggunaan mesin dan perangkat keras;
3. terkait dengan sifat rasional dan ilmiah; dan
4. menunjuk suatu keahlian, baik itu seni atau kerajinan tangan dan merupakan aplikasi dan ilmu pengetahuan.

Contoh: Dahulu, orang menggunakan alat pembersih yang ditemukan di alam, seperti cabang, ranting atau bambu. Kemudian orang memiliki keinginan untuk menciptakan alat pembersih yang baik, yaitu membuat sapu dari ranting atau lidi yang diikat. Dengan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang, orang berfikir bagaimana menciptakan alat pembersih yang lebih canggih dengan menerapkan ilmu pengetahuan tersebut sehingga terciptalah mesin pembersih (*vacum cleaner*) yang menggunakan listrik untuk menghisap debu. Pada saat ini alat tersebut sudah banyak digunakan oleh masyarakat.

Dari contoh di atas dapat kita lihat adanya inovasi, teknologi, dan modernisasi. Adanya keinginan untuk menciptakan alat pembersih yang lebih baik disebut inovasi. Mewujudkan keinginan menciptakan alat pembersih dengan menerapkan ilmu pengetahuan sehingga tercipta alat pembersih baru yang lebih canggih dinamakan teknologi. Masyarakat yang menerima dan menggunakan alat pembersih *vacum* telah mengalami modernisasi. Contoh-contoh lainnya dapat ditemukan pada perkembangan komputer, telepon, mobil, dan lain-lain. Dengan demikian inovasi, teknologi, dan modernisasi tidak dapat dipisahkan satu sama lain bila telah melekat kepada sesuatu yang baru, dan sesuatu itu kemudian dimanfaatkan dan diterapkan oleh pemakai.



B. Inovasi Pendidikan

Inovasi dapat diterapkan pada seluruh aspek kehidupan, salah satunya adalah pada aspek pendidikan. Perkembangan masyarakat dan perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin maju pesat menghasilkan inovasi di berbagai bidang. Perkembangan inovasi di bidang ekonomi, sosial, budaya, dan lingkungan dirasakan lebih pesat dibandingkan dengan inovasi dalam bidang pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan pada saat ini menjadi perhatian. Peningkatan kualitas pendidikan tidak dapat berjalan tanpa adanya inovasi pendidikan. Apa yang ingin dicapai melalui inovasi-inovasi pendidikan tersebut, yaitu usaha untuk merubah proses pembelajaran, perubahan dalam situasi pembelajaran yang menyangkut kurikulum, peningkatan fasilitas belajar-mengajar serta peningkatan mutu profesional guru. Hal yang ingin dicapai melalui inovasi pendidikan juga meliputi system administrasi dan manajemen pendidikan secara keseluruhan dan hubungannya dengan kebijakan nasional.

Inovasi pendidikan merupakan upaya dasar dalam memperbaiki aspek-aspek pendidikan dalam prakteknya. Menurut Hamijoyo (dalam Suprayekti, 2003) bahwa inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru dan kualitatif berbeda dari hal yang ada sebelumnya serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan.

1 Adapun menurut Ibrahim (dalam Suprayekti, 2003) bahwa inovasi pendidikan adalah inovasi (pembaharuan) dalam bidang pendidikan atau inovasi yang dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan. Inovasi pendidikan merupakan suatu ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) baik berupa hasil inversi atau diskoversi yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau memecahkan masalah-masalah pendidikan.



Dari kedua pendapat tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa inovasi pendidikan adalah ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan atau memecahkan masalah-masalah pendidikan.

Inovasi pendidikan menurut Tilaar (dalam Supyayekti, 2003) harus didukung oleh kesadaran masyarakat untuk berubah. Apabila suatu masyarakat belum menghendaki suatu sistem pendidikan yang diinginkan, maka tidak akan mungkin suatu perubahan atau inovasi pendidikan terjadi. Oleh sebab itu, bila masyarakat telah merasakan bahwa inovasi pendidikan merupakan suatu keharusan, maka akan melahirkan pemikiran-pemikiran dan pelaksanaan inovasi pendidikan. Seperti halnya yang ditemukan di negara-negara maju atau di negara-negara yang melihat pendidikan sebagai kunci dari pengembangan sumber daya manusia yang diperlukan bagi eksistensi kehidupan bangsa.

Untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan, Salisbury (dalam Suprayekti, 2003) menyebutkan adanya lima teknologi yang berperan dalam perubahan pendidikan, yaitu *system thinking*, *system design*, *quality science*, *change management* dan *instructional technology*. Kelima teknologi tersebut diterapkan secara paralel agar usaha memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan dapat terlaksana dengan baik dan manfaatnya dapat dirasakan.

Dengan *system thinking* atau berfikir sistem kita dapat melihat bahwa perubahan atau peningkatan akan memiliki pengaruh yang besar dan menyeluruh. Tanpa berfikir sistem kita sering membuat kesalahan. Untuk meningkatkan mutu pendidikan kita harus melihat masalah pendidikan sebagai suatu sistem. Melalui berpikir sistem kita dapat melihat bagaimana masalah-masalah saling berhubungan dan kadangkala menjadi penyebab bagi yang lainnya. Berpikir sistem merupakan

teknologi untuk melihat keseluruhan sistem dan mempertimbangkan semua faktor yang berkaitan dengan hasil. Untuk melihat keseluruhan sistem, kita dapat melihat faktor internal dan eksternalnya. Faktor internal, meliputi pembelajaran, penilaian, iklim sekolah, dan kurikulum. Faktor eksternal meliputi ekonomi, pasar, pengaruh regulasi, dan birokrasi. Untuk dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan harus dipertimbangkan faktor-faktor internal dan eksternal tersebut sehingga dengan demikian keseluruhan sistem dapat terlihat.

System design atau merancang sistem merupakan satu set metode dan aktivitas khusus untuk menghasilkan solusi baru terhadap masalah yang besar. *System design* juga meliputi penggunaan model sebagai suatu cara untuk mendeskripsikan sistem baru. Semua barang dan jasa pada saat ini yang dapat membuat kita nyaman dan produktif dapat dikatakan telah berhasil karena diciptakan oleh orang, perusahaan atau pengusaha yang mengerti kebutuhan dan keinginan pelanggan dan menggunakan proses *system design* untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Quality science merupakan teknologi untuk memantau proses-proses dalam sistem untuk meyakinkan bahwa proses-proses tersebut memproduksi hasil yang diinginkan. *Quality science* menghendaki peserta didik, guru dan pegawai lain untuk mengidentifikasi apa yang sedang bekerja dan apa yang tidak. *Quality science* juga meliputi proses-proses untuk merencanakan tindakan perbaikan. Untuk memperbaiki beberapa kesalahan dalam proses sehingga proses tersebut dapat berlanjut tepat waktu. *Quality science* merupakan aplikasi dari *system thinking* untuk mengelola dan untuk menghasilkan barang dan jasa yang dapat memenuhi kepuasan pelanggan.

Change management atau merubah manajemen adalah teknologi yang menghendaki pemimpin menjadi sukses dalam mensponsori, memberi inisiatif dan menerapkan perubahan

dalam organisasi. Agar perubahan terjadi, setiap orang dalam organisasi tersebut harus dapat memahami signifikansi dan tindakan dalam aturannya sebagai sponsor, pengacara, agen ataupun sasaran.

Instructional technology atau teknologi instruksional adalah bagian dari revolusi informasi dan komunikasi yang mengantarkan perubahan hampir pada setiap sector dalam masyarakat kita saat ini. Teknologi instruksional merupakan desain pengembangan dan pemanfaatan teknologi yang efektif untuk peserta didik. Peralatan multimedia saat ini lebih efektif dan manusiawi terhadap aspek-aspek pendidikan daripada penggunaan metode yang lama. Teknologi instruksional sangat perlu untuk menghasiikan inovasi dan peningkatan dalam mutu, produktivitas dan kepuasan pelanggan.

Inovasi pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari empat aspek, yaitu 1) tujuan pendidikan; 2) struktur pendidikan dan pengajaran; 3) metode kurikulum dan pengajaran serta; 4) perubahan terhadap aspek-aspek pendidikan dan proses (Cece Wijaya, 1998:28). Inovasi dalam aspek tujuan pendidikan dimulai pada tahun 1970 dengan adanya Tujuan Instruksional Khusus (TIK) dan Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK). Inovasi ini berlangsung lambat karena umumnya guru belum dapat membiasakan diri menjabarkan TIK dan TPK. Akan tetapi, ia memiliki tujuan jelas dan baik dalam pembelajaran.

Inovasi pada aspek struktur pendidikan melibatkan cara penyusunan sekolah dan kelompok serta ruangan kelas agar menjadi lebih bergengsi. Hal ini dapat dilakukan melalui rencana pendidikan. Perencanaan pendidikan merupakan pencapaian tujuan pendidikan oleh kelompok dan masyarakat, namun secara khusus perencanaan pendidikan merupakan upaya dan bantuan demi tercapainya tujuan itu secara individual.

Perencanaan pendidikan menurut pandangan yang banyak dianut oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ialah suatu rangkaian kegiatan melihat ke masa depan dalam hal

menentukan kebijaksanaan, prioritas dan biaya pendidikan dengan mempertimbangkan kenyataan yang ada dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, dan politik. Hal tersebut dilakukan untuk mengembangkan potensi sistem pendidikan, negara dan peserta didik yang dilayani oleh sistem tersebut. Dari uraian di atas dapat kita lihat bahwa tipe perencanaan yang kuno dan kiasik telah ditinggalkan, saat ini lebih menekankan pada peranan pendidikan dalam pembangunan demi tercapainya pertumbuhan ekonomi, pembangunan sumber daya manusia yang memberikan jasa sebagai tenaga kerja.

Aspek ketiga dalam inovasi pendidikan meliputi pembaharuan dalam materi dan isi kurikulum dalam pembelajaran. Inovasi materi atau isi kurikulum, yaitu meliputi inovasi pendidikan yang disajikan. Usaha-usaha yang telah dilaksanakan untuk meningkatkan proses pembelajaran merupakan suatu usaha yang baik, namun demikian inovasi yang dilakukan saat ini bersifat lokal dan terbatas. Misalnya bagaimana meningkatkan mutu proses pembelajaran dan bagaimana menerapkan muatan lokal dari kurikulum nasional. Pada saat ini di beberapa sekolah juga telah menerapkan *integrated curriculum* atau kurikulum terpadu yang memadukan beberapa materi pelajaran dalam satu kegiatan pembelajaran.

Aspek keempat dalam inovasi pendidikan adalah perubahan terhadap aspek-aspek pendidikan dan proses yang meliputi penggunaan multimetode dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan kombinasi metode atau media dilakukan oleh guru pada saat proses berlangsung dan diharapkan dapat memberikan hasil yang efektif. Perubahan dalam proses ini juga meliputi pendekatan inkuiri artinya, penyelidikan yang dilakukan oleh peserta didik apabila peserta didik masih memiliki pertanyaan dalam belajarnya. Pendekatan ini banyak dilakukan dalam bidang studi IPA, namun saat ini diusahakan dalam bidang studi IPS atau yang lainnya. Pendekatan CBSA yaitu peserta didik yang lebih banyak

melakukan kegiatan belajar namun masih dalam bimbingan guru. Dibandingkan dengan cara belajar sebelumnya dimana guru lebih dominan dalam proses pembelajaran dan sumber informasi hanya datang dari guru (verbalisme).

Selain yang diuraikan di atas, upaya pembaharuan dalam bidang pendidikan yaitu dengan adanya Teknologi Pendidikan. Teknologi Pendidikan merupakan pengembangan, penerapan, dan evaluasi atas sistem, teknik serta alat bantu untuk meningkatkan proses belajar manusia (Ellington, 1984:20). AECT (1994) mendefinisikan Teknologi Pendidikan sebagai teori dan terapan dari rancangan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi atas proses dan sumber untuk belajar. Konsep Teknologi pengelolaan tidak hanya meliputi pemanfaatan media untuk belajar namun mencakup seluruh aspek yang mempengaruhi belajar manusia.

Inovasi pendidikan telah diterapkan pada berbagai tingkat pendidikan. Inovasi pendidikan yang dilakukan pada tingkat pendidikan dasar salah satunya adalah adanya sistem pamong. Pamong merupakan sistem pendidikan yang bersifat masal dalam arti mampu menyajikan pendidikan pada sejumlah besar anak dalam kondisi yang berbeda-beda secara serentak. SD Pamong adalah suatu sistem pengelolaan pendidikan dasar yang merupakan salah satu kemungkinan atau pelengkap bagi pendidikan dasar pada umumnya. Sistem pendidikan ini terutama untuk memecahkan masalah pendidikan anak-anak terlantar dan anak-anak putus sekolah mulai dari usia 7-12 tahun yang berkaitan erat dengan program Wajib Belajar (WAJAR).

Tujuan SD Pamong adalah untuk meningkatkan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan dasar dengan menciptakan wadah bagi mereka yang tidak dapat belajar di sekolah. SD Pamong ini melibatkan anggota masyarakat, dan orang tua untuk berperan lebih aktif sehingga anak didik dianggap sebagai subjek pendidikan bukan hanya sekedar objek dalam pendidikan. Sejak tahun 1976, sistem pamong telah

menunjukkan kemampuannya bukan saja untuk memproses para peserta didik belajar kurikulum SD namun juga dapat digunakan oleh mereka juga yang putus sekolah. Dalam pendidikan SD Pamong, tugas guru berubah dan banyak dituntut untuk menjadi motivator dan stabilisator dalam kegiatan belajar peserta didik di sekolah maupun di luar sekolah.

C. Latar Belakang Kehadiran Inovasi dalam Bidang Pendidikan

Dalam sejarah manusia belum pernah terjadi begitu besar perhatian masyarakat terhadap perubahan sosial, seperti yang terjadi pada akhir abad ke-20 ini. Dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat, maka berubah dengan cepat pula berbagai bidang kehidupan. Teknologi berubah, sarana kehidupan berubah, pola tingkah laku berubah, tata nilai berubah, sistem pendidikan berubah dan berubah pulalah berbagai macam pranata sosial yang lain. Dampak dari cepatnya perubahan sosial, meningkatkan kepekaan dan kesadaran warga masyarakat terhadap permasalahan sosial. Hal ini terbukti dengan adanya berbagai macam bentuk kegiatan sosial yang dilakukan oleh warga masyarakat seperti pelajar, mahasiswa, ibu-ibu pengelola rumah tangga, pengusaha, pimpinan agama, dan lain sebagainya.

Perubahan sosial menjadi satu kebutuhan, karena dengan memahami proses perubahan sosial serta sistem pengelolaannya akan dapat mengarahkan terjadinya perubahan sosial ke arah tujuan yang akan dicapai secara efektif. Pada hakikatnya setiap perubahan sosial itu bersifat kompleks dan relatif (Ibrahim, 1999:5). Kompleks artinya akan menyangkut berbagai bidang kehidupan dan relatif artinya dari satu sudut pandang yang menguntungkan tapi dari sudut pandang yang lain dapat merugikan.

Agar lebih jelas gambaran tentang perubahan sosial itu bersifat kompleks dan relatif, dapat kita lihat beberapa contoh berikut. Dengan adanya revolusi industri yang pertama, maka

tenaga manusia diganti dengan tenaga mesin. Mesin terus menguntungkan perusahaan karena dengan menggunakan mesin, hasil produksi meningkat dalam waktu relatif singkat, tetapi dari sudut lain adanya mesin merugikan masyarakat karena dapat mengurangi kesempatan kerja. Timbul masalah baru bagaimana menyalurkan tenaga kerja manusia atau membuka lapangan kerja yang baru, di samping itu dengan digunakannya mesin perlu dipersiapkan tenaga yang terdidik agar dapat menggunakan dan merawat mesin. Hal itu tentu saja berpengaruh pada perlunya perubahan program pendidikan.

Perubahan sosial merupakan perubahan perilaku dan sikap yang terjadi pada individu, kelompok individu maupun organisasi. Perubahan itu terjadi disebabkan karena terjadinya interaksi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, organisasi dengan kelompok atau organisasi dengan organisasi.

Perubahan sosial berdampak pada sistem pendidikan yaitu, adanya perubahan paradigma dalam pendidikan. Sampai saat ini pendidikan kita telah melalui tiga paradigma, yaitu paradigma pengajaran (*teaching*), pembelajaran (*instruction*), dan proses belajar (*learning*) (Devi Salina P. 2000:2).

Paradigma pengajaran (*teaching*) dapat diartikan bahwa pendidikan hanya terjadi di sekolah dimana sudah ada guru yang mengajar. Guru sebagai satu-satunya nara sumber yang akan mentransfer ilmu. Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai penyaji materi artinya guru menjelaskan materi kepada peserta didik sedangkan peserta didik menyimak dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru bersifat mendukung penjelasan guru, alat bantu tersebut ditentukan guru.

Paradigma kedua adalah paradigma pembelajaran (*instructional*). Paradigma ini lebih memberikan perhatian kepada peserta didik. Dalam paradigma ini guru tidak hanya sebagai satu-satunya nara sumber dan tidak hanya sebagai

pengajar, namun juga sebagai fasilitator yang membantu peserta didik belajar. Proses komunikasi dan pendekatan sistem multi diterapkan pada paradigma ini, sebagai proses komunikasi, guru berperan sebagai komunikator/pengirim pesan. Tugas guru sebagai komunikator adalah mengolah pesan dan menentukan penyampaian agar pesan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Penerapan pendekatan sistem yaitu guru sebagai subsistem berperan dalam merancang, mengelola dan menilai proses pembelajaran. Media digunakan sebagai sumber belajar dan guru sebagai fasilitator.

Paradigma ketiga adalah proses belajar (*learning*). Paradigma ini menggali lebih dalam lagi seluruh aspek belajar, tidak hanya proses belajar yang berada dalam lingkungan pendidikan formal tapi juga di lembaga nonformal.

Perkembangan pendidikan menurut Eric Ashby (1972) mengalami empat revolusi, yaitu :

1. *Revolusi pertama*, masyarakat memberikan wewenang pendidikan terhadap orang tertentu (sufi) sehingga timbul profesi guru. Revolusi ini mengakibatkan pergeseran pendidikan di rumah dan orang tua ke arah pendidikan formal di sekolah. Pada sekitar 500 tahun SM kita mengenal kaum sufi sebagai penjual ilmu pengetahuan, yaitu orang yang memberikan pelajaran dengan mendapatkan upah. Ada tiga carayang dilakukan kaum sufi dalam menyebarkan ilmu pengetahuan. *Pertama*, kaum, sufi mempersiapkan secara teliti terlebih dahulu sebelum mentransfer ilmu pengetahuan kepada masyarakat. *Kedua*, materi-materi yang diberikan, disesuaikan dengan keinginan masyarakat. *Ketiga* melakukan berbagai diskusi dengan masyarakat yang belajar. Kaum Sufi berpendapat bahwa semua orang mempunyai potensi untuk berkembang dan sama-sama mempunyai tanggung jawab sosial untuk mengatur dunia, tetapi semua itu hanya dapat dilakukan melalui pendidikan.

2. *Revolusi kedua*, dipakai bahasa tulisan di samping bahasa lisan dalam menyajikan pelajaran di sekolah. Revolusi kedua merupakan perkembangan revolusi Pertama, dimana pada saat pembelajaran dengan- ceramah dan diskusi. Revolusi kedua ini berkembang dengan adanya bahasa tulisan dalam menyajikan pelajaran.
3. *Revolusi ketiga*, ditemukannya mesin cetak yang pada gilirannya menyebabkan banyaknya buku yang tersedia di sekolah. Revolusi ketiga ini awal digunakannya buku-buku sebagai sumber ilmu pengetahuan.
4. *Revolusi keempat*, teknologi modern dalam bidang komunikasi dengan produk yang berupa peralatan elektronik dan bahan (*software*) yang disajikan telah mempengaruhi seluruh sektor kehidupan termasuk pendidikan. Pada revolusi ini telah dimanfaatkan teknologi modern *software* atau *hardware* dalam bidang pendidikan.

Perkembangan pendidikan semakin maju pesat di abad ke-21 yang merupakan abad kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi karena teknologi merupakan suatu keharusan dalam menghadapi era globalisasi. Kemajuan teknologi salah satunya adalah teknologi komunikasi yang menunjang proses pembelajaran tanpa batas seperti pembelajaran mandiri melalui Internet. Belajar mandiri merupakan inti dan proses pembelajaran di masa depan yang cepat, intensif dan serba terkini (*up to date*). Belajar mandiri pada abad ke-21 ini disebut *Cyber learning* yang merupakan akumulasi informasi yang serba cepat dan mudah untuk dikuasai. Dengan demikian masuknya proses pembelajaran *cyber learning* akan membuyarkan perbedaan antara pendidikan sekolah dan luar sekolah.

D. Perkembangan Inovasi Pendidikan

Proses inovasi adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh individual atau organisasi, mulai sadar atau tabu adanya inovasi sampai menerapkan (implementasi) inovasi. Berapa

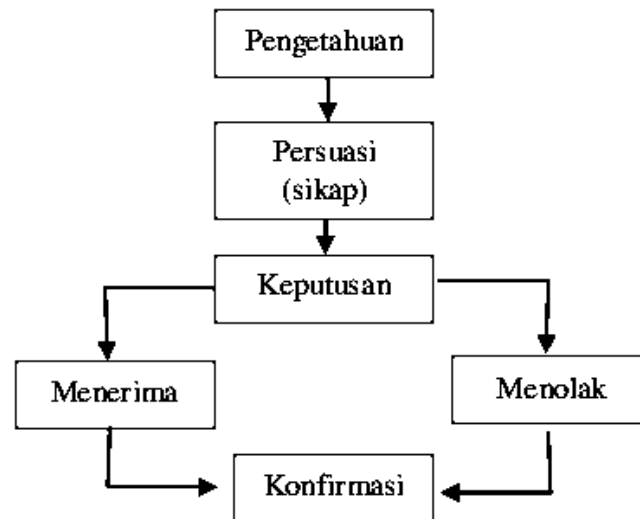
lama waktu yang dipergunakan selama proses itu berlangsung akan berbeda antara orang atau organisasi satu dengan yang lain tergantung pada kepekaan orang atau organisasi terhadap inovasi. Demikian pula selama proses inovasi itu berlangsung akan selalu terjadi perubahan yang berkesinambungan sampai proses itu dinyatakan berakhir.

Dalam mempelajari proses inovasi, para ahli mencoba mengidentifikasi kegiatan apa saja yang dilakukan individu selama proses itu berlangsung serta perubahan apa saja yang terjadi dalam proses inovasi, maka hasilnya dikemukakan pentahapan proses inovasi. Di bawah ini diuraikan berbagai macam model pentahapan dalam proses inovasi yang berorientasi pada individu maupun yang berorientasi pada organisasi.

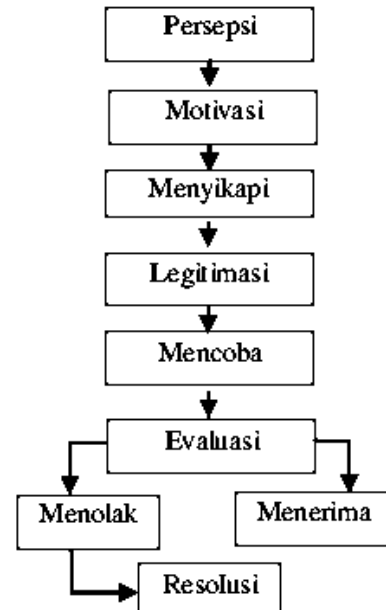
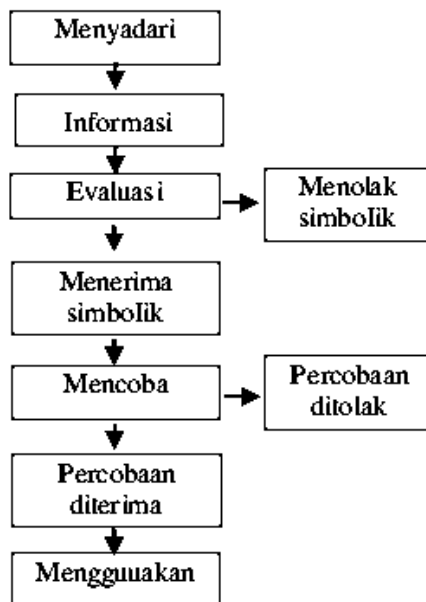
Beberapa Model Proses Inovasi yang berorientasi pada individual:

- | | |
|-----------------------------|--------------------------|
| 1. Lavidge & Steiner (1961) | 2. Colie (1961) |
| Menyadari | Belum menyadari |
| Mengetahui | Menyadari |
| Menyukai | Memahami |
| Memilih | Mempercayai |
| Mempercayai | Mengambil tindakan |
| Membeli | |
| 3. Rogers (1962) | 4. Robertson (1971) |
| Menyadari | Persepsi tentang masalah |
| Menaruh perhatian | Menyadari |
| Minilai | Memahami |
| Mencoba | Menyikap |
| Menerima (adaption) | Mengesahkan |
| | Mencoba |
| | Menerima (adaption) |
| | Disonasi |

5. Rogers & Shoemaker (1971)



6. Klomglan & Coward (1970) 7. Zatlman & L. Brooker (1971)



1

Beberapa Model Proses Inovasi yang berorientasi pada organisasi :

1. Milo (1971)
 1. Konseprualisasi
 2. Tentatif adopsi
 3. Penerima sumber
 4. Implementasi
 5. Institusinalisasi
2. Shepard (1967)
 1. Penemuan ide
 2. Adopsi
 3. Implementasi
3. Hage & Arken (1970)
 1. Evaluasi
 2. Inisiasi
 3. Implementasi
 4. Rutinisasi
4. Wilson (1966)
 1. Konsepsi perubahan
 2. Pengusaha perubahan
 3. Adopsi dan Implementasi
5. Zelman Duncan & Holbek
 - I. Tahap permulaan (inisiasi)
 - a. Langkah pengetahuan dan kesadaran
 - b. Langkah pembentukan sikap terhadap inovasi
 - c. Langkah keputusan
 - II. Tahap implementasi
 - a. Langkah awal implementasi
 - b. Langkah kelanjutan pembinaan

1

Pada model proses inovasi dalam organisasi menurut Zaltman, Duncan, dan Holbek disebutkan bahwa proses inovasi terdiri dari dua tahap yaitu, tahap permulaan dan tahap implementasi. Berikut ini akan dijelaskan tahap inovasi tersebut.

I. Tahap Permulaan

a) Langkah pengetahuan dan kesadaran

Proses inovasi diawali dengan adanya pengetahuan yang dimiliki oleh si penerima inovasi. Dari pengetahuan yang diperolehnya timbul kesadaran akan adanya inovasi. Jika dikaitkan dengan organisasi bahwa dengan adanya pengetahuan yang dimiliki orang-orang yang ada dalam

organisasi, dimana mereka melihat adanya kesenjangan dalam organisasinya.

b. Langkah pembentukan sikap terhadap inovasi

Dalam tahap ini anggota organisasi membentuk sikap terhadap inovasi. Ada dua hal dan dimensi sikap yang ditunjukkan terhadap adanya inovasi yaitu, sikap terbuka terhadap inovasi dan memiliki persepsi tentang potensi inovasi yang ditandai dengan adanya pengamatan yang menunjukkan potensi inovasi. Hal ini ditandai dengan adanya kemampuan untuk menggunakan inovasi yang telah mengarah pada keberhasilan menggunakan inovasi di masa lalu. Adanya komitmen/kemauan untuk bekerja dan menggunakan inovasi dan sikap untuk menghadapi masalah yang timbul dalam menerapkan inovasi.

c) Langkah pengambilan kesimpulan

Pada langkah ini si penerima inovasi mengambil keputusan untuk menerima atau menolak inovasi yang diterapkan sehingga tidak mengakibatkan kerugian.

II. Tahap Penerapan (Implementasi)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan dalam menggunakan atau menerapkan inovasi. Dalam penerapan inovasi ada dua langkah yang dilakukan yaitu langkah awal penerapan dan langkah lanjutan pembinaan penerapan inovasi.

a. Langkah awal mencoba menerapkan sebagian inovasi

Contoh: Guru diminta untuk menggunakan transparansi dalam setiap mengajar. Namun pada awal pelaksanaannya guru tersebut baru menerapkan pada satu mata pelajaran saja, yang selanjutnya akan diterapkan untuk setiap mata pelajaran yang diberikan.

b. Langkah lanjutan pembinaan penerapan inovasi

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

Tahap-tahap inovasi ini dapat diterapkan di Sekolah Dasar (SD), misalnya pada kurikulum SD. Saat ini beberapa sekolah telah menerapkan kurikulum terpadu (*integrated curriculum*) Kurikulum ini pada setiap kegiatan belajar dapat mencakup beberapa mata pelajaran yang dipadukan.

Pada awalnya inovasi ini dan seseorang dalam organisasi pada Sekolah Dasar, dimana ia telah memiliki pengetahuan tentang adanya kurikulum terpadu yang merupakan suatu inovasi. Dengan menyadari bahwa ada inovasi maka akan ada kesempatan untuk menggunakan inovasi dalam sekolahnya. Dalam hal ini pengguna melihat kondisi sekolah yang ternyata adanya kurikulum yang padat dan waktu yang tersedia relatif singkat untuk dapat menyelesaikan keseluruhan materi pelajaran, dibandingkan dengan kurikulum terpadu. Adanya kesenjangan tersebut membentuk sikap ingin berubah dan menerima inovasi. Kemudian mereka melakukan evaluasi sebelum mengambil keputusan, lalu mencoba menerapkan pada beberapa mata pelajaran di beberapa kelas yang selanjutnya akan diterapkan di seluruh kelas.

Perkembangan suatu inovasi didorong oleh motivasi untuk melakukan inovasi pendidikan itu sendiri. Motivasi itu bersumber pada dua hal yaitu, kemauan sekolah atau lembaga untuk mengadakan respon terhadap tantangan perubahan masyarakat dan adanya usaha untuk menggunakan sekolah dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Perkembangan inovasi dalam pendidikan di Indonesia di antaranya adalah:

1. *Pemerataan kesempatan belajar*, untuk menanggulangi jumlah usia sekolah yang cukup banyak di Indonesia. Pemerintah menciptakan sistem pendidikan yang dapat menampung sebanyak mungkin anak usia sekolah, salah satunya adalah didirikannya SD Pamong. SMP Terbuka, dan Universitas Terbuka.

2. *Kualitas pendidikan untuk menanggulangi kurangnya jumlah guru*, dengan diiringi merosotnya mutu pendidikan pemerintah dalam hal ini meningkatkan mutu pendidikan misalnya penataran guru melalui radio, modul.
3. *Penggunaan multi media dalam pembelajaran*. Pendidikan harus diusahakan agar memperoleh hasil yang baik dengan dana dan waktu yang sedikit. Ini berarti harus dicari sistem pendidikan dan pengajaran yang efektif dan efisien. Di antaranya dengan memanfaatkan lembar kerja peserta didik dan media KIT IPA.

Beberapa contoh perkembangan inovasi di bidang pendidikan lainnya adalah perkembangan inovasi pendidikan pada tingkat pendidikan dasar khususnya sekolah dasar sudah banyak dilakukan oleh para guru. Misalnya pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui pembelajaran terpadu; penulisan tujuan pembelajaran dengan perumusan yang benar yaitu mengandung unsur *Audience, Behavior, Condition*, dan *Degree*; pendekatan pembelajaran melalui cara belajar peserta didik aktif dan lain-lain seperti Universitas Terbuka menyelenggarakan Program Penyetaraan D-3 guru SD yang bertujuan untuk meningkatkan kualifikasi guru kelas dan guru Penjaskes. Untuk membantu pencapaian tujuan, dilakukan melalui program pendidikan jarak jauh dengan bahan belajar utama. Modul ditunjang dengan program kaset, audio, radio, dan televisi. Mahasiswa didik dapat belajar tanpa meninggalkan tugas, dan mahasiswa didik dapat berinteraksi dengan pengajar melalui media interaktif.

Salah satu inovasi model pembelajaran adalah dengan masuknya teknologi pembelajaran *Quantum Teaching* dapat digunakan perencanaan pembelajaran yang dikenal dengan istilah TANDUR.

T : Tumbuhkan	Tumbuhkan minat dengan memuaskan "Apakah Manfaatnya Begitu" (AMBAK), dan memanfaatkan kehidupan pelajar.
A : Alami	Ciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua pelajar.
N : ¹ Namai	Sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi, sebuah masukan.
D: Demonstrasikan	Sediakan kesempatan bagi pelajar untuk menunjukkan bahwa mereka tahu.
U : Ulangi	Tunjukkan pelajar cara-cara mengulang materi dan menegaskan. "Aku tahu bahwa aku memang tahu ini".
R : Rayakan	Pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi dan pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan.

Dalam metode belajar terdapat inovasi yang dikenal dengan *Accelerated Learning*, yaitu belajar dengan menggunakan relaksasi dan perasaan atau emosi yang positif. Ada tujuh langkah dalam metode belajar ini yaitu:

1. rileks;
2. membaca sekilas;
3. penyerapan awal;
4. memproses informasi;
5. menanam ingatan dengan perasaan (emosi);
6. menggunakan informasi; dan
7. pengulangan terus menerus.

Metode ini akan menyempurnakan cara belajar peserta didik aktif yang telah dikenal selama ini.

Inovasi dalam bidang pendidikan yang juga berhubungan dengan masalah reinkarnasi, adalah penggunaan alas hitung *swimpoa* bagi peserta didik usia 7-12 tahun di

bidang Aritmatika dan telah mengenal bilangan 1-100. Alat ini digunakan untuk membantu keterampilan kognitif peserta didik dalam menghitung, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Selain itu dengan adanya jasa telekomunikasi (Warnet), guru-guru dapat mengakses materi-materi pelajaran aktual melalui internet.

Beberapa inovasi di atas menunjukkan suatu perkembangan yang terus-menerus seiring dengan perkembangan teknologi. Jadi, beberapa inovasi tersebut, bagi orang lain dapat merupakan sesuatu yang baru atau sebaliknya, sebab orang tersebut telah mengadopsinya sejak lama.

Bab II

Ruang Lingkup Inovasi dalam Pendidikan

A. Komponen Dasar Inovasi Pendidikan

Pada bab 1 telah dijelaskan tentang pengertian pembaharuan/ inovasi secara umum. Pengertian pembaharuan (inovasi) pendidikan, latar belakang, munculnya inovasi dalam bidang pendidikan serta perkembangannya. Bab II akan menjelaskan komponen dasar inovasi, sasaran inovasi dalam bidang pendidikan dan faktor yang mempengaruhi inovasi dalam bidang pendidikan. Komponen dasar Inovasi yang dibahas di sini yaitu karakteristik atau atribut inovasi. Dengan mengetahui komponen inovasi ini diharapkan akan dapat mengembangkan inovasi dan menerapkan inovasi dalam bidang pendidikan.

Masyarakat yang sedang membangun akan memerlukan inovasi berupa penemuan-penemuan baru baik berupa gagasan, tindakan atau barang-barang baru. Inovasi adalah gagasan, tindakan atau barang yang baru oleh seseorang. Jika suatu ide dianggap baru oleh seseorang, maka ide tersebut merupakan inovasi. Suatu Inovasi mungkin telah lama dikenal oleh seseorang atau masyarakat tetapi ia belum mengembangkan sikap menerima atau menolak inovasi tersebut.

Inovasi merupakan pangkal terjadinya perubahan sosial yang merupakan inti dari pembangunan masyarakat. Di era teknologi dan informasi, inovasi bukan lagi suatu yang langka. Hampir setiap saat muncul penemuan-penemuan baru. Usaha penemuan inovasi ini bertujuan untuk menuju kehidupan yang lebih baik. Akan tetapi, bagaimanapun hebatnya inovasi tersebut, tidak akan berguna banyak bila tidak tersebar penggunaannya.

Mendifusikan (menyebarkan) inovasi ke masyarakat tak semudah dan selancar penciptaannya. Sering kali usaha penyebaran inovasi gagal dan kandas di tengah jalan. Salah satu bekal yang berguna bagi usaha memasyarakatkan inovasi adalah memahami karakteristik inovasi dan faktor-faktor apa saja yang berpengaruh dalam proses penyebaran inovasi ke dalam satu system sosial.

Penyebaran inovasi sejak pertama kali diperkenalkan sampai merata penggunaannya ke seluruh lapisan masyarakat, berlangsung selama beberapa tahun. Cepat atau lambat penerimaan inovasi oleh masyarakat sangat tergantung pada karakteristik inovasi itu sendiri. Rogers (1983) mengemukakan karakteristik inovasi yang dapat mempengaruhi cepat atau lambat penerimaan inovasi sebagai berikut:

1. Keuntungan relatif

Keuntungan relatif yaitu sejauh mana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya. Tingkat keuntungan atau kemanfaatan suatu inovasi dapat diukur berdasarkan nilai ekonominya atau dari faktor status sosial, kesenangan, kepuasan atau karena mempunyai komponen yang sangat penting. Makin menguntungkan bagi penerima makin cepat tersebarnya inovasi. Misalnya, penggunaan kompor gas yang lebih hemat bahan bakar, hemat waktu dalam memasak tentu akan lebih cepat penyebaran inovasi tersebut.

Keuntungan relatif suatu inovasi dipengaruhi oleh krisis. Hasil penyelidikan tentang penggunaan alat pengering rumput oleh petani Amerika yang dilakukan oleh Wiikening seperti yang dikutip oleh Abu Hanafiah bahwa pengadopsian inovasi meningkat dari 16% pada tahun 1950 menjadi 48% pada tahun 1951. Hujan dan musim dingin pada tahun 1951 menyebabkan pengawetan jerami menjadi sulit, sehingga petani banyak yang menggunakan alat pengering rumput. Karena adanya krisis yang disebabkan oleh hujan dan musim dingin itu, maka penggunaan alat pengering rumput menjadi meningkat oleh para petani. Hal ini membuat pengadopsian inovasi oleh petani meningkat pula.

Kecepatan adopsi juga dipengaruhi oleh adanya pemberian insentif ekonomi kepada masyarakatnya. Fungsi insentif adalah untuk meningkatkan taraf keuntungan relatif suatu inovasi. Efek insentif seing kali agak mengecewakan. Biasanya begitu tidak diberikan pengadopsian inovasi juga berhenti.

2. *Kompatible* ¹

Kompatibel ialah tingkat kesesuaian inovasi dengan nilai, 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 di masyarakat. Misalnya, penyebaran penggunaan alat kontrasepsi di masyarakat yang keyakinan agamanya melarang penggunaan alat tersebut, maka tentu saja penyebaran inovasi akan terhambat.

Suatu inovasi mungkin kompatibel dengan nilai-nilai dan kepercayaan sosio kultural, ide-ide yang telah diperkenalkan lebih dulu. atau masyarakat dan kebutuhannya. Sebagai contoh, pejabat kesehatan masyarakat memperkenalkan jamban untuk menghindari terjangkitnya wabah penyakit perut, tetapi fasilitas baru itu tidak dipakai oleh masyarakat desa karena masyarakat desa terbiasa buang air kapan saja dan di mana saja. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi yang tidak kompatibel dengan nilai-nilai yang ada pada masyarakat akan sulit untuk diterima.

Selain itu, kompatibilitas suatu inovasi dengan ide-ide sebelumnya dapat mempercepat atau menghambat kecepatan adopsi. Jika inovasi selaras dengan praktek yang ada, maka tidak ada inovasi. Dengan kata lain, suatu inovasi yang kompatibel adalah yang hanya menampakkan sedikit perubahan.

Salah satu indikasi kompatibilitas inovasi adalah sejauh mana inovasi itu dapat memenuhi kebutuhan yang dirasakan masyarakatnya. Akan tetapi dalam prakteknya akan sangat sulit untuk mengetahui kebutuhan nyata masyarakat. Untuk itu, maka agen pembaharuan dituntut kemampuannya untuk dapat berempati dan akrab dengan masyarakatnya agar dapat memperkirakan kebutuhan masyarakat.

1

3. Kompleksitas

Kompleksitas 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 penyuluh kesehatan memberitahu masyarakat pedesaan untuk membiasakan memasak air yang akan diminum. Sedangkan masyarakat tidak mengetahui tentang teori penyebaran penyakit melalui kuman yang terdapat pada air minum, tentu saja ajakan atau himbauan tersebut sukar untuk diterima, sebelum penyuluh kesehatan tersebut memberikan pengarahan tentang penyebaran penyakit. Jadi, makin mudah suatu inovasi dimengerti maka akan semakin cepat diterima masyarakat.

4. Triabilitas

Triabilitas ialah dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima. Suatu inovasi yang dapat dicoba, akan cepat diterima oleh masyarakat dari pada inovasi yang tidak dapat dicoba lebih dahulu. Misalnya, penyebarluasan penggunaan bibit unggul padi gogo akan cepat diterima oleh masyarakat jika masyarakat dapat mencoba dulu untuk menanam dan dapat melihat hasilnya.

5. Observabilitas (dapat diamati)

Yang dimaksud dengan dapat diamati ialah mudah atau tidaknya pengamatan suatu hasil inovasi. Suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh masyarakat, dan sebaliknya bila sukar diamati hasilnya, akan lama diterima oleh masyarakat. Misalnya, mengajak para petani yang tidak dapat membaca dan menulis untuk belajar membaca dan menulis tidak akan segera diikuti oleh para petani karena para petani tidak cepat melihat hasilnya secara nyata.

Dari uraian tentang karakteristik inovasi menurut Rogers itu, maka dapat kita tarik suatu kesimpulan bahwa inovasi akan cepat diterima oleh masyarakat bila inovasi tersebut lebih berorientasi kepada masyarakat. Maksudnya ialah, masyarakat akan menilai terlebih dahulu suatu inovasi sebelum mengambil keputusan untuk mengadopsi atau menerima inovasi tersebut.

Selangkan menurut Zaltman (dalam Ibrahim, 1999) bahwa cepat lambatnya suatu inovasi diterima oleh masyarakat, akan dipengaruhi oleh atribut inovasi itu sendiri. Inovasi merupakan kombinasi dari berbagai atribut. Atribut inovasi tersebut adalah sebagai berikut.

1. **Pembiayaan**

Yang dimaksud dengan pembiayaan yaitu pembiayaan untuk pengadaan maupun pembiayaan untuk pembinaan inovasi. Makin murah pembiayaan akan mudah diterima. Tinggi rendahnya pembiayaan ada kaitannya dengan kualitas inovasi itu sendiri. Misalnya, penggunaan modul untuk peserta didik Sekolah Dasar. Bila dilihat dari kemandirian dalam belajar mempunyai nilai positif, tetapi karena pembiayaan yang mahal, maka penggunaan modul di Sekolah Dasar tidak dapat dilaksanakan.

2. **Balik Modal**

Balik modal artinya suatu inovasi akan dapat dilaksanakan kalau hasil yang dicapai sesuai dengan biaya atau modal yang telah dikeluarkan. Atribut ini biasanya hanya ada pada bidang perusahaan atau industri. Dalam bidang pendidikan, atribut ini sukar dipertimbangkan karena hasil pendidikan tidak dapat dilihat secara nyata dalam waktu yang singkat.

3. **Efisiensi**

Inovasi akan cepat diterima jika ternyata pelaksanaannya dapat menghemat waktu dan terhindar dari berbagai macam hambatan.

4. **Resiko dan Ketidakpastian**

Dalam menyebarkan inovasi perlu dipertimbangkan resiko yang akan terjadi. Misalnya, penggunaan alat kontrasepsi

akan semakin cepat diterima bila masyarakat tahu resiko kesehatan atau efek sampingnya kecil.

5. Mudah dikomunikasikan

Suatu inovasi akan mudah diterima masyarakat jika mudah dikomunikasikan.

6. Kompatibilitas

Inovasi akan cepat diterima kalau sesuai dengan kebutuhan, keyakinan, norma, pengalaman, pendidikan dan tingkat ekonomi penerimanya.

7. Kompleksitas

Makin kompleks suatu inovasi makin lambat proses penyebarannya. Tingkat kesukaran inovasi mencakup konsep maupun cara penggunaannya. Misainya penggunaan modul di sekolah akan lebih cepat diterima dibandingkan dengan penggunaan komputer, karena penggunaan komputer lebih kompleks.

8. Status ilmiah

Suatu inovasi yang memenuhi syarat ilmiah akan lebih mudah diterima kebenarannya oleh penerima, sehingga akan mempengaruhi kecepatan proses penyebarannya. Inovasi yang berstatus ilmiah akan memenuhi syarat keajegannya (reliabel), kesahihannya (valid), dan dapat diaplikasikan.

9. Kadar keaslian

Kadar keaslian akan mempengaruhi proses penerimaan atau penolakan inovasi oleh masyarakat. Pada umumnya orang lebih menyukai barang yang asli karena mutunya lebih tinggi dan lebih terjamin, akan tetapi pada sisi yang lain barang tiruan lebih murah harganya. Oleh karena itu, perlu diperhatikan apakah masyarakat yang akan menerima inovasi lebih menyukai barang yang asli atau lebih menyukai barang yang telah dimodifikasi. Modifikasi biasanya diadakan untuk memperindah bentuk, memudahkan penggunaan, meningkatkan efisiensi atau mungkin juga menghemat biaya.

10. Dapat dilihat kemanfaatannya

Inovasi yang dapat dilihat kemanfaatannya akan lebih cepat diterima dibandingkan dengan inovasi yang tidak dapat dilihat manfaatnya secara nyata dalam waktu yang relatif singkat. Inovasi yang dapat di demonstrasikan akan tampak kemanfaatannya oleh penerima. sehingga akan cepat untuk diterima.

11. Dapat dilihat batas sebelumnya

Suatu inovasi yang dapat dilihat batas keadaan sebelum adanya inovasi akan mempengaruhi kecepatan penerimaan inovasi. Dalam kaitan dengan peninjauan ke batas sebelumnya. Hal yang mempengaruhi penerimaan inovasi yaitu dapat dirinci atau dibatasi pelaksanaannya pada bagian tertentu. Tentang batas pelaksanaan inovasi ada dua cara yaitu penerapan inovasi secara utuh (keseluruhan) atau hanya dibatasi beberapa bidang saja. Misalnya penggunaan modul di sekolah. mula-mula dicoba terlebih dahulu modul Matematika sebelum modul untuk mata pelajaran yanglain.

12. Keterlibatan

Inovasi yang mengikutsertakan para penerimanya dalam proses pengambilan keputusan akan lebih berhasil. Walaupun mungkin yang dilibatkan hanya beberapa orang dari anggota kelompok masyarakat.

13. Hubungan interpersonal

Dalam sebuah organisasi hubungan interpersonal sangat penting, begitu pula dalam proses penerimaan inovasi. Sikap menerima atau menolak inovasi dipengaruhi oleh perasaan seseorang dalam kelompok. Bila hubungan interpersonal baik, maka ia dapat mempengaruhi temanya untuk menerima inovasi.

14. Kepentingan umum atau pribadi

Inovasi yang bermanfaat untuk kepentingan umum akan lebih cepat diterima dari pada hanya bermanfaat untuk kepentingan sekelompok orang atau pribadi saja.

15. Penyuluh inovasi

Untuk memperkenalkan suatu inovasi kepada masyarakat atau organisasi, diperlukan beberapa orang yang ditunjuk sebagai penyuluh inovasi. Dengan adanya penyuluh inovasi ini maka penerimaan inovasi lebih cepat. Misalnya untuk pelaksanaan program KB maka perlu ditunjuk sejumlah orang menjadi penyuluh KB yang akan memberikan penyuluhan kepada masyarakat tentang program KB tersebut.

Dari uraian atribut inovasi menurut Zaltman di atas, kita dapat menarik kesimpulan bahwa ada kesamaan atribut antara pendapat Zaltman dengan Rogers yaitu kompatibel, kompleksitas dan dapat diamati (*observabilitas*). Sedangkan atribut yang lain yang dikemukakan oleh Zaltman melengkapi penjelasan dari Rogers.

Demikian berbagai macam atribut dan karakteristik inovasi yang dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya suatu inovasi diterima oleh masyarakat atau organisasi. Dengan memahami atribut tersebut, maka para pelaksana inovasi dapat menganalisis inovasi yang sedang disebarluaskan, sehingga dari analisis tersebut dapat membantu mempercepat proses penerimaan inovasi.

B. Sasaran Program Inovasi dalam Bidang Pendidikan

Setelah mempelajari uraian tersebut tentang komponen dasar inovasi, maka dalam bidang pendidikan akan dapat menerapkannya. Sasaran inovasi dalam komponen pendidikan adalah komponen-komponen apa saja dalam bidang pendidikan yang dapat menciptakan inovasi. Sebagai guru diharapkan akan dapat menciptakan dan menerapkan inovasi-inovasi baru dalam bidang pendidikan terutama pada proses pembelajaran.

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 has misalnya sistem pendidikan nasional.

Berikut ini contoh-contoh inovasi pendidikan dalam setiap komponen pendidikan/sistem sosial sesuai dengan pola yang dikemukakan oleh B. Miller (dalam Ibrahim, 1999), yaitu :

1. Pembinaan Personalia

Pendidikan yang merupakan bagian dari sistem sosial menempatkan personal (orang) sebagai bagian/komponen dari sistem. Adapun inovasi yang sesuai dengan pembinaan personal yaitu, peningkatan mutu guru, sistem kenaikan pangkat, peningkatan disiplin peserta didik melalui tata tertib dan sebagainya.

2. Banyaknya Personal dan Wilayah Kerja

Inovasi pendidikan yang relevan dengan aspek ini misalnya, rasio guru dan peserta didik dalam satu sekolah.

3. Fasilitas Fisik

Sistem pendidikan untuk mendayagunakan sarana dan prasarana dalam mencapai tujuan. Inovasi yang sesuai dengan komponen ini misalnya pengaturan tempat duduk peserta didik, pengaturan papan tulis, pengaturan peralatan laboratorium bahasa, penggunaan camera video dan sebagainya.

4. Penggunaan Waktu

Dalam sistem pendidikan tentu memiliki perencanaan penggunaan waktu. Inovasi yang sesuai dengan aspek ini misalnya pengaturan waktu belajar (pagi atau siang), pengaturan jadwal pelajaran.

5. Perumusan Tujuan

Sistem pendidikan tentu memiliki rumusan tujuan yang jelas. Inovasi yang sesuai dengan aspek ini misalnya perubahan rumusan tujuan pendidikan nasional, perubahan rumusan tujuan kurikuler, perubahan rumusan tujuan institusional, perubahan rumusan tujuan instruksional.

6. Prosedur

Dalam sistem pendidikan tentu saja memiliki prosedur untuk

mencapai tujuan. Adapun Inovasi pendidikan yang relevan dengan komponen ini adalah penggunaan kurikulum baru, cara membuat rencana pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran secara kelompok dan sebagainya.

7. Pesan yang diperlukan

Dalam sistem pendidikan perlu adanya kejelasan peran yang diperlukan guna menunjang pencapaian tujuan. Inovasi pendidikan yang relevan dengan ini misalnya peran guru sebagai pemakai media, peran guru sebagai pengelola kegiatan kelompok, guru sebagai *team teaching*, dan sebagainya.

8. Wawasan dan perasaan

Dalam interaksi sosial termasuk sistem pendidikan biasanya berkembang suatu wawasan dan perasaan tertentu yang akan menunjang kelancaran pencapaian tujuan. Inovasi pendidikan yang relevan dengan komponen ini misalnya wawasan pendidikan seumur hidup, pendekatan keterampilan proses, perasaan cinta akan pekerjaan, kesediaan berkorban, kesabaran dan sebagainya.

9. Bentuk Hubungan Antar Bagian (Mekanisme Kerja)

Dalam sistem pendidikan perlu adanya kejelasan hubungan antar bagian dalam pelaksanaan kegiatan. Inovasi yang relevan dengan komponen ini antara lain: perubahan pembagian tugas antar guru, perubahan hubungan kerja antar kelas, dan sebagainya.

10. Hubungan dengan Sistem yang lain

Pendidikan sebagai sebuah sistem dalam pelaksanaan kegiatannya akan berhubungan atau bekerja sama dengan sistem yang lain. Inovasi yang relevan dengan komponen ini misalnya dalam pelaksanaan Usaha Kesehatan Sekolah bekerja sama dengan Puskesmas, dalam pelaksanaan Bakti Sosial bekerja sama dengan Pemerintah Daerah setempat, dan sebagainya.

11. Strategi

Yang dimaksud dengan strategi yaitu tahap-tahap kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan inovasi pendidikan. Pola strategi yang biasanya digunakan, yaitu:

a. Disain

Suatu inovasi ditemukan berdasarkan hasil observasi atau hasil penelitian. Dari hasil penelitian itu maka dibuat disain suatu inovasi dengan perencanaan penyebarannya.

b. Kesadaran dan Perhatian

Berhasil atau tidaknya suatu inovasi sangat ditentukan oleh adanya kesadaran dan perhatian penerima/sasaran inovasi baik individu maupun kelompok akan perlunya inovasi tersebut. Berdasarkan kesadaran itu maka mereka akan mencari informasi tentang inovasi.

c. Evaluasi

Para penerima/sasaran inovasi mengadakan penilaian tentang kemungkinan akan dapat terlaksananya inovasi tersebut, tentang kemampuan untuk mencapai tujuan, tentang pembiayaan dan sebagainya.

d. Percobaan

Para penerima/sasaran inovasi mencoba menerapkan inovasi untuk membuktikan apakah memang benar inovasi dapat diterapkan seperti yang diharapkan. Jika ternyata berhasil maka inovasi akan diterima.

Udin S. Wnataputra (1999) mengemukakan aspek-aspek inovatif dalam program pendidikan yang diselenggarakan oleh Universitas Terbuka (UT) sebagai berikut :

1. Inovasi dalam program pendidikan dan kurikulum

Inovasi dalam program pendidikan disesuaikan dengan tuntutan dan tantangan yang ada. Program Penyetaraan Strata 1 Guru Kelas SD (S1 PGSD Guru Kelas), Program Penyetaraan Strata 1 Guru Penjaskes SD (S1 PGSD Penjaskes). Program Penyetaraan Strata 1 (S1) PGSM,

Program Pendidikan Guru Rumpun Bidang Studi (PGRBS), Program Sertifikasi Guru Bidang Studi (PSGBS), Program Strata 1 (S1) Pendidikan Guru Taman Kanak-kanak PGTK) dan Program Akta Mengajar. Sedangkan pada bidang kurikulum, inovasi yang dapat dikembangkan yakni pengembangan kurikulum. Perangkat kurikulum yang dikembangkan mencakup struktur kurikulum, deskripsi mata pelajaran dan muatan kurikulum.

2. Inovasi dalam bahan belajar

Dalam kegiatan pembelajaran perlu dikembangkan suatu inovasi dalam bahan belajar. Inovasi dalam bahan belajar yakni penggunaan kaset audio pembelajaran, penggunaan kasetvideo pembelajaran, penggunaan *Computer Asissted Instruction* (CAI), pemanfaatan radio pendidikan dan modul.

3. Inovasi dalam proses pembelajaran

Inovasi dalam proses pembelajaran terkait erat dengan inovasi dalam bahan belajar, penerapan beberapa prinsip dan prosedur baru pembelajaran, pemecahan masalah yang dialami oleh para pengajar. Contoh inovasi dalam proses pembelajaran yaitu tutorial terjadwal untuk program S1 PGSD Guru Kelas, tutorial tatap muka berkala antara 2-3 kali per semester untuk program PGRBS, PSGBS, tutorial tatap muka intensif sebanyak satu kali dalam satu semester yang dilaksanakan selama 2-5 hari berturut-turut pada masa libur untuk program PGRBS. PSGBS dan masih banyak lagi program tutorial yang lain.

4. Inovasi dalam komponen ujian

Pada Universitas Terbuka (UT) komponen penilaian terdiri dari tugas mandiri, ujian PKM, ujian akhir semester dan ujian komprehensif tertulis. Inovasi dalam komponen ujian ini yakni :

- a. Pengembangan dan pemeriksaan tugas mandiri oleh tutor lnti dan tutor daerah sebagai upaya pemberdayaan tutor dan peningkatan tugas mandiri sebagai pemacu

proses belajar mandiri.

- b. Pengembangan bahan ujian yang semula hanya dilakukan oleh dosen, di luar UT menjadi pengembangan bahan ujian oleh dosen UT dan dosen di luar UT.
 - c. Pengembangan dan pemeriksaan tugas mandiri di pusat dan daerah.
 - d. Pengembangan ujian komprehensif tertulis yang semula hanya terdiri dari dua kelompok soal ujian (materi dan pembelajaran) menjadi hanya satu set soal yang berisi soal ujian materi dan pembelajaran secara terpadu yang diujikan dalam satu mata ujian sebagai ujian akhir program S1 yang ekuvalen dengan skripsi.
 - e. Ujian PKM melalui pendekatan berlapis-berulang.
5. Inovasi dalam sistem pengelolaan
- Semua program inovatif pendidikan guru FKIP dikelola dengan menggunakan model *colaborative teacher education* yang membuka sistem pengelolaan yang bersifat mandiri dan sentralistis menjadi model kerja sama yang mengkorribinasikan prinsip sentralisasi, dekonsentralisasi dan desentralisasi.
6. Inovasi dalam pengembangan proram lanjut
- Program lanjut yang dikembangkan sebagai upaya memperluas kesempatan penlngkatan kualifikasi dan mutu guru, memperbesar peluang pasar program FKIP UT, menlngkatkan pengembangan Institutional dan menerapkan berbagai pengembangan baru dalam pendidikan guru. Adapun program lanjut yang dikembangkan yaitu Program S1 PGSD, Penjaskes, Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Gcografi, Pendidikan Sejarah dan Pendidikan Ekonomi.

Sekarang ini muncul Inovasi dalam bidang pendidikan khususnya model pembelajaran yang dinamakan *Quantum Teaching*. Istilah *Quantum* berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Jadi *Quantum Teaching* adalah

pendayagunaan ¹bermacam-macam interaksi yang ada, baik di dalam maupun di sekitar peristiwa belajar, yang mengubah kemampuan dan bakat alamiah peserta didik menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain.

Quantum Teaching adalah ilmu pengetahuan dan metodologi yang diciptakan berdasarkan teori-teori pendidikan seperti *Accelerated Learning* (Lozanov), *Multiple Intelligences* (Gardner), *Neuro-Linguistic Programming* (Grinder and Bandler), *Experiential Learning* (Hahn), *Socratic Inquiry*, *Cooperative Learning* (Johnson and Johnson), dan *Elements of Effective Instruction* (Hunter).

Quantum Teaching menunjukkan cara-cara untuk menjadi guru yang lebih baik. Jadi, *learning how to teach better*. *Quantum Teaching* menguraikan cara-cara baru yang memudahkan proses belajar peserta didik dengan cara bagaimana guru memadukan unsur-unsur seni dan strategi-strategi pencapaian tujuan yang sistematis.

Asas utama *Quantum Teaching* adalah Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka. Artinya, pertama-tama guru harus membangun jembatan untuk memasuki dunia kehidupan peserta didik. Tindakan memasuki dahulu dunia peserta didik akan memberi guru izin dari peserta didik untuk memimpin, menuntun, dan memudahkan perjalanan mereka menuju kesadaran dan ilmu pengetahuan yang lebih luas. Peran guru lebih daripada sekedar pemberi ilmu pengetahuan. Bagi peserta didik, guru adalah rekan belajar, model, pembimbing, dan fasilitator.

Prinsip-prinsip *Quantum Teaching* adalah:

1. Segalanya berbicara
2. Segalanya bertujuan
3. Pengalaman sebelum pemberian arti
4. Akui setiap usaha
5. Karena banyak hal layak dipelajari, maka layak pula banyak hal diberi penghargaan (Suprayekti, 2003)

Model pembelaran *Quantum Teaching* dapat dianalogikan dengan sebuah simfoni. Ketika menonton sebuah simfoni, ada banyak unsur yang menjadi faktor penentu pengalaman musik. Kita dapat membagi unsur-unsur tersebut menjadi dua kategori, yaitu konteks dan isi. Komponen desain pembelajaran Model *Quantum Teaching*: TANDUR (seperti yang telah dijelaskan pada Bab I).

Dengan adanya model pembelajaran *quantum teaching* ini maka pembelajaran bukan lagi kegiatan yang membosankan bagi peserta didik, karena peserta didik ikut terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya keterlibatan peserta didik secara aktif akan menambah motivasi mereka untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik yang akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain inovasi dalam model pembelajaran tersebut di atas, inovasi juga dapat diterapkan pada media pembelajaran. Sekarang ini dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi, internet telah digunakan oleh semua bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu contoh penggunaan Internet dalam bidang pendidikan adalah WEB-CT yaitu software pembelajaran melalui internet yang dikembangkan oleh WEB-CT.com di Kanada. Dalam pembelajaran menggunakan WEB-CT ini peserta didik cukup duduk di depan computer dan peserta didik dapat langsung mengikuti perkuliahan atau pelajaran dan guru. Peserta didik juga langsung dapat bertanya atau berdiskusi dengan guru atau dengan temaunya. Dengan media internet ini peserta didik dalam waktu yang sama dapat mencari sumber informasi lain tanpa batas ke seluruh manca negara. Begitu pula dengan guru cukup sambil duduk saja di depan komputer, memberikan bimbingan, menjawab pertanyaan atau merekam pertanyaan atau hasil tes peserta didik dalam disket atau *Compact Disk (CD)*. Selain WEB-CT masih banyak *website* yang menawatkan pembelajaran melalui internet seperti safeKids.com. Letsfindout.com dan lain-lain.

C. Faktor yang Mempengaruhi Pembaharuan (Inovasi) Pendidikan

Untuk menyebarkan inovasi banyak faktor yang mempengaruhi dalam penyebaran (difusi) inovasi pendidikan, Lembaga pendidikan formal atau sekolah sebagai suatu subsistem dari sistem sosial saling mempengaruhi dengan sistem social. Jika terjadi perubahan dalam sistem sosial maka terjadi pula perubahan dalam lembaga pendidikan. Sebagai contoh bila dalam masyarakat dibutuhkan seorang ahli atau orang yang mempunyai keterampilan dalam bidang komputer, maka lembaga pendidikan akan mengadakan program pendidikan dalam bidang komputer. Jadi jelaslah bahwa hubungan antara lembaga pendidikan sangat erat dengan sistem sosial.

Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam lembaga pendidikan formal seperti sekolah dapat diciptakan inovasi-inovasi baru dalam setiap komponennya. Inovasi ini harus disebarkan agar terjadi perubahan sosial. Usaha penyebaran inovasi ini bukan hal yang mudah untuk dilaksanakan. Ada kalanya inovasi cepat diterima oleh masyarakat, terkadang sulit untuk diterima.

Oleh karena itu, keberhasilan suatu inovasi ditentukan oleh banyak faktor. Sedikitnya ada 6 faktor utama penghambat inovasi yang dikemukakan oleh Ibrahim (1999) yaitu :

1. Estimasi tidak tepat terhadap inovasi

Hambatan yang disebabkan oleh tidak tepatnya perencanaan atau estimasi dalam proses difusi inovasi antara lain tidak tepat dalam mempertimbangkan implementasi inovasi, kurang adanya kerja sama antar pelaksana inovasi, tidak adanya persamaan pendapat tentang tujuan yang akan dicapai, tidak jelas struktur pengambilan keputusan, komunikasi yang tidak lancar, adanya tekanan dari pemerintah untuk mempercepat hasil inovasi dalam waktu yang sangat singkat. Oleh karena itu para pelaksana inovasi agar benar-benar merencanakan dan mempertimbangkan segala kemungkinan yang akan terjadi pada tempat yang menjadi sasaran inovasi.

2. Konflik dan motivasi

Hambatan ini diakibatkan karena adanya masalah-masalah pribadi, seperti adanya pertentangan antar anggota tim, adanya rasa iri antara anggota yang satu dengan yang lain, ada anggota tim yang tidak semangat kerja, pimpinan yang terlalu kaku dan berpandangan sempit, kurang adanya penguatan atau hadiah terhadap anggota yang melaksanakan tugas dengan baik.

3. Inovasi tidak- berkembang

inovasi tidak berkembang karena hal-hal seperti lambatnya material yang diterima, alokasi dana yang tidak tepat, terjadi inflasi, pergantian pengurus yang terlalu cepat sehingga mengganggu kontinuitas tugas.

4. Masalah keuangan

Yang termasuk dalam hambatan keuangan yaitu tidak memadainya dana dari pemerintah daerah atau pemerintah pusat, kondisi perekonomian secara nasional dan penundaan penyampaian dana. Oleh karena itu, dituntut kemampuan untuk mencari sumber-sumber dana lain yang akan digunakan untuk pembiayaan pelaksanaan inovasi.

5. Penolakan inovasi dari kelompok tertentu

Penolakan inovasi yang dimaksud bukan penolakan karena kurang dana atau masalah personalia, tetapi penolakan masuknya inovasi karena beberapa faktor berikut seperti adanya pertentangan dalam memandang inovasi, adanya kecurigaan masyarakat akan masuknya inovasi tersebut.

6. Kurang adanya hubungan sosial

Faktor terakhir ini terdiri dari dua hal, yaitu hubungan antaranggota kelompok pelaksana inovasi dan hubungan dengan masyarakat. Hal ini disebabkan karena adanya ketidakharmonisan antar anggota proyek inovasi.

Selain faktor-faktor utama penghambat inovasi tersebut di atas ada faktor lain yang menghambat inovasi dalam bidang pendidikan, faktor tersebut adalah:

1. Faktor kegiatan pembelajaran

Kegiatan belajar-mengajar adalah suatu kegiatan yang berlangsung selama kegiatan pengajaran terjadi. Dalam kegiatan belajar-mengajar ini terjadi interaksi antara guru dan peserta didik. Keberhasilan kegiatan belajar-mengajar ditentukan oleh pribadi guru dan pribadi peserta didik itu sendiri. Sebagai contoh penggunaan internet sebagai salah satu inovasi pendidikan akan sulit diterapkan bila pribadi guru tidak dapat menerima penggunaan internet tersebut.

2. Faktor Internal dan Eksternal

Faktor internal yang dimaksud di sini adalah peserta didik. Peserta didik mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam proses penerimaan inovasi pendidikan karena dalam kegiatan pembelajaran tujuan yang akan dicapai adalah perubahan tingkah laku peserta didik. Jadi dalam membuat keputusan untuk melaksanakan inovasi dalam bidang pendidikan perlu memperhatikan peserta didik.

Faktor eksternal yang mempengaruhi proses inovasi pendidikan adalah orang tua peserta didik. Peran orang tua sebagai pendukung peserta didik baik moral maupun penyedia dana bagi peserta didik. Bila orang tua tidak memberikan dukungan bagi kegiatan pendidikan anaknya, maka kegiatan pembelajaran akan terhambat, dengan terhambatnya kegiatan pembelajaran ini maka kegiatan inovasi yang telah direncanakan akan terhambat pula.

Faktor internal dan eksternal lain yang mempengaruhi proses penerimaan inovasi adalah guru, administrator, dan konselor yang terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Ada pula ahli-ahli lain yang terlibat tidak secara langsung dalam kegiatan pembelajaran ini seperti penilik, pengawas, konsultan dan juga pengusaha yang membantu dalam pengadaan fasilitas sekolah.

3. Sistem Pendidikan

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia diatur dengan undang-undang yang diatur oleh pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam undang-undang tersebut diatur tentang kurikulum, jenjang, jam belajar sampai pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Jadi guru dan peserta didik tidak dapat berbuat semau mereka. Dengan adanya aturan-aturan tersebut tentu saja kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, akan tetapi dapat saja terjadi bahwa guru atau peserta didik merasa terkekang dengan adanya aturan tersebut. Guru atau peserta didik menjadi tidak bergairah untuk belajar, sehingga peran mereka sebagai pendidik dan peserta didik tidak optimal. Peserta didik tidak mempunyai motivasi untuk menerima pelajaran. Hal ini akan berdampak buruk terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Begitu pula dengan guru yang tidak mempunyai motivasi dalam mengajar, ia datang tidak tepat waktu, memberi materi pelajaran seperlunya saja, membiarkan kelas kosong, merasa apatis terhadap tugas karena tidak diberikan kewenangan secara penuh dalam menentukan kebijakan yang berkaitan dengan tugasnya, akan sangat memengaruhi kegiatan pembelajaran. Bila kegiatan pembelajaran terganggu maka kegiatan inovasi pun terganggu.

Selain hambatan-hambatan yang telah dijelaskan di atas, dari penelitian dari beberapa ahli ditemukan beberapa hambatan dalam penyebaran inovasi antara lain:

1. Hambatan geografi

Indonesia sebagai negara kepulauan tentu saja merupakan tantangan dalam penyebaran inovasi. Hambatan geografis mencakup jarak yang jauh, transportasi yang kurang lancar, daerah yang terisolir, keadaan iklim yang tidak mendukung. Oleh karena itu, dalam perencanaan inovasi perlu dipertimbangkan kondisi geografis dan sarana transportasi.

2. Hambatan sejarah

Hambatan sejarah, meliputi peraturan-peraturan yang diwariskan kolonial, tradisi yang bertentangan dengan inovasi.

3. Hambatan ekonomi

Hambatan ekonomi meliputi ketersediaannya dana dari pemerintah dan pengaruh adanya inflasi. Dari data hasil penelitian, pelaksanaan, pelaksanaan inovasi kurang memperhitungkan perencanaan penggunaan dana dan kurang memperhitungkan adanya inflasi.

4. Hambatan prosedur

Termasuk dalam hambatan prosedur ialah tenaga pelaksana inovasi yang kurang terampil, kurang koordinasi antarbagian pelaksana, tidak cukup persediaan material yang digunakan.

5. Hambatan personal

Hal-hal yang menjadi hambatan personal yaitu kurang adanya penguatan (hadiah) bagi penerima dan pemakai inovasi, orang yang memegang peranan penting dalam penyebaran inovasi tidak terbuka, sikap kaku dan pengetahuan yang sempit dari orang-orang yang melaksanakan inovasi,

6. Hambatan sosial budaya

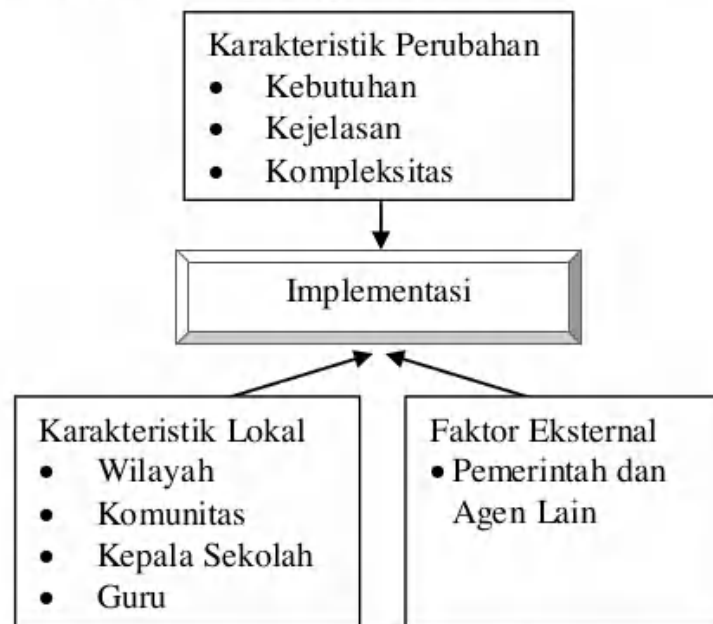
Hambatan sosial budaya yang dianggap penting adalah adanya pertentangan ideologi tentang proyek inovasi. Hal lain yang termasuk dalam hambatan sosial budaya yaitu kurang adanya tukar pikiran, perbedaan budaya dan kurang harmonisnya hubungan antara pelaksana proyek inovasi dengan penerima inovasi.

7. Hambatan Politik

Hambatan politik merupakan peringkat terendah dari berbagai aspek penghambat inovasi. Adapun yang termasuk dalam hambatan politik ialah kurangnya hubungan baik dengan pimpinan politik, adanya pergantian pemerintah sehingga berpengaruh pada kontinuitas inovasi, adanya keberatan dari pemerintah terhadap pelaksanaan inovasi dan kurangnya pengertian dan perhatian dari pemerintah akan pelaksanaan inovasi.

Fullan (1996) mengkategorikan 3 faktor kunci yang mempengaruhi proses penerapan inovasi dalam bidang

pendidikan yakni, karakteristik perubahan, karakteristik lokal dan faktor eksternal. Untuk lebih mengerti tentang 3 faktor yang tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1: Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Penerapan Inovasi

Banyak inovasi di sekolah diterapkan tanpa memperhatikan kebutuhan. Kebutuhan yang dimaksud di sini adalah kebutuhan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai contoh seorang guru tidak merasa perlu adanya inovasi berupa penggunaan komputer dalam pembelajaran karena menurutnya peserta didiknya belum dapat mengoperasikan komputer. Bila inovasi ini diteruskan maka dana untuk pengadaan komputer akan terbuang dengan sia-sia.

Masalah lain yang dialami dalam proses penerapan inovasi adalah kejelasan. Masalah kejelasan ini selalu ditemukan dalam setiap penelitian tentang inovasi. Banyak guru sebagai pengadopsi inovasi tidak dapat mengidentifikasi apa esensi dari inovasi yang sedang diterapkan. Hal ini tentu saja membuat proses adopsi inovasi tidak berjalan dengan baik.

Kompleksitas juga dapat mempengaruhi proses adopsi inovasi. Kompleksitas yang dimaksud di sini adalah

kompleksitas yang berkaitan dengan tingkat tanggung jawab individu yang terlibat dalam proses implementasi. Jumlah individu yang besar pada satu sisi dapat menguntungkan karena dapat mempercepat pekerjaan, tapi pada sisi yang lain dapat juga menyebabkan kegagalan karena kompleksnya masalah tanggung jawab individu yang terlibat dalam inovasi.

Kualitas dan bahan-bahan atau sumber-sumber yang digunakan dalam penerapan inovasi juga mempengaruhi proses penerimaan inovasi. Bahan yang berkualitas tentu saja membuat inovasi cepat diterima oleh masyarakat. Kualitas ini juga terkait dengan masalah kebutuhan, kejelasan dan kompleksitas.

Wilayah yang dimaksudkan di sini adalah penguasa atau penentu kebijakan. Inovasi dalam bidang pendidikan yang tidak akan berhasil dengan baik bila tidak ada dukungan dan sikap menerima dari penentu kebijakan baik secara lokal maupun wilayah. Dengan contoh sikap dan dukungan ini maka guru akan selalu berusaha mengembangkan inovasi dan tidak akan bersikap apatis terhadap inovasi.

Dalam menerapkan inovasi, terkadang karakteristik komunitas diabaikan. Kestabilan politik yang terjadi di suatu komunitas masyarakat merupakan syarat utama dalam penerapan inovasi. Pada komunitas yang sedang mengalami konflik yang terpikirkan oleh masyarakatnya adalah bagaimana menyelamatkan nasib mereka bukan berpikir menerima inovasi.

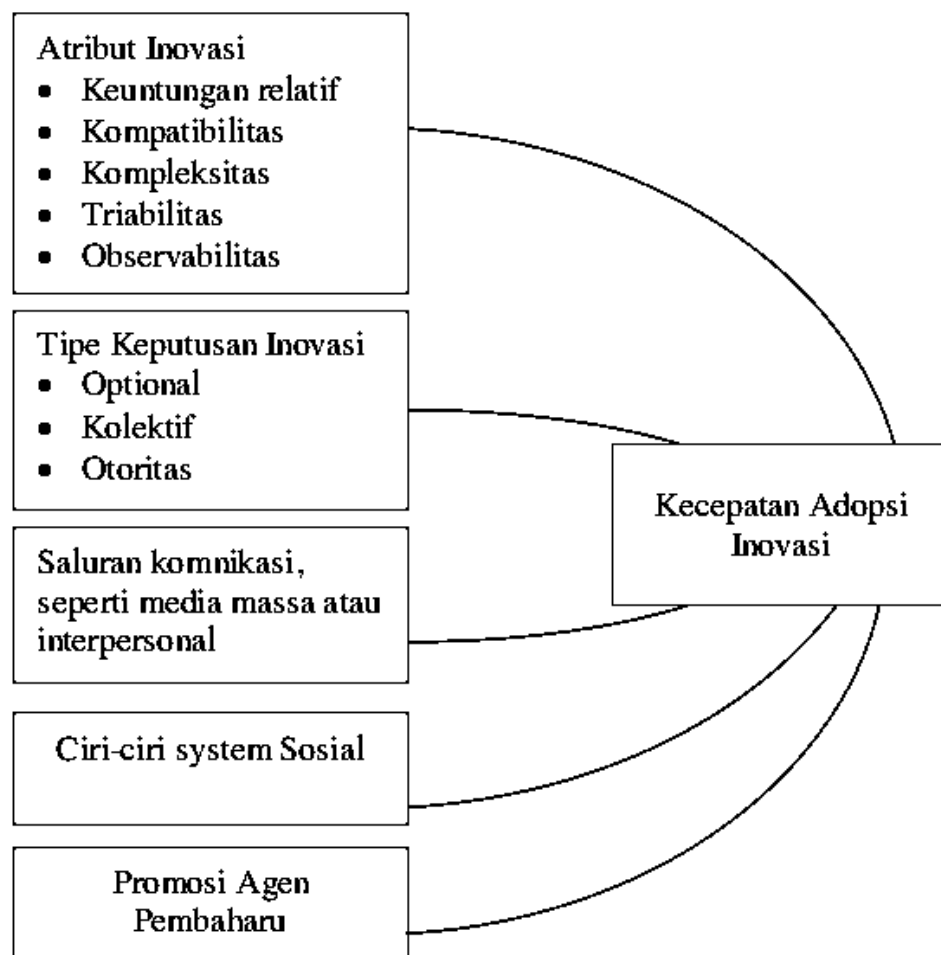
Sekolah adalah unit atau pusat dari adanya perubahan yang ditandai oleh adanya inovasi. Oleh karena itu kepala sekolah memegang peranan penting dalam hal ini. Karena kepala sekolah merupakan orang yang dapat membentuk kondisi organisasi seperti mengembangkan tujuan, mengkolaborasikan struktur dan iklim organisasi dan merumuskan prosedur pengawasan.

Karakteristik guru juga memegang peranan penting dalam penerapan inovasi. Kepribadian jenjang karir membuat merasa lebih teraktualisasi diri sehingga berdampak pada sukses tidaknya penerapan inovasi. Kerja sama yang baik antar sesama guru membuat inovasi dapat diterapkan dengan baik.

Prioritas pendidikan bagi provinsi dan nasional ditentukan oleh birokrasi pemerintahan. Hal ini membuat proses penerapan inovasi dalam bidang pendidikan sulit tercapai karena kurang koordinasi antar birokrasi pemerintahan.

Selain hal-hal tersebut di atas, faktor yang mempengaruhi inovasi dalam bidang pendidikan adalah kecepatan adopsi suatu inovasi. Kecepatan adopsi adalah tingkat kecepatan penerimaan inovasi oleh anggota sistem sosial. Kecepatan ini biasanya diukur dengan jumlah penerima yang mengadopsi suatu ide baru dalam suatu periode waktu tertentu.

Variabel yang mempengaruhi kecepatan adopsi dapat digambarkan dalam diagram gambar 2 (Rogers, 1983).



Gambar 2: Variabel yang Memengaruhi Kecepatan Adopsi Inovasi

Beberapa variabel yang mempengaruhi kecepatan adopsi inovasi adalah:

1. Tipe keputusan inovasi

Tipe keputusan inovasi mempengaruhi kecepatan adopsi. Tipe keputusan inovasi dibagi menjadi tiga yaitu keputusan opsional, keputusan kolektif dan keputusan otoritas. Keputusan opsional biasanya lebih cepat daripada keputusan kolektif, tetapi lebih lambat daripada keputusan otoritas. Kecepatan adopsi yang paling lambat adalah tipe kontinge karena harus melibatkan dua urutan atau lebih. Jadi semakin banyak orang yang terlibat dalam proses pembuatan keputusan inovasi, semakin lambat tempo adopsinya. Hal ini tentu saja ini sangat tidak menguntungkan dalam penyebaran inovasi. Untuk itu dalam rangka mempercepat kecepatan adopsi, maka perlu dipilih unit pembuatan keputusan yang sedikit melibatkan orang.

2. Sifat saluran komunikasi yang digunakan

Saluran komunikasi adalah alat yang digunakan untuk menyebarkan suatu inovasi. Saluran komunikasi dibagi menjadi saluran komunikasi massa dan interpersonal, serta saluran lokal dan saluran kosmopolit. Saluran interpersonal adalah saluran yang melibatkan pertemuan tatap muka antara dua orang atau lebih. misalnya percakapan langsung dan pertemuan kelompok. Sedangkan saluran media massa adalah alat-alat penyampai pesan yang memungkinkan sumber mencapai suatu audiens dalam jumlah besar yang dapat menembus ruang dan waktu. Contohnya radio, televisi, film, surat kabar, buku dan sebagainya. Saluran antar pribadi disebut *lokalit* jika kontak-kontak langsung itu sebatas daerah atau sistem sosial itu saja, sebaliknya saluran media massa dapat dipastikan bersifat kosmopolit karena tidak terbatas pada satu daerah dan sistem sosial saja. Saluran komunikasi mempengaruhi kecepatan adopsi, misalnya jika saluran komunikasi interpersonal yang

dipergunakan untuk menciptakan kesadaran pengetahuan (menunjukkan adanya inovasi) seperti yang terjadi pada masyarakat pedesaan yang belum ada media massa, kecepatan adopsi akan lambat karena penyebaran pengetahuan tidak berjalan cepat.

3. Ciri-ciri sistem sosial

Dalam sistem yang modern tempo adopsi mungkin lebih cepat, karena disini kurang ada rintangan sikap di antara penerima (anggota sistem sosial), sedangkan dalam sistem sosial yang tradisional, mungkin tempo adopsi lebih lambat.

4. Agen pembaharu

Agen pembaharu adalah pekerja profesional yang berusaha mempengaruhi atau mengarahkan keputusan inovasi orang lain selaras dengan yang diinginkan oleh lembaga pembaharuan di mana ia bekerja. Para guru, penyuluh lapangan, pekerja sosial, juru dakwah dan misionaris adalah agen pembaharu. Agen pembaharu juga mempengaruhi kecepatan adopsi dengan jalan melakukan promosi-promosi. Hubungan antara kecepatan adopsi dengan usaha agen pembaharu tidak langsung dan linier. Pada tahap-tahap tertentu usaha keras agen pembaharu mendatangkan hasil yang besar, pada saat yang lain terkadang usaha agen pembaharu tidak mendatangkan hasil yang baik karena kurang berhasilnya agen pembaharu dalam mempengaruhi pemuka masyarakat untuk memulai mengadopsi inovasi.

Bab III

Pendidikan dalam Perspektif Globalisasi dan Desentralisasi

A. Pendahuluan

Globalisasi dan desentralisasi merupakan dasar untuk mendudukan peran pendidikan secara benar pula, sehingga pendidikan betul-betul berfungsi untuk menciptakan perubahan dalam pengetahuan, perilaku, dan sikap manusia terutama kaum generasi muda agar mereka siap menghadapi perubahan yang sedang dan akan terjadi. Bahkan tidak hanya sekedar menyesuaikan diri dengan perubahan, melainkan harus mampu menjadi aktor pembawa dan pengarah perubahan yang sehat dan konstruktif bagi manusia, alam, dan lingkungan. Dengan demikian, mereka akan mampu berperan aktif dalam keadaan seperti apapun, tak terkecuali ketika masyarakat dunia memasuki panggung globalisasi, dan ketika Indonesia memasuki era desentralisasi.

Pandangan globalisasi dan desentralisasi yang benar, mengarahkan pendidikan kita untuk memilih strategi tepat termasuk menetapkan dasar, dimana pendidikan itu mulai bertolak dan ke arah mana pendidikan itu kita bawa, dan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Memasuki era globalisasi dan desentralisasi, menyaratkan pendidikan untuk tidak lagi sekedar terpaku pada bidangnya sendiri. Pendidikan dituntut untuk menggunakan dasar yang lebih luas, seluas aspek dan perjalanan kehidupan sehari-hari. Tidak ada bidang lain yang mampu menyaingi luasnya peran lembaga pendidikan sebagai lembaga pelayanan.

Kebutuhan tenaga yang bergerak dalam bidang legislatif, yudikatif dan eksekutif, tenaga dalam bidang sosial, ekonomi, keuangan, perdagangan, politik, hukum, baik dalam sektor formal dan nonformal, swasta dan pemerintah merupakan produk yang dihasilkan melalui kegiatan pendidikan.

Masyarakat yang gemar belajar atau *learning society* dan masyarakat yang tak pernah berhenti belajar atau *life long learning* merupakan produk pendidikan pula yang dituntut untuk mengembangkan masyarakat yang berilmu pengetahuan atau *knowledge society* yaitu masyarakat yang mengandaikan dan menekankan pengetahuan dan keterampilan lebih penting daripada sumber daya alam, *material endowment*, dan kapital?

Maka tidak mengherankan jika saat ini berkumandang kembali tema-tema baru (yang sesungguhnya dengan napas lama yang dihembuskan sejak beberapa dekade yang lalu) yang menggambarkan keterkaitan pendidikan dengan bidang-bidang lainnya. Salah satu istilah *Broad-based Education* atau Pendidikan Berbasis Luas. Tema lainnya yaitu *Life Skill Education* (Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup). Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup menuntut pendidikan agar tidak hanya membatasi diri dalam mengajarkan pengetahuan dan kecakapan akademik semata atau vokasional semata, melainkan menekankan pula *kecakapan sosial*, *kecakapan personal*, dan *kecakapan berpikir rasional*. Dengan kata lain pendidikan harus dibangun dan dikembangkan melalui basis lebih luas, sesuai dengan tuntutan kehidupan nyata di masyarakat.

Kenyataan hidup yang kini kita saksikan dan yang diduga akan berkembang menjadi lebih kompleks di masa mendatang adalah masuknya masyarakat dunia ke dalam kancah pergaulan era globalisasi. Suka atau tidak suka arus globalisasi merupakan arus yang *irreversible* atau yang tak dapat dibalik. Kenyataan kedua adalah masuknya masyarakat Indonesia dalam era desentralisasi. Sebuah keputusan politik yang telah ditunggu-tunggu sejak lama. Suka atau tidak sudah merupakan sebuah keputusan yang juga *irreversible*. Tidak ada satupun yang ingin kembali ke dalam model yang sentralistik masa lalu, kecuali mereka yang takut kehilangan hak monopoli dalam kepentingan, kekuasaan, dan kepemilikan.

Suka atau tidak suka, peserta didik harus menerima kedua kenyataan itu. Tugas sebagai pendidik adalah menyiapkan peserta didik untuk menghadapi kenyataan itu sebaik-baiknya. Tantangan sebagai guru, sebagai salah satu aktor terpenting dalam masyarakat sekolah, adalah bagaimana melakukan pembaharuan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kedua kenyataan itu, yaitu globalisasi dan desentralisasi.

B. Makna dan Dinamika Globalisasi

Istilah globalisasi pertama kali diperkenalkan oleh Theodore Levitt pada tahun 1985. Levitt mengamati ada perubahan yang cepat dalam ekonomi dan keuangan terutama yang berkaitan dengan sektor produksi, konsumsi, dan inovasi. Bangunan liberalisme dalam ekonomi dan keuangan, yang kemudian diikuti oleh program penyesuaian atau yang juga kita kenal dengan deregulasi, merupakan pemicu yang sangat kuat untuk terjadinya perubahan yang cepat itu. Di beberapa negara bahkan terjadi reformasi yang lebih mendasar, yaitu reformasi struktural. Bukankah negara kita Indonesia juga mengalami peristiwa reformasi begitu luas sehingga ada yang menamakan sebagai reformasi total sebagai jawaban atas "krisis" atau krisis total di segala bidang yaitu politik, ekonomi, hukum, sosial, pendidikan, budaya, pertahanan keamanan, lingkungan, dan hak asasi manusia?

Akselerasi perubahan itu semakin tinggi akibat lunturnya peran negara dalam ekonomi. Akselerasi terjadi sejalan dengan tuntutan privatisasi yang semakin keras dan meluas. Arus perpindahan yang tinggi dan terus-menerus yang terjadi terhadap barang, lapangan pekerjaan dan modal menimbulkan konsekuensi di dalam tatanan politik, ekonomi, lingkungan, kebudayaan dan teknologi. Pendidikan juga tak dapat mengelak dari konsekuensi yang ditimbulkan oleh globalisasi.

Kemajuan di bidang teknologi produksi, komunikasi dan transportasi meningkatkan kemampuan negara-negara besar nonkomunis untuk memperkenalkan sistem ekonomi mereka,

yang biasa disebut sistem kapitalis kepada negara-negara lain.

Tatkala kekuatan negara-negara komunis yang besar seperti Rusia menurun dan sistem pemerintahan yang sentralistis semakin tidak populer, maka pintu gerbang terbuka luas bagi gagasan yang berorientasi pada tuntutan pasar.

Inovasi yang pesat dalam bidang komunikasi telah memberikan akses yang lebih besar dan cepat terhadap informasi bagi umat manusia. Daerah-daerah yang tadinya terisolir, kini dengan mudah didatangi atau mendatangi daerah lain berkat tersedianya alat transportasi dengan ongkos yang lebih murah.

Barang-barang banyak yang diproduksi secara masal dengan mesin dan peralatan yang semakin canggih. Kemajuan dalam bidang bioteknologi melahirkan produksi pertanian yang lebih bermutu dan dalam jumlah yang besar, serta dengan masa tanam yang lebih pendek.

Ekspansi media seperti radio, TV, jurnal dan surat kabar memungkinkan untuk mengiklankan produksi di bidang pertanian dan industri di seluruh daerah. Pemanfaatan media dalam sektor pertanian dan industri mendorong dalam meningkatkan daya konsumsi manusia. Kehadiran produk baru yang datang dari berbagai negara, langsung atau tidak langsung merupakan bagian dari mesin globalisasi. Anda dan keluarga Anda sadar atau tidak sadar, pola perilaku konsumsi Anda kini telah banyak didikte oleh sebuah kotak yang bernama TV.

Tahukah Anda dari mana kekuatan yang melahirkan globalisasi? Apakah kemajuan teknologi yang menjadi pendorong awal lahirnya globalisasi? Apakah adanya tekanan yang kuat dari perusahaan yang besar untuk terjadinya liberalisasi di bidang kebijakan ekonomi, sehingga membuka peluang yang semakin besar untuk terjadinya lintas batas perdagangan antar daerah dan negara? Atau negara-negara nonkomunis yang besar melihat bahwa dengan globalisasi mereka mendapatkan peluang yang lebih besar untuk

menanamkan modal mereka? Atau mungkinkah globalisasi dipicu oleh temuan-temuan dan praktek yang tidak terduga sebelumnya yang terjadi secara simultan?

Bagaimana Anda mendefinisikan globalisasi? Membuat definisi globalisasi bukanlah hal yang sederhana. Mengapa? Globalisasi merupakan fenomena yang kompleks dan mengandung sisi yang multidimensional. Walaupun demikian mungkin ada baiknya untuk mengetengahkan definisi yang dirumuskan oleh Janson and Santos (2000): "*... a process by which a given local condition or entity succeeds in transversing borders and extending its reach over the global and, in doing so, develops the capacity to designate a rival social condition or entity as local*".

Dari definisi Janson dan Santos, mereka menekankan adanya unsur kekuatan yang mampu melintasi batas-batas kondisi lokal. Itulah yang mendorong fenomena globalisasi. Namun belum menjelaskan asal-muasal kekuatan itu. Migrasi misalnya merupakan salah satu bentuk globalisasi, tetapi bukan merupakan penyebab melainkan cenderung sebagai *outcomes* akibat perpindahan penduduk baik yang terampil maupun kurang terampil dari "selatan" ke "utara". Dalam masa pemerintahan Suharto, transmigrasi merupakan program yang sangat digalakkan pada waktu itu.

Perpindahan penduduk dari pulau Jawa ke pulau-pulau di luar Jawa selain untuk mencari kehidupan yang lebih baik, yang tak kurang pentingnya program ini juga merupakan instrumen yang mendorong terjadinya pertukaran pengetahuan, wawasan, pengalaman dan kemampuan antara pendatang dan yang didatangi. Program transmigrasi yang sehat, sesungguhnya bagus bagi negara Indonesia yang beragam dalam etnis, budaya, dan lingkungan untuk menggalakkan terlaksananya asas komplementaritas.

C. Pro dan Kontra Terhadap Globalisasi

Tidak ada perubahan tanpa risiko. Apakah Anda setuju dengan pernyataan itu? Jika Anda takut dengan risiko, maka jangan harapkan akan terjadi perubahan. Anda memilih untuk meneruskan program SI, bukan tanpa risiko, dengan harapan akan terjadi perubahan. Paling tidak perubahan di atas kertas yang bemarna ijazah. Tapi ingat perubahan di atas kertas tidak ada maknanya bagi para peserta didik yang Anda ajar.

Pihak yang pro dan kontra terhadap globalisasi mempunyai pandangan yang berbeda. Mereka tampil dengan argumentasi masing-masing. Bagi yang kontra pada umumnya berpendapat, bahwa betul sejumlah kemajuan yang dicapai dengan kekuatan globalisasi, secara kualitas dan kuantitas, telah mengubah peta kehidupan dunia. Secara umum dunia telah mencapai kemajuan tinggi tetapi sayangnya seiring dengan berkembangnya kemakmuran di negara-industri, pihak yang kontra globalisasi melihat terjadinya jurang yang semakin menganga antara negara yang sedang berkembang dan negara industri maju. Sejumlah negara khawatir globalisasi akan mengancam kedaulatan negara mereka. Mereka melihat juga globalisasi sebagai campur tangan dari pihak luar terhadap nilai budaya dalam negeri mereka. Ada pula negara-negara yang curiga bahwa globalisasi adalah akal-akalan atau agenda yang terselubung Amerika untuk memperluas imperialisme ekonominya.

Kekhawatiran dan kecurigaan itu tentu saja tidak dapat dipandang remeh. Kita ingat sejumlah demonstrasi besar-besaran seperti di Seattle (Amerika Serikat) dan Melbourne (Australia) yang digelar ketika sedang WTO (*World Trade Organisation*) sedang berlangsung. Ini merupakan pertanda luapan kekecewaan dari pihak-pihak yang tidak senang terhadap konsep dan operasi globalisasi. Alasan mereka yang berseteru dengan globalisasi, menilai WTO hanya mengurus hal-hal yang terkait dengan regulasi ekonomi dunia untuk kepentingan

negara-negara industri maju. Sebaliknya WTO dianggap tidak cukup sensitif dan acuh tak acuh terhadap masalah yang menyangkut kesejahteraan bangsa dan lingkungan, yang notabene menjadi masalah serius di negara ketiga atau yang sedang berkembang.

Sejumlah pengamat melihat adanya gejala yang negatif akibat meningkatnya jumlah produksi massal dan volume perdagangan yang besar yang meluas ke seluruh penjuru dunia. Yaitu munculnya nilai baru yang menunjukkan bahwa dunia lebih tertarik pada sukses material perorangan. Sebaliknya tidak tertarik untuk mempromosikan sensitivitas terhadap kepentingan orang lain. Mereka juga tidak peduli untuk melindungi keselamatan dan kedamaian di planet kecil yang bernama "bumi" dimana kita hidup saat ini.

Kini dengan jatuhnya Uni Soviet dan terjadinya perubahan drastis pada negara-negara di Eropa Tiniur, musuh kita tidak lagi berada di sana. Musuh kita melainkan ada dalam negeri dan dalam diri kita sendiri, yaitu berupa: 1) ketamakan dan sikap konsumtif yang berlebihan dan tak terkendali; 2) individualisme; dan 3) persaingan yang tidak sehat. Tiga serangkai tabiat buruk (TSTB) itu kini semakin merebak luas. Malangnya Indonesia yang masih tergolong negara sedang berkembang terjerumus jauh ke dalam alam TSTB atau tiga serangkai tabiat buruk. Dengan TSTB diperkuat lagi dengan penyakit KKN (Korupsi Kolusi dan Nepotisme) apakah masih ada sesuatu yang dapat kita banggakan, kecuali sebagai warga negara Indonesia? Adalah kewajiban kita, sebagai pendidik untuk melakukan perubahan pada diri anak didik kita agar mereka tidak lagi mengidap penyakit TSTB dan KKN.

Adapun yang pro-globalisasi? Mengemukakan bahwa alasan mereka yang kontra terlalu dibesar-besarkan. Mereka yakin bagaimanapun suatu saat, betapapun telah terjadi *inequalities* (ketidakadilan) dan *disadvantages* (kemudharatan) perlahan-lahan akan sirna.

Menurut pihak yang pro-globalisasi, pada waktunya nanti akan muncul tekad dan kemampuan untuk menyiapkan diri yang terbaik dalam menangkis dampak negatif globalisasi. Yang terpenting kata mereka, kita harus mau dan mampu untuk memperbesar kue, sehingga setiap orang, termasuk yang miskin sekalipun, akan mendapat bagian yang lebih besar daripada sebelumnya. Malangnya, dalam praktek, membesarnya kue tidak selalu diikuti dengan membesarnya badan setiap orang secara proporsional.

Bagaimana dengan Anda sendiri? Apakah Anda termasuk orang yang pro atau kontra, atau netral-netral saja? Dapatkah Anda menambahkan argumentasi Anda sendiri selain yang dikemukakan di atas? Terlepas dari pihak yang pro dan kontra terhadap globalisasi, suka atau tidak suka. Globalisasi merupakan suatu proses yang tidak dapat dielakkan (*inevitable*) dan tidak dapat dibalik arahnya (*irreversible*). Suka atau tidak suka semua negara semakin lama semakin saling terikat oleh sistem ekonomi global. AFTA (*Asean Free Trade Area*) merupakan contoh. Siap atau tidak siap, tidak ada lagi alasan dan juga tidak ada lagi jalan bagi Indonesia untuk menghindarkan diri dari AFTA.

Dunia seolah-olah menyerupai tubuh manusia. Sakit di ujung gigi karena terserang oleh bakteri, namun rasa sakitnya dirasakan oleh sekujur tubuh. Ketika terjadi krisis politik, ekonomi dan moneter di Indonesia, dampak negatif yang timbul tidak hanya dirasakan di dalam negeri sendiri, tetapi juga oleh negara-negara di Asia. Bahkan negara maju seperti Amerika Serikat dan Australia ikut mengalami dampak negatifnya, bukan sekedar pada tingkat pemerintahan, tetapi juga pada tingkat rakyat. Di kalangan peternak Australia misalnya, krisis di Indonesia ikut menimpa mereka. Ekspor ternak petani Australia turun drastis. Ketika "zaman normal", ekspor ternak petani Australia ke Indonesia mencapai 600 ribu ekor/tahun, namun ketika terjadi krisis ekonomi di Indonesia jumlah ini turun drastis menjadi sekitar 70 ribu ekor/tahun.

Dampak krisis politik di Irak dan Afganistan ternyata juga tidak hanya dirasakan oleh negara maju, tetapi juga oleh negara yang sedang mengalami krisis, seperti Indonesia. Kita ingat bagaimana masalah pengungsi dan imigrasi gelap dari Irak dan Afganistan ikut menyeret Indonesia ke dalam konflik politik, dengan Australia. Indonesia dituding sebagai sebuah negara batu loncatan bagi para imigran gelap yang sedang mencari asilum di Australia atau negara maju lainnya.

Memang globalisasi dapat menjadi pedang bermata dua. Di satu sisi globalisasi merupakan kendaraan yang bertenaga besar bagi kemajuan ekonomi dan teknologi dan untuk meredam konflik internasional. Globalisasi merupakan mesin yang efektif bagi evolusi ekonomi yang damai bagi integral masyarakat dunia.

Di sisi lain, globalisasi dapat menjadi sebaliknya, yaitu dapat mengancam kemerdekaan dan nilai sosial budaya suatu bangsa jika menggunakan kacamata konsep lama. Walaupun demikian, ancaman yang mungkin muncul itu sesungguhnya dapat diimbangi jika kita menerapkan aturan main yang sesuai dengan tatanan masyarakat globalisasi.

Globalisasi, sebagaimana halnya demokratisasi, mempunyai aturan dan ketentuan yang harus diikuti. Globalisasi hanya mendatangkan manfaat jika warga dan pemerintahnya mengikuti aturan dasar dan prinsip yang menggarisbawahi. Kita tidak bisa memiliki *kue* kita sendiri dan juga melahapnya sendiri. Kita tidak dapat mengandaikan globalisasi sementara kita melakukan sesuatu sesuai dengan kemauan dan aturan yang kita suka. Sikap seperti itu tentu saja bukan sikap yang layak.

Globalisasi menuntut *good governance, transparency and presence of a strong private sector with limited government interference is business transaction. A nation that sanctions a system of crony capitalism, one that allows corrupt practices to flourish or one restricting press scrutiny of political or economic activities will not succeed for long in an era of globalisation* (Stronquist, 2002).

Globalisasi menuntut pemerintahan yang bersih, transparan, dan menuntut kehadiran sektor swasta yang kuat namun dengan campur tangan yang amat terbatas dari pemerintah. Negara yang layak disejajarkan dengan negara lain yang telah memasuki era globalisasi adalah negara yang berani memberikan sanksi terhadap sistem kapitalisme yang kroni. Dengan sistem kroni yaitu yang berdasarkan kedekatan persahabatan dan kekerabatan yang membiarkan praktek korupsi menjamur atau menekan kebebasan pers untuk melakukan pengawasan atau kritik terhadap kebijakan dan implementasi ekonomi dan politik, jangan harap akan berhasil dan selamat dalam era globalisasi.

D. Makna dan Dinamika Desentralisasi

Istilah desentralisasi bukan hanya penting untuk dipahami, tetapi amat berguna untuk memperluas wawasan dan pada gilirannya akan mempertajam sensitivitas mengenal potensi dan bahaya desentralisasi. Kekeliruan dalam memahami dan mempraktekkan konsep desentralisasi dengan alasan apapun juga, akan berakibat buruk bagi perkembangan aspek kehidupan termasuk perkembangan di sektor pendidikan.

Diharapkan selalu optimisme, namun ada saatnya dimana kita merasa pesimis apakah keputusan untuk menerapkan sistem desentralisasi akan mampu untuk menciptakan negara Indonesia yang hidup dalam tatanan masyarakat aman, sejahtera, makmur, berwibawa dan terpercaya.

Desentralisasi memang tidak sama sebangun pengertian nya dengan globalisasi. Dalam konteks globalisasi maka desentralisasi merupakan suatu konsekuensi. Kehadiran globalisasi mengakibatkan peran pemerintahan sentral beralih, bahkan cenderung berkurang. Sebaliknya peran individu, kelompok, dan lembaga semakin kuat. Kemampuan individual untuk bersaing dan bekerja sama menjadi sangat tinggi baik dalam percaturan pergaulan lokal, nasional, regional dan internasional.

Daya tahan satu bangsa secara politis, ekonomi, keuangan, pendidikan dan kebudayaan tidak dapat lagi sepenuhnya mengandaikan pemerintah pusat. Pemerintah pusat bukan lagi satu-satunya aktor yang mampu mengurus seluruh kehidupan rakyat. Oleh karena itu, pemberdayaan pada tingkat lokal menjadi semacam keharusan untuk menghindarkan dampak negatif globalisasi. Kreativitas dan inovasi menjadi perangkat karakteristik individu dan lembaga, yang dipercaya dapat diwujudkan secara efektif melalui sistem desentralisasi.

Kepercayaan dan keyakinan seperti itu juga dipegang oleh Indonesia, sebagai bagian agenda reformasi politik yang terjadi pada tahun 1998/1999. Kekecewaan daerah yang semakin berakumulasi akibat cengkeraman pemerintahan Orde Baru yang kental dengan warna otoritarian dan ktoni telah mendorong lahirnya keputusan pemerintah pusat untuk mendelegasikan wewenang kepada daerah. Tentu saja keputusan ini disambut dengan amat meriah, begitu sukacitanya sehingga terkesan *mabuk kepayang* atau *eforia*. Di awal-awal tahun reformasi, rakyat Indonesia betul-betul mabuk kepayang karena harapan-harapan perbaikan yang menjadi idaman mereka melalui desentralisasi, akan segera tiba. Namun apa yang terjadi?

Rupanya perjalanan mimpi rakyat Indonesia masih panjang. Mimpi tentang desentralisasi yang sehat dan konstruktif untuk rakyat kecil mungkin masih akan memakan waktu tahunan. Pada tingkat konsep dan makna saja masih terjadi kerancuan dan ketidaksepakatan antara pemerintah pusat, propinsi, dan daerah. Apalagi dalam prakteknya.

Tampaknya ada kecenderungan kebingungan semantik dalam mengoperasionalkan makna desentralisasi. Ada kesan desentralisasi diidentikkan dengan otonomi yang bermakna kebebasan penuh untuk mengurus sendiri tanpa boleh dicampuri oleh pihak lain. Desentralisasi, dengan tafsiran seperti ini, lebih cenderung bermuatan makna *independence* dan *freedom*.

Namun perlu diingat, beberapa dekade sebelum dunia memasuki milenium kedua, makin lama makin banyak negara yang menyadari bahwa dua istilah *independence* dan *freedom* perlu diredefinisi. Banyak negara kemudian menyadari bahwa *interdependence* jauh lebih berfaedah daripada *independence*. Sebuah bangsa (baca juga daerah) hanya dapat menikmati kemerdekaannya, jika mereka mengikuti standar internasional (baca juga nasional) dan bukan standar yang mereka ciptakan sendiri demi mengamankan kepentingan, kekuasaan, dan keuntungan mereka atau kelompok mereka sendiri.

Semakin disadari pula bahwa interdependensi memiliki nilai nasional dan lokal yang lebih tinggi daripada independensi murni. Faedah sinergik terbesar akan diperoleh jika buah pikiran dari banyak pihak digelar bersama untuk memecahkan masalah. Para individu dan warga daerah perlu bekerja sama dalam sebuah tim yang terpadu, sehingga rencana, kegiatan, dan masalah sebesar apapun dapat diselesaikan secara lebih efektif.

Kita semua harus menyadari bahwa setiap individu, setiap daerah, setiap negara mempunyai kekuatan dan kelemahan masing-masing. Melalui prinsip interdependensi, maka asas komplementaritas dapat diterapkan. Asas komplementaritas membuka peluang untuk saling isi-mengisi. Pihak yang mempunyai keunggulan dalam aspek tertentu dapat mendukung pihak lain yang lemah dalam aspek tersebut. Setiap daerah mempunyai SWOT (*Strength, Weaknesses, Opportunity* dan *Threat*) masing-masing yang jika dipetakan dengan baik akan terjadi komplementaritas dan kekuatan sinergik yang luar biasa. Kunci kearifan dan kekuatan interdependensi justru terletak pada kata kunci "komplementaritas". Saling isi mengisi, saling lengkap-melengkapi, saling berbagi kekuatan, saling mengatasi kelemahan, serta bekerja sama menghadapi ancaman baik yang muncul dari dalam maupun yang masuk dari luar.

Sebaliknya jika daerah dan negara mengisolasi diri, apalagi mengisolasi pihak lain akan menciptakan iklim yang

tidak kondusif dalam mencapai sesuatu tujuan. Potensi untuk munculnya konflik dan bahkan kontak fisik dan bersenjata dapat muncul jika individu, masyarakat, pemerintah dan negara gagal dalam merangkul satu sama lain.

Mudah-mudahan globalisasi dan desentralisasi yang sedang berjalan di Indonesia cocok dalam konteks masyarakat dan negara yang beragam dan multikultural. Globalisasi dan desentralisasi memandang keberagaman dan perbedaan sebagai potensi dan kekuatan yang luar biasa. Kekuatan yang bukan hanya diperlukan untuk mencapai tujuan bersama, tetapi juga diperlukan untuk mewujudkan tujuan khusus bagi individu dan kelompok. Merangkul bukan mengisolasi, *to engage not to isolate*; inklusif, bukan eksklusif, merupakan motto yang sangat pas dalam era globalisasi.

E. Implikasi Globalisasi dan Desentralisasi terhadap Pendidikan

1. Kronologis Pembaruan Pendidikan

- a. Proses sejarah pembaharuan pendidikan apabila dilihat dari fokus kepentingannya, dapat ditapaktilasi sejak lebih dari seribu tahun yang lalu. Sekitar tahun 1000, boleh dikatakan fokus pendidikan sangat dikaitkan dengan kepentingan individu, khususnya kepentingan kaum aristokrasi. Yaitu kepentingan agar kaum aristokrasi ini mampu memperkuat kekuasaannya, dan mempertahankan hak-hak istimewa yang melekat pada dirinya sebagai seorang aristokrat. Mereka dididik secara individual atau dalam kelompok kecil oleh tutor atau oleh guru spesialis. Era pendidikan, untuk melayani kepentingan individual, khususnya kaum aristokrat berlangsung hingga tahun 1870.
- b. Seiring dengan perjalanan waktu, maka desakan dari masyarakat juga mulai tinggi. Sehingga pada tahun 1850-an, pendidikan dituntut untuk melayani banyak orang. Namun pelayanan ini masih terbatas pada pendidikan yang

sangat dasar, yaitu yang ditujukan untuk menyiapkan anak-anak sampai mereka mencapai umur yang layak untuk bekerja sebagai buruh, khususnya di sektor pertambangan, atau di pabrik. Era pendidikan untuk melayani kepentingan lokal, khususnya kaum pemilik pabrik dan pertambangan, berlangsung hingga tahun 1980.

- c. Mulai tahun 1900-an. pendidikan mulai mengalami perubahan pusat perhatian, dari kepentingan individu dan lokal. menjadi lebih luas lagi yaitu kepentingan masyarakat atau kepentingan nasional. Pelayanan pendidikan semakin beragam sesuai dengan kepentingannya. Mereka yang dianggap lebih cocok untuk bekerja sebagai buruh di pabrik dan di pertambangan diberikan pendidikan dasar. Mereka yang beminat dan berbakat untuk bekerja di bidang seni, diberikan pendidikan kesenian dan ketarmpilan. Begitu juga mereka yang ingin menjadi pemikir atau penemu di bidang sains dan teknologi. Mereka diberikan pendidikan yang sesuai cita-cita mereka. Jumlah yang mendapatkan kesempatan menikmati pelayanan pendidikan semakin lama semakin besar, walaupun masih tetap dalam jumlah yang terbatas. Era pendidikan ini berlangsung hingga memasuki millenium kedua, dan dapat disebut pendidikan untuk kepentingan pembangunan masyarakat atau kepentingan nasional.
- d. Sekitar tahun 1980-an, tatkala ekonomi global mulai merebak dan memicu lahirnya pengembangan teknologi yang berhasil mengubah wajah komunikasi dan pertukaran ilmu pengetahuan, fokus pendidikan mengalami perubahan. Dalam tahun-tahun ini terjadi perubahan yang sangat drastis dalam perimbangan kekuatan. Negara-negara Barat yang tadinya sebagai pemasok dominan untuk segala macam komoditi, mulai barang keras hingga makanan ke negara-negara Timur, kini mulai menyaksikan

bahwa negara-negara Timur ternyata mampu menghasilkan sendiri komoditi. Negara-negara Timur juga mampu memberikan nilai tambah, tetapi dengan harga produksi yang jauh lebih murah daripada yang dihasilkan oleh negara Barat. Arus perdagangan yang tadinya satu arah, kini menjadi dua arah. Perdagangan barang mulai dari pakaian, mobil hingga dengan komputer, bahkan tenaga manusia, juga terjadi dari Timur ke Barat. Bagi penduduk yang hidup di belahan negara-negara Timur, kehadiran peluang berdagang dua arah ini serta-merta menuntut perlunya peningkatan pendidikan, khususnya pendidikan dasar bagi semua orang. Mereka harus mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan oleh industri yang sedang marak di negara mereka. Karenanya, fokus pendidikan meluas dari untuk kepentingan lokal menjadi untuk kepentingan nasional. Pendidikan untuk semua orang menjadi tema pendidikan era ini. Ini berlangsung hingga tahun 2000.

Perubahan drastis dalam kurikulum tentu saja tidak dapat dielakkan guna memenuhi tuntutan pembangunan ekonomi nasional. Istilah baru yang menambahkan kata "nasional" bermunculan seperti, tujuan nasional, kurikulum nasional, standar nasional, sistem evaluasi, testing dan ujian nasional. Kurikulum mengalami perampingan, agar waktu belajar dan mengajar dapat difokuskan pada bidang studi yang dinilai menunjang pembangunan ekonomi nasional. Literasi, numerasi, teknologi dan pendidikan vokasional mendapatkan waktu yang lebih besar dan menjadi perhatian nasional. Sedangkan kelangsungan dan pembobotan pengajaran untuk mata pelajaran seperti kesenian, olahraga, sejarah, dan geografi diserahkan pada keputusan sekolah masing-masing, orang tua, dan peserta didik.

- e. Berada dalam millenium kedua, fokus pendidikan kembali lagi mengalami perubahan. Fokus pendidikan yang serba nasional ternyata tidak lagi merupakan bekal yang cukup untuk bersaing, bergaul dan bekerja sama secara global dan internasional. Isu yang berkenaan dengan hajat setiap orang seperti literasi, kesehatan, lingkungan, kesejahteraan dan kemakmuran, hak asasi manusia, dan hak anak dan kaum wanita tidak sepenuhnya lagi layak di hadapi secara nasional.

Isu-isu tersebut kini menjadi isu dunia. Negara-negara yang tidak mengikuti aturan main internasional menjadi sorotan tajam, diisolir diberikan sanksi ekonomi dan keuangan diblokir, dan bahkan bisa jadi menjadi sasaran serangan bersenjata (ingat kasus Irak di era pemerintahan Saddam Husein).

Uraian kronologis pembaharuan pendidikan menunjukkan bahwa fokus pendidikan mengalami perubahan yang sangat besar dari masa ke masa. Dari basis yang sangat sempit sekedar melayani kepentingan individu tertentu menuju ke basis yang semakin yang semakin luas untuk melayani kepentingan local, nasional, dan global.

2. Tantangan bagi Pendidikan

Memasuki era globalisasi dan perdagangan bebas, pendidikan menjadi sumber kritikan karena dituding tidak mampu mengikuti perubahan dan tuntutan sektor ekonomi, perdagangan, dan industri. Oleh karena itu, memasuki millenium kedua dan seterusnya, semboyan yang pernah populer di tahun 1970-an, yaitu *Think globally and act locally* dianggap sudah tidak sesuai lagi. Di era globalisasi ini semboyan itu perlu diperluas perspektifnya menjadi *Think and act both locally and globally*. Sejumlah negara, karena kurangnya sumber dan waktu, akibatnya pembaharuan pendidikan terkesan dilakukan secara tambal-sulam.

Perubahan tambal-sulam seperti itu sudah barang tentu tidak sesuai lagi. Minzey (1981) mengibaratkan perubahan

tambal-sulam itu melalui ungkapannya “...*that previous educational reform had been similar to rearranging the toys in the box, when what we really needed was a whole new box*”.

Perubahan tambal-sulam dalam pendidikan pasti tidak akan efektif untuk menghadapi isu-isu global seperti pentingnya perdamaian dan keselamatan dunia, lingkungan yang baik, air dan udara yang bersih, kesehatan, dan kemiskinan. Isu semacam ini menjadi tidak lagi menjadi isu lokal atau nasional, melainkan sudah menjadi isu yang diperdebatkan oleh dunia internasional.

Dengan kata lain, saat ini, masalah pendidikan tidak dapat lagi dibaca semata-mata dari kacamata pendidikan, melainkan harus merujuk pada isu-isu yang berada di kawasan non pendidikan. Hal ini menegaskan kembali betapa pentingnya pendidikan dengan basis yang luas. Mengenal betapa luasnya basis pendidikan, ucapan Hillary Clinton menarik untuk dikaji. *It takes an entire village to educate a single child*. Sebuah desa yang jauh di luar batas lokasi geografis dimana sang anak hidup, yaitu sebuah desa yang dihuni oleh enam miliar jiwa manusia.

Ucapan Hillary kembali mengingatkan kita, agar kita dan anak-anak didik kita harus mempersiapkan diri untuk memasuki proses yang bergerak menuju ke arah integrasi, interdependensi, dan saling terikat. Anak didik kita tidak hanya menjadi anggota masyarakat di RT di lingkungan dimana ia tinggal, melainkan perlu dipersiapkan untuk menjadi anggota masyarakat dunia. Betapa luasnya dasar yang melandasi pendidikan dalam era globalisasi.

Globalisasi memberikan visibility yang khusus bagi pendidikan. Globalisasi juga menyampaikan pesan khusus bahwa pendidikan harus mampu menciptakan *knowledge society* yaitu masyarakat yang berkeyakinan bahwa pengetahuan dan keterampilan manusia jauh lebih penting dari pada sumber alam, material yang melimpah, dan bahkan modal sekalipun. Pandangan ini mengingatkan kita sebagai guru betapapun terbatasnya fasilitas, bahan dan alat di sekolah dan kelas,

asaikan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki memadai, maka kualitas pengajaran yang disampaikan masih tetap dapat dipertanggungjawabkan.

Pemberdayaan atau *empowerment* pendidikan merupakan kebijakan dan tindakan yang amat penting. Dalam era globalisasi, nasib kita ke depan, bukanlah sesuatu yang dapat ditentukan lebih dulu (*predetermined*), melainkan tergantung pada pilihan kita saat ini, yaitu pilihan yang sesuai dengan proses globalisasi ke depan, termasuk keputusan desentralisasi yang telah menjadi kesepakatan nasional.

Gelombang dan arus deras globalisasi tidak hanya membawa perubahan yang radikal dalam teknologi dan komunikasi, tetapi juga transformasi dalam hubungan antar penduduk di dunia. Difusi ilmu pengetahuan dan informasi membawa dampak dalam penyebaran kekuatan di antara negara dan bangsa di dunia. Perubahan yang radikal dalam ilmu pengetahuan dan informasi menciptakan peluang untuk memajukan mutu kehidupan manusia dan masing-masing individunya.

Pendidikan menjadi sentral jika kita menginginkan sukses menghadapi gelombang globalisasi. Bagi sebuah bangsa dan negara begitu pula bagi warga negaranya. Pendidikan merupakan sumber utama pengetahuan untuk mewujudkan keberhasilan dalam era ekonomi informasi baru. Pendidikan yang baik dan kuat merupakan kunci sukses menuju kemakmuran ekonomi dan standar hidup yang layak dan manusiawi.

Oleh karena itu mutlak diperlukan kebijakan dan tindakan yang strategis dan efektif untuk mendifusikan ilmu pengetahuan. Difusi ilmu pengetahuan dari seseorang ke orang lainnya tidak akan menyebabkan mengnurangi kadar pengetahuan dari mereka yang membantu menyebarkannya. Sebaliknya semakin besar gndang pengetahuan yang dimillki oleh suatu masyarakat, maka akan semakin baik bagi kehidupan masyarakat dan warganya.

Pada saat faktor produksi seperti tanah dan modal semakin lama semakin terbatas, maka tidak begitu halnya dengan pendidikan. Pengetahuan adalah sesuatu yang dapat dibagikan dan semakin dibagikan kepada pihak lain, semakin akan berkembang.

Pengetahuan lebih dari sekedar kendaraan untuk melaju pada jalur ekonomi menuju kemakmuran. Pendidikan juga merupakan kendaraan utama untuk pemberdayaan warga suatu bangsa, untuk mengembangkan institusi demokratis; untuk menciptakan sistem operasi yang efektif dalam pemerintahan; untuk memerangi ketidakadilan, untuk mengikis kemiskinan dan penyakit; untuk memelihara identitas kultural; dan untuk memperkuat masyarakat yang berbasis kekuatan sipil (*civil society*).

Singapura misalnya merupakan sebuah contoh nyata yang berhasil menciptakan *knowledge based society*. Sebuah negara yang hampir tanpa sumber alam, tetapi kini merupakan salah satu negara termakmur di dunia. Singapura termasuk negara yang terbersih dari KKN (Korupsi, Kolusi, dan Nepotisme). Singapura pula yang dijuluki sebagai sebuah negara yang mempunyai keteguhan tekad untuk meraih sukses atau *strong determination nation to succeed*. Salah satu Indikator yang dipakai oleh de Bono untuk mendukung pernyataannya adalah besar dana yang betul-betul dialokasikan untuk pendidikan. Pada tahun 1965, Singapura menginvestasikan dana sebesar 20 persen dari APBNnya. Pada tahun 1965 itu GNP Singapura baru mencapai \$970 juta. Pada tahun 1996, setelah 31 tahun kemudian, GNP Singapura naik menjadi 24 kali lipat atau \$23 milyar.

Sebaliknya Indonesia merupakan salah satu negara di dunia yang sangat kaya dengan sumber alam, tetapi menjadi nomor satu dalam rendahnya dana yang diinvestasikan dalam pendidikan (dan nomor satu pula sebagai Negara yang mempunyai kendaraan mewah terbanyak di Asia).

Oleh karena itu, menumbuhkembangkan masyarakat yang berbasiskan ilmu pengetahuan merupakan tantangan terbesar bagi pendidikan serta merupakan titik berangkat untuk menjabarkan tujuan-tujuan berikutnya baik pada tingkat nasional, lokal dan individual. Dan hal ini hanya mungkin terwujud jika didukung dan difasilitasi oleh sistem politik, kebijakan ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan sendiri.

Sesungguhnya *education the last frontier for profits*. Dunia mengeluarkan 2 triliun dollar atau seperdua puluh dari *Global Gross Domestic* (GGD) untuk pendidikan. Negara yang telah maju sekalipun, tetap memberikan prioritas dan kepedulian yang sangat tinggi terhadap pendidikan. Kaum politikisi, pastai yang berkuasa, dan pastai oposisi di negara maju seperti Amerika Serikat. Inggris. Australia selalu memakai isu pendidikan sebagai isu sentral kampanye mereka.

John Howard, Perdana Menteri (PM) Australia di masa-masa awal kampanyenya, menyatakan komitmennya jika ia terpilih lagi sebagai PM. Komitmennya itu diberi nama *John Howard's Innovation Action*. Menyadari betapa pentingnya peran lulusan pendidikan tinggi bagi kemajuan Australia. John Howard antara lain berjanji akan mengalokasikan sebanyak 21 ribu tempat bagi mahasiswa didik baru. Prioritas tertinggi akan diberikan kepada calon mahasiswa didik yang memilih program studi matematika, sains, teknologi dan informasi. Ia menjanjikan dana sebesar \$151 juta selama lima tahun. Untuk Cooperative Research Centres ia menjanjikan dana sebesar \$150 juta juga untuk lima tahun. Untuk menyiapkan warga Australia memasuki era budaya *virtual education*, ia menyediakan dana \$34,1 juta bagi *on-line school*.

Ketika mereka sedang berkuasa pun isu kependidikan tetap merupakan bagian dari kepedulian mereka. Tony Blair, Perdana Menteri Inggris misalnya, sangat gundah ketika peserta didik sekolah dasar dan lanjutan tidak mampu mengeja (*spelling*)

sejumlah kata dengan tepat. Ia khawatir dengan proses mengeja yang tidak bagus, maka kemampuan untuk menulis tidak akan berkembang. Jangan lupa, karya-karya tulis merupakan media yang paling efektif untuk mentransfer dan mendistribusikan ilmu pengetahuan dan teknologi mulai dari lingkup lokal, nasional, hingga internasional. Melalui karya tulis itu pula sebuah negara akan lebih mudah dikenal di dunia. Sekitar dua tahun yang lalu (2001), Pemerintah Inggris di bawah PM Tony Blair mengeluarkan sebuah daftar yang bersikan 700 buah kata. Setiap anak pada jenjang pendidikan dasar wajib mengeja dengan benar kata-kata yang dimuat dalam daftar tersebut. Jelaslah betapa besarnya pengaruh kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah untuk meningkatkan peran pendidikan bagi pembangunan sebuah negara.

3. Pembaharuan Pendidikan pada Tingkat Makro

Pembaharuan pendidikan di Indonesia sudah dilakukan berkali-kali. Di bidang kurikulum, sedikitnya enam atau tujuh kali telah memperbaiki/memperbaharui kurikulum. Begitu sering dan luasnya pembaharuan pendidikan. Apabila diperumpamakan dengan sebuah mobil, pengemudi, penumpang, jalan raya dan rambu-rambunya serta lingkungan yang dilalui dan tujuan yang akan dicapai. Maka ada kesan selama ini, pembaharuan pendidikan lebih banyak memusatkan perhatian untuk memperbaharui mobil (Kurikulum, Bahan Ajar, Sistem Evaluasi, Media Pembelajaran). Kemudian melatih pengemudinya (tenaga pendidikan, dan staf administrasi). Penumpang di dalamnya (peserta didik, orang tua, dan pemakai lulusan) tidak banyak disentuh dalam praktek kependidikan. Penumpang dibiarkan berdesak-desakan di tengah hawa mobil yang pengap, kadang diperburuk lagi oleh asap rokok dari para perokok yang hanya memikirkan kesenangan dirinya tanpa menghiraukan bahaya yang mereka timbulkan terhadap penumpang di sekitarnya.

Lebih parah lagi pelatihan yang diberikan kepada para pengemudi tidak sesuai dengan mobil yang akan dikemudikannya. Semakin diperparah lagi mobil dan pengemudi atau salah satunya pun tidak sesuai dengan keinginan para penumpang.

Jalan raya dan lingkungan sepanjang jalan (lingkungan, dukungan semua pihak termasuk dukungan politik terhadap pendidikan) yang dilewati mobil juga tidak dirancang dan dibangun dengan baik. Padahal jalan raya sangat penting untuk kelancaran, kenyamanan, dan keamanan para penumpang dan pengemudinya.

Dengan kondisi jalan raya dan lingkungan yang tidak kondusif, ditambah lagi dengan tidak sungguh-sungguh, diperparah lagi dengan kondisi mobilnya tidak sesuai, sulit diharapkan para penumpang akan mendapatkan pengalaman perjalanan yang menyenangkan. Padahal ada pepatah yang mengatakan: *more often, the journey is more important than the destination*. Yang bermakna, dalam banyak hal, pengalaman selama di jalan lebih penting dari pada tempat tujuan. Oleh karena itu, dengan kondisi seperti yang diilustrasikan di atas, bukan tidak mungkin, jauh sebelum sampai pada tujuan, ada penumpang yang jatuh sakit, atau memutuskan untuk turun di tengah jalan, atau yang lebih ekstrim mencari mobil dan pengemudi serta memilih jalan raya lainnya yang mereka nilai lebih sesuai. Bahkan pengemudinya juga mungkin menyerah dan atau mobilnya rusak tak dapat dipakai lagi, lebih cepat daripada yang diperkirakan semula.

Terkait dengan tujuan (tujuan pendidikan, tujuan sekolah, tujuan kelas dan pembelajaran), masih banyak supir yang tidak tahu ke mana mobil dan penumpang akan dibawa. Lebih parah lagi, penumpang sendiri belum terbiasa untuk menyampaikan maksud dan tujuan mereka, karena berpuluh-puluh tahun mereka terbiasa mengatakan "terserah yang membuat mobil dan pak supir saja". Para penumpang ini tidak

dikondisi untuk menyampaikan dan menegaskan tujuan mereka dengan terbuka, maka jika:

- a. kurikulum (mobil) akit tidak layak:
- b. guru (supir) tidak/kurang berkualitas:
- c. peserta didik, orang tua, pemakai tenaga luisan (penumpang) belum berperan aktif;
- d. dukungan masyarakat dan pemerintah (jalan raya dan alam sekitar) kurang; dan
- e. visi, misi, dan tujuan pendidikan (tempat tujuan) belum terumuskan dan disepakati oleh semua pihak. Dapat dibayangkan apa yang bakal terjadi dengan out put pendidikan kita.

4. Maua Yang Harus Direformasi Lebih Dulu?

Mengilustrasikan reformasi pendidikan dengan mobil, supir, penumpang, jalan raya serta lingkungan dan tempat yang hendak dituju dalam sebuah perjalanan tidaklah dimaksudkan untuk menyederhanakan reformasi pendidikan. Kita semua tahu mereformasi pendidikan bukanlah suatu upaya yang sederhana. Perumpamaan itu hanya sebatas maksud untuk memvisualisasikan isu-isu pokok dalam pendidikan.

a. Lingkungan Pendidikan

Sebuah *real estate* yang bonafit, bijaksana dan berpandangan ke depan. sebelum ia membangun rumah, bahkan sebelum melakukan pemasaran, ia membuat sarana jalan, menyiapkan jaringan listrik, telepon, saluran air, dan saluran pembuangan limbah kotoran manusia, serta menata lingkungan sekitarnya supaya kelihatan serasi, menarik, nyaman, dan aman. Bahkan, ada yang mengundang publik untuk menyampaikan saran-saran perbaikan.

Lingkungan yang asri, aman, nyaman dan terkendali, dalam konteks pendidikan, dapat dilibatkan sistem makro yang langsung atau tidak langsung, terkait untuk mengembangkan mutu dan pelayanan serta hasil pendidikan.

Sistim politik, kebijakan ekonomi dan keuangan, ekspor-impor, perpajakan, kerja sama luar negeri, rekrutmen tenaga kerja termasuk pemimpin, sistem upah dan penggajian, pengembangan staf dan karir, dan sistem nilai sosial budaya, merupakan lingkungan pendidikan.

Dalam kampanye Pemilu misalnya, setiap partai yang bertanding sepatutnya mencantumkan dan menyebutkan berulang-ulang secara kategorikal program mereka mengenai pengembangan pendidikan di tanah air. Mereka sepatutnya berikrar akan mundur dari kekuasaan jika program pendidikan itu tidak terpenuhi. Mereka harus berani menyebutkan secara eksplisit mengenai, kebijakan anggaran pendidikan, kebijakan perpajakan, ekspor-impor buku dan alat-alat, sarana dan prasarana yang diperlukan untuk memajukan pendidikan. Begitu pula dalam hal kebijakan ketenagakerjaan, tenaga kependidikan, dan kebijakan kerja sama pendidikan dengan luar negeri.

Istilah investasi jangan hanya biasa dipakai untuk pengembangan bidang ekonomi dan perdagangan. Kata investasi seharusnya bukan hanya biasa dipakai dalam pendidikan, tetapi juga diyakini sebagai sesuatu yang sangat bernilai, karena akan memberikan keuntungan yang luar biasa, secara moneter dan nonmoneter, dalam jangka pendek dan jangka panjang. Pendidikan seharusnya disadari sebagai investasi bangsa, sebuah investasi yang mestinya disepakati lebih penting daripada investasi dalam bidang manapun.

Tidak kurang pentingya adalah kebijakan dalam merekrut tenaga kerja baik di sektor pemerintah dan swasta. Kebijakan dan praktek rekrutmen yang lebih terkesan kolusi dan nepotisme sungguh merupakan penyakit kanker yang mematikan pendidikan. Seorang lulusan pendidikan tidak perlu lagi berbekaikan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang terpuji untuk mendapatkan pekerjaan. Sebaliknya lulusan dengan hasil yang baik, tidak pernah yakin akan mendapatkan pekerjaan yang ia minati. Sistem dan praktek rekrutmen tenaga

kerja yang lebih cenderung menggunakan kedekatan personal daripada kemampuan professional, langsung atau tidak langsung ikut menjatuhkan kualitas pendidikan. Juga langsung atau tidak langsung telah menghambat pembaharuan pembaharuan pengajaran yang terjadi di sekolah dan kelas. Dalam jangka panjang, akan ikut punya memerosotkan *strong determination to succeed* atau tekad untuk berhasil. Padahal, seperti yang dikemukakan oleh De Bono, tekad yang kuat untuk berhasil inilah yang membawa Singapura menjadi salah satu negara di dunia yang sangat berhasil.

Ibarat musibah banjir yang terjadi setiap tahun di Jakarta dan beberapa tempat lainnya di tanah air Indonesia, yang makin lama makin parah, sesungguhnya bukanlah penyebab. Banjir hanya sebagai akibat kerusakan lingkungan. Masalah utama adalah buruknya lingkungan. Begitu juga dengan dunia pendidikan di Indonesia. Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia bukanlah semata-mata berasal dari pendidikan sendiri, tapi lebih banyak dan kuat berasal dari lingkungan sekitarnya.

Lemahnya dukungan terutama dukungan politik, kurangnya kaitan antara kebijakan di bidang ekonomi, keuangan, investasi, perpajakan, rekrutmen tenaga kerja, sistem upah dan penggajian, pengembangan karir, dengan pendidikan itulah yang menjadi faktor mengapa mutu pendidikan di Indonesia sukar untuk berkembang (A. Djalil, 1999).

b. Pengemudi Pendidikan

Guru dan kepala sekolah adalah pengemudi pendidikan di lapangan. Semestinya mereka ini direkrut dari calon pengemudi yang berbakat, cerdas, dan bertanggung jawab. Beeby (1970) mengamati: "*teaching profession is not attractive for bright students*" (profesi guru tidak menarik bagi peserta didik yang cerdas). Ketika SPG masih ada, peserta didik-peserta didik yang cerdas dan berbakat jarang yang memilih SPG. Pilihan pertama dalam SMA Negeri, pilihan kedua SMA Swasta yang ternama, pilihan ketiga adalah STM (sekarang bernama SMK),

dan pilihan terakhir atau ke empat baru SPG. Demikian juga di perguruan tinggi, mereka yang cerdas dan berbakat jarang memilih IKIP atau FKIP, pilihan pertama adalah kedokteran, farmasi, teknik, pertanian dan seterusnya. Pilihan kedua baru di FKIP atau IKIP. Keadaan ini terus berlangsung walaupun SPG telah dihapus. Bahkan setelah beberapa IKIP besar berganti nama menjadi universitas, FKIP tetap tidak semenarik fakultas non keguruan.

Pembaharuan pengemudi pendidikan harus dilakukan jika mutu pendidikan akan ditingkatkan. Harus ada keputusan politik, keuangan dan anggaran dan ketenagakerjaan yang dimaksudkan untuk menjaring dan menyaring calon tenaga kependidikan. Ketika kebijakan pemberian "Tunjangan Ikatan Dinas (TID) kepada calon guru diberlakukan, maka Indonesia mampu merekrut calon guru yang berbakat dan berkemampuan akademik yang baik. Besarnya TID yang diberikan oleh pemerintah cukup menarik, sehingga lulusan SD yang berbakat dan cerdas banyak yang memilih masuk SGB daripada melanjutkan ke SMP. Untuk mereka yang melanjutkan ke SGA juga diberikan TID yang lebih besar, sehingga terjadilah persaingan yang tinggi selama mereka masih belajar di SGB. Beberapa daerah memberikan TID yang besarnya juga cukup menarik kepada mereka yang berminat untuk meneruskan ke IKIP/FKIP, sehingga persaingan juga terjadi selama mereka masih belajar di SGA. Melalui sistem TID inilah lahir guru-guru SD, SLTP. dan SLTA yang bermutu. Selain memberikan TID, pemerintah juga membangun bagi para calon guru. setelah TID dihapuskan sekitar tahun 1962/1963, maka daya tarik dan kompetisi untuk memasuki pendidikan guru merosot.

Rekrutmen, seleksi, pelatihan dan induksi guru dengan tingkat *pedagogical* dan *life skills* yang tinggi merupakan tanggung jawab yang besar bagi suatu bangsa. Profesi guru harus diduduki oleh mereka yang mempunyai pribadi terpuji dan merupakan *role models* bagi kaum muda.

Pilihan untuk perbaikan sesungguhnya sudah jelas jika kita berkaca pada pengalaman masa lalu. Dukungan untuk memperkuat lembaga pendidikan guru hendaklah dijadikan prioritas nasional. Pemerintah harus berani mengambil keputusan untuk menginvestasikan APBN dan APBD, antara lain dalam bentuk TID yang besarnya cukup menarik untuk mendorong kompetisi di kalangan lulusan SMA dan SMK. Melalui TID akan terjaring lulusan yang terbaik yang berminat untuk meneruskan ke lembaga pendidikan guru.

Kebijakan ini akan melahirkan guru-guru dan kepala sekolah yang tangguh. Dari merekalah kita berharap pembaharuan pendidikan, terutama pembaharuan pembelajaran dapat terjadi. Dari mereka pulalah kita dapat berharap untuk melahirkan lulusan atau SDM yang juga bermutu tinggi. Dengan SDM yang bermutu tinggi ini pulalah Indonesia membangun dan mengembangkan sektor industri, perdagangan, pertanian, dan jasa yang tangguh yang pada gilirannya pasti akan meningkatkan GDP dan GNP rakyatnya.

Membenahi lingkungan, serta mendidik dan melatih para guru seharusnya menjadi prioritas utama. Idealnya, bahkan lebih tinggi skalanya daripada sektor-sektor lainnya.

c. Kurikulum, Bahan Ajar, Sistem Evaluasi, dan Media Pembelajaran

Dengan lingkungan yang kondusif dan pengemudi yang tangguh, maka dengan kurikulum, bahan ajar, dan teknik serta media pembelajaran) seadanyapun kita masih dapat berharap penumpang akan sampai ke tempat tujuan. Artinya jika dukungan politik dan kebijakan makro yang diambil oleh pemerintah itu mendukung, dan guru-guru kita direkrut dengan cara yang profesional, maka betapapun belum sempurnanya kurikulum, kita masih dapat berharap akan terjadi perubahan yang positif dan signifikan pada anak didik kita. Supir (guru) yang andal, mampu memperbaharui mobil (kurikulum) yang ia bawa. Sementara itu, sesuai dengan kemampuan ekonomi secara

bertahap kita mulai *meng-upgrade* mobil (kurikulum, bahan ajar dan media pembelajaran) yang ada dan dengan semakin membalknya ekonomi keuangan, kita mampu membeli mobil-mobil baru (kurikulum baru) yang lebih canggih.

Pengalaman telah mengajarkan kepada kita, walaupun mobil (kurikulum dan bahan ajar, dan teknik serta media pembelajaran) yang ada telah kita "*upgrade*" berkali-kali. namun dengan kemampuan dasar pengemudinya (guru, kepala sekolah) yang terbatas, hingga saat ini kita belum menyaksikan hasil yang kita harapkan.

d. Penumpang dan Tujuan

Penumpang yang terpenting pertama adalah peserta didik, kedua orang tua peserta didik, dan yang ketiga adalah pemakai lulusan. Supir (guru) yang bijak dan mobil (kurikulum, bahan ajar. dan teknik serta media pembelajaran) yang bagus harus membawa ketiga penumpang ini bersama-sama dalam satumobil. Dengan demikian terbuka luas dialog antara penumpang dengan supir dan di antara penumpang-penumpang itu sendiri. Melalui dialog ini diungkapkan dalam tujuan masing-masing penumpang, sehingga supir (guru) mengerti tujuan mana yang merupakan tujuan bersama dan tujuan mana pula yang merupakan tujuan yang unik dari masing-masing penumpang. Dari hasil dialog ini dapat diputuskan apakah masih akan menggunakan mobil atau supir yang sudah ada, atau memperbaiki mobil atau melatih kembali supir, atau mengganti salah satu atau kedua-duanya. Sebagai pendidik (supir) harus menggunakan kehendak (tujuan) para anak didik, orang tua dan pemakai lulusan (penumpang) sebagai dasar. Bukan kehendak supir atau pembuat mobil.

Lahirnya gagasan yang diberi nama Dewan Pendidikan, Komite Sekolah, Manajemen Berbasiskan Sekolah (MBS), pada dasarnya dimaksudkan agar dialog yang sehat, konstruktif dan produktif, sebagaimana yang dikemukakan di atas dapat terjadi.

Sebagai guru (pengemudi), apa yang menjadi kehendak penumpang itu? Anak didik, orang tua dan pemakai lulusan (penumpang) berharap agar guru (pengemudi) dengan kurikulum.

bahan ajar, dan teknik serta media pembelajaran (mobil) yang dipercayakan kepadanya harus mampu memberikan layanan yang memuaskan, dari segi intelektual, fisik, emosional, sosial dan spiritual. Dimensi afektif pengembangan perasaan, harus mendapatkan perhatian yang lebih besar.

Belajar tidaklah terkait dengan aspek intelektual semata-mata, tetapi harus dikaitkan pula dengan tindakan yang praktis dan peluang untuk mencurahkan perasaan pribadi anak didik. Mereka menjadi gemar belajar, mempunyai rasa ingin tahu yang berkelanjutan, walaupun setelah mereka meninggalkan lembaga pendidikan. Aspek pendidikan harus lebih jauh dari sekedar mengajarkan hal-hal yang rasional, namun tanpa menjadikan mereka makhluk yang irrasional.

Perasaan dan emosi merupakan bagian yang penting dalam perkembangan watak manusia dan karenanya menjadi bagian yang sentral dalam pendidikan. Imajinasi dan intelek sama pentingnya, saling isi mengisi, dan saling membutuhkan. Pendidikan harus mampu melengkapi anak didik untuk mengatasi masalah yang timbul akibat hati dan pikiran yang sempit.

Lembaga pendidikan bekerja sama dengan masyarakat dan pihak-pihak lainnya yang berkepentingan lainnya, patut memberikan dukungan kepada warga dari berbagai kelompok umur dalam membangun relasi sesamanya secara positif dan bermanfaat. Membangun hubungan dalam diri sendiri secara positif dan sehat juga tak kurang pentingnya menghargai hasil karya yang terbaik, antara lain dalam bidang seni, terutama yang diciptakan dari bahan keramik dan kayu, dalam bidang model, tekstil, makanan, dan lain-lain, patut ditanamkan sejak dini pada anak. Kita semua patut bersyukur, karena semua bahan yang diperlukan untuk menciptakan karya seni dan budaya itu melimpah-ruah di Indonesia. Apresiasi terhadap hasil karya seperti ini dapat membangun rasa kebangsaan nasional. Para spesialisasi di bidang-bidang yang disebutkan di atas patut mendapatkan apresiasi yang sama dengan mereka yang berprofesi di bidang pengetahuan, sains, dan teknologi.



Pendidikan harus mampu menjadikan setiap anak didik menjadi calon pemimpin untuk dirinya sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Goh Cok Tong, Perdana Menteri Singapura. seorang pemimpin yang baik harus mempunyai 5 C yang andal yaitu *Character* atau sifat dan tabiat, *Capability* atau kemampuan profesional, *Compassion* atau perasaan haru, simpati, tidak tega melihat kesusahan, penderitaan, kemelaratan dan kebobrokan. kedinaan (termasuk KKN), *Conviction* atau pendirian yang teguh (konsisten). dan *Commitment* atau tekad untuk menepati janji, iktar, atau sumpah ketika ia dilantik sebagai pemimpin.

Dengan demikian, pendidikan dengan basis yang luas sangat diperlukan untuk menghasilkan warga dan calon-calon pemimpin sebagaimana digambarkan Goh Coh Tong.

5. Pembaharuan Pendidikan pada Tingkat Mikro

Dengan uraian di muka, mudah-mudahan perencana dan pembuat mobil (pengambil kebijakan, pengembang kurikulum, bahan ajar, teknik dan media pembelajaran) dan pengemudi (kepala sekolah dan guru) akan memperoleh gambaran mengenai bagaimana agar penumpang selamat, puas, damai dan bahagia selama mereka mengikuti dalam perjalanan. Lebih-lebih lagi ketika mereka sampai di tempat tujuan. Lebih lengkap lagi jika mereka merasa tetap puas walaupun mereka telah meninggalkan mobil dan pengemudinya.

a. Prinsip Pembaharuan Pembelajaran

Dalam uraian berikut ini akan diuraikan aspek-aspek pendidikan dan pengajaran yang sedikit lebih teknis daripada uraian sebelumnya, yang langsung atau tidak langsung berkaitan dengan pembaharuan pembelajaran.

Makna pendidikan atau *education*. *Education* berasal dari kata *educo*, yang mengandung makna: *to lead out; to take out with one to one's province; to bring out a ship from the harbour; to put to sea; to assist at birth; to nourish and support* (Lewis & Short Latin Dictionary).

Adapun Guru dilukiskan sebagai memimpin, membimbing, mendorong, membantu, memibidani, memelihara, dan mendukung. Kalau peran-peran itu yang dilaksanakan, maka guru tersebut amat layak untuk disebut sebagai pembaharu dalam pembelajaran. Kini semakin dimaklumi betapa mulianya tugas seorang pendidik.

Menjadi guru masa kini perlu memberi bentuk baru dalam hubungannya dengan anak didiknya, yaitu dari bentuk *power relationship* ke bentuk *shared relationship*, yaitu dari posisi mengontrol ke posisi kerja sama. Isu yang kritikal dalam pendidikan bukan lagi bagaimana agar guru mampu mengontrol kelasnya, tetapi bagaimana agar anak didik kita terlibat langsung dalam pembelajaran. Inipun termasuk prinsip penting sebagai landasan untuk menuju pembaharuan pembelajaran.

Prinsip ini mengingatkan kita bahwa anak didik kita hanya tertarik untuk ikut *aktif* dalam pembelajaran jika pengajaran kita *relevan*. Pengajaran yang kita sampaikan hanya akan relevan jika dihubungkan dengan konteks sosial dimana kita hidup saat ini. Konteks sosial yaitu "globalalisasi". Hidup dalam era globalisasi menuntut semua umat manusia mampu merespon dua proses yang sedang terjadi, yaitu *rapid pervasive change* (perubahan yang merembes dan meluber amat cepat) dan *increasing interconnectedness* (meningkatnya saling keterkaitan antara aktor-aktor globalisasi dan isu yang menjadi perhatian mereka).

Inilah beberapa cara bagaimana sebaiknya kita bersikap dan bertindak, agar peserta didik dalam pembelajaran terlibat aktif secara konstruktif. Dengan kata lain bagaimana agar terjadi *effective instruction* atau pengajaran yang efektif (Townsed Otero. 1999) :

- 1) Pembelajaran terjadi pada puncaknya jika ekspektasi atau harapan dipusatkan pada keberhasilan;
- 2) Rasa takut bukanlah pemicu belajar yang efektif;
- 3) Perubahan harus diyakini sebagai sesuatu yang selalu mungkin dicapai;



- 4) Kontrol hanyalah suatu ilusi;
- 5) Saling tergantung atau "interdependensi merupakan kunci menuju sukses".

Ekspektasi (harapan), memuat konsep yang sangat penting di dalam pembelajaran. Perlu diingat mengapa Singapura menjadi salah satu negara termaju di dunia, tak lain karena mereka memiliki dorongan yang tinggi untuk berhasil yang tinggi. Ini sama dengan ekspektasi yang tinggi, Colin Rogers (2002) mengungkapkan, selama sekitar 30 tahun, psikologi sosial pendidikan tak henti-hentinya menempatkan *teacher expectation* (harapan guru) sebagai pemegang peran yang sentral. Para peneliti yang memusatkan permasalahan penelitian mereka pada isu "sekolah yang efektif dan berkembang", mengamati "ekspektasi" sebagai kunci pendidikan dan pengajaran yang efektif.

Pada umumnya mereka berkesimpulan adanya hubungan yang kuat (*powerful relationship*) antara harapan yang tinggi dengan belajar yang efektif. Rogers mengungkapkan "harapan yang tinggi" antara lain ditandai oleh adanya ketentuan minimal mengenai "grade" atau nilai yang harus dicapai anak didik dan jumlah hari kehadiran peserta didik di kelas. Guru dan sekolah yang menetapkan kriteria harapan yang tinggi bagi kinerja peserta didik, biasanya akan membuat perencanaan, strategi, aturan, dan tindakan yang efektif untuk memenuhi harapan tersebut.

Mengapa Singapura menjadi salah satu negara yang paling berhasil di dunia? Menurut De Bono, karena Singapura mempunyai dorongan yang sangat kuat untuk berhasil (*strong determination to succeed*). Bukankah "keinginan yang kuat untuk berhasil" sama sebangun dengan "*high expectation*".

Bagaimana dengan Indonesia? Sayangnya cukup sering kita dengar keluhan dari berbagai pihak bahwa keinginan yang kuat untuk berhasil, khususnya di kalangan generasi muda semakin lama semakin lemah. Meningkatkan ekspektasi bagi

anak didik untuk mencapai hasil belajar yang terbaik, merupakan salah satu agenda penting dalam pembaharuan pembelajaran.

b. Gambaran Sekolah pada Masa Mendatang

Menurut Townsend (1998) ketika ia membayangkan bagaimana sebaiknya sekolah di masa yang akan datang. Ia berpandangan bahwa pendidikan terbaik yang diharapkan bagi anak-anak adalah pendidikan lokal, yaitu pendidikan yang berakar dari masyarakat masyarakat setempat, dan juga global, yang menyediakan akses terhadap sumber ilmu pengetahuan di seluruh dunia. Pendidikan yang berpijak di masyarakat dimana ia hidup, tetapi juga menghadirkan sebuah dunia yang menjanjikan kemungkinan yang hampir tanpa batas. Sifatnya edukatif dan juga sosial. Pendidikan itu memberikan keterampilan yang dibutuhkan sekarang dan memungkinkan untuk diakses lagi, di belakang hari. Jika ada keterampilan yang diperlukan. Setiap saat, dimanapun ia berada, selalu dipertautkan dengan pendidikan. Pendek kata, lembaga yang baru ini menjadi sebuah fasilitas masyarakat dan dalam saat tertentu juga digunakan bagi pendidikan anak-anak. Lembaga pendidikan yang baru ini juga dimaksudkan untuk menggantikan sekolah yang tidak berfungsi sebagai fasilitas masyarakat, yang pada masa lalu hanya dipakai sekali-kali untuk pendidikan anak-anak.

Dengan mengkaji secara seksama profil sekolah di masa depan, dapat dipikirkan bagaimana pembaharuan pembelajaran sebaiknya dilakukan. Bagaimana kita mereposisi peran guru sebagai pendidik agar tidak menjadi *obsolit* atau usang. Jika guru menjadi *obsolit*, maka guru akan ditinggal oleh perubahan.

Menurut Townsend dan Otero (1999) pembaharuan pendidikan dan pembelajaran hendaknya didudukkan di atas empat pilar yaitu:



- a) Pendidikan untuk kelangsungan hidup:
- literasi dan numerasi
 - kemampuan teknologi
 - keterampilan komunikasi
 - kemampuan menyusun dan mengembangkan rencana
 - keterampilan berpikir kritis
 - penyesuaian diri atau adaptabiliti.
- b) Pemahaman terhadap kedudukan atau tempat kita di dunia:
- tukar-menukar gagasan
 - pengalaman kerja dan sikap wiraswasta
 - kesadaran dan apresiasi terhadap budaya
 - pengembangan social, emosional dan fisikal
 - kemampuan berkreasi
 - berwawasan luas dan berpandangan terbuka
 - kesadaran bahwa ada hak seseorang untuk menentukan pilihannya
- c) Pemahaman tentang hakikat masyarakat yaitu bagaimana dirikita dan lainnya saling terkait:
- kemampuan untuk bekerja sama dalam suatu tim
 - kajian kewarganegaraan
 - pengabdian masyarakat
 - pendidikan masyarakat
 - kesadaran global
 - pengembangan aset peserta didik (misalnya kemampuan, kecerdasan, hobi yang telah dimiliki peserta didik)
- d) Pemahaman terhadap tanggung jawab diri yaitu memahami bahwa setiap anggota 'masyarakat dunia membawa tanggung-jawab dan hak-haknya masing-masing, komitmen terhadap pengembangan diri melalui proses belajar seumur hidup :
- pengembangan sistem nilai diri
 - kemampuan kepemimpinan
 - komitmen terhadap pembangunan masyarakat dan perkembangan global

- komitmen terhadap kesehatan diri dan kesehatan masyarakat.

Membaca sederetan daftar panjang di atas, maka betapa pentingnya pendidikan dengan basis yang luas. Secara singkat, jika dikaitkan dengan pembaharuan pembelajaran, maka proses pembelajaran masa kini dan yang akan datang harus diarahkan untuk:

- mengembangkan *collaborative learning* atau pembelajaran kolaborasi pada tingkat lokal, nasional dan global.
- menerima dan menerapkan konsep belajar seumur hidup
- mengembangkan *learning communities* bukan *communities of learners* (masyarakat yang gemar belajar, bukan sekedar kumpulan para pembelajar)
- menekankan keterampilan proses lebih tinggi daripada sekedar penguasaan ilmu yang spesifik; lebih menekankan keterampilan pada jenjang yang lebih tinggi daripada sekedar penguasaan faktual.

c. Hasil Temuan Pembelajaran yang Efektif

Pembaharuan pembelajaran, selain dilandasi oleh prinsip yang filosofis, haruslah juga dilandasi oleh temuan-temuan empiris yang memusatkan kajian pada sekolah. Menurut Townsend & Otero (1990) ada empat kategori besar penelitian persekolahan.

- 1) Masalah *outcomes* pendidikan
- 2) Masalah fungsi produksi pendidikan
- 3) Masalah sekolah yang efektif
- 4) Masalah instruksional yang efektif

Kategori pertama biasanya mengkaji hubungan antara peserta didik dengan hasil belajar. Salah satu yang terkenal adalah laporan yang disampaikan oleh Coleman dkk. (1966). Mereka menyimpulkan pengaruh yang paling dominan terhadap prestasi akademik peserta didik adalah latar belakang sosial ekonomi peserta didik. Penelitian ini tidak banyak gunanya bagi pembaharuan pembelajaran.



Kategori kedua biasanya mengkaji hubungan antara *input* (sarana, prasarana, alat dan perlengkapan, dan lain-lain) dengan hasil belajar. Inipun juga kurang berguna untuk pembaharuan pembelajaran. Karena, kajian ulang terhadap laporan Riset Kategori 2 tidak menemukan hubungan yang konsisten antara *input* dan hasil belajar. Jika kita berpikir, prestasi peserta didik akan naik secara signifikan jika gedung sekolah bertambah besar dan bagus, halaman bertambah luas, perpustakaan lengkap, lemari bukunya bagus, dan bahkan gaji guru naik lima kali lipat, apakah hasil belajar peserta didik akan meningkat ?

Yang banyak gunanya bagi pembaharuan pembelajaran adalah penelitian Kategori 3, dan lebih-lebih Kategori 4. Mengapa? Penelitian Kategori 3 dan 4 percaya bahwa hasil belajar tidak sekedar dipengaruhi oleh latar belakang sosial ekonomi anak/orang tua dan bahkan tidak pula ditentukan oleh banyaknya *input*.

Sebagai guru dan pendidik harus lebih yakin bahwa peran guru dan pengajaran jauh lebih penting dan kuat pengaruhnya daripada latar belakang sosial-ekonomi anak didik dan *input* material dan fisik. Jika tidak diyakin, lalu apa gunanya kita datang ke sekolah dan berada di dalam kelas? Apa gunanya kita sekolah SPG, PGSLP, D2-PGSD, dan saat ini S1-PGSD?

Penelitian *Kategori 3* ditujukan untuk membuka kotak hitam atau *black box* (Djalil, 2003) apa yang terjadi di sekolah dan kelas? Kita ingat bukan apa gunanya *black box* bagi sebuah pesawat terbang? Jika ada sebuah pesawat terbang yang jatuh, maka yang paling dicari-cari adalah *black box* nya, karena disitulah terekam informasi yang dapat dipakai untuk mengetahui mengapa pesawat itu jatuh. Begitu pula halnya dengan pendidikan. Di kelaslah banyak terekam informasi mengenai mengapa mutu pendidikan dan pengajaran kita jatuh terjerembab. Kelas adalah ibarat sebuah *black box* bagi sebuah pesawat terbang.

Penelitian *Kategori 4* bahkan lebih dalam lagi memasuki kotak hitam kelas, karena memusatkan perhatiannya untuk

menemukan cara-cara mengajar (*instructional strategies*) yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Pembaharuan pembelajaran akan banyak memetik manfaat dari Riset Kategori 4 ini.

Hasil kajian Seheerens (1990:1992) antara lain bahwa budaya sekolah, organisasi sekolah, dan aplikasi teknologi kependidikan, efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sekolah yang menjunjung tinggi disiplin waktu, menaruh respek terhadap peserta didik yang berprestasi (bukan karena ia diantar-jemput dengan mobil yang mewah atau karena murah hati dalam memberikan kado bagi guru), menjadikan sekolah dan kelasnya tertata rapi dan sekaligus menjadi sumber belajar, maka budaya sekolah seperti ini akan cenderung mendorong prestasi belajar peserta didik.

Seheerens juga mengungkapkan: pengajaran yang terstruktur, jumlah jam belajar efektif yang tinggi (A. Djalil, 1989), peluang belajar yang besar. Dorongan untuk berhasil yang kuat, harapan atau target yang tinggi, dan keterlibatan orang tua secara aktif dalam program sekolah merupakan karakteristik sekolah dan kelas yang efektif.

Creemers (1992) mengingatkan semua pihak yang berkentingan dengan sekolah agar mengerahkan segala sumber daya untuk mendukung terlaksananya proses pengajaran sebagai kunci untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sumber daya dimaksud tidak hanya terbatas 3M (*Man, Money, Materiel*) sebagaimana selama ini kita ketahui. Pengertian sumber daya dalam cakupan yang lebih luas terdiri dari (Caldwell & Spink, 1998):

- 1) *knowledge* (pengetahuan yaitu kurikulum, tujuan sekolah dan pengajaran)
- 2) *technology* (media, teknik, dan alat pembelajaran)
- 3) *power* (kekuasaan, wewenang)
- 4) *materiel* (fasilitas, *snpplies*, peralatan)
- 5) *people* (tenaga kependidikan, administratif, dan staf pendukung lainnya)



- 6) *time* alokasi waktu pertahun, per minggu, per hari, per jam pelajaran)
- 7) *finance* (alokasi dana).

d. Sekolah yang Efektif dan Berkembang

Sebagai bekal bagi guru untuk mempertimbangkan pembaharuan pembelajaran apa yang tepat untuk sekolah, disini akan dijelaskan kembali dengan apa yang disebut oleh B.J. Caldwell & J.M. Spinks (1999), sebagai ciri-ciri sekolah yang efektif dan berkembang. Perlu dicatat, ciri-ciri yang disampaikan oleh Caldwell dan Spink itu tidak otomatis sama dengan ciri-ciri yang terkandung dalam pembaharuan pembelajaran. Apa yang disampaikan oleh mereka berdua dapat dipakai sebagai konsep dan ciri yang menggarisbawahi pembaharuan pembelajaran. Ingatlah kembali pembaharuan pembelajaran apapun yang ada, pilihlah jangan sampai lepas dari konteks.

1) Kurikulum

- Sekolah mencantumkan dengan jelas tujuan pendidikan yang akan dicapai.
- Sekolah mempunyai rencana yang baik, disertai dengan program yang berimbang dan terorganisir yang ditujukan untuk memenuhi apa yang diperlukan oleh anak didik.
- Sekolah mempunyai program dimaksudkan untuk memberikan keterampilan pada anak didik. Adanya keterlibatan orang tua yang tinggi dalam kegiatan belajar peserta didik.

2) Pengambilan Keputusan

- Adanya keterlibatan yang tinggi di kalangan staf dalam mengembangkan tujuan sekolah.
- Guru-guru dilibatkan dalam pengambilan keputusan.
- Adanya keterlibatan yang tinggi dari masyarakat dalam pengambilan keputusan.

3) Sumber Daya

- Adanya sumber yang memadai di sekolah sehingga memungkinkan staf untuk mengajar dengan efektif.

- Sekolah mempunyai guru yang kapabel dan bermotivasi tinggi

4) Hasil Belajar

- Tingkat drop out rendah.
- Nilai tes menunjukkan tingkat pencapaian yang tinggi.
- Tingkat melanjutkan sekolah tinggi, dan daya serap lapangan kerja tinggi.

5) Kepemimpinan

Adanya Kepala Sekolah yang:

- mau berbagi tanggung jawab dan mengelola sumber daya dengan efisien.
- menjamin bahwa sumber daya teralokasikan sesuai dan konsisten dengan kepentingan pendidikan.
- responsif dan suportif terhadap kepentingan guru.
- peduli dengan pengembangan profesional.
- mendorong keterlibatan staf dalam program pengembangan profesional dan menjadikan program ini sebagai peluang bagi guru untuk menguasai keterampilan yang mereka perlukan.
- menaruh perhatian yang tinggi mengenal apa yang sedang terjadi di sekolah.
- membangun relasi yang efektif dengan depdiknas atau dinas pendidikan, masyarakat, guru dan peserta didik.
- mempunyai gaya administratif yang luwes.
- bersedia menanggung resiko.
- memberikan umpan balik yang bermutu pada guru.
- menjamin adanya kaji ulang yang kontinyu terhadap program sekolah, dan melakukan evaluasi kemajuan program ke arah pencapaian tujuan sekolah.

6) Iktim

- Sekolah mempunyai seperangkat nilai etika-moralitas dan etos yang dianggap penting.
- Kepala sekolah, guru dan peserta didik menunjukkan kepedulian dan loyalitas terhadap, tujuan sekolah dan nilai-nilai.
- Sekolah menjanjikan lingkungan dan suasana yang



menyenangkan, menggairahkan, dan menantang bagi guru dan peserta didik.

- Adanya iklim saling menghargai dan saling mempercayai sesama dan di antara guru dan peserta didik.
- Adanya iklim saling mempercayai dan komunikasi yang terbuka di sekolah.
- Adanya ekspektasi terhadap semua peserta didik bahwa mereka akan berlaku sebaik-baiknya.
- Adanya komitmen kuat untuk belajar sungguh-sungguh.
- Kepala sekolah, guru dan peserta didik mempunyai semangat yang tinggi untuk belajar.
- Adanya *morale* (semangat juang) yang tinggi pada peserta didik.
- Para peserta didik saling menaruh respek terhadap sesamanya dan terhadap barang-barang milik mereka.
- Adanya kesempatan bagi peserta didik untuk mengambil tanggung jawab di sekolah.
- Adanya disiplin yang baik di sekolah.
- Jarang sekali ada kejadian yang menuntut staf administrasi senior untuk turun tangan menertibkan pelanggaran disiplin yang dilakukan oleh peserta didik.
- Adanya tingkat kemangkiran yang rendah di kalangan peserta didik.
- Adanya tingkat mengulang kelas yang rendah.
- Adanya tingkat kenakalan anak yang rendah.
- Adanya *morale* (semangat juang) tinggi di kalangan guru.
- Adanya tingkat persatuan (*cohesiveness*) dan semangat yang tinggi di kalangan guru.
- Adanya tingkat kemangkiran rendah di kalangan guru.
- Sedikit sekali permohonan untuk pindah dari guru ke sekolah lain.

e. Ciri-ciri Pembelajaran yang Disarankan

Sebagai tambahan ciri-ciri di atas, berikut ini disajikan peran sekolah dan guru yang terkait dengan peserta didik.

- Memberikan pemahaman mengenai faktor-faktor yang

berpengaruh di dalam mengembangkan pandangan hidup peserta didik.

- Mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang penting guna berpartisipasi dalam proses politik.
- Mengembangkan sikap cinta belajar dan mewujudkannya di dalam setiap kegiatan yang terjadi sepanjang hidup.
- Mengembangkan bakat kreatif peserta didik secara penuh dalam berbagai bidang kesenian.

Khusus yang terkait dengan pengalaman belajar, sekolah dan guru serta pihak yang berkepentingan dengan pendidikan dituntut untuk bekerja sama dalam hal berikut ini.

- Menjamin agar semua peserta didik mengalami dalam penggunaan dan pemahaman makna serta pengembangan bahasa melalui cerita, sajak, drama dan kegiatan lainnya yang terkait.
- Menjamin bahwa pembelajaran sedapat mungkin berlangsung melalui pengalaman langsung.
- Menyediakan peluang bagi semua peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mereka.
- Memberikan pengalaman bagi peserta didik yang mempunyai hambatan khusus agar mampu mengatasi hambatan yang mereka miliki.

Khusus yang berkaitan dengan manajemen sekolah, kepala sekolah dan guru disarankan untuk :

- menyediakan berbagai peluang bagi orang tua peserta didik untuk melibatkan mereka dalam kegiatan-kegiatan sekolah;
- mengembangkan sistem penghargaan sesuai dengan umur peserta didik sebagai pengakuan atas prestasi istimewa yang mereka capai;
- mengelola sekolah dengan cara-cara yang merefleksikan keberlangsungan keterlaksanaan kurikulum;
- menciptakan cara-cara agar pemberian informasi kepada orang tua mengenai hal-hal yang terkait dengan

sekolah dan kemauan peserta didik dapat berlangsung secara teratur.

Kriteria sekolah dan pembelajaran yang efektif sebagaimana dipaparkan di atas adalah refleksi dari keyakinan yang fundamental betapa pentingnya pendidikan dengan basis yang luas.

5. Mengenal Peserta Didik

Guru yang baik dan profesional harus mengenal peserta didik dengan baik. Dot Woiker (1955) mengemukakan untuk mengenal peserta didik, perlu merefleksikan sebagai berikut :

1) Salah atau betulkah pernyataan berikut ini?

- a. Keberagaman atau "diversity" adalah kreatif?
- b. Etnisiti adalah sesuatu yang berkaitan dengan dimana Anda tinggal?
- c. Diskriminasi perlu ditantang?
- d. Pengajaran hendaknya sebagai respon terhadap konteks sosial dan kultural ?
- e. Warganegara yang aktif dan informed (mempunyai informasi yang benar dan lengkap) adalah yang mengerti mengenai politik dan pemerintah?
- f. Anak didik yang cacat tidak belajar sebaik anak-anak yang normal?
- g. Para guru perlu menghadapi tantangan (*challenge*) dan mempunyai harapan yang realistik terhadap semua peserta didik?
- h. Satu bagian terpenting dalam pembelajaran adalah menjadikan peserta didik mampu dalam merespon perubahan yang terjadi?

Dari refleksi pertanyaan tersebut, kita dalam posisi mana pemahaman terhadap peserta didik.

2) Gaya Belajar

Jika kita amati dengan seksama bagaimana peserta didik belajar, maka kita sampai pada empat gaya belajar. Coba disimak skenario pembelajaran berikut ini.

Anda baru saja membeli alat dapur yang modern dari sebuah toko elektronik. Alat ini multiguna, dapat dipakai mulai dari membuka kaleng, memasukkan buah dalam botol, sampai dengan menimbang makan melalui sistem digital. Sebagai percobaan, alat ini Anda bawa ke kelas dan meminta peserta didik. Anda mencoba bagaimana cara menggunakannya.

a) *Active learners atau penibelajar aktif*

Peserta didik yang termasuk kategori ini tidak suka menggunakan buku petunjuk. Mereka lebih senang mencari sendiri, trial and error, coba-coba, bagaimana mengoperasikan alat tersebut.

b) *Structured learners atau Pembelajar terstruktur*

Peserta didik termasuk kategori ini mengikuti satu per satu, langkah demi langkah sebagaimana yang tercantum dalam manual.

c) *Pembelajar personal*

Peserta didik termasuk kategori ini lebih senang belajar dengan cara berbincang-bincang dan bertanya pada orang lain. Ia memerlukan seseorang berada di sampingnya.

d) *Pembelajar terfokus*

Peserta didik kategori ini senang dengan adanya tantangan. Dengan atau tanpa menggunakan manual ia ingin melakukan sesuatu yang memukau, diluar dugaan.

3) Coutoh Kasus

Berikut ini disajikan sejumlah kasus pembelajaran dan simaklah dengan seksama, kemudian pikirkanlah strategi pembelajaran yang tepat untuk memecahkan kasus-kasus tersebut. Kalau dicerinati, kasus-kasus ini mengangkat berbagai isu yang terkait dengan hak asasi manusia, toleransi, kerajasama, dan gender. Semua isu ini dapat ditangani dengan baik, jika masyarakat sekolah berwawasan luas, mengakui kenyataan adanya keberagaman dan perbedaan

Kasus 1

Anda diminta untuk menerima seorang anak yang menderita penyakit lumpuh, yang terpaksa menggunakan kursi roda. Sejumlah peserta didik di kelas Anda berkomentar sangat negatif ketika Anda memberitahukan kedatangan anak yang kurang beruntung itu. Tentu saja anak ini tidak mampu berbuat apa-apa. Ini bakal menyeret anak cacat ini ke keadaan sangat tidak menyenangkan, bahkan merasa terhinakan. Strategi apa yang akan Anda pakai untuk mendorong peserta didik yang bersikap tidak pada tempatnya ini, sehingga bisa menerima anak itu sebagaimana adanya?

Kasus 2

Seorang peserta didik di kelas Anda terus-menerus mencuri alat-alat tulis teman-temannya. Anda tahu anak ini mencuri karena ia tidak mempunyai alat tulis yang ia perlukan. Keadaan keluarganya begitu rupa sehingga kalau Anda memberitahu orang tuanya, maka kemungkinan besar anak itu akan dipukul. Sementara itu peserta didik-peserta didik Anda yang lain semakin marah dengan keadaan ini dan tidak mau lagi bertegur sapa dengan anak tersebut. Bagaimana caranya Anda menangani masalah ini dengan cara yang ekuitabel yaitu adil dan tidak memihak?

Kasus 3

Sebuah keluarga Kubu dari pedalaman, dengan 5 anak-anaknya baru saja pindah ke sebuah sekolah di sebuah desa kecil. Anda pernah mendengar peserta didik-peserta didik di kelas Anda memanggil keluarga yang baru pindah ini dengan sebutan-sebutan yang bernada menghina seperti "orang hutan, tarzan kampung, dan sebagainya". Apa yang dapat Anda lakukan agar anak-anak di kelas 5 ini dapat menerima adanya yang perbedaan kebudayaan?

Kasus 4

Anda seorang guru kelas 6 yang prestasi akademik peserta didik-peserta didiknya di atas rata-rata. Namun ada seorang anak nyaris mengalami kesulitan dalam membaca dan hambatan dalam berbicara yang sangat serius. Tidak satupun peserta didik-peserta didik yang ingin bekerja sama dengan anak ini. Oleh beberapa teman-temannya sekelas, anak ini sering dikatai-katai

sebagai anak bebal. Bagaimana Anda meyakinkan peserta didik-peserta didik lainnya bahwa anak inipun mempunyai kesempatan dan hak yang sama dengan mereka dalam proses belajar?

Kasus 5

Dalam kelas 6 yang Anda ajar hanya ada tiga peserta didik perempuan. Anak laki-laki mendominasi hampir semua kerja kelompok dan diskusi kelas. Dalam pendidikan olahraga anak perempuan ini selalu yang terakhir untuk dipilih sebagai anggota tim. Anda juga mengamati sering kali ada komentar yang bernada anti gender dari peserta didik laki-laki.

Strategi pembelajaran apakah yang dapat Anda terapkan untuk memperbaiki keadaan ini? Bagaimana menciptakan sekolah yang efektif dan berkembang?

A. Pendahuluan

Pembelajaran Berbasis Budaya membahas strategi pembelajaran yang pada saat ini sedang marak berkembang di banyak negara. Walaupun landasan teori yang digunakan bukan sama sekali baru, namun strategi pembelajaran yang dihadirkan membawa nuansa baru dalam proses pembelajaran. Nuansa baru tersebut bukan hanya pada jenjang operasional pembelajaran, namun juga pada perspektif budaya dan tradisi pembelajaran itu sendiri terutama yang berkenaan dengan interaksi antara guru dan peserta didik, serta perancangan pengalaman pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran berbasis budaya membawa budaya lokal yang selama ini tidak selalu mendapat tempat dalam kurikulum sekolah ke dalam proses pembelajaran beragam mata pelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran berbasis budaya, lingkungan belajar akan berubah menjadi lingkungan yang menyenangkan bagi guru maupun peserta didik, dan yang memungkinkan guru dan peserta didik berpartisipasi aktif berdasarkan budaya yang sudah mereka kenal, sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang optimal. Peserta didik merasa senang dan diakui keberadaan serta perbedaannya karena pengetahuan dan pengalaman budaya yang sangat kaya yang mereka miliki dapat diakui dalam proses pembelajaran. Sementara guru berperan memandu dan mengarahkan potensi peserta didik untuk menggali beragam budaya yang sudah diketahui, maupun mengembangkan budaya tersebut kemudian. Selanjutnya, interaksi guru dan peserta didik akan mengakomodasikan proses penciptaan makna dari ilmu pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran di sekolah oleh masing-masing individu.

Pembelajaran berbasis budaya akan mengemukakan beberapa hal yang perlu kita bahas bersama, yaitu deskripsi tentang budaya dan proses pembudayaan, landasan teoretis pembelajaran berbasis budaya, budaya dan pembelajaran, serta beberapa contoh penerapan pembelajaran berbasis budaya. Dalam mempelajari materi ini, Anda diharapkan berpartisipasi aktif dalam mencari contoh-contoh yang berkenaan dengan budaya Anda sendiri, atau budaya di mana Anda tinggal, atau budaya di lokal sekolah Anda. Contoh-contoh tersebut akan menantang kedalaman dan ketajaman Anda berpikir, serta menuntut kepekaan Anda terhadap budaya dalam komunitas Anda. Dengan partisipasi aktif tersebut, diharapkan Anda akan dapat memperoleh pemahaman tentang pembelajaran berbasis budaya, yang akan memperluas wawasan Anda tentang proses pembelajaran pada umumnya. Di samping itu, Anda juga diharapkan dapat menjelaskan model pembelajaran berbasis budaya yang kemudian dapat diterapkan dalam proses mengajar di sekolah, dalam mata pelajaran apa pun. Pada akhirnya, Anda diharapkan dapat menghasilkan model pembelajaran berbasis budaya untuk komunitas budaya di lokal sekolah Anda.

B. Pengertian Pembelajaran Berbasis Budaya

Proses belajar dapat terjadi di mana saja sepanjang hayat. Sekolah merupakan salah satu tempat proses belajar terjadi. Sekolah merupakan tempat kebudayaan, karena pada dasarnya proses belajar merupakan proses pembudayaan. Dalam hal ini, proses pembudayaan di sekolah adalah untuk pencapaian akademik peserta didik, untuk membudayakan sikap, pengetahuan, keterampilan dan tradisi yang ada dalam suatu komunitas budaya, serta untuk mengembangkan budaya dalam suatu komunitas melalui pencapaian akademik peserta didik.

Contoh:

Peserta didik belajar matematika dan IPA di SD... untuk pencapaian akademik: kemampuan bernalar matematis, pengetahuan tentang IPA, dan keterampilan scientific inquiry (menganalisis suatu fenomena secara ilmiah)





Peserta didik belajar budaya Bali.. untuk membudayakan “menjadi orang Bali”



Siswa Bali mengembangkan budayanya menggunakan pengetahuan IPA dan matematika



Menulis dan membaca daun lontar merupakan salah satu bentuk kegiatan untuk pengembangan dan pewarisan budaya di Bali. Pada saat tertentu membaca lontar ditombakan misalnya pada saat pesta kesenian di Bali atau pada saat ada upacara adat, dan sebagainya. Konsep/Prinsip IPA yang tercakup di dalamnya antara lain konsep warna, bentuk, bunyi, bahan-bahan tertentu yang dicampurkan agar lontar tidak dimakan ngengat.

Konsep matematika yang termasuk di dalamnya adalah simetri, bentuk, ukuran, tebal/tipis.



Membuat patung dari keramik, kayu (ukiran), dan lain-lain. Keterampilan ini umumnya berkembang pada masyarakat yang terletak pada objek wisata, khususnya di wilayah Ubud Gianyar. Keterampilan ini biasanya diturunkan turun-temurun dari ayah ke anak dan seterusnya. Secara formal keterampilan ini diberikan di SD, SMP, SMU. Selain sebagai bentuk penyaluran seni, pada saat ini kegiatan memotong ini juga dapat memberikan penghasilan tambahan.



Melukis merupakan salah satu bentuk keterampilan dari sebagian masyarakat Bali yang masih dipertahankan sampai saat ini. Keterampilan ini diberikan secara formal mulai dari SD, SLTP, SMU, maupun sampai tingkatan yang lebih tinggi. Secara non formal biasanya diwariskan turun-temurun atau sebagai penyaluran hobi. Keterampilan melukis biasanya dilakukan oleh seniman-seniman yang memiliki jiwa seni tinggi dan mampu mengekspresikan hasil buah pikirannya dalam bentuk lukisan. Daerah

Kintamani merupakan daerah yang terkenal bagi seniman-seniman lukis, di samping udaranya dingin, panoramanya juga cukup indah. Konsep/Prinsip IPA yang ada di dalam lukisan itu sendiri, antara lain: konsep simetri, bentuk, cahaya, warna (primer maupun warna komplementer), Konsep matematika yang termasuk di dalamnya antara lain konsep tebal, tipis, simetri, geometri.

Budaya menurut E.B. Taylor (1871) merupakan “*a complex whole which includes knowledge, belief, art, law, morals, customs, and any other capabilities and habits acquired by man as a member of society*”. Menurut Suprayekti (2001), budaya adalah pola utuh perilaku manusia dan produk yang dihasilkannya yang membawa pola pikir, pola lisan, pola aksi, dan artifak, dan sangat tergantung pada kemampuan seseorang untuk belajar, untuk menyampaikan pengetahuan kepada generasi berikutnya melalui beragam alat, bahasa dan pola nalar.

Dari kedua definisi tersebut menyatakan bahwa budaya merupakan suatu kesatuan utuh yang menyeluruh, bahwa budaya memiliki beragam aspek dan perwujudan serta budaya dipahami melalui suatu proses belajar. Dengan demikian, belajar budaya merupakan proses belajar satu kesatuan yang utuh dan menyeluruh dari beragam perwujudan yang dihasilkan dan atau berlaku dalam suatu komunitas. Mata pelajaran yang disuguhkan dalam kurikulum dan diajarkan kepada peserta didik di sekolah, sebagai pola pikir ilmiah, merupakan salah satu perwujudan budaya, sebagai bagian dari budaya. Bahkan, seorang ahli menyatakan bahwa kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan mencerminkan pencapaian upaya manusia pada saat tertentu berbasiskan pada budaya saat itu.

Asal-muasal dari beragam mata pelajaran tersebut mungkin bukan dari Indonesia, atau bukan dari komunitas budaya Anda. Namun, Anda mempelajari mata pelajaran

tersebut di lokal budaya Anda, dan Anda mengajak peserta didik Anda untuk belajar mata pelajaran tersebut di sekolah Anda yang berada pada suatu komunitas budaya tertentu. Apakah kemudian mata pelajaran tersebut berdiri sendiri? Menjadi suatu pengetahuan yang baik untuk diketahui, tapi tidak jelas, untuk apa? Menjadi suatu identitas yang berada di luar budaya lokal setempat? Atau di luar budaya peserta didik Anda?

Coba renungkan: *Jika Anda ingin memasak ikan, bagaimana Anda membeli dan memilih ikan di pasar?*

Coba kita perhatikan langkah-langkah yang kita lakukan dalam memilih ikan di pasar.

1. memilih ikan yang kondisinya masih segar, dengan ciri-ciri: mata ikan masih merah/terang, belum kaku atau masih kenyal, kondisinya tidak cacat dilihat dari sirip, ekor dan sisik, dan jika perlu ketika disayat masih ada darah segarnya;
2. jenis ikan yang akan dibeli dalam pikiran kita pasti mempunyai kriteria ikan yang banyak duri seperti ikan banding, atau ikan yang atau ikan yang sedikit berduri seperti ikan bawal, kembung, dan lain-lain);
3. kandungan protein yang baik, misalnya ikan tuna memiliki protein yang sangat tinggi;
4. selera, misalnya, Ibu suka ikan mujair, bapak suka ikan gurame.

Coba renungkan: *Mengapa petani padi tidak menanam padi sepanjang tahun di sawahnya?*

Coba kita perhatikan kebiasaan yang dilakukan oleh petani padi antara lain :

1. selalu menanam tanaman selingan antar musim tanam padi;
2. memulai menanamnya secara bersama-sama (dalam menentukan musim tanam padi);
3. memilih bibit unggul padi;

Dalam melakukan langkah pertama (menanam tanaman selingan), petani memiliki alasan yaitu supaya unsur hara tanah tetap terjaga (kegemburan tanah dijaga), struktur tanah tidak rusak dan menjadi tandus serta tanah harus dijaga tetap subur.

Langkah kedua dilakukan dengan pertimbangan antara lain menyesuaikan musim agar kebutuhan air ketika memulal tanam cukup tersedia dan pada saat panen dapat tepat pada musim kemarau serta supaya dapat terhindar dari musim hama tanaman. Langkah ketiga dengan memilih bibit unggul tiada lain supaya hasil panen bisa optimal.

Pertanyaan:

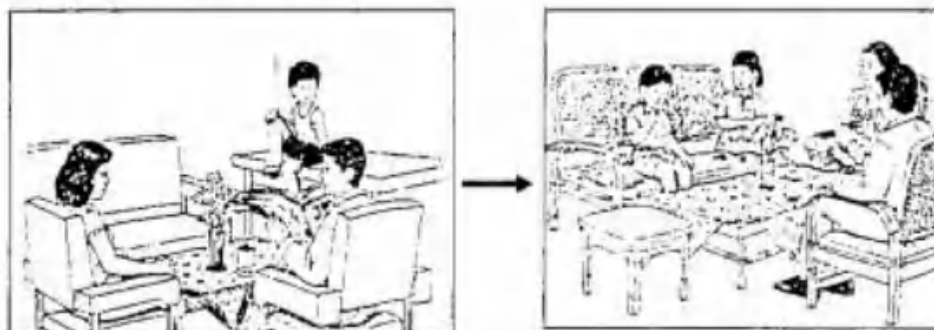
- Apakah landasan pemikiran yang Anda gunakan dalam memilih ikan merupakan budaya (tradisi) atau keterampilan analisis ilmiah?
- Apakah landasan pemikiran petani merupakan budaya (tradisi) atau keterampilan analisis ilmiah?

Selanjutnya, jika mata pelajaran tersebut sudah dipelajari peserta didik, apa gunanya? Aplikasi semua mata pelajaran yang diperoleh peserta didik dari sekolah adalah pada permasalahan yang timbul dalam komunitas budaya di mana peserta didik tersebut berada. Mata pelajaran sangat terikat pada konteksnya, karena pengetahuan, keterampilan dan analisis ilmiah yang diperoleh dari mata pelajaran hanya dapat diterapkan dalam suatu konteks, dalam hal ini konteks komunitas budaya di mana peserta didik berada atau bekerja nantinya. Dengan demikian, walaupun matematika berasal dari Yunani, penerapan rumus-rumus dan teori matematika, serta pola penalaran matematika yang dipelajari di sekolah di Indonesia adalah di mana ilmu tersebut dipelajari, yaitu di lingkungan budaya Indonesia.

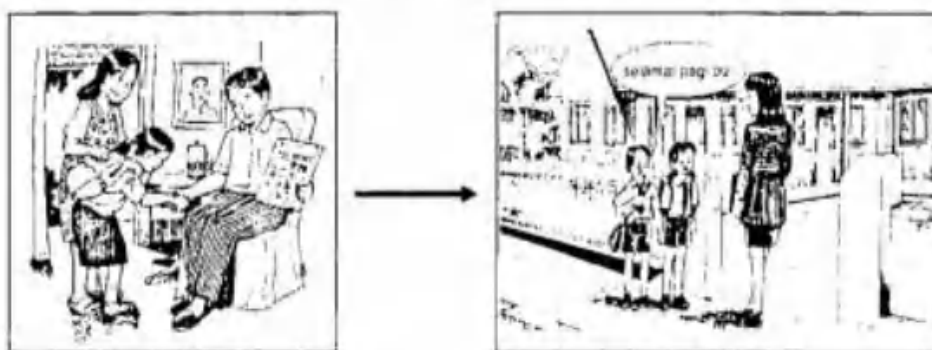
C. Proses Pembudayaan

Proses pembudayaan terjadi dalam bentuk pewarisan tradisi budaya dari satu generasi kepada generasi berikutnya, dan adopsi tradisi budaya oleh orang yang belum mengetahui budaya tersebut sebelumnya. Pewarisan tradisi budaya dikenal sebagai proses enkulturasi (*enculturation*), sedangkan adaptasi budaya dikenal sebagai proses akulturasi (*aculturation*). Kedua proses tersebut berujung pada pembentukan budaya dalam suatu komunitas.

Proses pembudayaan enkulturasi biasanya terjadi secara informal dalam keluarga, komunitas budaya suatu suku, atau komunitas budaya suatu wilayah. Proses pembudayaan enkulturasi dilakukan oleh orang tua, atau orang yang dianggap senior terhadap anak-anak atau terhadap orang yang dianggap lebih muda. Tata karma adat istiadat, keterampilan suatu suku/keluarga biasanya diturunkan kepada generasi berikutnya melalui proses enkulturasi



Jika Adi duduk tidak sopan di rumah, maka Bapak atau Ibu akan menegur Adi, sehingga ketika bertemu ke orang lain, Adi sudah dapat duduk dengan sopan



Ani selalu dianjurkan untuk memberi salam ketika pulang ke rumah. Ani dan temannya selalu memberi salam pada Bapak/Ibu guru ketika tiba di sekolah

Proses akulturasi biasanya terjadi secara formal melalui pendidikan. Seseorang yang tidak tahu, diberi tahu dan disadarkan akan keberadaan suatu budaya, kemudian orang tersebut mengadopsi budaya tersebut. Misalnya, seseorang yang pindah ke suatu tempat baru, kemudian mempelajari bahasa, budaya, kebiasaan dari masyarakat di tempat baru tersebut, lalu orang itu akan berbahasa dan berbudaya, serta melakukan kebiasaan sebagaimana masyarakat di tempat itu.

Contoh:

Proses akulturasi dalam proses pendidikan di sekolah (bergaul dengan teman, berdiskusi, sopan santun, tata tertib, dll)



Menjaga kebersihan sekolah



Menjaga kebersihan rumah dan lingkungan

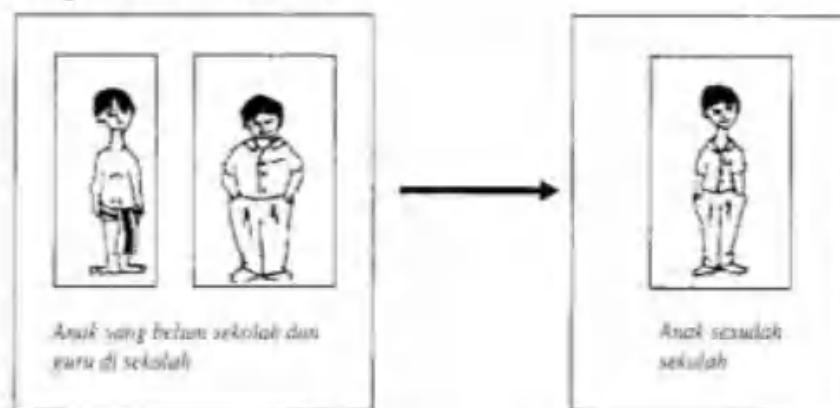
Pendidikan merupakan proses pembudayaan, dan pendidikan juga dipandang sebagai alat untuk perubahan budaya. Proses pembelajaran di sekolah merupakan proses pembudayaan yang formal atau proses akulturasi. Proses akulturasi bukan semata-mata transmisi budaya dan adopsi budaya, tetapi juga perubahan budaya. Sebagaimana diketahui, pendidikan menyebabkan terjadinya beragam perubahan dalam bidang social budaya, ekonomi, politik, dan agama. Namun pada saat bersamaan, pendidikan juga merupakan alat untuk konservasi budaya, transmisi, adopsi, dan pelestarian budaya sebagaimana terlihat dalam diagram berikut ini:



Mengingat besarnya peran pendidikan dalam proses akulturasi, maka pendidikan menjadi sarana utama untuk pengenalan beragam budaya baru yang akan diadopsi oleh sekelompok peserta didik, kemudian dikembangkan serta dilestarikan. Budaya baru tersebut sangat beragam, mulai dari budaya yang dibawa oleh masing-masing bidang ilmu yang berasal bukan dari budaya setempat, budaya dari guru yang mengajar, budaya sekolah, dan lain-lain.

Bagi banyak orang, hasil pendidikan sering kali memberikan dampak negatif terhadap budaya yang sudah dimiliki sebelumnya, budaya tradisional dari suatu komunitas budaya dari mana orang tersebut berasal. Banyak orang yang kemudian memandang rendah terhadap pengetahuan, nilai dan norma, serta kebiasaan yang dimiliki oleh tradisi budaya komunitasnya, karena percaya bahwa pendidikan yang telah mereka tempuh membuat mereka menjadi lebih tinggi (superior) dari anggota lainnya yang tidak berpendidikan dalam komunitas budayanya.

Contoh: Anggota komunitas budaya yang tidak berpendidikan, dibandingkan dengan anggota komunitas budaya yang berpendidikan/ sekolah



Pada kenyataannya, periode sekolah akan memisahkan seseorang dari komunitas budayanya, karena sekolah memiliki budaya sendiri, dan mata pelajaran yang diajarkan juga memperkenalkan budaya yang lain (atau bahkan bertentangan) dengan tradisi budaya komunitasnya. Tidak heran jika pada

akhirnya, dampak dari proses pendidikan formal adalah peserta didik atau lulusan yang sama sekali tidak dapat menghargai bentuk pengetahuan dan kekayaan tradisional dalam komunitas budayanya (Abuso. dkk., 1998). Hal ini terutama karena jarang ada sekolah atau guru yang mau, atau mampu untuk mengintegrasikan tradisi budaya peserta didik dengan mata pelajaran yang diajarkannya.

Situasi tersebut merupakan gambaran umum yang terjadi karena orang menempatkan proses pendidikan formal sebagai proses pembelajaran yang terpisah dari proses akulturasi dan terpisah dari konteks suatu komunitas budaya. Di samping itu, banyak juga orang yang memandang mata pelajaran di sekolah memiliki tempat yang tinggi (*social prestige*) daripada tradisi budaya lokal yang dipandang tidak berarti dan rendah (*discreditation*). Keadaan ini diperburuk dengan kenyataan bahwa hanya sebagian orang memiliki akses terhadap pendidikan, karena berbagai kendala (sosio-ekonomis, geografis, waktu, kemampuan) sehingga pendidikan menjadi bersifat elit, dan disebut '*ivory tower*'. Padahal proses pendidikan sebagai proses pembudayaan memiliki nilai hanya jika hasilnya dapat diterapkan untuk memecahkan permasalahan yang timbul dalam konteks suatu komunitas budaya, dan hanya jika lulusannya dapat berguna bagi pembangunan suatu komunitas budaya lokal maupun nasional.

Proses pendidikan sebagai proses pebudayaan terjadi di mana-mana secara formal maupun informal dan bagi siapa saja sepanjang masa, karena pada dasarnya setiap orang memiliki kemampuan belajar. Budaya memberikan cara untuk mengetahui sama seperti memiliki mata pelajaran lain memberikan cara untuk mengetahui bidang-bidang tertentu dalam kehidupan manusia. Budaya menjadi konteks tempat mata pelajaran dipelajari serta tempat hasil pendidikan diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut. Proses pendidikan sebagai proses pembudayaan harus mampu menjadikan budaya

sebagai bagian yang terintegrasi pelajaran yang ditawarkan serta menjadikan mata pelajaran yang diperoleh peserta didik sebagai bagian dari budayanya, dan alat bagi pengembangan komunitas budayanya. Itulah inti dari proses pembudayaan, serta peran pendidikan, terutama proses pembelajaran dalam pembudayaan.

D. Pembelajaran Berbasis Budaya

Pembelajaran berbasis budaya merupakan strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis budaya berlandaskan pada pengakuan terhadap budaya sebagai bagian yang fundamental (mendasar dan penting) bagi pendidikan, ekspresi dan komunikasi suatu gagasan, dan perkembangan pengetahuan.

Budaya merupakan alat yang sangat baik untuk memotivasi peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan, bekerja secara kooperatif, dan mempersepsikan keterkaitan antara berbagai mata pelajaran. Dalam pembelajaran berbasis budaya, budaya yang diintegrasikan menjadi alat bagi proses belajar. Pembelajaran berbasis budaya sebagai strategi pembelajaran mendorong terjadinya proses imajinatif, metaforik, berpikir kreatif, dan juga sadar budaya. Partisipasi dengan dan melalui beragam bentuk perwujudan budaya memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk belajar dan menggali prinsip-prinsip dalam suatu mata pelajaran, menemukan hal-hal yang bermakna di sekelilingnya, dan mendorongnya untuk membuka dan menemukan hal-hal yang baru di dunia baru.

Pendidikan merupakan proses untuk menjadi (*a process of becoming*). Proses "menjadi" atau pembentukan karakter dan identitas merupakan proses yang sangat fundamental dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis budaya memungkinkan peserta didik dan guru untuk menggali semua bentuk yang nyata maupun yang tidak nyata yang bermakna

dalam proses "menjadi". Dalam proses "menjadi", peserta didik menerima dan menjawab tantangan, menggali sampai ke batas, dan mencari di tempat yang belum pernah diketahui. Pembelajaran berbasis budaya menjadikan proses pembelajaran sebagai arena untuk eksplorasi bagi peserta didik maupun guru dalam mencari pemahaman dan mencapai pengertian serta rasional ilmiah dalam mata pelajaran, mewujudkan pengembangan keterampilan sampai tercapai keahlian, serta mencari strategi untuk mencapai pemahaman dan pengembangan keterampilan tersebut.

Dalam pembelajaran berbasis budaya, budaya menjadi sebuah metode bagi peserta didik untuk mentransformasikan hasil observasi mereka ke dalam bentuk-bentuk dan prinsip-prinsip yang kreatif tentang alam. Dengan demikian, melalui pembelajaran berbasis budaya, peserta didik bukan sekedar meniru dan atau menerima saja informasi yang disampaikan, tetapi peserta didik menciptakan makna, pemahaman, dan arti dari informasi yang diperolehnya. Pengetahuan, bukan sekedar rangkuman naratif dari pengetahuan yang dimiliki orang lain, tetapi suatu koleksi (*repertoire*) yang dimiliki seseorang tentang pemikiran, perilaku, keterkaitan, prediksi dan perasaan, hasil transformasi dari beragam informasi yang diterimanya.

Transformasi menjadi kunci dari penciptaan makna dan pengembangan pengetahuan. Dengan demikian, proses pembelajaran berbasis budaya bukan sekedar mentransfer atau menyampaikan budaya atau perwujudan budaya kepada peserta didik, tetapi menggunakan budaya untuk menjadikan peserta didik mampu menciptakan makna, menembus batas imajinasi dan kreativitas untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang mata pelajaran yang dipelajarinya.

Pembelajaran berbasis budaya dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu macam, yaitu belajar tentang budaya, belajar dengan budaya, dan belajar melalui budaya.

1. Belajar tentang budaya menempatkan budaya sebagai bidang ilmu

Proses belajar tentang budaya, sudah cukup dikenal selama ini, misalnya mata pelajaran kesenian dan kerajinan tangan, seni dan sastra, seni suara, melukis/menggambar, seni musik, seni drama, tari dan lain-lain. Budaya dipelajari dalam satu mata pelajaran khusus, tentang budaya dan untuk budaya. Mata pelajaran tersebut tidak terintegrasi dengan mata pelajaran lain dan tidak berhubungan satu sama lain. Di sekolah-sekolah tertentu yang dapat menyediakan sumber belajar (alat musik, peralatan drama, dan lain-lain) untuk mempelajari budaya, maka mata pelajaran budaya di sekolah tersebut akan berkembang relatif baik. Namun, banyak sekolah yang tidak memiliki sumber belajar yang memadai, sehingga mata pelajaran budaya di sekolah tersebut menjadi mata pelajaran hafalan dari buku atau dari cerita guru (yang juga belum tentu benar). Dengan kondisi seperti itu, pada akhirnya mata pelajaran budaya menjadi tidak bermakna bagi peserta didik, guru, sekolah, maupun pengembangan budaya dalam komunitas tempat sekolah berada. Inilah gambaran tentang ketidakberhasilan mata pelajaran budaya yang sekarang ini ada. Selanjutnya, mata pelajaran budaya, dan pengetahuan tentang budayatidak pernah memperoleh tempat yang proporsional dalam kurikulum maupun dalam pengembangan pengetahuan secara umum. Sementara mata pelajaran lain, misalnya matematika, IPA, IPS, dianggap penting sebagai suatu bukti kemajuan negara, maka mata pelajaran budaya semakin tersisihkan.

2. Belajar dengan Budaya

Budaya diperkenalkan kepada peserta didik sebagai cara atau metode untuk mempelajari suatu mata pelajaran tertentu. Belajar dengan budaya meliputi pemanfaatan beragam bentuk perwujudan budaya.



Misalnya untuk memperkenalkan bentuk bilangan (bilangan positif, bilangan negatif), dalam satu garis bilangan, digunakan garis bilangan yang menggunakan Cepot (tokoh jenaka dalam wayang Sunda). Cepot akan memandu peserta didik berinteraksi dengan garis bilangan dan operasi bilangan dalam pembelajaran matematika.

Contoh lain misalnya guru mempergunakan berbagai bentuk dan ukuran gong untuk memperkenalkan konsep bunyi, gelombang bunyi, dan gema dalam pelajaran fisika.



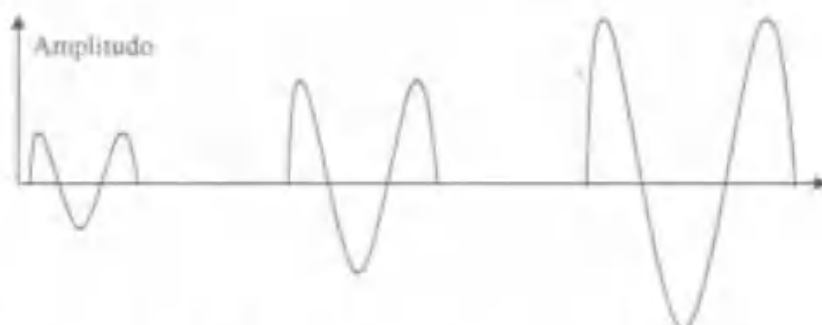
Gong Besar



Gong Sedang



Gong Kecil



Gambar berbagai macam gong dan pola gelombang bunyi yang terjadi

Dari ketiga gong di atas, permukaan gong A lebih besar daripada permukaan gong B dan permukaan gong B lebih besar daripada permukaan gong C, sehingga bila ketiga gong tersebut

dipukul, maka besarnya intensitas (kekuatan) bunyi yang terdengar adalah:

$$I = \frac{P}{A}$$

I adalah intensitas (kekuatan) bunyi (W/m^2), P adalah daya (W) dan A adalah besarnya luas permukaan gong (m^2).

Dari persamaan tersebut terlihat bahwa semakin kecil luas permukaan gong, akan semakin kuat intensitas bunyinya. Jadi dari ketiga gong di atas, maka gong C memiliki intensitas terbesar. Dengan demikian semakin besar intensitas suatu gelombang bunyi akan semakin nyaring pulalah suara yang terdengar. Di bawah ketiga gong tersebut digambarkan pola gelombang bunyi gong yang terjadi. Dari pola tersebut terlihat bahwa intensitas gong C lebih tinggi dibandingkan dengan intensitas gong B dan A, hal tersebut terlihat jelas dari ketinggian amplitudo pola gelombang bunyi gong C lebih tinggi dari pada amplitudo pola gelombang bunyi gong B dan A.

Dalam belajar dengan budaya, maka budaya dan perwujudannya menjadi media pembelajaran dalam proses belajar menjadi konteks dari contoh-contoh tentang konsep atau prinsip dalam suatu mata pelajaran menjadi konteks penerapan prinsip atau prosedur dalam suatu mata pelajaran.

3. Belajar melalui budaya

Belajar melalui budaya merupakan metode yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan pencapaian pemahaman atau makna yang diciptakannya dalam suatu mata pelajaran melalui ragam perwujudan budaya. Belajar melalui budaya merupakan salah satu bentuk *multiple representation of learning assessment*, atau bentuk pendalaman pemahaman dalam beragam bentuk. Misalnya, peserta didik tidak perlu mengerjakan tes untuk menjelaskan tentang proses fotosintesis, tetapi peserta didik dapat membuat poster, membuat lukisan, lagu, ataupun puisi yang melukiskan proses fotosintesis. Dengan menganalisis

produk budaya yang diwujudkan, peserta didik memperoleh pemahaman dalam topik proses fotosintesis dan bagaimana peserta didik menjiwai topik tersebut. Belajar melalui budaya memungkinkan peserta didik untuk memperlihatkan kedalaman pemikirannya, penjiwaannya terhadap konsep atau prinsip yang dipelajari dalam suatu mata pelajaran, serta imajinasi kreatifnya dalam mengekspresikan pemahamannya. Belajar melalui budaya dapat dilakukan di sekolah dasar, sekolah menengah, atau pun perguruan tinggi, dan dalam mata pelajaran apa pun.

Contoh:

Konsep IPA yang dibuat peserta didik

Siapakah aku ?

Aku selalu dicari oleh seluruh makhluk hidup

Aku selalu mencari permukaan yang lebih rendah

Jika aku dalam keadaan sedikit aku selalu disayang-sayang oleh mereka.

Tetapi jika jumlahku banyak dan meruah, aku dimusuhi mereka

Siapakah aku ?

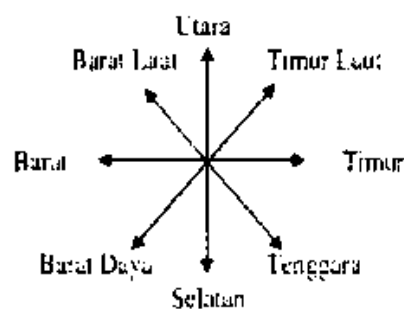
Aku adalah air

Konsep IPS yang dibuat Anda

Konsep: Mata angin

5 1 2 4 . 3 . 3 5 6 7 2 1
Timur. Tenggara. Selatan. Barat Daya

5 5 4 . 3 . 2 2 3 5 4 3 2 1
Barat. Barat laut. Utara. Timur laut



E. Laudasan Teori Pembelajaran Berbasis Budaya

Pembelajaran berbasis budaya merupakan salah satu yang dipersepsikan dapat:

1. menjadikan pembelajaran bermakna dan kontekstual yang sangat terkait dengan komunitas budaya di mana suatu bidang ilmu dipelajari dan akan diterapkan nantinya, dan dengan komunitas budaya dari mana Anda berasal.
 2. menjadikan pembelajaran menarik dan menyenangkan.
- Kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya penciptaan

makna secara kontekstual berdasarkan pada pengalaman awal Anda sebagai seorang anggota suatu masyarakat budaya merupakan salah satu prinsip dasar teori Konstruktivisme.

Proses belajar konstruktivistik. Secara konseptual, proses belajar jika dipandang dari pendekatan kognitif, bukan sebagai perolehan informasi yang berlangsung satu arah dari luar ke dalam diri peserta didik, melainkan sebagai pemberian makna oleh peserta didik kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi yang bermuara pada pemuntahkiran struktur kognitifnya. Kegiatan belajar lebih dipandang dari segi prosesnya dari segi perolehan pengetahuan dari fakta-fakta yang terlepas-lepas. Proses tersebut berupa *"...constructing and restructuring of knowledge and skills (schemata) within the individual in a complex network of increasing conceptual consistency."* Pemberian makna terhadap objek dan pengalaman oleh individu tersebut tidak dilakukan secara sendiri-sendiri oleh peserta didik, melainkan melalui interaksi dalam jaringan sosial yang unik, yang terbentuk baik dalam budaya kelas maupun di luar kelas. Oleh sebab itu pengelolaan pembelajaran harus diutamakan pada pengelolaan peserta didik dalam memproses gagasannya, bukan semata-mata pada pengelolaan peserta didik dan lingkungan belajarnya bahkan pada unjuk kerja atau prestasi belajarnya yang dikaitkan dengan sistem penghargaan dari luar seperti nilai, ijazah, dan sebagainya.

Peranan peserta didik (Si-belajar), menurut pandangan konstruktivistik, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh si belajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Guru memang dapat dan harus mengambil prakarsa untuk menata lingkungan yang memberi peluang optimal bagi terjadinya belajar namun yang akhirnya paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar peserta didik

sendiri. Dengan istilah lain, dapat dikatakan bahwa hakekatnya kendali belajar sepenuhnya ada pada peserta didik.

Paradigma konstruktivistik memandang peserta didik sebagai pribadi yang sudah memiliki kemampuan awal belum mempelajari sesuatu. Kemampuan awal tersebut akan menjadi dasar dalam mengonstruksi pengetahuan yang baru. Oleh sebab itu meskipun kemampuan awal tersebut masih sangat sederhana atau tidak sesuai dengan pendapat guru, sebaliknya diterima dan dijadikan dasar pembelajaran dan pembimbingan.

Peranan Guru, dalam belajar konstruktivistik guru atau pendidik berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh peserta didik berjalan lancar. Guru tidak mentransferkan pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan membantu peserta didik untuk membentuk pengetahuannya sendiri. Guru dituntut untuk lebih memahami jalan pikiran bahwa satu-satunya cara yang tepat adalah yang sama dan sesuai dengan kemauannya.

Peranan kunci guru dalam interaksi pendidikan adalah pengendalian, yang meliputi:

- 1) Menumbuhkan kemandirian dengan menyediakan kesempatan untuk mengambil keputusan dan bertindak.
- 2) Menumbuhkan kemampuan mengambil keputusan dan bertindak, dengan meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan peserta didik.
- 3) Menyediakan sistem dukungan yang memberikan kemudahan belajar agar peserta didik mempunyai peluang optimal untuk berlatih.

Sarana belajar, pendekatan konstruktivistik menekankan bahwa peranan utama dalam kegiatan belajar adalah aktifitas peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Segala sesuatu seperti bahan, media, peralatan, lingkungan, dan fasilitas lainnya disedlakan untuk membantu pembentukan tersebut. Peserta didik diberi kebebasan untuk mengungkapkan pendapat dan pemikirannya tentang sesuatu yang dihadapinya. Dengan cara demikian, peserta didik akan terbiasa dan terlatih

untuk berfikir sendiri, memecahkan masalah yang dihadapinya, mandiri, kritis, kreatif, dan mampu bertanggung jawabkan pemikirannya secara rasional.

Evaluasi belajar, pandangan konstruktivistik mengemukakan bahwa lingkungan belajar sangat mendukung munculnya berbagai pandangan dan interpretasi terhadap realitas, konstruksi pengetahuan, serta aktivitas-aktivitas lain yang didasarkan pada pengalaman. Hal ini memunculkan pemikiran terhadap usaha mengevaluasi belajar konstruktivistik. Ada perbedaan penerapan evaluasi belajar antara pandangan behavioristik (tradisional) yang objektifis dan konstruktivistik. Pembelajaran yang diprogramkan dan didesain banyak mengacu pada obyektifis, sedangkan Piagetin dan tugas-tugas belajar discovery lebih mengarah pada konstruktivistik. Obyektifis mengakui adanya reliabilitas pengetahuan, bahwa pengetahuan adalah obyektif, pasti, dan tetap, tidak berubah. Pengetahuan telah terstruktur dengan rapi. Guru bertugas untuk menyampaikan pengetahuan tersebut. Realitas dunia dan strukturnya dapat dianalisis dan diuraikan, dan pemahaman seseorang akan dihasilkan oleh proses-proses eksternal dari struktur dunia nyata tersebut, sehingga belajar merupakan asimilasi objek-objek nyata. Tujuan para perancang dan guru-guru tradisional adalah menginterpretasikan kejadian-kejadian nyata yang akan diberikan kepada para peserta didiknya.

Pandangan konstruktivistik mengemukakan bahwa realitas ada padapikiran seseorang. Manusia mengkonstruksi dan menginterpretasikannya berdasarkan pengalamannya. Konstruktivistik mengarahkan perhatiannya pada bagaimana seseorang mengkonstruksi pengetahuan dari pengalamannya, struktur mental, dan keyakinan yang digunakan untuk menginterpretasikan objek dan peristiwa-peristiwa. Pandangan konstruktivistik mengakui bahwa pikiran adalah instrumen penting dalam menginterpretasikan kejadian, objek, dan pandangan terhadap dunia nyata, di mana interpretasi tersebut terdiri dari pengetahuan dasar manusia secara individual.

Contoh penciptaan makna individu dan penciptaan makna melalui interaksi sosial



Didukung oleh kematangan dan perkembangan otak peserta didik (*brain growth and maturation*), pembelajaran menjadi suatu interaksi sosial sebagai proses penciptaan makna. Dalam interaksi sosial, terjadi proses pembimbingan dan negosiasi makna (*scaffolding*) oleh peserta didik lain, guru, atau tokoh (*knowledgeable or more experienced others*) dalam suatu wilayah pengembangan peserta didik (*zone of proximal development*). Hasil dari interaksi sosial tersebut adalah peserta didik menjadi lebih mandiri, dan terjadinya transformasi pengetahuan peserta didik di mana pengetahuan yang dipersepsikan sebagai sesuatu yang dinamis, diciptakan, dikaji dan dianalisis, diinternalisasikan serta ditransformasikan bersama oleh peserta didik dan guru, bukan sekedar disampaikan (*transferred or transmitted*) oleh guru. Budaya menurut Vygotsky, "...influences the development of cognitive forms during the transformation of knowledge by providing regulative information that falls within the zone of proximal development".

Penciptaan makna dapat terjadi pada dua jenjang, yaitu pemahaman mendalam (*inert understanding*) dan pemahaman terpadu (*integrated understanding*). Pemahaman mendalam merupakan hasil belajar peserta didik berdasarkan informasi yang diterimanya melalui proses belajar dan disimpan di dalam ingatannya. Penemuan kembali terhadap pemahaman yang sudah tersimpan adalah relatif minimal, mungkin ditemukan kembali untuk kebutuhan ujian atau tes, tetapi sangat kecil

kemungkinannya untuk ditemukan kembali untuk diaplikasikan dalam situasi yang baru/lain.

Adapun pemahaman terpadu merupakan penciptaan makna yang menunjukkan kemampuan peserta didik untuk menciptakan hubungan bermakna antara beragam ide dan konsep dalam bidang ilmu, dan antara pengalaman dan konteks pribadi dengan konsep dan prinsip ilmiah dalam bidang ilmu. Pemahaman terpadu merupakan pengetahuan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam berbagai konteks dan situasi. Pemahaman terpadu membuat peserta didik mampu untuk bertindak secara mandiri berdasarkan prinsip-prinsip ilmiah untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya dalam konteks komunitas budaya, dan mendorong peserta didik untuk kreatif terus mencari dan menemukan gagasan berdasarkan konsep dan prinsip ilmiah.

Kerangka pemikiran konstruktivisme sangat menantang guru dan perancang pembelajaran untuk mampu menciptakan mengkreasikan lingkungan belajar yang memungkinkan guru dan peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses berpikir, mencari, menemukan, dan menciptakan makna berdasarkan pengalaman dan pengetahuan awal yang dimiliki guru maupun peserta didik dalam suatu komunitas budaya, sehingga dapat dicapai pemahaman terpadu. Dalam partisipasi aktif tersebut diasumsikan bahwa guru dan peserta didik dapat memiliki rasa saling menghormati dan menghargai bahwa setiap individu dapat belajar, menciptakan makna, dan berkreasi, setiap individu memiliki pengalaman dan pengetahuan awal yang berbeda-beda berdasarkan konteks komunitas budayanya masing-masing. Brooks & Brooks (1993) menyatakan bahwa pembelajaran konstruktivistik bercirikan:

1. tidak terpaku pada proses mempelajari materi sebagaimana tercantum dalam kurikulum, tetapi memfokuskan proses pembelajaran berfokus pada ide atau gagasan yang bersifat umum/makro (*big concept/idea/picture*) berdasarkan konteks kehidupan peserta didik;

2. proses belajar merupakan milik peserta didik, sehingga peserta didik sangat diberi keleluasaan untuk menuruti minat dan rasa ingin tahunya untuk membuat keterkaitan antar konsep/ide untuk mereformulasikan idea dan gagasan serta untuk mencapai suatu kesimpulan yang unik; dan
3. mempercayai adanya beragam perspektif yang berbeda-beda dan kebenaran merupakan suatu hasil interpretasi makna (*meaning making*).

Brooks & Brooks (1993) percaya bahwa dengan guru mengintegrasikan ketiga hal tersebut dalam pembelajaran berbasis budaya maka guru mampu menciptakan pembelajaran berbasis budaya yang konstruktivis, yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menciptakan makna dan mencapai pemahaman terpadu atas informasi keilmuan yang diperolehnya, serta penerapan informasi keilmuan tersebut untuk konteks permasalahan dalam komunitas budayanya.

F. Perubahan Budaya Pembelajaran

Pembelajaran berbasis budaya yang berlandaskan pada konstruktivisme membawa budaya pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran yang terjadi selama ini. Brooks & Brooks (1993) menyatakan bahwa "*... making a difference is when students work with adults (i.e., teachers) who continue to view themselves as learners, who ask questions with which they themselves still grapple, who are willing and able to modify both content and practices in the pursuit of meaning, and who treat students and their endeavors as works in progress which are uniques, not uniformed finished products*". Dalam mengupayakan perubahan tersebut, bukan hanya suasana pembelajaran dan perancangan pembelajaran yang diharapkan dimodifikasi dan dikembangkan, namun juga budaya pembelajarannya.

Pembelajaran merupakan proses pembudayaan, dalam arti pembelajaran menjadi wahana untuk terjadinya penyampaian budaya ilmiah dan budaya kehidupan bangsa kepada peserta

didik sebagai generasi penerus, terjadinya adopsi budaya ilmiah dan budaya kehidupan komunitas oleh peserta didik, serta pengembangan budaya dalam suatu komunitas. Namun, pembelajaran sendiri memiliki budaya yaitu tradisi, asumsi, kaidah ilmiah, dan lain-lain, yang menjadikan pembelajaran sebagai suatu sistem budaya tersendiri. Dari masa ke masa budaya pembelajaran mengalami perubahan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, kemajuan teknologi, dan beragam kebutuhan masyarakat.

Budaya pembelajaran dari budaya yang berfokus pada guru atau materi bidang ilmu (*teacher-centered* atau *content-centered*) menjadi budaya pembelajaran yang berfokus pada peserta didik telah dimulai sekitar akhir tahun 1960-an dan atau awal tahun 1970-an. Namun demikian, sampai sekarang pembelajaran tradisional yang berbasis pada guru atau materi bidang ilmu (pemenuhan kurikulum) masih sangat umum dijumpai. Misalnya, dalam pembelajaran MIPA dengan alasan berbagai kendala dan keterbatasan (peralatan, laboratorium, dan lain-lain) terjadi proses pembelajaran "sastra MIPA" — atau yang disebut oleh Lythcott & Stewart (2001) sebagai *inherited language science*. Pembelajaran berbasis budaya menyerukan bagaimana guru, peserta didik, kurikulum, dan proses belajar membuat perbedaan dalam proses pembelajaran maupun hasil pembelajaran atau secara umum dalam budaya pembelajaran.

1. Proses belajar

Berdasarkan konstruktivisme yang mempersyaratkan terjadinya interaksi untuk negosiasi makna dalam proses penciptaan makna atau proses belajar, maka proses belajar tidak dapat dengan guru berperan sebagai penceramah dan penyampai materi pelajaran, sementara peserta didik duduk dengan pasif mendengarkan atau mencatat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan menerima mata pelajaran sebagai bingkisan yang sudah terkotak-kotak.

Proses belajar dalam pembelajaran berbasis budaya berfokus pada:

- a. strategi atau cara agar peserta didik dapat melihat keterhubungan antarkonsep/prinsip dalam bidang ilmunya, dengan budaya. dalam beragam konteks yang baru dan dalam konteks komunitas budayanya;
- b. strategi atau cara agar peserta didik memperoleh pemahaman terpadu tentang bidang ilmu dan budaya sebagai landasan untuk berpikir kritis, menyelesaikan beragam permasalahan dalam konteks komunitas budaya serta mengambil keputusan yang sah berdasarkan kaidah keilmuan;
- c. strategi atau cara agar semua peserta didik dapat berpartisipasi aktif, senang, dan bangga untuk belajar bidang ilmu dalam pembelajaran berbasis budaya;
- d. strategi atau cara agar peserta didik dapat menciptakan makna berdasarkan pengetahuan dan pengalaman awal yang dimiliki, melalui beragam interaksi aktif dengan peserta didik lain, guru, tokoh, dan juga dengan materi atau contoh konkret;
- e. strategi atau cara peserta didik dapat memperoleh pemahaman bahwa ada kaidah keilmuan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dan konteks komunitas budayanya, juga ada budaya dalam konteks bidang ilmu, dan bahwa kaidah keilmuan adalah bagian dari budaya mereka;
- f. strategi atau cara agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang terintegrasi dan keterampilan ilmiah (*scientific inquiry skills*) dalam mempersepsikan segala sesuatu di sekelilingnya, termasuk dalam budaya dan ragam perwujudan budaya.

2. Kurikulum

Pembelajaran berbasis budaya yang berlandaskan pada konstruktivisme biasanya dirancang untuk berfokus pada materi yang bersifat makro dan umum bukan bagian kecil-kecil atau spesifik. Dengan merancang pembelajaran yang berfokus pada topik atau materi secara makro, maka Anda akan dapat melihat secara holistik tentang topik tersebut, tidak secara parsial atau terkotak-kotak (*fragmented*).



Dalam banyak kasus, proses pembelajaran dikotak-kotakkan menjadi potongan topik yang sangat kecil, tanpa guru pernah menjelaskan kepada peserta didik bagaimana setiap potong topik tersebut saling berhubungan menjadi satu kesatuan yang utuh dalam bidang ilmu. Peserta didik



sendirijarang memiliki kemampuan untuk melihat benang merah kesinambungan antar topik, jika tidak diberitahu dan diajarkan guru. Yang kemudian terjadi adalah peserta didik yang menguasai bidang ilmu secara terkotak-kotak. Dengan berfokus pada topik atau konsep yang bersifat umum dan makro, maka guru sesungguhnya tidak akan merasa dikejar-kejar beban pemenuhan kurikulum, karena guru telah memberikan gambaran secara umum. Untuk setiap potongan kecil, peserta didik dapat belajar secara mandiri dan buku teks atau sumber informasi lain, tetapi berlandaskan pada pengetahuan yang utuh dan menyeluruh tentang topik tersebut.

Dalam pembelajaran berbasis budaya, kurikulum dirancang agar:

- a. memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan tenang dan guru memandu proses pembelajaran tanpa dikejar-kejar target pokok bahasan, namun tetap tidak menyimpang dari pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik berdasarkan kurikulum;
- b. dapat menggambarkan keterkaitan antar konsep dalam suatu bidang ilmu, dengan bidang lain dan juga budaya komunitas peserta didik, dan menggambarkan posisi suatu bidang ilmu dalam hubungannya dengan beragam bidang ilmu; dan
- c. membantu peserta didik untuk dapat menunjukkan atau mengekspresikan keterkaitan bidang ilmu yang dipelajarinya dengan budaya komunitasnya dan dengan bidang ilmu lainnya.

3. Guru

Pembelajaran berbasis budaya yang berlandaskan pada konstruktivisme berfokus pada penciptaan suasana belajar yang dinamis, yang mengakui keberadaan peserta didik dengan segala latar belakang, pengalaman, dan pengetahuan awalnya, yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bebas bertanya, berbuat salah, bereksplorasi, dan membuat kesimpulan tentang beragam hal dalam kehidupan. Dalam hal ini, peran guru menjadi berubah, bukan sebagai satu-satunya pemberi informasi yang mendominasi kegiatan pembelajaran, tetapi menjadi perancang dan pemandu proses pembelajaran sebagai proses penciptaan makna oleh peserta didik, oleh peserta didik dan juga guru secara bersama. Guru juga diharapkan, bukan hanya berbicara kepada peserta didik, tetapi juga mendengar dan menghargai pendapat peserta didik.

Satu hal yang harus dihindari guru dalam pembelajaran berbasis budaya adalah menyatakan "salah" terhadap pendapat peserta didik. Perlu diingat, pembelajaran berbasis budaya percaya bahwa setiap pendapat adalah unik, dan penciptaan makna terjadi secara individual, sehingga tidak ada yang salah atau benar dalam hal ini. Pernyataan "salah" akan menyakitkan hati peserta didik, dan peserta didik merasa pendapatnya tidak dibargai, sehingga peserta didik cenderung pasif dan tidak mau mengambil resiko. Jika pendapat peserta didik berbeda yang perlu dilakukan guru adalah bernegosiasi melalui interaksi dengan peserta didik sampai peserta didik mencapai kesimpulan apakah pendapatnya sesuai dengan kaidah keilmuan yang dipelajarinya atau tidak.

Dalam pembelajaran berbasis budaya, guru berfokus untuk:

- a. menjadi pemandu peserta didik, negosiator makua yang handal dan pembimbing peserta didik dalam eksplorasi, analisis dan pengambilan kesimpulan;

- b. menahan diri agar tidak menjadi otoriter atau menjadi satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik;
- c. dapat merancang proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menarik, sehingga guru tidak hanya berceramah dan peserta didik hanya mendengarkan;
- d. merancang strategi secara kreatif agar mengetahui beragam kemampuan dan keterampilan yang dicapai peserta didik per peserta didik dalam proses belajar;
- e. merancang strategi yang memungkinkan peserta didik agar terbiasa berpikir ilmiah – mengutarakan ide/gagasan, menjelaskan rasional, mendebat dan berargumentasi, menghasilkan karya tulis ilmiah;
- f. dapat memanfaatkan keunikan pengetahuan dan pengalaman awal peserta didik dalam proses pembelajaran bidang ilmu. Untuk itu, guru perlu merancang strategi untuk dapat mengetahui pengetahuan dan pengalaman awal peserta didik yang unik, serta strategi untuk berinteraksi secara aktif dengan peserta didik.

Pada dasarnya, setiap guru memiliki kemampuan dan kreativitas untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran berbasis budaya yang berlandaskan pada konstruktivisme. Menurut Goldberg (2001), guru adalah pembuat mimpi ("*... teachers are dream makers, not a mere transmitter of knowledge....*"), artinya guru yang akan memotivasi agar peserta didik memiliki cita-cita, keingintahuan yang terus menerus, dan memotivasi agar peserta didik memiliki kreativitas. Selain itu, proses pembelajaran yang menarik adalah yang mampu menantang peserta didik sampai kepada batas kemampuannya, dan menantang peserta didik untuk mengambil risiko, untuk ini diperlukan kreativitas guru. Dalam pembelajaran berbasis budaya, diperlukan kreativitas guru yang kreatif, dan berani mengambil risiko untuk menciptakan proses pembelajaran yang kreatif.

4. Peserta didik

Ide dan pendapat peserta didik adalah jendela dari pola pikir mereka. Dalam pembelajaran berbasis budaya, peserta didik bukan pasif hanya menerima pengetahuan dan keterampilan yang disampaikan guru, tetapi merupakan subjek yang menciptakan makna, dan bahkan kontributor terhadap perkembangan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang ilmu. Ide dan pendapat peserta didik adalah hasil penciptaan makna yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, peserta didik dalam pembelajaran berbasis budaya diakui dan dihargai sebagai individu dengan latar belakang, pengalaman, dan pengetahuan awal yang unik, yang memiliki kemampuan dan keinginan untuk belajar, dan untuk menjadi kreatif berdasarkan kaidah ilmiah dalam konteks komunitas budayanya. Menurut Gailas (dalam Goldberg, 2000) menyatakan bahwa peserta didik "*... show the power and range of their intellectual and creative pursuits are unbounded, when they are continuously offered opportunities to express their stories about the world through many avenues...*" Adalah tantangan bagi guru untuk mampu merancang, pembelajaran yang memungkinkan peserta didik menampilkan semua kreativitas dan kemampuannya secara optimal.

¹ Perkembangan pendidikan akan seiring¹ sejalan dengan dinamika masyarakatnya, karena ciri 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 akulturasi, 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

1 yang perlu dipelajari oleh peserta didik di daerah tersebut. Bagi peserta didik berguna untuk memberikan kemungkinan dan kebiasaan untuk akrab dengan lingkungan dimana mereka tinggal. Kemungkinan lain mencegah dari keterasingan lingkungan, terbiasa dengan budaya dan adapt istiadat setempat dan berusaha mencintai lingkungan hidup, sehingga sebutan kurikulum ini disebut kurikulum berbasis wilayah.

Tujuan kurikulum tersebut adalah :

1. Memperkenalkan peserta didik terhadap lingkungannya, ikut melestarikan budaya termasuk kerajinan, keterampilan yang nilai ekonominya tinggi di daerah tersebut.
2. Membekali peserta didik kemampuan dan keterampilan yang dapat menjadi bekal hidup mereka di masyarakat, seandainya mereka tidak dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
3. Membekali peserta didik 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 financial, professional 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:

1. Fokus sektor pembangunan keterpaduan sosial dan identitas nasional dalam pencatatan global hanya untuk mempertahankan kultural heritage.

2. Fokus ¹ pada pembinaan budaya, etnis, dan nilai-nilai moral.
3. Fokus pada pengembangan ekonomi masa depan, dan persaingan global / internasional.
4. Fokus pada persamaan kesempatan dalam bidang gender, disabilities, income.
5. Fokus pada upaya untuk meningkatkan pencapaian peserta didik.

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

1. Pendekatan yang bercirikan isi atau topic (*content or topic based curriculum*), yaitu sajian kurikulum yang berupa sebaran materi / topik sesuai dengan mata pelajaran.
2. Pendekatan yang bercirikan pendekatan kompetensi (*outcome based curriculum*), yaitu sajian kurikulum berdasarkan *outcome* dan kompetensi yang sepatutnya dicapai oleh para peserta didik.
3. 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 pengembangan dan implementasi pendidikan dasar di tanah air. Pertama, dengan diluncurkannya beberapa peraturan

perundang-ndangan 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 menntut 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 kurilkulum berbasis pada masyarakat meliputi :

1. Karakteristik pembelajaran pada kurikulum berbasis masyarakat :
 - a. Pembelajaran beroreantasi pada masyarakat, di masyarakat dengan kegiatan belajar bersumber pada buku teks.
 - b. Disiplin kelas berdasarkan tanggungjawab bersama bukan berdasarkan paksaan atau kebebasan.
 - c. Metode mengajar terutama dititikberatkan pada pemecahan masalah untuk memenuhi kebutuhan perorangan dan kebutuhan sosial atau kelompok.
 - d. Bentuk hubungan atau kerjasama sekolah dan masyarakat adalah mempelajari sumber-sumber tersebut, dan memperbaiki masyarakat tersebut.
 - e. Strategi pembelajaran meliputi karyawisata, manusia (narasumber), survai masyarakat, kemah, kerja lapangan,

pengabdian masyarakat, kuliah kerja nyata, proyek perbaikan masyarakat dan sekolah pusat masyarakat.

2. 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 :

- a. Validitas, telah teruji kebenaran dan kesahihannya.
- b. Tingkat kepentingan yang benar-benar diperlukan oleh peserta didik.
- c. Kebermanfaatan, secara akademik dan non akademik sebagai pengembangan kecakapan hidup (life skill) dan mandiri.
- d. Layak dipelajari, tingkat kesulitan dan kelayakan bahan ajar dan tuntutan kondisi masyarakat sekitar.
- e. Menarik minat, dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut dengan menumbuhkembangkan rasa ingin tahu.
- f. Alokasi waktu, penentuan alokasi waktu terkait dengan keleluasaan dan kedalaman materi.
- g. Sarana dan sumber belajar, dalam arti media atau alat peraga yang berfungsi memberikan kemudahan terjadinya proses pembelajaran.

3. Kegiatan peserta didik dan guru

Kegiatan peserta didik, mestinya mempertimbangkan pemberian peluang bagi peserta didik untuk mencari, mengolah dan menemukan sendiri pengetahuan, dibawah 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, sebagai mitra kerja yang memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga menghasilkan lulusan yang memiliki karakter, kecakapan, dan keterampilan yang kuat untuk digunakan dalam mengadakan hubungan timbale balik dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam sekitar, serta mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia kerja atau pendidikan lebih lanjut.

4. Penilaian dalam kurikulum berbasis pada masyarakat

Penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menaksirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik 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 peserta didik (portofolio), hasil karya (penugasan), kinerja (performance), dan tes tertulis. Guru menilai kompetensi dan hasil belajar peserta didik berdasarkan tingkat pencapaian prestasi peserta didik selama dan setelah kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan karakteristik kurikulum berbasis masyarakat, maka pada hakikatnya karakteristik tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa karakteristik lain sebagai berikut:

Pertama, kurikulum bersifat *realistic*, karena hal-hal yang dipelajari bersumber dari kehidupan yang nyata. Para peserta didik 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 peserta didik dalam rangka perpaduan antara kedua institusi tadi. Dengan demikian kesengajaan antara sekolah dan masyarakat yang terjadi selama ini dapat diminimalisir.

Ketiga, kurikulum berbasis masyarakat memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk belajar secara aktif penuh kreatifitas yang telah dianjurkan oleh teori belajar modern. Para peserta didik merencanakan sendiri, mencari referensi dan sumber informasi sendiri, melakukan berbagai masalah sendiri, 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 peserta didik 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 peserta didik tempat mereka tinggal. Jadi pendidikan seperti ini sebenarnya membekali peserta didik hidup di lingkungan masyarakat menjadi lebih berguna. Pendapat ini dilandasi

asumsi bahwa setiap masyarakat mengalami perubahan yang secara tepat 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 praktik 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.

1

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 masyarakat 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 kehidupankeluarga, anak mempunyai masalah selalu ditinggal orang tuanya bekerja maka anak lebih lama bergaul 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:



1. Tujuan dan filsafat pendidikan dan psikologi belajar.
2. Analisis kebutuhan masyarakat sekitar termasuk kebutuhan peserta didik.
3. Tujuan kurikulum (TUK dan TKK)
4. Pengorganisasian dan implementasi kurikulum.
5. Tujuan pembelajaran (TPU dan TPK).
6. Strategi pembelajaran mencakup model-model pembelajaran.
7. Teknik evaluasi (proses dan produk)
8. Implementasi strategi pembelajaran.
9. Penilaian dalam pembelajaran dan
10. Evaluasi program kurikulum.

Berorientasi 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 peserta didik.
- Langkah 2 : Analisis kebutuhan masyarakat sekitar, peserta didik 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 pembelajarn 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.

Langkah10 : Evaluasi pengajaran untuk menilai keberhasilan peserta didik dan efektifitas pembelajaran dan perbaikan evaluasi.

Langkah11 : Evaluasi program kurikulum

Bab VI

Inovasi Kurikulum Berbasis Keterpaduan

1

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

Sesuai dengan konsep belajar Gestalt yang mengutamakan pengetahuan yang dimiliki peserta didik dimulai dari keseluruhan baru kemudian menuju bagian-bagian. Dengan kata lain dimata peserta didik melihat dirinya sebagai pusat lingkungan yang merupakan keseluruhan yang belum jelas unsur-usurnya dengan pemaknaan secara holistik yang berangkat dari bersifat konkrit. Pemilihan model atau metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan 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 peserta didik dan tuntutan kurikulum.

Kurikulum terpadu merupakan kurikulum yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun secara klasikal aktif menggali dan menemukan konsep dan prinsip-prinsip secara holistic bermakna dan otentik. Melalui

pertimbangan itu, maka beragam pandangan dan pendapat tentang pembelajaran terpadu, tapi semuanya menekankan pada cara menyampaikan pelajaran yang bermakna dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran terpadu diharapkan para peserta didik memperoleh pengetahuan secara menyeluruh dengan cara mengaitkan satu pelajaran dengan pelajaran lain.

A. Pengertian Kurikulum Berbasis Keterpaduan

Pendekatan keterpaduan merupakan suatu system 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 system 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 interdependensi 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 peserta didik. Kesempatan belajar tersebut dirancang dan dilaksanakan secara menyeluruh dengan mempertimbangkan hal-hal yang berpengaruh, oleh Karen aitu diperlukan pengaturan, control, bimbingan agar proses belajar terarah ketercapaian tujuan-tujuan kemampuan yang diharapkan. Kurikulum dirancang berdasarkan system keterpaduan yang mempertimbangkan komponen-komponen masukan, proses dan produk seimbang dan setaraf.

Pada komponen masukan, kurikulum dititikberatkan pada mata-mata pelajaran logis dan sistematis agar peserta didik menguasai struktur pengetahuan tertentu. Pada komponen proses, kurikulum dititikberatkan pada pembentukan konsepberfikir dan cara belajar yang diarahkan pada pengembangan peta koqnitif. 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 permanent dan bertalian dengan situasi tertentu (Hilgard & Bower, 1977 :17). Untuk mencapai perubahan-perubahan perilaku, system keterpaduan dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut : suasana lapangan, (*field setting*) yang memungkinkan peserta didik 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 system masukan yakni peserta didik, sub system proses yakni proses metode, materi dan masyarakat, sub system 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 system 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 insane-insan terdidik, berbudaya dan berakhlakul karimah. 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 unsure penunjang proses pendidikan. Khusus media pendidikan bagaimana media tersebut menggunakan lingkungan sekolah tempat belajar dan selalu memudahkan dan menyederhanakan materi sehingga menyenangkan situasi belajar peserta didik.

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 produktifitas kurikulum dan derajat performansi yang dicapai oleh peserta didik.

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

Komponen masyarakat merupakan eksternal dalam bidang social dan budaya, yang berfungsi sebagai factor 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 (Hemalik, 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) berdsarkan landasan sosiologis dan sosio-cultural, (d) berdasarkan kebutuhan, minat dan tingkat perkembangan pertumbuhan peserta didik, (e) ditunjang oleh semua mata pelajaran atau bidang studi yang ada, (f) system penyampaiaunya dengan menggunakan system pengajaran unit yakni unit pengalaman dan unit mata pelajaran dan (g) peran guru sama akrifnya dengan peran pesertadidik, bahkan peran peserta didik 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 peserta 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, comented dan nested. Kedua, tipe pembelajaran terpadu antar disiplin ilmu yakni sequenced,

shared, webbed, threaded dan integrated. Ketiga, tipe pembelajaran terpadu yang mengutamakan keterpaduan factor peserta didiknya yakni immersed dan networked.

Kurikulum terpadu yang paling banyak digunakan di lapangan terdiri dari model counected, 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, topic, ide, kegiatan dalam satu bidang studi. Model ini peserta didik 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 dikembangkan sub-sub tema dengan memperhatikan kaltannya 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 peserta didik 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 peserta didik, Karena

pemisahan seperti itu akan memberikan pengalaman belajar yang bersifat artificial. Sementara itu di jenjang sekolah dasar khususnya peserta didik pada kelas-kelas awal lebih menghayati pengalamannya secara totalitas, hal ini akan mengundang kesulitan belajar dengan pemllahan-pemllahan pengalaman secara artificial tersebut.

Sesuai dengan teori Gestalt yang mengedepankan pengetahuan yang dimiliki peserta didik dimulai dari keseluruhan baru menuju bagian-bagian. Peserta didik pada jenjang sekolah dasar paling domlnan menghayati pengalamannya masih berfikir secara keseluruhan, mereka masih sulit menghadapi pemilihan yang artificial (terpisah-pisah). Ini berarti peserta didik kelas rendah di sekolah dasar itu melihat dirinya sebagai pusat lingkungan yang merupakan suatu keseluruhan yang belum jelas unsure-unsurnya dengan pemakuan secara holistic 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 dlmaksudkan 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 kerja 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 :

- a. Menyediakan sumber-sumber yang dapat digunakan dalam merencanakan sesuatu unit dan berisi saran-saran, petunjuk-petunjuk tentang kegiatan-kegiatan peserta didik, baik secara perorangan maupun secara kolektif.

- b. Memberikan bimbingan atau petunjuk dalam menentukan lingkup masalah atau syarat-syarat tentang tingkat tujuan yang hendak dicapai.
- c. Memuat hal-hal yang dapat disajikan petunjuk dan bantuan mengajar secara teratur dan tersusun agar lebih efektif.
- d. Memuat saran tentang penelitian.
- e. Menunjukkan bermacam-macam pengalaman tertentu yang dapat dipergunakan guru dan mengembangkan suatu pengajaran.

2. Kriteria penyusun rencana umum

- a. Rencana umum bernilai atau dapat digunakan di dalam banyak situasi dan bersifat fleksibel, baik isi maupun prosedur-prosedur mengajar dan belajar.
- b. Rencana umum dikembangkan oleh kelompok guru dan bukan hanya oleh seorang guru saja.
- c. Cara paling efektif adalah apabila rencana tersebut dilaksanakan oleh kelompok guru yang telah mempersiapkannya.
- d. Rencana umum di susun sedemikian rupa agar mudah dilakukan dan diubah sesuai dengan kondisi dan fasilitas yang tersedia.
- e. Program ini menyediakan cukup persiapan fasilitas, waktu bagi peserta pelayanan dan ketatausahaan.

3. Organisasi dan isi rencana umum.

- a. Filsafat dan tujuan sekolah benar-benar dipahami oleh guru yang menyusun guru unit ini dan dirumuskan secara jelas.
- b. Tujuan rencana tersebut seharusnya memberikan sumbangan yang bermakna bagi pencapaian tujuan sekolah dan memberikan arah bagi pengembangan pembelajaran.
- c. Ruang lingkup resource unit berisikan suatu perumusan seope yang jelas seperti pembatasan istilah yang digunakan, untuk tingkatan kelas mana unit itu dipersiapkan dan referensi yang membantu guru terhadap daerah permasalahan.

- d. Kegiatan yang disarankan meliputi sejumlah kegiatan belajar bagi individu dan kelompok dipilih secara diorganisir agar dapat dipergunakan secara efektif.
- e. Rencanakan secara lengkap buku-buku sumber dan alat Bantu yang akan digunakan.
- f. Prosedur evaluasi dan alat-alatnya dipilih sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan dan menjadi bagian integrasi dari rencana umum.
- g. 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.
- h. 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.

A. Pendahuluan

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 1980an, prinsip-prinsip dan model pembelajaran kuantum menentukan bentuknya. Dalam Super Champ tersebut, kurikulum dikembangkan secara harmonis dan berisi kombinasi dari tiga unsur yaitu : keterampilan akademis (academic skill), prestasi atau tantangan fisik (physical chalelenge), dan keterampilan dalam hidup (life skill). 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 diantaranya yaitu mendudukan peserta didik secara nyaman, memasang musik di dalam kelas atau lapangan, meningkatkan partisipasi peserta didik, menggunakan poster-poster dalam menyampaikan suatu informasi, dan meyediakan guru-guru yang berdedikasi tinggi.

Pembelajaran kuantum sebagai salah satu model, strategi, dan pendekatan pembelajaran khususnya menyangkut keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola system pembelajaran sehingga guru mampu

1

menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, mengarahkan dan memiliki keterampilan hidup (Kaifa, 1999). Dengan demikian model pembelajaran kuantum ini merupakan bentuk inovasi pengubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar momen belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan peserta didik dalam belajar. Dari proses interaksi yang dilakukan mengubah kemampuan dan bakat alamiah peserta didik menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain.

Pembelajaran kuantum sebagai salah satu alternative 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 peserta didik. Pembelajaran kuantum merupakan sebuah model yang menyajikan bentuk pembelajaran sebagai suatu “orquestrasi” yang jika dipilah dari dua unsure pokok yaitu : konteks dan isi. Konteks secara umum akan menjelaskan tentang lingkup lingkungan belajar baik lingkungan fisik maupun lingkungan psikis. Sedangkan konten / isi berkenaan dengan bagaimana isi pembelajaran dikemas untuk disampaikan kepada peserta didik.

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 peserta didik melakukan proses belajar, bekerja, dan berkreasi. Bagaimana desain ruangan, penataan cahaya, musik pengiring yang kesemuanya ini mempengaruhi peserta didik dalam

1

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

B. 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 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, focus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas, seluruhnya adalah hal-hal yang melandasi pembelajaran kuantum

Ada dua konsep utama yang digunakan dalam pembelajaran kuantum dalam rangka mewujudkan energi guru dan peserta didik menjadi cahaya belajar yaitu percepatan belajar melalui usaha sengaja untuk mengikis hambatan-hambatan belajar tradisional, dan fasilitas belajar yang berarti mempermudah belajar. Percepatan belajar akan mendukung asas utama yang digunakan dalam pembelajaran kuantum yaitu : "Bawalah dunia mereka ke dunia kita dan antarkan dunia kita ke

dunia mereka”. Asas 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 peserta didik dalam meraih hasil belajar yang optimal. Salah satu cara yang bisa digunakan dalam hal ini misalkan mengaitkan apa yang diajarkan dengan peristiwa-peristiwa, pikiran atau perasaan, tindakan yang diperoleh peserta didik 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 yang disesuaikan dengan kemampuan, perkembangan, minat bakat peserta didik.

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

1. Prinsip dan Strategi Pembelajaran Kuantum

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

- a. Segala berbicara, maksudnya bahwa seluruh lingkungan kelas hendaknya dirancang untuk dapat membawa pesan belajar yang dapat diterima oleh peserta didik, 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 peserta didik.

- b. 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.
- c. Pengalaman sebelum pemberian nama, maksudnya sebelum peserta didik belajar memberi nama (mendefinisikan, mengkonseptualisasi, membedakan, mengkatagorikan) hendaknya telah memiliki pengalaman informasi yang terkait dengan upaya pemberian nama tersebut.
- d. Mengakui setiap usaha, maksudnya semua usaha belajar yang telah dilakukan peserta didik harus memperoleh pengakuan guru dan peserta didik lainnya. Pengakuan ini penting agar peserta didik selalu berani melangkah ke bagian berikutnya dalam pembelajaran.
- e. 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:

- a. Tumbuhkan, yaitu dengan memberikan apersepsi yang cukup sehingga sejak awal kegiatan peserta didik telah termotivasi untuk belajar dan memahami Apa Manfaatnya Bagiku (AMBAK).
- b. Alami, berikan pengalaman nyata kepada setiap peserta didik untuk mencoba.
- c. Namai, sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi dan metode lainnya.
- d. Demonstrasikan, sediakan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan kemampuannya.

- e. Ulangi, beri kesempatan untuk memulai apa yang telah dipelajarinya, sehingga setiap peserta didik merasakan langsung dimana kesulitan akhirnya dating kesuksesan, kami bisa bahwa kami memang bisa.
- f. Rayakan, dimaksudkan sebagai respon pengakuan sebagai respon pengakuan yang proposional.

2. 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) optimaikan minat pada diri, 2) bertanggung jawab pada diri, sehingga anda akan memulai mengupayakan segalanya terlaksana, dan 3) hargallah segala tugas yang telah selesai (Howard Gardner, dalam DePorter, 2002)

Tujuan pokok pembelajaran kuantum yaitu meningkatkan partisipasi peserta didik, 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 asas landasan pembelajaran kuantum, guru harus mampu mengorkestrasi kesuksesan belajar peserta didik. 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 peserta didik. Untuk hal itu, dalam pembelajaran kuantum, guru harus memiliki kemampuan untuk mengorkestrasi konteks dan konten. Konteks berkaitan dengan lingkungan pembelajaran, sedangkan konten berkaitan dengan isi pembelajaran.

3. 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, 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 memperdayakan peserta didik. 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 peserta didik. Keyakinan guru tentang potensi dan kemampuan semua peserta didik untuk belajar dan berprestasi akan menentukan keberhasilan peserta didik itu sendiri. Karena itu, aspek keteladanan mental guru

berdampak besar terhadap iklim belajar dan pemikiran belajar, karena peserta didik memiliki perasaan dan sikap yang turut mempengaruhi proses belajar. Selain itu, guru juga dituntut untuk mengetahui karakteristik emosional peserta didik dapat membantu mereka mempercepat proses belajar. Guru juga harus memiliki kemampuan untuk memotivasi peserta didik, mengetahui dan menghargai kemampuan yang dimiliki peserta didik, dan melakukan penghargaan terhadap setiap upaya yang telah dilakukan oleh peserta didik. Penghargaan yang dimaksud, bukan hanya berupa material, tetapi dalam bentuk lain seperti pujian, menepuk pundak dsb. Guru perlu memperlakukan peserta didik sebagai manusia sederajat, mengetahui pikiran, perasaan dan kesukaannya mengenal hal-hal yang terjadi dalam kehidupan peserta didik, mengetahui apa yang menghambat memperoleh hal-hal yang mereka inginkan, berbicara dengan jujur dan menikmati kesenangan bersama mereka.

b. Landasan yang kukuh

Setelah menciprakan suasana yang dapat mendorong peserta didik 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 peserta didik; 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 peserta didik 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 peserta didik 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 peserta didik dengan apa yang dilingkupi 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, tanggung jawab, sikap luwes dan keseimbangan (DePorter,1999).

Landasan lain yang perlu dijelaskan adalah keyakinan terhadap kemampuan diri dan kemampuan peserta didik. Keyakinan atas kemampuan mengajar dan kemampuan peserta didik belajar akan menimbulkan hal-hal yang menakjubkan. 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 peserta didik mengkaitkan pelajaran dengan gambaran masa depan mereka.

c. Lingkungan yang mendukung

Lingkungan kelas akan berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik 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 peserta didik; pemutaran musik yang sesuai dengan kondisi belajar.

Penggunaan foster dalam lingkungan kelas dapat dapat menampilkan materi pelajaran secara visual. poster afirmasi dapat menguatkan dialog internal peserta didik. Alat bantu belajar dapat 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 peserta didik dalam proses pembelajaran melalui perancangan pembelajaran. Disini diperlukan kemampuan guru memasuki dunia peserta didik 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 peserta didik, memberikan strategi dan kiat tentang cara menjalin mitra dengan peserta didik, 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.

4. Mengorkestrasikan Kesuksesan Belajar Melalui Konten/ Isi

Dimensi konten/ isi dalam pembelajaran kuantum dikelompokkan menjadi empat bagian, dimana dua bagian mengkaji kemampuan guru dalam melakukan presentasi dan fasilitas, dua bagian lainnya memberikan tip tentang kiat-kiat keterampilan belajar peserta didik dan keterampilan hidup. Pada bagian akhir dibahas kiat-kiat keterampilan praktik 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 menekaikan interaksi sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru mengajarkan keterampilan hidup ditengah-tengah keterampilan akademis, mengembangkan aspek fisik, mental, dan spiritual para peserta didik dengan memperhatikan kualitas interaksi antar peserta didik, antar peserta didik dengan guru, dan antar peserta didik dengan kurikulum. Dalam berkomunikasi dengan peserta didik, guru menyesuaikan pesan atau materi pembelajaran dengan modalitas utama para peserta didiknya, karena itu guru harus mengasai 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 peserta didik, 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 peserta didik dengan kurikulum. Ini berarti juga memudahkan partisipasi peserta didik dalam aktivitas belajar sesuai dengan yang diinginkan dengan tingkat ketertarikan, minat, fokus, dan partisipasi yang optimal. Pembelajaran kuantum menawarkan beberapa strategi untuk melakukan fasilitas 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 berpikir, dan tanya jawab belajar. Fasilitas KEG sebagai strategi fasilitas bertujuan untuk mempertahankan peserta didik 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 peserta didik bergerak dari zona nyaman ke zona kurang nyaman dengan peserta didik tetap nyaman, pembelajaran kuantum disini menghendaki: Pertama, guru harus memberikan gambaran keseluruhan pelajaran yang memungkinkan peserta didik mengkaitkan dengan pengalaman masa lalu dan prediksi masa depan, tumbuhkan kegalrahan peserta didik melalui rasa ingin tahunya. Kedua, berilah pengenalan pertama pelajaran melalui penggunaan multi sensori untuk merangsang multi kecerdasan peserta didik. Ketiga, potonglah informasi ke dalam segmen-segmen yang mudah dipelajari untuk tiap segmen. Keempat, lakukan pengulangan dalam beberapa variasi untuk proses pengnatan dan generalisasi serta berikan perayaan untuk setiap

kesuksesan dalam setiap segmen. Jangan lupa untuk menerapkan strategi belajar dari kelompok besar ke kelompok kecil dan diakhiri dengan belajar perorangan. Fasilitas dengan membaca pendengar, berarti guru membaca keadaan peserta didik belajar untuk tetap mempertahankan konsentrasi belajar dengan minat optimal. Fasilitas mempengaruhi perilaku melalui tindakan dimaksudkan untuk menangkap perhatian peserta didik dalam belajar dan mengubah arahnya ke tugas atau tujuan belajar selanjutnya. Untuk ini beberapa tindakan verbal maupun non verbal dapat dilakukan. Fasilitas menciptakan strategi berpikir bertujuan membantu peserta didik memudahkan belajar dilakukan dengan cara memberikan ragam pertanyaan kepada peserta didik dengan maksud memperoleh respon, memberi dorongan dan menghargai serta mengakui partisipasi peserta didik dalam melatih keterampilan berpikir peserta didik.

c. Mengkonsentrasi keterampilan belajar dan keterampilan hidup.

Dalam pembelajaran kuantum, keterampilan belajar dapat membantu peserta didik mencapai tujuan belajar dengan efisien dan cepat, dengan tetap mempertahankan minat belajar, karena belajar dapat berlangsung secara terfokus tetapi santai. Dalam membantu peserta didik mengoskestrasi keterampilan belajar, pembelajaran kuantum menekankan empat strategi berikut. Memanfaatkan gaya belajar, keadaan prima untuk belajar, mengorganisasikan informasi, dan memunculkan potensi peserta didik. Belajar di kelas perlu memanfaatkan gaya belajar masing-masing peserta didik, yakni gaya belajar visual, auditorial, kinetik. Untuk mengetahui gaya belajar masing-masing peserta didik, 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 peserta didik banyak membuat simbol dan gambar dalam catatannya. Peserta didik dengan gaya belajar visual dapat

menangkap isi pelajaran dengan baik melalui membaca cepat secara keseluruhan yang membantunya mendapatkan gambaran umum. Peserta didik dengan gaya belajar auditorial dapat belajar melalui mendengarkan kuliah, contoh-contoh model, ceramah, ceritera dan mengulang informasi. Biasanya peserta didik belajar auditorial menyenangi belajar dengan mendengarkan musik. Karena itu, mereka harus dibantu untuk menterjemahkan informasi belajar kedalam bentuk lagn yang sudah mereka kenal. Peserta didik kinestatik menyukai proyek terapan, praktik laboratorium, demonstrasi, simulasi 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 menyaraukan strategi SLANT dan keadaan alpha kepada peserta didik 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), *Node their hads* (menganggnpn pelaku), *Talk to Their Teacher* (berbicara dengan gnu) tubuh tegak agak condong kedepan mengindikasikan tubuh dalam keadaan semangat belajar, sedangkan unsur ANT mengindikasikan partisioasi aktif peserta didik dalam belajar yang dapat memberi simulasi kepada gnu untuk lebih bergairah mengajar. Adanya upaya take and give antar gnu dan peserta didik akan meningkatkan interaksi belajar yang dapat mengnbah energi belajar lebih berbahaya. Belajar di sekolah bukan semata-mata sebagai kegiatan belajar secara akademik. Peserta didik perlu mempelajari keterampilan hidup (*life skill*), dan keterampilan sosial (*social skills*).

Ketika peserta didik datang ke sekolah, maka guru mesti beranggapan bahwa pengetahuan dalam kepala peserta didik 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 peserta didik 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 peserta didik 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 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 paman sam sana, yang menempatkan peserta didik sebagai sumber dari kegiatan. Dalam pembelajaran kompetensi, peserta didik sebagai subjek belajar yang memegang peranan utama, sehingga dalam setting proses belajar mengajar peserta didik dituntut kreatifitas secara penuh bahkan secara individual mempelajari bahan pelajaran.

Dengan demikian peranan guru disini sebagai fasilitator, manage berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari peserta didik. Terdapat karakteristik penting dalam pembelajaran, yaitu kompetensi yang akan dicapai, seperti kegiatan pembelajaran dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja, akan tetapi diselenggarakan untuk membentuk watak, peradapan, 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 peserta didik. Mengajar dan belajar, dua istilah yang tidak dapat dipisahkan, mebgajar menitik beratkan perbuatan guru yang menyebabkan peserta didik belajar. Dengan demikian, dalam istilah mengajar juga terkandung proses belajar peserta didik, inilah makna pembelajaran.

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

Kompetensi bukanlah merupakan temuan yang baru, akan tetapi istilah kompetensi sudah lahir sejak pendidikan yang berkembang di lembaga-lembaga pendidikan. Hanya ahli pendidikan yang membahas kompetensi dalam kapasitas guru dan peserta didik-peserta didik, sesuatu hal yang membingungkan sebagai guru bahwa kompetensi dikaitkan dengan peranan kurikulum di sekolah-sekolah. Bagaimana kurikulum berbasis kompetensi? Bagaimana melaksanakannya?

Seperti apa bentuk reainya? Seperti apa bentuk kontennya?. Sementara sebagian orang yang telah mendapat informasi tentang kompetensi mencoba mentransfer kepada orang lain dengan mempergunakan petunjuk yang masih samara-samar, seperti kompetensi suatu mata pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik harus ada keseimbangan teoritik dan praktik, pola pengajaran diberi porsi keseimbangan 50% teori dan 50% praktik. Dengan demikian setiap guru yang memahami pengertian kompetensi secara parsial berusaha menterjemahkan secara sendiri-sendiri, seperti praktik itu akan dilakukan di laboratoriu, 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 praktik di laboratorium di sekolah yang tersedia, umpamanya mata pelajaran PPKn, guru memberikan materi terhadap peserta didik dan peserta didik mampu melaksanakan praktik di laboratorium di masyarakat, kehidupan bermasyarakat dan kehidupan berbangsa serta bernegara.

Kompetensi dapat diartikan sebagai kemampuan dasar yang dapat dilaknkan oleh para peserta didik pada tahap pengetahuan, keterampilan, dan bersikap. Kemampuan dasar ini akan dijadikan sebagai landasan melakukan proses pembelajaran dan penilaian peserta didik. Kompetensi merupakan target, sasaran, standar sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Benyamin S. Bloom (1964) dan Gague (1979) dalam teori-teorinya yang terkenal itu, bahwa menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik 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.

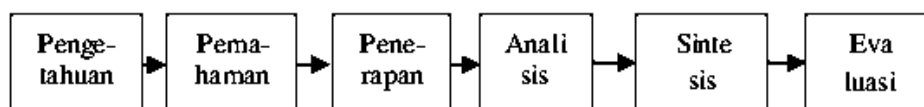
Standar kompetensi diuraikan menjadi beberapa kemampuan dasar yang cakupannya lebih sempit. Setiap standar

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 peserta didik.

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

1. Menyadari bahwa setiap orang merupakan makhluk Tuhan Yang Maha Esa dan memiliki keyakinan sesuai dengan agama yang dianutnya.
2. Menggunakan bahasa untuk memahami, mengembangkan, dan mengkomunikasikan gagasan dan informasi, serta untuk berinteraksi dengan orang lain.
3. Memilih, memadukan, dan menerapkan konsep-konsep numerik dan spesial, serta mampu mencari dan menyusun pola, struktur dan hubungan.
4. Menerapkan teknologi dan informasi yang diperlukan, ditemukan dan diperoleh dari berbagai sumber dalam kehidupan serta mampu menilai kebermanfaatan.
5. Memahami dan menghargai dunia fisik, makhluk hidup dan teknologi, dan menggunakan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai untuk mengambil keputusan yang tepat.
6. 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.

7. Berpartisipasi dalam kegiatan kreatif dan lingkungan untuk saling menghargai karya artistic, budaya, dan intelektual serta menerapkan nilai-nilai luhur untuk meningkatkan kematangan pribadi menuju masyarakat beradab.
8. Menunjukkan kemampuan berpikir konsekuen, berpikir literal, berpikir kritis, memperhitungkan peluang dan potensi, serta siap untuk menghadapi berbagai kemungkinan.
9. Menunjukkan motivasi dan percaya diri dalam belajar, mampu bekerja mandiri, dan mampu bekerja sama dengan orang lain.
10. Penyusunan materi pembelajaran kompetensi mencakup tiga komponen utama yang harus dikuasai peserta didik, yaitu: kompetensi dasar, materi pokok, dan indikator.
 - a. Kompetensi dasar atau kemampuan dasar merupakan tujuan pembelajaran dari materi yang akan diberikan kepada peserta didik 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.



1

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

- b. Materi pokok adalah materi pelajaran yang disajikan kepada peserta didik berupa penjabaran sub pokok bahasan dari awal semester sampai akhir semester secara terstruktur, hal ini dapat kita lihat pada silabus masing-masing guru bidang studi.

1

c. Indikator dikembangkan dari kemampuan dasar sesuai dengan materi pembelajaran yang ditetapkan, menggunakan kata kerja operasional khusus yang disesuaikan dengan tingkat berpikir peserta didik. Setiap indikator harus dapat dibuatkan soal sebanyak tiga sampai lima butir. Kriteria indikator yang memenuhi syarat adalah:

- 1) Memuat ciri-ciri tujuan yang hendak diatur
- 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.

Kompetensi dasar, materi pokok, dan indikator yang dicantumkan dalam kompetensi standar merupakan bahan minimai yang harus dikuasai peserta didik. 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 peserta didik bukan pekerjaan sampingan, tapi membutuhkan keahlian, kesungguhan, pengetahuan, keterampilan dan seni. Membelajar peserta didik bersifat unik sebab peserta didik itu individu manusia yang memiliki karakteristik yang kompleks. Setiap peserta didik memiliki potensi dan kecakapan berpikir 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 peserta didik. 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 kreatifitas guru menemukan pendekatan atau model mengaajar yang memungkinkan setiap peserta didik mengembangkan potensi, kecakapan dan karakteristiknya secara optimal.

Prinsip pembelajaran merupakan hal-hal yang mendasari dan menjadi sebab-sebab terjadinya belajar. Dengan perkataan lain apabila satu prinsip tidak nampak dalam kegiatan pembelajaran, maka proses belajar itu tidak akan terjadi secara efektif dan berhasil sesuai engan harapan. Efektivitas belajar berkaitan dengan suasana belajr yang menyenangkan sepertio ciptakan kondisi terbaik untuk belajar, untuk presentasi yang melibatkan seluruh indera, berpikir kreatif dan kritis untuk mebantu proses internalisasi dan beri rangsangan daiam 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 koguitif peserta didik. Tujuan pengaturan lingkungan dimaksudkan untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberi latihan-latihan penggunaan fakta-fakta. Struktur koguitif akan tumbuh dan berkembang manakala peserta didik memiliki pngalaman belajar. Oleh karena itu daiam pembelajaran kompetensi menuntut aktivitas peserta didik secara penuh untuk mencari dan menemukan sendiri.
2. Berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari, ada tipe pengetahuan fisis, social 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 social 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 berpikir 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, berbagai pengalaman memungkinkan mereka terus berkembang secara wajar.
4. **Pembelajaran melalui KBK diarahkan agar** peserta didik mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang cepat berubah, melalui sejumlah kompetensi yang harus dimiliki yang meliputi kompetensi akademik,

kompetensi okupasional, kompetensi cultural, dan kompetensi akademik, 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 Pusat Kurikulum (Balibang Depdiknas, 2002) rambu-rambunya sebagai berikut.

1. **Kesempatan untuk belajar**, kegiatan pembelajaran perlu menjamin pengalaman peserta didik untuk secara langsung mengamati dan mengalami proses, produk, keterampilan dan nilai yang diharapkan.
2. **Pengetahuan awal peserta didik**, kegiatan pembelajaran perlu mengaitkan pengalaman belajar yang dikaitkan dengan pengetahuan awal peserta didik serta disesuaikan dengan keterampilan dan nilai yang dimiliki peserta didik sambil memperluas dan 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 (refieksi) pada setiap peserta didik.
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. **Kemandirlan dan kerjasama**, kegiatan pembelajaran perlu menyediakan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik untuk belajar mandiri maupun melakukan kerjasama.
7. **Suasana yang mendukung**, sekolah dan kelas perlu diatur lebih aman dan lebih kondusif untuk menciptakan situasi agar peserta didik belajar secara efektif.
8. **Belajar untuk kebersamaan**, Kegiatan pembelajaran menyediakan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik untuk memiliki simpati, empati, dan toleransi bagi orang lain.
9. **Peserta didik sebagai pembangun gagasan**, kegiatan pembelajaran menyediakan pengalaman belajar yang mengakomodasikan pandangan bahwa pembangunan gagasan adalah peserta didik, 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. **Menyeuangkan**, kegiatan pembelajaran perlu menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan peserta didik, seperti pembelajaran kuantum.
12. **Interaksi dan komunikasi**, kegiatan pembelajaran perlu menyediakan pengalaman belajar yang meyakinkan peserta didik terlibat secara aktif baik mental, fisik maupun sosial.
13. **Belajar cara belajar**, kegiatan pembelajaran kompetensi memerlukan pengalaman belajar yang memuat keterampilan belajar, sehingga peserta didik 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 peserta didik dapat menguasai kompetensi standar perlu disediakan waktu yang cukup dengan program pembelajaran yang berkualitas.
2. Setiap peserta didik memiliki kemampuan untuk menguasai kompetensi yang dituntut, tanpa memperhatikan latar belakang dan pengalaman mereka. Dengan penyelenggaraan program yang baik dan waktu yang cukup maka setiap peserta didik dapat mencapai hasil yang ditargetkan.
3. Perbedaan individual dalam penguasaan kompetensi diantara peserta didik, bukan saja disebabkan karena faktor-faktor diri peserta didik tetapi karena ada kelemahan dalam lingkungan pembelajaran.
4. Setiap peserta didik mendapatkan peluang yang sama untuk memiliki kemampuan yang diharapkan, asal disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing. setiap peserta didik 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 peserta didik belajar secara optimal. Jika ada peserta didik yang gagal dalam belajar disebabkan kesalahan rencana dan pelaksanaan pendidikan, perlu dicari penyebab dan terus disempurnakan.

C. Karakteristik Pembelajaran Kompetensi

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

1. Proses pembelajaran memiliki tujuan yaitu membantu anak didik dalam suatu perkembangan tertentu.



2. Adanya 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 peserta didik sebagai syarat mutlak bagi berlangsungnya proses pembelajaran.
5. Guru berperan sebagai pembimbing yang berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi belajar kepada peserta didik dalam proses interaksi 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.

- a. Isi Program didasarkan pada kecakapan atau keterampilan yang dibutuhkan untuk memecahkan suatu masalah atau mengerjakan suatu pekerjaan.
- b. Tujuan pembelajaran ditulis untuk setiap rumusan kompetensi.
- c. Pengukuran kecakapan atau keterampilan didasarkan atas kemampuan yang diperlukan
- d. Performasi peserta didik diukur dengan menggunakan acuan patokan.
- e. Record lengkap kompetensi-kompetensi yang dikuasai dibuat untuk setiap peserta didik.
- f. 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.
- g. Waktu belajar cukup fleksibel, setiap peserta dapat menyesuaikan kecepatan belajarnya dengan kemampuan masing-masing.

h. Kegiatan belajar memanfaatkan umpan balik.

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

Karak- teristik	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 pembe- lajaran	Program pembelajaran yang disusun secara seksama, berpusat pada peserta didik, 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 memberi perbaikan belajar.	Menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran yang bersifat ekspositori seperti ceramah, diskusi dan demonstrasi. Anak didik kurang dapat mengatur cara dan kecepatan belajar sendiri. Umpan balikpun jarang diberikan.
Waktu belajar	Disediakan waktu yang cukup untuk menguasai kompetensi, sebelum pindah mempelajari kompetensi berikutnya.	Sekelompok peserta didik dalam periode waktu yang sama mempelajari unit/ topik pembelajaran tertentu. Kelompok tersebut dapat pindah ke unit berikutnya setelah waktu yang disediakan habis.
Kemajuan Individu	Tiap peserta didik dituntut menguasai setiap formasi atau tugas sesuai standar lapangan, sebelum dapat menyicil untuk menyelesaikan formasi/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 pembelaja- ran	Mempersiapkan anak didik memiliki daya antisipasi dan adaptasi 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 berkeluarga.

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 di antaranya: 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 peserta didik 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 peserta didik berada di ruang kelas, selama itu pula terjadi interaksi guru dan peserta didik. Ruang tersebut harus ditata sedemikian rupa sehingga secara layak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu suasana dan penataan ruang belajar tersebut, hendaknya memperhatikan kondisi tersebut.

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

b. Pengelolaan peserta didik

Peserta didik 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 peserta didik dalam kemampuan belajar. Bobbi DePorter (2001 : 117) mengelompokkan karakteristik modalitas belajar peserta didik kedalam tiga karakter, yakni belajar visual (menggunakan penglihatan mata), auditorial (belajar melalui pendengaran), dan kinestetik (belajar bergerak, bekerja dan menyentuh).

c. Pengelolaan kegiatan pembelajaran kompetensi

Kegiatan belajar peserta didik perlu dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan tingkatan kemampuannya. Seorang guru dituntut untuk menciptakan berbagai bentuk kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik 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 peserta didik untuk menguasai suatu kompetensi yang dimiliki peserta didik.
- 2) Memiliki 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 peserta didik secara individual peserta didik.
- 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 peserta didik 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 peserta didik, sehingga berfungsi dapat memperjelas konsep yang sedang dipelajari.

Berkenaan dengan sumber belajar harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sumber 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 terus benar-benar dimanfaatkan untuk menunjang penguasaan terhadap suatu kompetensi yang dapat dikembangkan dan dikuasai oleh peserta didik.

f. Model pendekatan pembelajaran kompetensi

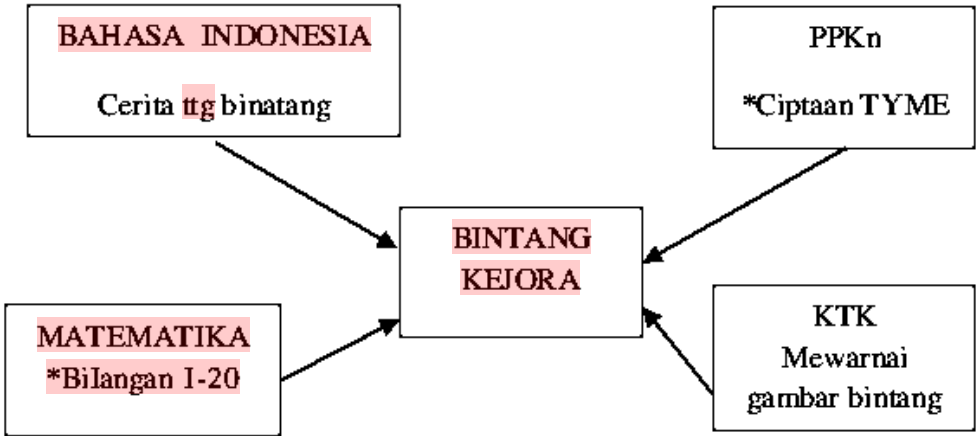
Proses pembelajaran berbasis kompetensi merupakan program pembelajaran yang dirancang untuk menggali potensi dan pengalaman belajar peserta didik agar mampu memenuhi pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Materi yang dipilih haruslah dapat memberikan kecakapan untuk memecahkan permasalahan dalam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

Depdiknas (2002) menawarkan kepada sekolah untuk melakukan berbagai model pembelajaran kompetensi yaitu

model pembelajaran tematik dan model pembelajaran bermakna. Pendekatan tematik lebih sesuai untuk peserta didik sekolah dasar kelas rendah dan pembelajaran bermakna dapat digunakan untuk peserta didik sekolah dasar kelas tinggi.

1) Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. 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 penyusun 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 menitik beratkan pada kegunaan pengalaman belajar bagi kehidupan nyata peserta didik. Dalam hal ini guru dituntut mampu menyaji secara realistis tentang suatu pengalaman belajar dengan menekankan pada peserta didik

belajar secara aktif dan dapat memotivasi peserta didik 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 yang diketahui dan dipahami peserta didik, motivasi peserta didik ditumbuhkan, dan peserta didik didorong agar tertarik untuk mengetahui hal-hal yang baru.

b) **Eksplorasi**

Pengembangan sebuah pengalaman belajar hendaknya memperhatikan: keterampilan yang baru diperkenalkan, kaitka materi/ pengalaman belajardengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya dan pilihlah metodologi yang tepat dalam meningkatkan penerimaan peserta didik akan pengalaman pengalaman baru yang disajikan.

c) **Konsolidasi pembelajaran**

Pemantapan pengalaman belajar peserta didik dapat dilakukan dengan cara: melibatkan peserta didik secara aktif dalam menafsirkan dan memahami pengalaman atau materi baru, melibatkan peserta didik 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 peserta didik sehari-hari.

d) **Pembentukan sifat dan perilaku**

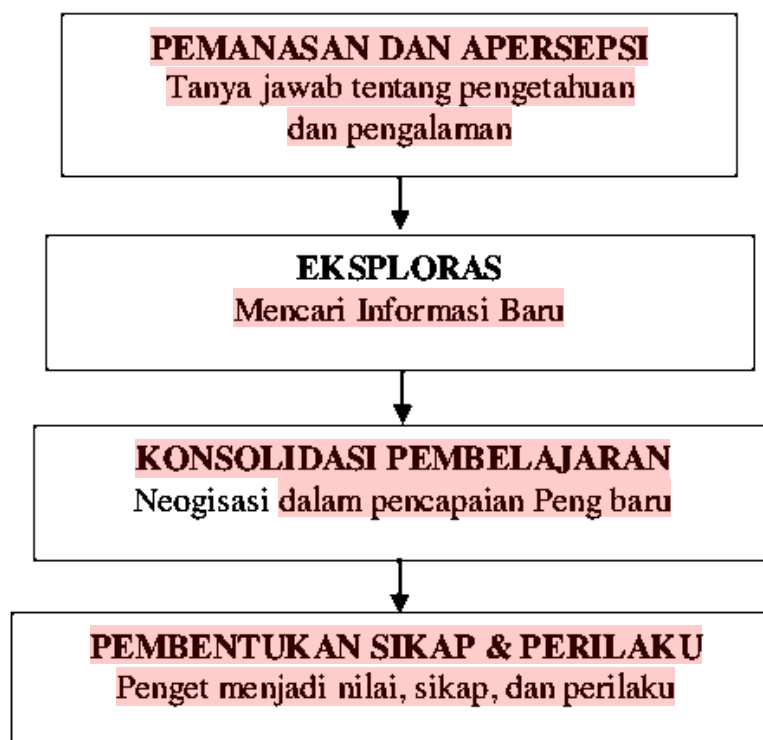
Proses internalisasi suatu penguasaan baru dapat dilakukan dengan: mendorong peserta didik menerapkan konsep atau pengertian baru yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, membangun sikap dan perilaku baru dalam kehidupan peserta didik sehari-hari berdasarkan pengalaman belajarnya, pilih metodologi yang tepat agar terjadi

perubahan pada sikap dan perilaku peserta didik menuju perubahan yang lebih baik.

e) Penilaian formatif

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



1

Pendekatan yang menonjolkan keaktifan peserta didik dalam melakukan sesuatu, akan memberikan pengalaman belajar yang berharga dan bernuansa lain kepada peserta didik. Pernah anda melakukan kegiatan bersama peserta didik yang seolah siwa terbenam dan larut rasa keingintahuan yang lebih jauh. Belajar untuk tahu dan belajar untuk berbuat telah membuat peserta didik anda duduk pada tempat yang tepat, setidaknya mereka menjalani belajar untuk menambah pengetahuan dan informasi keotaknya. Mereka melakukan praktik dilanjutkan belajar menjadi. Masih ingat Andreas Harefa yang menuliskan, “Di antara teori dan prkatik terdapat jembatan uang justru amat penting untuk memanusiakan 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 peserta didik menjadi seseorang yang akrab dengan lingkungan dimana, apa, dan siapa sebenarnya dirinya tadi.

A. Konsep Dasar dan Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Sanjaya, 2005). Pembelajaran kompetensi merupakan suatu sistem atau pendekatan pembelajaran yang

1

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 peserta didik untuk menemukan materi, artinya proses belajar berorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks pembelajaran kontekstual tidak mengharapkan agar peserta didik hanya menerima pelajaran akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.

Kedua, pembelajaran kontekstual mendorong agar peserta didik dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya peserta didik 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 peserta didik, sehingga tidak akan mudah dilupakan.

Ketiga, pembelajaran kompetensi mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya pembelajaran kompetensi tidak hanya mengharapkan peserta didik dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran disini 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

1. tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari, dengan demikian pengetahuan yang akan diperoleh peserta didik 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. mempraktekkan pengetahuan dan pengalaman tersebut, artinya pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan peserta didik, sehingga tampak perubahan perilaku peserta didik.
5. Melakukan refleksi terhadap strategi pengembangan pengetahuan. Hal ini dilakukan sebagai umpan baik 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 peserta didik, kemampuan berpikir, aktivitas, pengalaman peserta didik, 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 peserta

didik, makna, aktivitas, pengalaman dan kemandirian, serta konteks kehidupan dan lingkungan. Pembelajaran dengan fokus-fokus tersebut secara komprehensif tercantum dalam pembelajaran kontekstual.

Peserta didik dalam pembelajaran kontekstual dipandang sebagai individu yang berkembang. Anak bukanlah orang dewasa kecil¹ melainkan organisme yang sedang berada pada tahap-tahap perkembangan dan pengalaman mereka. Dengan demikian peran guru tidak lagi sebagai instruktur atau penguasa yang memaksakan kehendak, melainkan sebagai pembimbing peserta didik 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 peserta didik mampu mengaitkan antara pengalaman baru dengan sebelumnya, memfasilitasi atau mempermudah agar peserta didik mampu melakukan proses asimilasi dan akomodasi.

Dengan demikian, pendekatan pembelajaran CTL menekankan aktivitas peserta didik 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 peserta didik 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: saling ketergantungan (*interdependence*), differensiasi (*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 berhubungan satu sama lainnya membentuk pola dan jaringan 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 peserta didik saling berhubungan dan tergantung dengan guru, kepala sekolah, tata usaha, orang tua peserta didik, dan nara sumber yang ada di sekitarnya. Dalam proses pembelajaran peserta didik, 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 praktik, antara bahan yang bersifat konsep dengan penerapan dalam kehidupan nyata.

Kedua, prinsip differensiasi (*differentiation*) yang menunjukkan kepada sifat alam yang terus menerus menimbulkan perbedaan, keseragaman, keunikan. Alam tidak pernah mengulang dirinya tetapi keberadaannya selalu berbeda. Prinsip differensiasi menunjukkan kreativitas yang luar biasa dari alam semesta. Jika dari pandangan agama, kreativitas luar biasa

tersebut bukan alam semestinya 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 peserta didik, menekankan aktivitas dan kreativitas peserta didik. Peserta didik berkolaborasi dengan teman-temannya untuk melakukan pengamatan, menghimpun dan mencatat fakta dan informasi, menentukan 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. Tapi hal memiliki organisasi diri, keteraturan diri, kesadaran diri, pemeliharaan diri sendiri, suatu energi atau kekuatan hidup, yang memungkinkan mempertahankan diri secara khas, berbeda dengan yang lainnya.

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

Perbedaan Pembelajaran Kontekstual dengan Konvensional

Konteks Pembelajaran	Pembelajaran Kontekstual	Pembelajaran Konvensional
Hakikat Belajar	Konten pembelajaran selalu dikatkan dengan kehidupan nyata yang diperoleh sehari-hari pada lingkungannya	Isi pelajaran terdiri dari konsep dan teori yang abstrak tanpa pertimbangan manfaat bagi peserta didik
Model Pembelajaran	Peserta didik belajar melalui kegiatan kelompok seperti kerja kelompok, berdiskusi, praktikum kelompok, saling bertukar pikiran, memberi dan menerima informasi	Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran bersifat individual dan komunikasi satu arah, kegiatan dominan mencatat menghafal, menerima instruksi guru.
Kegiatan Pembelajaran	Peserta didik ditempatkan sebagai subjek pembelajaran dan berusaha menggali dan menemukan sendiri materi pelajaran	Peserta didik ditempatkan sebagai objek pembelajaran yang lebih berperan sebagai penerima informasi yang pasif dan kaku
Kebermaknaan Belajar	Mengutamakan kemampuan yang didasarkan pada pengalaman yang diperoleh peserta didik dari kehidupan nyata	Kemampuan yang di dapat peserta didik berdasarkan pada latihan-latihan dan drill yang terus menerus
Tindakan dan Perilaku Peserta didik	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, kalupun melakukan sekedar memperoleh nilai/ ganjaran
Tujuan Hasil Belajar	Pengetahuan yang dimiliki bersifat tentatif karena tujuan akhir belajar kepuasan diri	Pengetahuan yang diperoleh dari hasil pembelajaran bersifat final dan absolut karen bertujuan untuk 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) Kontruktivisme, (2) Inkuiri, (3) Bertanya, (4) Masyarakat belajar (5) Permodelan, (6) Refleksi, dan (7) Penilaian nyata.

1. Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif peserta didik 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 berhadapan 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 interaksi dengan lingkungannya (Bell, 1993). Konflik kognitif tersebut terjadi saat interaksi antara konsepsi awal yang telah dimiliki peserta didik dengan fenomena baru yang dapat diintegrasikan begitu saja, sehingga diperlukan perubahan/modifikasi struktur kognitif untuk mencapai keseimbangan. Peristiwa ini akan terjadi secara berkelanjutan selama peserta didik menerima pengetahuan baru.

2. Inkuiri

Asas Inkuiri merupakan proses pembelajaran berdasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta dan 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 peserta didik 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 peserta didik akan masalah yang jelas yang ingin dipecahkan. Dengan demikian peserta didik didorong untuk menemukan masalah. Apabila masalah ini telah dipahami dengan jelas, selanjutnya peserta didik dapat mengajukan jawaban sementara (hipotesis). Hipotesis itu akan menuntun peserta didik untuk melakukan observasi dalam mengumpulkan data. Bila data terkumpul maka dituntut untuk menguji hipotesis sebagai dasar untuk merumuskan kesimpulan. Asas menemukan itu adalah merupakan aspek penting dalam pembelajaran kontekstual.

3. Bertanya (*Questioning*)

Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir. Dalam proses pembelajaran kontekstual, guru tidak

banyak menyampaikan informasi begitu saja, akan tetapi berusaha memancing agar peserta didik menemukan sendiri. Oleh karena itu, melalui pertanyaan guru dapat membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menemukan setiap materi yang dipelajarinya.

Kegiatan bertanya akan sangat berguna untuk: (1) Menggali informasi tentang kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi pelajaran, (2) Membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar, (3) Merangsang keingintahuan peserta didik terhadap sesuatu, (4) Memfokuskan peserta didik pada sesuatu yang diinginkan dan (5) membimbing peserta didik 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. Peserta didik 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 peserta didik 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 peserta didik. 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 peserta didik yang memiliki kemampuan, dengan demikian peserta didik dapat dianggap sebagai model. Di sini modeling merupakan asas yang cukup penting dalam pembelajaran kontekstual, sebab melalui modeling peserta didik 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 peserta didik yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari pengetahuan yang dimilikinya. Bisa terjadi melalui proses refleksi peserta didik akan memperbaharui pengetahuan yang telah dibentuknya atau menambah khazanah pengetahuannya. Dalam proses pembelajaran kontekstual, setiap berakhir proses pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merenung atau mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya. Bahkan secara bebas peserta didik menafsirkan pengalamannya sendiri, sehingga peserta didik 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 peserta didik. Penilaian ini diperlukan untuk mengetahui apakah peserta didik belajar atau tidak, apakah pengalaman belajar peserta didik memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan baik intelektual maupun mental peserta

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

Paparan di atas merupakan ilustrasi bagaimana peserta didik belajar cara mengatasi masalah yang dihadapinya. Selain itu dapat pula meningkatkan rasa kepedulian terhadap sesama dalam kehidupan sehari-hari. Bila kita telusuri terhadap issue yang terjadi, sampai saat peserta didik menemukan pemecahan dari masalah yang terjadi, ada beberapa aspek yang dapat dipelajari seperti saat peserta didik mencari informasi atau teori yang berhubungan dengan masalah yang terjadi, proses saat peserta didik berpikir dan bekerja untuk mencoba mengetahui lebih jauh masalah yang terjadi, saat peserta didik mengaplikasikan antara konsep dengan masalah serta ide untuk

memecahkan masalah tersebut serta sikap positif terhadap masalah yang dihadapi. Suatu ide yang baik apabila issue 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 tersebut dapat dilihat pada diagram di samping



Tahap pembelajaran kontekstual

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

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

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

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

1. Pendahuluan

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

2. Inti

Di lapangan

- a. Peserta didik melakukan observasi ke TPS sesuai dengan pembagian tugas kelompok.
- b. Peserta didik mencatat hal-hal yang mereka temukan tadi sesuai dengan alat observasi yang telah mereka tentukan sebelumnya.

Di dalam kelas

- a. Peserta didik mendiskusikan temuan mereka sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
- b. Peserta didik mempersentasikan/melaporkan hasil diskusi.
- c. Setiap kelompok menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain.

3. Penutup

- a. Dengan bantuan guru peserta didik menyimpulkan hasil observasi temuan sesuai dengan indikator hasil belajar yang harus dicapai.

- b. Guru menugaskan peserta didik 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 peserta didik harus mengalami langsung dalam realitas lingkungan dimana anak dibesarkan dilingkungan masyarakat. Kelas bukanlah tempat untuk mencatat, duduk, dengar, dan hapal, akan tetapi kelas digunakan untuk saling membelajarkan diantara peserta didik.

Berbagai upaya perbaikan dalam proses penyelenggaraan pendidikan di Indonesia telah mulai menampakkan perubahan yang positif. Sebagian sekolah yang pengelolaannya dilakukan secara efektif menunjukkan peningkatan mutu akademik dan non-akademik. Namun demikian sebagian sekolah yang pengelolaannya belum baik masih menyisakan permasalahan yang perlu perhatian penyelenggara pendidikan baik di tingkat nasional, provinsi, dan kabupaten/kota.

Pada tahun 2013, Pemerintah menyiapkan kurikulum pendidikan untuk menyesuaikan dan memperbaiki kurikulum yang ada. Sejumlah perubahan telah dilakukan, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan masyarakat serta tuntutan perubahan sosial budaya, dengan tetap memperhatikan nilai-nilai luhur dan budaya bangsa Indonesia. Semua ini tentu akan mempengaruhi bentuk penyelenggaraan pendidikan di sekolah.

Pemerintah telah memutuskan digunakannya kurikulum yang baru yang disebut dengan Kurikulum 2013. Kurikulum ini dirancang untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia terutama karena beberapa alasan: (1) tantangan perubahan kebutuhan pada abad 21, (2) rendahnya daya saing kompetitif pelajar Indonesia dalam kancah asesmen internasional, PISA dan TIMMS, serta (3) potensi modalitas keemasan sumber daya manusia beberapa puluh tahun ke depan.

Fokus pengembangan kurikulum 2013 adalah: mengurangi/mengintegrasikan mata pelajaran; mengurangi materi pelajaran; menambah jam belajar; penguatan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi dalam pembelajaran; penguatan

pengetahuan, keterampilan dan sikap secara holistik dalam pembelajaran; penguatan pembelajaran peserta didik aktif, dari peserta didik diberi tahu menjadi peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber belajar; penguatan penilaian proses dan hasil; tanggap terhadap perubahan sosial pada tingkat lokal, nasional dan global.

Tahapan terpenting implementasi kurikulum adalah pelaksanaan proses pembelajaran yang diselenggarakan di dalam dan/atau di luar kelas untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa salah satu prinsip pembelajaran yang penting dalam Kurikulum 2013 adalah peserta didik mencari tahu bukan diberi tahu. Prinsip ini merujuk pada konsep pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student active learning*). Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya.

Untuk menjamin terlaksananya prinsip di atas, guru perlu mempersiapkan proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Dalam hal ini, guru harus merencanakan pengalaman belajar yang beragam. Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan. Pendekatan saintifik dapat menggunakan beberapa strategi pembelajaran dan model-model pembelajaran yang mengembangkan pembelajaran peserta didik aktif. Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memiliki nama, ciri, sintak, pengaturan, dan budaya misalnya *project-based learning*, *problem-based learning*, dan *inquiry/discovery learning*. Dengan model-model ini guru

diharapkan dapat mengarahkan peserta didik untuk aktif mencari tahu dan membangun pengetahuan baru yang dipelajari.

A. Prinsip Pembelajaran

Fokus pembelajaran kurikulum 2013 adalah: penguatan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi dalam pembelajaran; penguatan pengetahuan, keterampilan dan sikap secara holistik dalam pembelajaran; penguatan pembelajaran peserta didik aktif, dari peserta didik diberi tahu menjadi peserta didik menjadi tahu dari berbagai sumber belajar dan penguatan penilaian proses dan hasil. Kurikulum 2013 berupaya agar adanya peningkatan efektifitas pembelajaran dan juga proses pembelajaran yang mendukung kreatifitas. Proses penilaian juga mendukung kteativitas serta membentuk kemampuan pikir order tinggi sejak dini.Beberapa elemen perubahan pada kurikulum 2013 yaitu perubahan pada standar kompetensi lulusan, standar proses, standar isi dan standar penilaian.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016) dan Standar Isi (Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016) maka prinsip pembelajaran yang digunakan adaiah:

- 1) dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu;
- 2) dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar;

- 3) dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;
- 4) dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi;
- 5) dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu;
- 6) dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi;
- 7) dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif;
- 8) peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hardskills*) dan keterampilan mental (*softskills*);
- 9) pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat;
- 10) pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodo*), membangun kemauan (*ing madyomangun karso*), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*);
- 11) pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan dimasyarakat;
- 12) pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas.
- 13) pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan
- 14) pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

Terkait dengan prinsip di atas, dikembangkan Standar Proses (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016) yang mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran.

Kurikulum 2013 dipersiapkan dengan memperhatikan pergeseran paradigma belajar di abad 21 yaitu: (1) informasi: tersedia dimana saja, kapan saja; (2) komputasi: lebih cepat memakai mesin; (3) otomasi: menjangkau segala pekerjaan rutin; dan (4) komunikasi: dari mana saja, kemana saja. Selain itu, kurikulum 2013 mengharapkan agar peserta didik di Indonesia sesuai dengan profil peserta didik abad 21 yaitu: *innovator, problem solver, risk taker, open minded, communicator, team works, reflective, knowledgeable, dan opportunity creator*.

B. Karakteristik Pembelajaran

Karakteristik pembelajaran pada setiap satuan pendidikan terkait erat pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi. Standar Kompetensi Lulusan memberikan kerangka konseptual tentang sasaran pembelajaran yang harus dicapai. Standar Isi memberikan kerangka konseptual tentang kegiatan belajar dan pembelajaran yang diturunkan dari tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi.

Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Ketiga ranah kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan (proses psikologis) yang berbeda. Sikap diperoleh melalui aktivitas “menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan”. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas “mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta”. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas “mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta”. Karakteristik kompetensi beserta perbedaan lintasan perolehan turut serta mempengaruhi karakteristik standar proses. Untuk memperkuat pendekatan ilmiah (*scientific*), tematik terpadu (tematik antar mata pelajaran), dan tematik (dalam suatu mata pelajaran) perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian

(*discovery/inquiry learning*). Untuk mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

Rincian gradasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai berikut:

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Menerima	Mengingat	Mengamati
Menjalankan	Memahami	Menanya
Menghargai	Menerapkan	Mencoba
Menghayati	Menganalisis	Menalar
Mengamalkan	Mengevaluasi	Menyaji
	Mencipta	

Karakteristik proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik kompetensi. Pembelajaran tematik terpadu di SD/MI/SDLB/Paket A disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Secara umum pendekatan belajar yang dipilih berbasis pada teori tentang taksonomi tujuan pendidikan yang dalam lima dasawarsa terakhir yang secara umum sudah dikenal luas. Berdasarkan teori taksonomi tersebut, capaian pembelajaran dapat dikelompokkan dalam tiga ranah yakni: ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Penerapan teori taksonomi dalam tujuan pendidikan di berbagai negara dilakukan secara adaptif sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah mengadopsi taksonomi dalam bentuk rumusan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah tersebut secara utuh/holistik, artinya pengembangan ranah yang satu tidak bisa dipisahkan dengan ranah lainnya. Dengan demikian proses pembelajaran secara utuh melahirkan kualitas pribadi yang sikap, pengetahuan, dan

keterampilan. Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Ketiga ranah kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan (proses psikologis) yang berbeda. Sikap diperoleh melalui aktivitas “menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan”. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas “mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta”. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas “mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta”.

Untuk memperkuat pendekatan ilmiah (*scientific*), tematik terpadu (tematik antar mata pelajaran), dan tematik (dalam suatu mata pelajaran) perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*). Untuk mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

Proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah tersebut secara utuh/holistik, artinya pengembangan ranah yang satu tidak bisa dipisahkan dengan ranah lainnya. Dengan demikian proses pembelajaran secara utuh melahirkan kualitas pribadi yang sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Ada berbagai kegiatan persiapan yang wajib dilakukan guru sebelum memulai proses pembelajaran, mulai dari membaca buku-buku referensi untuk memperluas wawasan, mengidentifikasi sumber-sumber belajar yang relevan, dan menentukan langkah-langkah pembelajaran, sampai dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

C. Literasi dalam Pembelajaran

Literasi tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Literasi menjadi sarana peserta didik dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkannya di bangku sekolah.



Literasi juga terkait dengan kehidupan peserta didik, baik di rumah maupun di lingkungan sekitarnya untuk menumbuhkan budi pekerti mulia. Literasi pada awalnya dimaknai 'keberaksaraan' dan selanjutnya dimaknai 'melek' atau 'keterpahaman'. Pada langkah awal, "melek baca dan tulis" ditekankan karena kedua keterampilan berbahasa ini merupakan dasar bagi pengembangan melek dalam berbagai hal.

Pemahaman literasi pada akhirnya tidak hanya merambah pada masalah baca tulis saja. Agar mampu bertahan di abad 21, masyarakat harus menguasai enam literasi dasar, yaitu literasi baca-tulis, matematika, sains, teknologi informasi dan komunikasi, keuangan, serta kebudayaan dan kewarganegaraan. Tiga literasi lainnya yang perlu dikuasai adalah literasi kesehatan, keselamatan (jalan, mitigasi bencana), dan kriminal (bagi peserta didik SD disebut "sekolah aman") (Wiedarti, Mei 2016). Literasi gesture pun perlu dipelajari untuk mendukung keterpahaman makna teks dan konteks dalam masyarakat multikultural dan konteks khusus para difabel. Semua ini merambah pada pemahaman multiliterasi.

Menurut Abidin (2015), multiliterasi dimaknai sebagai keterampilan menggunakan beragam cara untuk menyatakan dan memahami ide-ide dan informasi dengan menggunakan bentuk-bentuk teks konvensional maupun bentuk-bentuk teks inovatif, simbol, dan multimedia. Beragam teks yang digunakan dalam satu konteks ini disebut teks multimoda (multimodal text). Adapun pembelajaran yang bersifat multiliterasi--menggunakan strategi literasi dalam pembelajaran dengan memadukan karakter dan keterampilan abad 21 (keterampilan berpikir tingkat tinggi)--diharapkan dapat menjadi bekal kecakapan hidup sepanjang hayat.

Berdasarkan uraian tersebut, istilah literasi merupakan sesuatu yang terus berkembang atau terus berproses, yang pada intinya adalah pemahaman terhadap teks dan konteksnya sebab

manusia berurusan dengan teks sejak dilahirkan, masa kehidupan, hingga kematian.

Keterpahaman terhadap beragam teks akan membantu keterpahaman kehidupan dan berbagai aspeknya karena teks itu representasi dari kehidupan individu dan masyarakat dalam budaya masing-masing. Komunitas sekolah akan terus berproses untuk menjadi individu ataupun sekolah yang literat. Untuk itu, implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) pun merupakan sebuah proses agar peserta didik menjadi literat, warga sekolah menjadi literat, yang akhirnya literat menjadi kultur atau budaya yang dimiliki individu atau sekolah tersebut.

Saat ini kegiatan di sekolah ditengarai belum optimal mengembangkan kemampuan literasi warga sekolah khususnya guru dan peserta didik. Hal ini disebabkan antara lain oleh minimnya pemahaman warga sekolah terhadap pentingnya kemampuan literasi dalam kehidupan mereka serta minimnya penggunaan buku-buku di sekolah selain buku-teks pelajaran. Kegiatan membaca di sekolah masih terbatas pada pembacaan buku teks pelajaran dan belum melibatkan jenis bacaan lain.

Upaya sistematis dan berkesinambungan perlu dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. GLS untuk menumbuhkan minat baca dan kecakapan literasi telah dicanangkan sejak tahun 2016, namun saat ini belum sepenuhnya menyentuh aspek pembelajaran di kelas karena kondisi sekolah dan kelas berbeda-beda. Beberapa panduan terkait GLS telah diterbitkan tahun 2016 oleh Dikdasmen Kemendikbud, yakni (1) Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah, (2) Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar, (3) Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Pertama, (4) Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Luar Biasa, (5) Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Atas, (6) Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Kejuruan, (7) Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah, (8) Manual Pendukung Gerakan Literasi Sekolah untuk

Jenjang Sekolah Menengah Pertama. Saat ini, GLS perlu disempurnakan dengan panduan teknis dan pelatihan atau penyegaran untuk memampukan guru melaksanakan strategi literasi dalam pembelajaran.

Guru perlu memahami bahwa upaya pengembangan literasi tidak berhenti ketika anak dapat membaca dengan lancar dan memiliki minat baca yang baik sebagai hasil dari pembiasaan budaya literasi. Pengembangan literasi perlu terjadi pada pembelajaran di semua mata pelajaran melalui upaya untuk mengembangkan karakter serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Para guru perlu mengoptimalkan strategi literasi dalam pembelajarannya.

Pengembangan kemampuan literasi di sekolah akan membantu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Penggunaan teks dan/atau bahan ajar yang bervariasi, disertai dengan perencanaan yang baik dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

Gerakan literasi di sekolah tidak lagi menjadi bagian terpisah/berdiri sendiri dalam pelaksanaannya. Pada tahun ini literasi sekolah menjadi bagian yang tidak terpisah dari proses pembelajaran. Aktivitas peserta didik di kelas bersama guru melakukan aktivitas ini guna memperkaya dan memperdalam wawasan serta penguasaan materi, sehingga siswa terlibat langsung tidak lagi hanya bergantung pada guru. Aktivitas literasi dalam pembelajaran misalkan kegiatan-kegiatan berikut:

1. Sebelum membaca
 - a. Membuat prediksi
 - b. Mengidentifikasi tujuan membaca
2. Ketika membaca
 - a. Mengidentifikasi informasi yang relevan
 - b. Memvisualisasi (jika teks bukan bentuk visual)
 - c. Membuat informasi
 - d. Membuat keterkaitan

3. Setelah membaca

- a. Membuat ringkasan
- b. Mengevaluasi teks
- c. Menginformasi, merevisi, atau menolak prediksi

Kompetensi yang diharapkan meningkat dalam diri siswa setelah aktivitas literasi pembelajaran ini yaitu;

- 1) Menggunakan fitur khusus representasi untuk mendukung *claim*, *inference*, dan prediksi;
- 2) Mengubah dari satu moda ke moda yang lain;
- 3) Menjelaskan keterkaitan antarmoda;
- 4) Memerikan bagaimana representasi yang berbeda menjelaskan fenomena yang sama dengan cara yang berbeda;
- 5) memilih, mengombinasikan, dan/ atau menghasilkan yang standar dan nonstandar untuk mengomunikasikan konsep tertentu; dan
- 6) Mengevaluasi representasi multimoda dan menjelaskan mengapa satu representasi lebih efektif daripada representasi lain untuk tujuan tertentu

D. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Penyusunan Silabus dan RPP disesuaikan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

1. Silabus

Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Silabus paling sedikit memuat:

- a. Identitas mata pelajaran (khusus SMP/MTs/SMPLB/ Paket B dan SMA/MA/SMALB/SMK/MAK/Paket C/ Paket C Kejuruan);



- b. Identitas sekolah meliputi nama satuan pendidikan dan kelas;
- c. Kompetensi inti, merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran;
- d. Kompetensi dasar, merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran;
- e. Tema/subtema (khusus SD/MI/SDLB/Paket A);
- f. Materi pokok, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi;
- g. pembelajaran, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan;
- h. penilaian, merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik;
- i. Alokasi waktu sesuai dengan jumlah jam pelajaran dalam struktur kurikulum untuk satu semester atau satu tahun; dan
- j. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar atau sumber belajar lain yang relevan

Silabus dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan pola pembelajaran pada setiap tahun ajaran tertentu. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penyusunan RPP bukan hanya sekedar urusan persiapan administratif seperti yang diyakini sebagian guru, melainkan kegiatan yang melekat pada pembelajaran sebagai sebuah proses. Dalam perspektif manajemen, kegiatan perencanaan selalu mendahului kegiatan pencapaian tujuan. Penyusunan dan pengembangan RPP dapat dilakukan oleh guru secara mandiri maupun secara berkelompok. Acuan dari penyusunan RPP adalah standar isi, silabus, buku panduan guru, dan buku teks pelajaran.

RPP dikembangkan pada setiap awal semester atau awal tahun pelajaran. Ini dimaksudkan agar RPP telah tersedia terlebih dahulu dalam setiap awal pelaksanaan pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk menerbitkan panduan penyusunan RPP yang secara rinci dapat menjadi petunjuk operasional bagaimana komponen-komponen RPP disusun dalam format yang tertata lengkap.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan satu kali pertemuan atau lebih.

Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis sebagai langkah awal dari proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, inspiratif,

menyenangkan, menantang, dan efisien dalam rangka mengembangkan ketrampilan berpikir tingkat tinggi. RPP disusun berdasarkan serangkaian KD yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Penyusunan RPP ini dilakukan pada setiap awal semester atau awal tahun pelajaran, namun perlu diperbaharui sebelum pembelajaran dilaksanakan.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, disebutkan serangkaian prinsip yang harus diperhatikan guru dalam menyusun RPP adalah sebagai berikut:

a. Memperhatikan perbedaan individu peserta didik

RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik. Sebagai contoh guru menggunakan secara bergantian penayangan video klip, poster, aktivitas fisik, dramatisasi atau bermain peran sebagai teknik pembelajaran karena gaya belajar setiap peserta didik berbeda-beda.

b. Berpusat pada peserta didik

Guru yang menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik pertama-tama memperlakukan peserta didik sebagai subyek didik atau pembelajar. Dilihat dari sudut pandang peserta didik, guru bukanlah seorang instruktur, pawang, komandan, atau birokrat. Guru bertindak sebagai pembimbing, pendamping, fasilitator, sahabat, atau abang/ kakak bagi peserta didik terutama dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni kompetensi peserta didik. Oleh karena itu guru seyogyanya merancang proses pembelajaran yang mampu mendorong, memotivasi, menumbuhkan minat dan kteativitas peserta didik. Hak ini dapat berjalan jika seorang guru mengenal secara pribadi siapa (saja) peserta

didiknya, apa mimpi-mimpinya, apa kegelisahannya, *passion*-nya, dan sebagainya.

c. Berbasis konteks

Pembelajaran berbasis konteks dapat terwujud apabila guru mampu mengidentifikasi dan memanfaatkan berbagai sumber belajar lokal (setempat), guru mengenal situasi dan kondisi sosial ekonomi peserta didik, mengenal dan mengedepankan budaya atau nilai-nilai kearifan lokal, tanpa kehilangan wawasan global. Sebagai contoh nilai gotong royong di Jawa atau pela gandong di Maluku dapat dijadikan inspirasi mengembangkan proses dan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran juga dapat dimulai dari apa yang sudah diketahui oleh peserta didik sesuai dengan konteksnya dan baru pada konteks yang lebih luas.

d. Berorientasi kekinian

Ini adalah pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan nilai-nilai kehidupan masa kini. Guru yang berorientasi kekinian adalah guru yang “gaul”, tidak “gaptek”, “melek informasi”, bahkan sebaiknya *well informed*, selalu *eng-update* dan *eng-up grade* ilmu pengetahuan yang menjadi bidangnya, termasuk teori-teori dan praktik baik di bidang pendidikan/pembelajaran. Dengan demikian rancangan pembelajaran yang dikembangkan guru dapat menjadi inspirasi bagi peserta didik dan bagi guru-guru yang lain.

e. Mengembangkan kemandirian belajar

Guru yang mengembangkan kemandirian belajar (peserta didik) selalu akan berusaha agar pada akhirnya peserta didik berani mengemukakan pendapat atau inisiatif dengan penuh percaya diri. Di samping itu guru tersebut juga selalu mendorong keberanian peserta didik untuk menentukan tujuan-tujuan belajarnya, mengeksplorasi hal-hal yang ingin diketahui, memanfaatkan berbagai sumber belajar, dan mampu menjalin kerja sama, berkolaborasi

dengan siapa pun. Idealnya semua ini tercermin dalam rencana kegiatan pembelajaran peserta didik.

f. Memberi umpan balik dan tindak lanjut pembelajaran

RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.

g. Memiliki keterkaitan dan keterpaduan antar kompetensi dan/atau antar muatan

RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasi pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.

b. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

Kegiatan pembelajaran dalam RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Sebagai contoh ketika guru menugasi peserta didik mengeksplorasi sumber-sumber pengetahuan lewat internet, guru harus bias menunjukkan kepada peserta didik alamat situs-situs web atau tautan (*link*) yang mengarahkan peserta didik pada sumber yang jelas, benar, dan bertanggungjawab.

Komponen dan sistematika RPP berikut mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dan Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Menengah.

RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih.

Komponen RPP terdiri atas:

- 1) identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan;
- 2) identitas mata pelajaran atau tema/subtema;
- 3) kelas/semester;
- 4) materi pokok;
- 5) alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai;
- 6) tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
- 7) kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi;
- 8) materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;
- 9) metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai;
- 10) media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran;
- 11) sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan;
- 12) langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup; dan
- 13) penilaian hasil pembelajaran.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP...)**

Sekolah :
Mata Pelajaran :
Kelas/ Semester : /
Materi Pokok :
Alokasi Waktu :

A. Kompetensi Inti

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

C. Tujuan Pembelajaran

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran reguler (fakta, konsep, prosedur dan metakognitif)
2. Materi pembelajaran pengayaan
3. Materi pembelajaran remedial

E. Metode Pembelajaran

F. Media dan Bahan

G. Sumber Belajar

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan pertama
 - a. Kegiatan Pendahuluan
 - b. Kegiatan Inti
 - c. Kegiatan Penutup
2. Pertemuan Kedua
 - a. Kegiatan Pendahuluan
 - b. Kegiatan Inti
 - c. Kegiatan Penutup
3. Pertemuan ketiga
..... dst nya.

I. Penilaian

1. Teknik penilaian
 - a. Sikap spiritual
 - b. Sikap sosial
 - c. Pengetahuan
 - d. Keterampilan
2. Pembelajaran Remedial
3. Pembelajaran Pengayaan

Mengetahui:

Kepala Sekolah,

Guru

Penulisan Isi Setiap Komponen

Pada bagian awal sudah ditekankan bahwa RPP dikembangkan secara rinci mengacu pada KI-KD, silabus dan bahan ajar. RPP terdiri atas komponen KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, media, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran. Masing-masing komponen saling berhubungan secara logis sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Sebagian besar komponen silabus dapat langsung digunakan dalam pengisian komponen-komponen RPP. Berikut ini adalah petunjuk penyusunan RPP untuk setiap komponen sesuai dengan format tersebut di atas.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: ... (Isilah dengan nama sekolah)
Mata Pelajaran	: ... (Isilah dengan nama mata pelajaran)
Kelas/Semester	: ... (Isilah dengan jenjang kelas dan semester)
Materi Pokok	: ... (Isilah dengan pokok bahasan)
Alokasi Waktu	: ... (Misal: 3 Pertemuan (6 JP))

A. Kompetensi Inti

Petunjuk: Tulis keempat KI dari Permendikbud No.24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Petunjuk:

1. Tuliskan Kompetensi Dasar sesuai dengan yang tertera Permendikbud No.37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013.
2. Rumuskan 2 (dua) atau lebih indikator pencapaian kompetensi untuk setiap KD.
3. Indikator pencapaian kompetensi berupa: (a) perilaku (tercermin dalam kata kerja) yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk kompetensi dasar (KD) pada kompetensi inti (KI)-3 dan KI-4; dan (b) perilaku yang dapat diobservasi untuk disimpulkan sebagai pemenuhan KD pada KI-1 dan KI-2.
4. Pola atau rumus menuliskan indikator adalah "kata kerja (menjelaskan, membedakan, menganalisis, dan sebagainya) + kata

benda (pengetahuan atau isi, atau materi pembelajaran)". Contoh: Membedakan makhluk hidup dan makhluk tidak hidup; menganalisis fenomena perpindahan penduduk dari desa ke kota; mengevaluasi (menilai) interaksi sosial warga masyarakat di daerah tertentu", dan sebagainya.

5. Kendati indikator merupakan jabaran dari KD, guru dapat merumuskan indikator dengan kata kerja (proses kognitif atau kecakapan berpikir) yang lebih kompleks daripada KD. Misalnya KD 3 menggunakan kata kerja "memahami", maka guru dapat merumuskan indikatornya dengan kata kerja antara lain "menjelaskan, membedakan, memberi contoh, mengklasifikasikan, membuat ikhtisar, menuliskan dengan kata-kata sendiri".
6. Di samping berisi kata kerja yang mencerminkan "perilaku", Indikator KD juga berisi kata benda yakni pengetahuan, atau materi, atau isi pembelajaran. Contoh, "peserta didik dapat membedakan ciri-ciri **makhluk hidup dan tidak hidup**". Dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL), pengetahuan pembelajaran ini dibedakan menjadi pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif.

Contoh:

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
KD dari KI-1 (bila ada)	Tulis 2 (dua) atau lebih indikator pencapaian kompetensi (bila ada KD-nya).
KD dari KI-2 (bila ada)	Tulis 2 (dua) atau lebih indikator pencapaian kompetensi (bila ada KD-nya).
KD dari KI-3	Tulis 2 (dua) atau lebih indikator pencapaian kompetensi.
KD dari KI-4	Tulis 2 (dua) atau lebih indikator pencapaian kompetensi.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Sama seperti indikator, tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
2. Pola atau rumusan tujuan pun pada pokoknya sama dengan indikator (kata kerja + kata benda), namun sebaiknya dilengkapi dengan rumusan ABCD yaitu A adalah *audience* atau peserta didik, B adalah *behaviour* atau perilaku (kata kerja), C adalah *Condition* atau keadaan yang harus dipenuhi, dan D adalah *degree* atau batas minimal tingkat keberhasilan.
3. Biasanya C (*conditioning*) diletakkan di awal rumusan tujuan, diikuti dengan unsur-unsur lain yakni *Audience*, *Behaviour*, dan *Degree*. Contoh rumusan tujuan pembelajaran "Setelah menyelesaikan serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat menjelaskan konsep fotosintesis dengan menggunakan bahasanya sendiri"

4. Dalam hal indikator pencapaian kompetensi sangat spesifik dan tidak dapat diuraikan lagi, rumusan tujuan pada pokoknya sama dengan rumusan indikator.
5. Tujuan pembelajaran dirumuskan untuk tiap-tiap pertemuan.

CONTOH:

Pertemuan pertama

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. ...
2. ...
3. ... Dst.

Pertemuan kedua

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. ...
2. ...
3. ... Dst...

Fokus penguatan karakter:

(Tulis satu, dua, atau tiga nilai sikap utama yang hendak secara terencana ditauamkan/ ditumbuhkan melalui pembelajaran yang direncanakan melalui RPP ini. Nilai-nilai sikap utama yang dimaksud adalah nilai-nilai sikap sebagaimana terkandung dalam kompetensi inti sikap spiritual dan sikap sosial serta nilai-nilai utama yang diprioritaskan oleh pemerintah dan satuan pendidikan yang bersangkutan. Nilai-nilai yang dijadikan fokus dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan materi/kompetensi yang dibelajarkan dan/atau metode pembelajaran yang diterapkan. Butir nilai sikap dituliskan dalam kata benda).

Contoh: kejujuran, kepedulian, dan tanggung jawab.

D. Materi Pembelajaran

Petunjuk:

1. Tulis tema/sub-tema/jenis teks dan/atau butir-butir materi yang dicakup untuk materi pembelajaran reguler, pengayaan, dan remedial.
2. Butir-butir materi yang dimaksud harus relevan dengan indikator pencapaian kompetensi yang dapat berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, atau metakognitif sesuai tuntutan KD.

Contoh: (Bahasa Inggris)

- 1) Materi pembelajaran reguler

Tulis tema/sub-tema/jenis teks dan/atau butir-butir materi sebagaimana dicakup oleh KD.

- a. Teks ... (contoh teks terlampir)
- b. Fungsi sosial teks ... (uraian singkat terlampir)
- c. Struktur teks ... (uraian singkat terlampir)
- d. Grammar: ... (uraian singkat terlampir)
- e. Kosakata terkait dengan tema...(contoh daftar kata terlampir)
- f. Tanda baca/ pengucapan/ intonasi...(uraian singkat terlampir)

2) Materi pembelajaran pengayaan

Tulis sejumlah butir materi (kompetensi) pengayaan/ perluasan/ pendalaman dari yang dicakup oleh materi pembelajaran reguler.

a. Grammar: ... (uraian singkat terlampir)

b. Kosakata terkait dengan tema ... (contoh daftar kata terlampir)

c. Tanda baca/pengucapan/intonasi ... (uraian singkat terlampir)

3) Materi pembelajaran remedial

Tulis sejumlah butir materi reguler yang diperkirakan sulit dikuasai oleh sebagian/ seluruh peserta didik.

a. Grammar: ...

b. Kosakata terkait dengan tema ...

E. Metode Pembelajaran

Petunjuk:

1. Tulis satu atau lebih metode pembelajaran yang diterapkan.

2. Metode pembelajaran yang dipilih adalah pembelajaran aktif yang efektif dan efisien memfasilitasi peserta didik mencapai indikator-indikator KD beserta kecakapan/ keterampilan abad 21.

CONTOH: Pembelajaran dengan METODE SAINTIFIK.

F. Media dan Bahan

Petunjuk:

1. Media

Tulis spesifikasi semua media pembelajaran (video/film, rekaman audio, model, *chart*, gambar, realia, dsb.).

CONTOH

a. Video klip/film: Jndul. Tahun. Produser. (Tersedia di situs internet lengkap dengan tanggal pengunduhan)

b. Rekaman audio: Jndul. Tahun. Produser. (Tersedia di situs internet lengkap dengan tanggal pengunduhan)

c. Model: Nama model yang dimaksud

d. Gambar: Jndul gambar yang dimaksud

e. Realia: Nama benda yang dimaksud

2. Bahan

Tulis spesifikasi (misalnya uama, jumlah, ukuran) semua bahan yang diperlukan.

G. Sumber Belajar

Petunjuk:

Tulis spesifikasi semua sumber belajar (buku peserta didik, buku referensi, majalah, koran, situs internet, lingkungan sekitar, narasumber, dsb.).

CONTOH

1. Buku peserta didik: Nama pengarang. Tahun penerbitan. Jndul buku. Kota penerbitan: Penerbit (halaman)

2. Buku referensi: Nama pengarang. Tahun penerbitan. Jndul buku. Kota penerbitan: Penerbit (halaman).

3. Majalah: Penulis artikel. Tahun terbit. Jndul artikel. Nama majalah, Volume, Nomor, Tahun, (halaman).

4. Koran: Judul artikel, Nama koran, Edisi (tanggal terbit), Halaman, Kolom
5. Situs internet: Penulis. Tahun. Judul artikel. (Tersedia di situs internet lengkap dengan tanggal pengunduhan)
6. Lingkungan sekitar: Nama dan lokasi lingkungan sekitar yang dimaksud
7. Narasumber: Nama narasumber yang dimaksud beserta bidang keahlian dan/atau profesinya
8. Lainnya (sesuai dengan aturan yang berlaku)

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Petunjuk:

1. Tulis kegiatan pembelajaran untuk setiap pertemuan yang mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
2. Kegiatan pembelajaran pada KEGIATAN PENDAHULUAN dan KEGIATAN PENUTUP ditulis dalam rumusan kegiatan yang dilakukan oleh guru yang DAPAT dilengkapi dengan rumusan kegiatan peserta didik secara terintegrasi – tidak dalam kalimat terpisah.
3. Kegiatan pembelajaran pada KEGIATAN INTI ditulis dalam rumusan kegiatan peserta didik YANG DAPAT dilengkapi dengan rumusan kegiatan guru – dalam kalimat terpisah.
4. Langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran pada KEGIATAN INTI menyesuaikan situasi dan prinsip-prinsip belajar dari metode yang diterapkan.
5. Tulis jumlah jam pelajaran (JP) untuk setiap pertemuan dan alokasi waktu untuk kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

CONTOH

1. Pertemuan Pertama: 2 JP

a. Kegiatan Pendahuluan (8 menit)

CONTOH

- 1) Guru ... untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.
- 2) Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, yaitu ... dengan cara
- 3) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, yaitu ... dan menunjukkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, yaitu
- 4) Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan, yaitu ...
- 5) Guru menyampaikan lingkup penilaian, yaitu ... dan teknik penilaian yang akan digunakan, yaitu

b. Kegiatan Inti (60 menit)

Contoh metode pembelajaran dengan METODE SAINTIFIK:

❖ Mengamati

Misal: Peserta didik mengamati gunung Merapi yang meletus yang disajikan melalui tayangan video dan mencatat apa saja yang belum diketahui terkait dengan fenomena meletusnya

gunung Merapi (IPS); menyaksikan video pertumbuhan dan perkembangan tanaman dan mencatat apa saja yang belum diketahui terkait dengan pertumbuhan dan perkembangan tanaman (untuk IPA), ...

Catatan:

Fenomena yang diamati oleh peserta didik dapat berupa fenomena sebagaimana adanya di alam (pada situasi alami) dan/atau dalam bentuk model, gambar/foto, teks, grafik/tabel, diagram, charta, audio, video, dan/atau animasi.

❖ Menanya

Misal: Peserta didik merumuskan pertanyaan tentang hal-hal yang belum diketahui terkait dengan meletusnya gunung Merapi (untuk IPS), pertumbuhan dan perkembangan tanaman (untuk IPA), ...

Pertanyaan 1: ... (pengetahuan faktual)

Pertanyaan 2: ... (pengetahuan faktual)

Pertanyaan 3: ... (pengetahuan faktual)

Pertanyaan 4: ... (pengetahuan konseptual)

Pertanyaan 5: ... (pengetahuan konseptual)

Pertanyaan 6: ... (pengetahuan konseptual)

Pertanyaan 7: ... (pengetahuan prosedural)

Pertanyaan 8: ... (pengetahuan metakognitif)

Pertanyaan ...

❖ Mengumpulkan informasi/data/mencoba – menalar/mengasosiasi – mengomunikasi kan 1 (MISALNYA untuk pertanyaan 1, 2, dan 3)

Misal IPS: Peserta didik mewawancarai ahli kegunungapian dan/atau membaca buku peserta didik halaman ... untuk mengetahui kapan gunung Merapi meletus (tahun berapa saja dan dalam periode berapa tahunan), korban letusan terdahsyat, dan tanda-tanda gunung Merapi akan meletus (fenomena gunung meletus). Kemudian peserta didik menuliskannya pada selembar kertas untuk ditempelkan pada papan pajang pekerjaan peserta didik.

c. Kegiatan Penutup (12 menit)

- Guru memfasilitasi peserta didik membuat butir-butir simpulan mengenai
- Guru bersama-sama peserta didik melakukan identifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran (yaitu kegiatan mengamati ..., merumuskan pertanyaan, mengutnpulkan informasi dengan cara ..., menjawab pertanyaan dengan informasi yang diperoleh, dan mengotmunikasikan jawaban dengan cara
- Guru guru memberi umpan balik peserta didik dalam proses dan hasil pembelajaran dengan cara
- Guru menyampaikan kegiatan belajar yang dikerjakan sebagai PR yaitu

- Guru memberitahukan kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada pertemuan berikutnya, yaitu

2. Pertemuan Kedua: 2 JP

a. Kegiatan Pendahuluan (8 menit)

CONTOH

- Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan
- Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, yaitu ... dengan cara
- Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan, yaitu

b. Kegiatan Inti (60 menit)

CONTOH (LANJUTAN DENGAN METODE SAINTIFIK):

- Mengumpulkan informasi/ data/ mencoba–menalar/ mengasosiasi – mengomunikasikan 2 (MISALNYA untuk pertanyaan 4 dan 5)
- Mengumpulkan informasi/data/mencoba – menalar/ mengasosiasi – mengomunikasikan 3 (MISALNYA untuk pertanyaan 6)
- Dst.

c. Kegiatan Penutup (12 menit)

- Guru memfasilitasi peserta didik (a) membuat butir-butir simpulan mengenai
- Guru bersama dengan peserta didik mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran (yaitu kegiatan mengumpulkan informasi dengan cara ..., menjawab pertanyaan dengan informasi yang diperoleh dengan ..., dan mengomunikasikan jawaban dengan cara
- Guru memberikan umpan balik peserta didik dalam proses dan hasil pembelajaran dengan cara
- Guru melakukan penilaian dengan teknik
- Guru menyampaikan kegiatan belajar yang dikerjakan sebagai PR yaitu
- Guru memberitahukan kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada pertemuan berikutnya, yaitu

3. Pertemuan Ketiga: 2 JP

a. Kegiatan Pendahuluan (8 menit)

CONTOH

- Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan
- Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, yaitu ... dengan cara
- Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan, yaitu

b. Kegiatan Inti (60 menit)

CONTOH (pembelajaran dengan pendekatan saintifik):

- Mengumpulkan informasi/ data/ mencoba – menalar/ mengasosiasi – mengomunikasikan 4 (MISALNYA untuk pertanyaan 7 dan 8)
 - Mencipta
 - Misal: Peserta didik membuat petunjuk tindakan menjelang, saat, dan paska letusan gunung api (IPS); merumuskan gagasan pembudidayaan tanaman yang cepat pertumbuhan dan perkembangannya (IPA); ...
- c. Kegiatan Penutup (12 menit)
- Guru bersama-sama peserta didik membuat butir-butir simpulan terkait
 - Guru bersama-sama peserta didik melakukan identifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran (yaitu kegiatan mengumpulkan informasi dengan cara ..., menjawab pertanyaan dengan informasi yang diperoleh dengan ..., dan mengomunikasikan jawaban dengan cara ...; serta mencipta
 - Guru melakukan penilaian dengan teknik
 - Guru memberitahukan pembelajaran remedi, yaitu
 - Guru memberitahukan pembelajaran program pengayaan, yaitu
 - Guru memberitahukan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, yaitu

L. Penilaian

1. Teknik penilaian

a. Sikap spiritual

Tulis satu atau lebih teknik penilaian sikap spiritual dan trangkan dalam tabel.

CONTOH

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat lampiran	Saat pembelajaran langsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)
2	Penilaian Diri		Lihat lampiran	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)
3	Penilaian Antar Teman		Lihat lampiran	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)

b. Sikap sosial

Tulis satu atau lebih teknik penilaian sikap sosial dan trangkan dalam tabel.

CONTOH

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat lampiran	Saat pembelajaran langsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)
2	Penilaian Diri		Lihat lampiran	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)
3	Penilaian Antar Teman		Lihat lampiran	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)

c. Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Lihat lampiran	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)
2	Penugasan	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Lihat lampiran	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>) dan sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)
3	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk	Lihat lampiran	Saat pembelajaran usai	Penilaian pencapaian pembelajaran (<i>assessment of</i>)

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
		esai, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya			<i>learning</i>)

d. Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Praktik	Tugas (keterampilan)	Lihat lampiran	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (<i>assessment for, as, and of learning</i>)
2	Produk	Tugas (keterampilan)	Lihat lampiran	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (<i>assessment for, as, and of learning</i>)
3	Proyek	Tugas besar	Lihat lampiran	Selama atau usai pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (<i>assessment for, as, and of learning</i>)
4	Porto folio	Sampel produk terbaik dari tugas atau proyek	Lihat lampiran	Saat pembelajaran usai	Penilaian untuk pembelajaran dan sebagai data untuk penulisan deskripsi pencapaian keterampilan

2. Pembelajaran Remedial

Tulis kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk:

- pembelajaran ulang
- bimbingan perorangan
- belajar kelompok
- pemanfaatan tutor sebaya

bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

3. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan/atau penguasaan materi (kompetensi) antara lain dalam bentuk tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, meringkas buku-buku referensi dan mewawancarai narasumber.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

.....,,

Guru

NIP.

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TEMATIK TERPADU

Sekolah/Madrasah:
Kelas/Semester :
Tema :
Subtema :
Pembelajaran ke :
Alokasi Waktu :

A. Kompetensi Inti (KI)

- 1.....
2.....
3.....
4.....

Dicuplik dari Permendikbud Nomor 37 tahun 2018 atau Buku Guru

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi *)

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.1.....	
2.1.....	
3.1.....	
4.1.....	

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1.....	
4.1.....	

Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1.....	
4.1.....	

*) Dituliskan KD pada KI -3 dan KD pada KI – 4 dari seluruh muatan pelajaran yang ada dalam pemetaan setiap pembelajaran. Khusus untuk Pendidikan Agama dan Budi Pekerti dan PPKn, dituliskan KD pada KI – 1, KD pada KI – 2, KD pada KI-3 dan KD pada KI - 4.

1. Indikator KD pada KI-3 dan KD pada KI-4 dicuplik dari buku guru dan bisa diubah/disesuaikan atau dikembangkan oleh guru.

C. Tujuan Pembelajaran

- Tujuan pembelajaran ditambahkan pada komponen RPP Tematik Terpadu karena berfungsi untuk memandu guru dalam mengaitkan berbagai konsep muatan mata pelajaran melalui berbagai aktivitas pembelajaran.
- Tujuan pembelajaran memuat proses dan hasil pembelajaran.
- Tujuan pembelajaran diupayakan memuat A (*audience*) yakni peserta didik, B (*behavior*) atau kemampuan yang akan dicapai, C (*condition*) atau aktivitas yang akan dilakukan, dan D (*degree*) atau tingkatan/perilaku yang diharapkan.

D. Materi Pembelajaran

- Materi pelajaran dapat berasal dari buku peserta didik dan buku guru, sumber belajar lain berupa muatan lokal, materi kekinian, konteks pembelajaran dari lingkungan sekitar.
- Materi pembelajaran pada RPP bisa memuat pokok-pokok materi pembelajaran.

E. Metode Pembelajaran

- Dituliskan metode belajar aktif yang akan digunakan

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

Merupakan kegiatan awal dalam pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kegiatan Inti

Salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan inti adalah pendekatan saintifik, yaitu :

- Mengamati
- Menanya
- Mengumpulkan informasi/mencoba
- Menalar/mengasosiasi
- Mengomunikasikan

Pada kegiatan inti, kelima pengalaman belajar **tidak harus berurutan dan tidak harus muncul seluruhnya dalam satu pembelajaran** tetapi dapat dilanjutkan pada pembelajaran berikutnya, tergantung cakupan muatan pembelajaran. Setiap langkah pembelajaran dapat menggunakan berbagai metode dan teknik pembelajaran.

Kegiatan Penutup

Merupakan kegiatan akhir pembelajaran berupa membuat rangkuman/simpulan, melakukan refleksi, melakukan penilaian dan merencanakan tindak lanjut pembelajaran

G. Penilaian

1. Teknik penilaian
2. Instrumen penilaian
3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan Pembelajaran

H. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Media/alat
2. Bahan
3. Sumber Belajar

Catatan:

Komponen RPP tersebut di atas bersifat minimal, artinya setiap satuan pendidikan diberikan peluang untuk menambah komponen lain, selama komponen tersebut memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran.

I. Pelaksanaan Pembelajaran

Pengelolaan Kelas dan Laboratorium

1. Guru wajib menjadi teladan yang baik bagi peserta didik dalam menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya serta mewujudkan kerukunan dalam kehidupan bersama.
2. Guru wajib menjadi teladan bagi peserta didik dalam menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

3. Guru menyesuaikan pengaturan tempat duduk peserta didik dan sumber daya lain sesuai dengan tujuan dan karakteristik proses pembelajaran.
4. Volume dan intonasi suara guru dalam proses pembelajaran harus dapat didengar dengan baik oleh peserta didik.
5. Guru wajib menggunakan kata-kata santun, lugas dan mudah dimengerti oleh peserta didik.
6. Guru menyesuaikan materi pelajaran dengan kecepatan dan kemampuan belajar peserta didik.
7. Guru menciptakan ketertiban, kedisiplinan, kenyamanan, dan keselamatan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran.
8. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap respons dan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
9. Guru mendorong dan menghargai peserta didik untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.
10. Guru berpakaian sopan, bersih, dan rapi.
11. Pada tiap awal semester, guru menjelaskan kepada peserta didik silabus mata pelajaran; dan
12. Guru memulai dan mengakhiri proses pembelajaran sesuai dengan waktu yang dijadwalkan.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP, meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru wajib:

- a. menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
- b. memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional, serta disesuaikan dengan karakteristik dan jenjang peserta didik;
- c. mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;
- d. menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; dan
- e. menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang

disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pemilihan pendekatan tematik dan /atau tematik terpadu dan/atau saintifik dan/atau inkuiri dan penyingkapan (*discovery*) dan/atau pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*) disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jejang pendidikan.

a. Sikap

Sesuai dengan karakteristik sikap, maka salah satu alternatif yang dipilih adalah proses afeksi mulai dari menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, hingga mengamalkan. Seluruh aktivitas pembelajaran berorientasi pada tahapan kompetensi yang mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas tersebut.

b. Pengetahuan

Pengetahuan dimiliki melalui aktivitas mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta. Karakteristik aktivitas belajar dalam domain pengetahuan ini memiliki perbedaan dan kesamaan dengan aktivitas belajar dalam domain keterampilan. Untuk memperkuat pendekatan saintifik, tematik terpadu, dan tematik sangat disarankan untuk menerapkan belajar berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*). Untuk mendorong peserta didik menghasilkan karya kreatif dan kontekstual, baik individual maupun kelompok, disarankan yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

c. Keterampilan

Keterampilan diperoleh melalui kegiatan mengamati, menyanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Seluruh isi materi (topik dan sub topik) mata pelajaran yang diturunkan dari keterampilan harus mendorong peserta didik untuk melakukan proses pengamatan hingga penciptaan. Untuk mewujudkan keterampilan tersebut perlu melakukan pembelajaran yang menerapkan modus belajar berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/ inquiry learning*) dan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi:

- a. Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung;
- b. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- c. Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok; dan
- d. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

E. Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Pengumpulan informasi tersebut ditempuh melalui berbagai teknik penilaian, menggunakan berbagai instrumen, dan berasal dari berbagai sumber. Penilaian harus dilakukan secara efektif. Oleh karena itu, meskipun informasi dikumpulkan sebanyak-banyaknya dengan berbagai upaya, tapi kumpulan informasi tersebut tidak hanya lengkap dalam memberikan gambaran, tetapi juga harus akurat untuk menghasilkan keputusan.

Penilaian selama ini cenderung dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Dalam konteks ini, penilaian diposisikan seolah-olah sebagai kegiatan yang terpisah dari proses pembelajaran. Pemanfaatan penilaian bukan sekadar mengetahui pencapaian hasil belajar, justru yang lebih penting adalah bagaimana penilaian mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses belajar. Penilaian seharusnya dilaksanakan melalui tiga pendekatan, yaitu *assessment of learning* (penilaian akhir pembelajaran), *assessment for learning* (penilaian untuk pembelajaran), dan *assessment as learning* (penilaian sebagai pembelajaran).

Assessment of learning merupakan penilaian yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai. Proses pembelajaran selesai tidak selalu terjadi di akhir tahun atau di akhir peserta didik menyelesaikan pendidikan pada jenjang

tertentu. Setiap pendidik melakukan penilaian yang dimaksudkan untuk memberikan pengakuan terhadap pencapaian hasil belajar setelah proses pembelajaran selesai, yang berarti pendidik tersebut melakukan *assessment of learning*. Ujian Nasional, ujian sekolah/madrasah, dan berbagai bentuk penilaian sumatif merupakan *assessment of learning* (penilaian hasil belajar).

Assessment for learning dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan biasanya digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan proses belajar mengajar. Pada *assessment for learning* pendidik memberikan umpan balik terhadap proses belajar peserta didik, memantau kemajuan, dan menentukan kemajuan belajarnya. *Assessment for learning* juga dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan performa peserta didik. Penugasan, presentasi, proyek, termasuk kuis merupakan contoh-contoh bentuk *assessment for learning* (penilaian untuk proses belajar).

Assessment as learning mempunyai fungsi yang mirip dengan *assessment for learning*, yaitu berfungsi sebagai formatif dan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Perbedaannya, *assessment as learning* melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan penilaian tersebut. Peserta didik diberi pengalaman untuk belajar menjadi penilai bagi dirinya sendiri. Penilaian diri (*self assessment*) dan penilaian antar teman merupakan contoh *assessment as learning*. Dalam *assessment as learning* peserta didik juga dapat dilibatkan dalam merumuskan prosedur penilaian, kriteria, maupun rubrik/pedoman penilaian sehingga mereka mengetahui dengan pasti apa yang harus dilakukan agar memperoleh capaian belajar yang maksimal.

Selama ini *assessment of learning* paling dominan dilakukan oleh pendidik di-bandingkan *assessment for learning* dan *assessment as learning*. Penilaian pencapaian hasil belajar

seharusnya lebih mengutamakan *assessment as learning* dan *assessment for learning* dibandingkan *assessment of learning*.

Penilaian harus memberikan hasil yang dapat diterima oleh semua pihak, baik yang dinilai, yang menilai, maupun pihak lain yang akan menggunakan hasil penilaian tersebut. Hasil penilaian akan akurat bila instrumen yang digunakan untuk menilai, proses penilaian, analisis hasil penilaian, dan objektivitas penilai dapat dipertanggungjawabkan. Untuk itu perlu dirumuskan prinsip-prinsip penilaian yang dapat menjaga agar orientasi penilaian tetap pada *framework* atau rel yang telah ditetapkan.

Penilaian harus memperhatikan prinsip-prinsip berikut.

1. Sahih

Agar sah (*valid*), penilaian harus dilakukan berdasar pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur. Untuk memperoleh data yang dapat mencerminkan kemampuan yang diukur harus digunakan instrumen yang sah juga, yaitu instrumen yang mengukur apa yang seharusnya diukur.

2. Objektif

Penilaian tidak dipengaruhi oleh subjektivitas penilai. Karena itu perlu dirumuskan pedoman penilaian (*rubrik*) sehingga dapat menyamakan persepsi penilai dan meminimalisir subjektivitas, apalagi dalam penilaian kinerja yang cakupan, otentisitas, dan kriteria penilaiannya sangat kompleks. Untuk penilai lebih dari satu perlu dilihat reliabilitas atau konsistensi antar penilai (*interrater reliability*) untuk menjamin objektivitas setiap penilai.

3. Adil

Penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, gender, dan hal-hal lain. Perbedaan hasil penilaian semata-mata harus disebabkan oleh berbedanya capaian belajar peserta didik pada kompetensi yang dinilai.

4. Terpadu



Penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran. Penilaian merupakan proses untuk mengetahui apakah suatu kompetensi telah tercapai. Kompetensi tersebut dicapai melalui serangkaian aktivitas pembelajaran. Karena itu penilaian tidak boleh terlepas apalagi melenceng dari pembelajaran. Penilaian harus mengacu pada proses pembelajaran yang dilakukan.

5. Terbuka

Prosedur penilaian dan kriteria penilaian harus terbuka, jelas, dan dapat diketahui oleh siapapun. Dalam era keterbukaan seperti sekarang, pihak yang dinilai dan pengguna hasil penilaian berhak tahu proses dan acuan yang digunakan dalam penilaian, sehingga hasil penilaian dapat diterima oleh siapa pun.

6. Menyeluruh dan Berkesinambungan

Penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik atau peserta didik. Instrumen penilaian yang digunakan, secara konstruk harus merepresentasikan aspek yang dinilai secara utuh. Penilaian dilakukan dengan berbagai teknik dan instrumen, diselenggarakan sepanjang proses pembelajaran, dan menggunakan pendekatan *assessment as learning, for learning, dan of learning* secara proporsional.

7. Sistematis

Penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku. Penilaian sebaiknya diawali dengan pemetaan. Dilakukan identifikasi dan analisis KD, dan indikator ketercapaian KD. Berdasarkan hasil identifikasi dan analisis tersebut dipetakan teknik penilaian, bentuk instrumen, dan waktu penilaian yang sesuai.

8. Beracuan kriteria

Penilaian pada kurikulum berbasis kompetensi menggunakan acuan kriteria. Artinya untuk menyatakan seorang peserta

didik telah kompeten atau belum bukan dibandingkan terhadap capaian teman-teman atau kelompoknya, melainkan dibandingkan terhadap kriteria minimal yang ditetapkan. Peserta yang sudah mencapai kriteria minimal disebut tuntas, dapat melanjutkan pembelajaran untuk mencapai kompetensi berikutnya, sedangkan peserta didik yang belum mencapai kriteria minimal wajib menempuh remedial.

9. Akuntabel

Penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya. Akuntabilitas penilaian dapat dipenuhi bila penilaian dilakukan secara sah, objektif, adil, dan terbuka, sebagaimana telah diuraikan di atas. Bahkan perlu dipikirkan konsep *meaningful assessment*. Selain dipertanggungjawabkan teknik, prosedur, dan hasilnya, penilaian juga harus dipertanggungjawabkan kebermaknaannya bagi peserta didik dan proses belajarnya.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi. Ada 3 hal penting yang harus diperhatikan ketika melaksanakan penilaian dalam Kurikulum 2013 adalah KKM, remedial, dan pengayaan.

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal yang selanjutnya disebut KKM adalah kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan dengan mengacu pada standar kompetensi lulusan. Dalam menetapkan KKM, satuan pendidikan harus merumuskannya secara bersama antara kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan lainnya. KKM dirumuskan setidaknya dengan memperhatikan 3 (tiga) aspek: karakteristik peserta didik (*intake*), karakteristik mata pelajaran (kompleksitas materi/kompetensi), dan kondisi satuan pendidikan (daya dukung) pada proses pencapaian kompetensi.

3. Remedial

Remedial merupakan program pembelajaran yang diperuntukkan bagi peserta didik yang belum mencapai KKM dalam satu KD tertentu. Pembelajaran remedial diberikan

segera setelah peserta didik diketahui belum mencapai KKM. Pembelajaran remedial dilakukan untuk memenuhi kebutuhan/hak peserta didik. Dalam pembelajaran remedial, pendidik membantu peserta didik untuk memahami kesulitan belajar yang dihadapi secara mandiri, mengatasi kesulitan dengan memperbaiki sendiri cara belajar dan sikap belajarnya yang dapat mendorong tercapainya hasil belajar yang optimal. Dalam hal ini, penilaian merupakan *assessment as learning*. Pelaksanaan pembelajaran remedial disesuaikan dengan jenis dan tingkat kesulitan peserta didik yang dapat dilakukan dengan cara:

- a. Pemberian bimbingan secara individu.
- b. Pemberian bimbingan secara kelompok.
- c. Pemberian pembelajaran ulang dengan metode dan media yang berbeda.
- d. Pemanfaatan tutor sebaya.

4. Pengayaan

Pengayaan merupakan program pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik yang telah melampaui KKM. Fokus pengayaan adalah pendalaman dan perluasan dari kompetensi yang dipelajari. Pengayaan biasanya diberikan segera setelah peserta didik diketahui telah mencapai KKM berdasarkan hasil PH. Pembelajaran pengayaan biasanya hanya diberikan sekali, tidak berulang kali sebagaimana pembelajaran remedial. Pembelajaran pengayaan umumnya tidak diakhiri dengan penilaian. Bentuk pelaksanaan pembelajaran pengayaan dapat dilakukan dengan belajar mandiri atau kelompok.

Salah satu indikator utama keberhasilan implementasi Kurikulum 2013 adalah tercapainya efektivitas pembelajaran, yakni tercapai tujuan pembelajaran oleh peserta didik secara optimal. Hal ini terlaksana apabila guru mampu menyusun persiapan pelaksanaan pembelajaran secara sungguh-sungguh. Handout ini diharapkan dapat menjadi pegangan bagi para mahasiswa peserta didik agar dapat menyusun RPP beserta lampiran-

lampiran kelengkapannya dengan benar sesuai peraturan dan panduan yang ada.

F. Penilaian oleh Pendidik

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap merupakan kegiatan untuk mengetahui kecenderungan perilaku spiritual dan sosial peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, baik di dalam maupun di luar kelas sebagai hasil pendidikan. Penilaian sikap ditujukan untuk mengetahui capaian/ perkembangan sikap peserta didik dan memfasilitasi tumbuhnya perilaku peserta didik sesuai butir-butir nilai sikap dari KI-1 dan KI-2.

Penilaian sikap dilakukan dengan teknik observasi atau teknik lainnya yang relevan. Teknik penilaian observasi dapat menggunakan instrumen berupa lembar observasi, atau buku jurnal (yang selanjutnya disebut jurnal). Teknik penilaian lain yang dapat digunakan adalah penilaian diri dan penilaian antar teman. Penilaian diri dan penilaian antar teman dapat dilakukan dalam rangka pembinaan dan pembentukan karakter peserta didik, yang hasilnya dapat dijadikan sebagai salah satu data konfirmasi dari hasil penilaian sikap oleh pendidik.

a. Observasi

Penerapan teknik observasi dapat dilakukan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi merupakan instrumen yang dapat digunakan oleh pendidik untuk memudahkan dalam membuat laporan hasil pengamatan terhadap perilaku peserta didik yang berkaitan dengan sikap spiritual dan sikap sosial. Sikap yang diamati adalah sikap yang tercantum dalam indikator pencapaian kompetensi pada KD untuk mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pada mata pelajaran selain PABP dan PPKn, sikap yang diamati tercantum pada KI-1 dan KI-2.

Lembar observasi yang digunakan untuk mengamati sikap dapat berupa lembar observasi tertutup dan lembar observasi terbuka.

1) Lembar observasi tertutup

Ketika menggunakan lembar observasi terbuka, pendidik menentukan secara sistematis butir-butir perilaku yang akan diobservasi beserta indikator-indikatornya.

2) Lembar observasi terbuka

Ketika menggunakan lembar observasi terbuka, pendidik tidak mempersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi karena pendidik tidak memfokuskan observasi pada butir-butir perilaku tertentu. Dalam melakukan observasi pendidik tidak menggunakan instrumen baku melainkan hanya rambu-rambu observasi.

Contoh lembar observasi tertutup dan terbuka dapat dibaca pada buku Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan untuk SD Tahun 2016 (edisi Revisi).

b. Penilaian Diri

Penilaian diri dalam penilaian sikap merupakan teknik penilaian terhadap diri sendiri (peserta didik) dengan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan sikapnya dalam berperilaku. Hasil penilaian diri peserta didik dapat digunakan sebagai data konfirmasi perkembangan sikap peserta didik. Selain itu penilaian diri peserta didik juga dapat digunakan untuk menumbuhkan nilai-nilai kejujuran dan meningkatkan kemampuan refleksi atau mawas diri.

Contoh instrumen penilaian diri dapat dibaca pada buku Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan untuk SD Tahun 2016 (edisi Revisi).

c. Penilaian antar teman

Penilaian antar teman merupakan teknik penilaian yang dilakukan oleh seorang peserta didik (penilai) terhadap peserta didik yang lain terkait dengan sikap/perilaku peserta didik yang dinilai. Sebagaimana penilaian diri, hasil penilaian

antar teman dapat digunakan sebagai data konfirmasi. Selain itu penilaian antar teman juga dapat digunakan untuk menumbuhkan beberapa nilai seperti kejujuran, tenggang rasa, dan saling menghargai.

Contoh instrumen penilaian antar teman dapat dibaca pada buku Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan untuk SD Tahun 2016 (edisi Revisi)

2. Penilaian Pengetahuan

Dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan secara eksplisit bahwa capaian pembelajaran (*learning outcome*) ranah pengetahuan mengikuti Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Lorin Anderson dan David Krathwohl (2001). Di sini ranah pengetahuan merupakan kombinasi dimensi pengetahuan yang diklasifikasikan menjadi faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dengan dimensi proses kognitif yang tersusun secara hirarkis mulai dari mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), menilai (*evaluating*), dan mengkreasi (*creating*).

Berdasarkan uraian di atas maka yang dimaksud dengan penilaian pengetahuan dalam panduan ini adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur proses dan hasil pencapaian kompetensi peserta didik yang berupa kombinasi penguasaan proses kognitif (kecakapan berpikir) mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi dengan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif.

Teknik penilaian pengetahuan menggunakan tes tertulis, lisan, dan penugasan.

1) **Tes Tertulis** adalah tes yang soal dan jawabannya secara tertulis, antara lain berupa pilihan ganda, isian, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Instrumen tes tertulis dikembangkan dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

- Melakukan analisis KD.
 - Menyusun kisi-kisi soal sesuai dengan KD.
 - Menulis soal berdasarkan kisi-kisi dan mengacu pada kaidah-kaidah penulisan soal.
 - Menyusun pedoman penskoran.
 - Melakukan penskoran berdasarkan pedoman penskoran.
- 2) **Tes Lisan** berupa pertanyaan-pertanyaan, perintah, kuis yang diberikan pendidik secara lisan dan peserta didik merespon pertanyaan tersebut secara lisan. Tes lisan bertujuan menumbuhkan sikap berani berpendapat, mengecek penguasaan pengetahuan untuk perbaikan pembelajaran, percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi secara efektif. Langkah-langkah pelaksanaan tes lisan sebagai berikut:
- Melakukan analisis KD.
 - Menyusun kisi-kisi soal sesuai dengan KD.
 - Membuat pertanyaan atau perintah.
 - Menyusun pedoman penilaian
 - Memberikan tindak lanjut hasil tes lisan
- 3) **Penugasan** adalah pemberian tugas kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan dan memfasilitasi peserta didik memperoleh atau meningkatkan pengetahuan. Tugas dapat dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai karakteristik tugas. Tugas tersebut dapat dilakukan di sekolah, di rumah, atau di luar sekolah.

Hasil penilaian pengetahuan dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan dan perkembangan peserta didik. Di samping itu hasil penilaian dapat juga memberi gambaran tingkat keberhasilan pendidikan pada satuan pendidikan. Berdasarkan hasil penilaian, kita dapat menentukan langkah atau upaya yang harus dilakukan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar oleh pendidik, satuan pendidikan, orang tua, peserta didik, maupun pemerintah.

Hasil penilaian pengetahuan yang diperoleh harus diinformasikan langsung kepada peserta didik sehingga dapat

dimanfaatkan untuk kepentingan peserta didik (*assessment as learning*), pendidik (*assessment for learning*), dan satuan pendidikan selama proses pembelajaran berlangsung (melalui PH/penilaian harian) maupun setelah beberapa kali program pembelajaran (PTS), atau setelah selesai program pembelajaran selama satu semester (PAS/PAT).

Penilaian yang dilakukan oleh pendidik dengan tujuan untuk memperoleh nilai guna pengisian rapor, maka penilaian ini merupakan *assessment of learning*.

Hasil analisis penilaian pengetahuan berupa informasi tentang peserta didik yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan peserta didik yang belum mencapai KKM. Peserta didik yang belum mencapai KKM perlu ditindaklanjuti dengan remedial, sedangkan peserta didik yang telah mencapai KKM diberikan pengayaan.

Contoh instrumen penilaian pengetahuan terdiri atas kisi-kisi dan butir soal, dapat dibaca pada buku Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan untuk SD Tahun 2016 (edisi Revisi).

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan adalah penilaian yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dalam melakukan tugas tertentu di berbagai macam konteks sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Penilaian keterampilan tersebut meliputi ranah berpikir dan bertindak. Sedangkan, keterampilan ranah berpikir meliputi antara lain keterampilan menggunakan, mengurai, merangkai, modifikasi, dan membuat. Keterampilan dalam ranah bertindak meliputi antara lain membaca, menulis, menghitung, menggambar, dan mengarang.

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan berbagai teknik, antara lain penilaian praktik, penilaian produk, penilaian proyek, penilaian portofolio, dan teknik

lain misalnya tes tertulis. Teknik penilaian keterampilan yang digunakan dipilih sesuai dengan karakteristik KD pada KI-4. Teknik penilaian keterampilan meliputi:

a. Penilaian Praktik

Penilaian praktik adalah penilaian yang menuntut respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas sesuai dengan tuntutan kompetensi. Dengan demikian, aspek yang dinilai dalam penilaian praktik adalah kualitas proses mengerjakan/melakukan suatu tugas.

Penilaian praktik bertujuan untuk dapat menilai kemampuan peserta didik dalam mendemonstrasikan keterampilannya dalam melakukan suatu kegiatan. Penilaian praktik lebih otentik daripada penilaian *paper and pencil* karena bentuk-bentuk tugasnya lebih mencerminkan kemampuan yang diperlukan dalam praktik kehidupan sehari-hari. Contoh penilaian praktik adalah membaca karya sastra, membacakan pidato (*reading aloud* dalam mata pelajaran bahasa Inggris), menggunakan peralatan laboratorium sesuai keperluan, memainkan alat musik, bermain bola, bermain tenis, berenang, menyanyi, menari, dan sebagainya.

b. Penilaian Produk

Penilaian produk adalah penilaian terhadap keterampilan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki ke dalam wujud produk dalam waktu tertentu sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan baik dari segi proses maupun hasil akhir. Penilaian produk dilakukan terhadap kualitas suatu produk yang dihasilkan.

Penilaian produk bertujuan untuk (1) menilai keterampilan peserta didik dalam membuat produk tertentu sehubungan dengan pencapaian tujuan pembelajaran di kelas; (2) menilai penguasaan keterampilan sebagai syarat untuk mempelajari keterampilan berikutnya; dan (3) menilai kemampuan peserta didik dalam bereksplorasi dan mengembangkan

gagasan dalam mendesain dan menunjukkan inovasi dan kreasi. Contoh penilaian produk adaiah membuat kerajinan, membuat karya sastra, membuat laporan percobaan, menciptakan tarian, membuat lukisan, mengaransemen musik, membuat naskah drama, dan sebagainya.

c. Penilaian Proyek

Penilaian proyek adalah suatu kegiatan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuannya melalui penyelesaian suatu instrumen proyek dalam periode/waktu tertentu. Penilaian proyek dapat dilakukan untuk mengukur satu atau beberapa KD dalam satu atau beberapa mata pelajaran. Instrumen tersebut berupa rangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian data, pengolahan dan penyajian data, serta pelaporan.

Penilaian proyek bertujuan untuk mengembangkan dan memonitor keterampilan peserta didik dalam merencanakan, menyelidiki dan menganalisis proyek. Dalam konteks ini peserta didik dapat menunjukkan pengalaman dan pengetahuan mereka tentang suatu topik, memformulasikan pertanyaan dan menyelidiki topik tersebut melalui bacaan, wisata dan wawancara. Kegiatan mereka kemudian dapat digunakan untuk menilai kemampuannya dalam bekerja independen atau kelompok. Produk suatu proyek dapat digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik dalam mengomunikasikan temuan-temuan mereka dengan bentuk yang tepat, misalnya presentasi hasil melalui *visual display* atau laporan tertulis.

Contoh penilaian proyek adalah melakukan investigasi terhadap jenis keanekaragaman hayati Indonesia, membuat makanan dan minuman dari buah

segar, membuat video percakapan, mencipta rangkaian gerak senam berirama, dan sebagainya.

d. Penilaian Portofolio

Portofolio merupakan penilaian berkelanjutan berdasarkan kumpulan informasi yang bersifat reflektif-integratif yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam satu periode tertentu.

Tujuan utama dilakukannya portofolio adalah untuk menentukan hasil karya dan proses bagaimana hasil karya tersebut diperoleh sebagai salah satu bukti yang dapat menunjukkan pencapaian belajar peserta didik, yaitu mencapai kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan. Selain berfungsi sebagai tempat penyimpanan hasil pekerjaan peserta didik, portofolio juga berfungsi untuk mengetahui perkembangan kompetensi peserta didik.

Terdapat beberapa tipe portofolio yaitu portofolio dokumentasi, portofolio proses, dan portofolio pameran. Pendidik dapat memilih tipe portofolio sesuai dengan karakteristik kompetensi dasar dan/atau konteks mata pelajaran. Pada akhir suatu periode, hasil karya tersebut dikumpulkan dan dinilai oleh pendidik bersama peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, pendidik dan peserta didik dapat menilai perkembangan kemampuan peserta didik dan terus melakukan perbaikan. Dengan demikian portofolio dapat memperlihatkan perkembangan kemajuan belajar peserta didik melalui karyanya.

Portofolio peserta didik disimpan dalam suatu folder dan diberi tanggal pembuatan sehingga perkembangan kualitasnya dapat dilihat dari waktu ke waktu. Portofolio dapat digunakan sebagai salah satu bahan penilaian. Hasil penilaian portofolio bersama dengan penilaian lainnya dipertimbangkan untuk pengisian rapor/laporan penilaian kompetensi peserta didik. Portofolio merupakan bagian dari penilaian autentik, yang secara langsung dapat

merepresentasikan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik.

Agar penilaian portofolio menjadi efektif, pendidik dan peserta didik perlu menentukan ruang lingkup penggunaan portofolio antara lain sebagai berikut:

- 1) Setiap peserta didik memiliki dokumen portofolio sendiri yang memuat hasil belajar pada setiap mata pelajaran atau setiap kompetensi.
- 2) Menentukan jenis hasil kerja/karya yang perlu dikumpulkan/disimpan.
- 3) Pendidik memberi catatan (umpan balik) berisi komentar dan masukan untuk ditindaklanjuti peserta didik.
- 4) Peserta didik harus membaca catatan pendidik dengan kesadaran sendiri dan menindaklanjuti masukan pendidik untuk memperbaiki hasil karyanya.
- 5) Catatan pendidik dan perbaikan hasil kerja yang dilakukan peserta didik diberi tanggal, sehingga dapat dilihat perkembangan kemajuan belajar peserta didik.

Rambu-rambu penyusunan dokumen portofolio, sebagai berikut:

- 1) Dokumen portofolio berupa karya/tugas peserta didik dalam periode tertentu, dikumpulkan dan digunakan oleh pendidik untuk mendeskripsikan capaian kompetensi keterampilan.
- 2) Dokumen portofolio disertakan pada waktu penerimaan rapor kepada orangtua/wali peserta didik, sehingga mengetahui perkembangan belajar putera/puterinya. Orangtua/wali peserta didik diharapkan dapat memberi komentar/catatan pada dokumen portofolio sebelum dikembalikan ke sekolah.
- 3) Pendidik pada kelas berikutnya menggunakan portofolio sebagai informasi awal peserta didik yang bersangkutan.

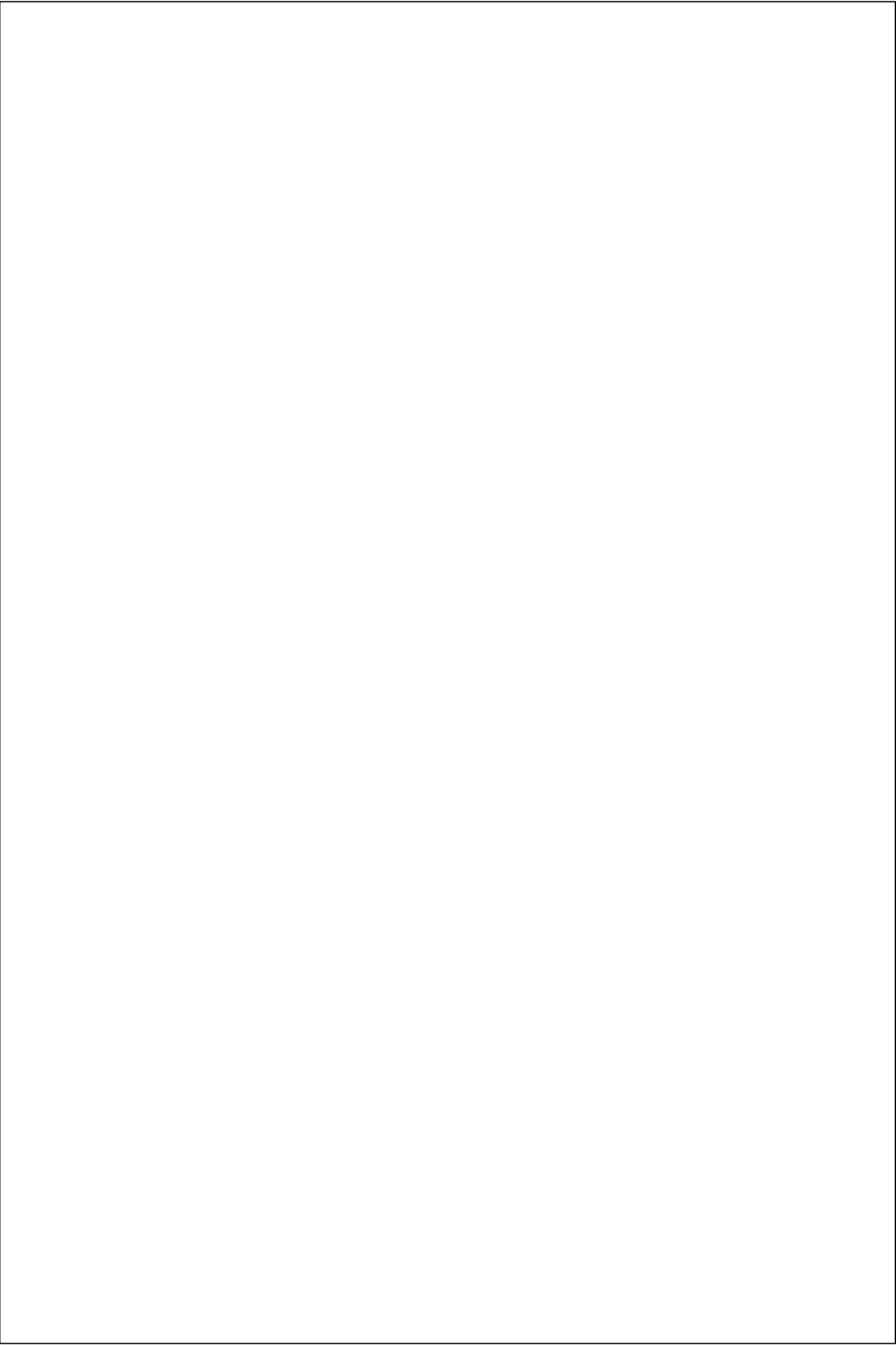
Perencanaan penilaian praktik meliputi penyusunan kisi-kisi, penyusunan instrumen, dan penyusunan rubrik

penilaian. Penyusunan kisi-kisi meliputi menentukan kompetensi yang penting untuk dinilai, dalam hal ini adalah KD dari KI 4 dan menyusun indikator berdasarkan kompetensi yang akan dinilai.

Instrumen yang disusun mengarah kepada pencapaian indikator hasil belajar, dapat dikerjakan oleh peserta didik, sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik, memuat materi yang sesuai dengan cakupan kurikulum, bersifat adil (tidak bias gender dan latar belakang sosial ekonomi); daumenetapkan batas waktu penyelesaian.

Hal lain yang perlu disiapkan adalah rubrik penilaian. Rubrik penilaian hendaknya (1) memuat seperangkat indikator untuk menilai kompetensi tertentu, (2) memiliki indikator yang diurutkan berdasarkan urutan langkah kerja pada instrumen atau sistematika pada hasil kerja peserta didik, (3) dapat mengukur kemampuan yang diukur (*valid*), (4) dapat digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik, (5) dapat memetakan kemampuan peserta didik, dan (6) disertai dengan penskoran yang jelas.

Contoh instrumen penilaian keterampilan, kisi-kisi soal dan rubrik penilaian dapat dibaca pada buku Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan untuk SD Tahun 2016 (edisi Revisi).



BAB XI

PEMBELAJARAN BERORIENTASI KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI

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

Pengembangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* merupakan program yang dikembangkan sebagai upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan. Program ini dikembangkan mengikuti arah kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang pada tahun 2018 telah terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter dan pembelajaran berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi atau *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*.

Implementasi Kurikulum 2013 yang menjadi rujukan proses pembelajaran pada satuan pendidikan, sesuai kebijakan, perlu mengintegrasikan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).

Integrasi tersebut bukan sebagai program tambahan atau sisipan, melainkan sebagai satu kesatuan mendidik dan belajar bagi seluruh pelaku pendidikan di satuan pendidikan. Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menjadikan pendidikan karakter sebagai “Gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM)” (Pasal 1, ayat 1). Perpres ini menjadi landasan awal untuk kembali meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, diperkuat dengan dikeluarkannya Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal. Penguatan Pendidikan Karakter menjadi kebijakan nasional yang harus diimplementasikan pada setiap pelatihan dalam rangka peningkatan kompetensi guru.

Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter tidak terlepas dalam pembelajaran baik di luar maupun di dalam kelas. Tercapainya pembelajaran yang berkualitas ideanya menghasilkan sikap yang baik, pengetahuan yang mumpuni dan keterampilan yang terakumulasi pada diri peserta didik. Melalui proses pembelajaran yang menantang akan memberikan pengalaman belajar bermakna, sehingga pengalaman belajar tersebut dapat teraplikasikan oleh peserta didik dalam menghadapi permasalahan di kehidupan nyata.

Pemerintah mengharapkan para peserta didik mencapai berbagai kompetensi dengan penerapan *HOTS* atau Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Kompetensi tersebut yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), kreatif dan inovasi (*creative and innovative*), kemampuan berkomunikasi (*communication skill*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*), dan kepercayaan diri (*confidence*).

A. KONSEP BERPIKIR TINGKAT TINGGI

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

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

Keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat diartikan sebagai proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Keterampilan ini juga digunakan untuk menggarisbawahi berbagai proses berpikir tingkat tinggi menurut jenjang taksonomi Bloom. Menurut Bloom, keterampilan dibagi menjadi dua bagian. Pertama adalah keterampilan tingkat rendah yang penting dalam proses pembelajaran, yaitu: mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), dan menerapkan (*applying*), dan kedua adalah yang diklasifikasikan ke dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi berupa keterampilan menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).

Pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah pembelajaran yang melibatkan 3 aspek keterampilan berpikir tingkat tinggi yaitu: *transfer of knowledge*, *critical and creative thinking*, dan *problem solving*. Dalam proses pembelajaran keterampilan berpikir tingkat tinggi tidak memandang level Kompetensi Dasar (KD), apakah KD nya berada pada tingkatan C1, C2, C3, C4, C5, atau C6.

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

Keterampilan berpikir tingkat tinggi erat kaitannya dengan keterampilan berpikir sesuai dengan ranah

kognitif, afektif, dan psikomotor yang menjadi satu kesatuan dalam proses belajar dan mengajar.

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

Berpikir kritis secara esensial sebagai sebuah proses aktif, dimana seseorang berpikir segala hal secara mendalam, mengajukan berbagai pertanyaan, menemukan informasi yang relevan daripada menunggu informasi secara pasif (Fisher, 2009). Berpikir kritis merupakan proses dimana segala pengetahuan dan keterampilan dikerahkan dalam memecahkan permasalahan yang muncul, mengambil keputusan, menganalisis semua asumsi yang muncul dan melakukan investigasi atau penelitian berdasarkan data dan informasi yang telah didapatkan sehingga menghasilkan informasi atau simpulan yang diinginkan.

c. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai *Problem Solving*.

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

B. PEMBELAJARAN ABAD XXI

Pembelajaran berorientasi keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan pembelajaran Abad XXI yang menggunakan kompetensi keterampilan 4K (4C) yaitu keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*colaboration*) dan kreativitas (*creativity*). Penyempurnaan Kurikulum 2013 (Revisi) memberikan 4 (empat) hal penekanan penting yang merupakan kebutuhan saat ini harus ada dalam pembelajaran, yaitu penguatan pendidikan karakter, keterampilan/kecakapan Abad XXI (4C), *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* dan literasi.

Karakteristik pembelajaran era saat ini yang biasa disebut Pembelajaran Abad XXI dengan 4 (empat) hal kebutuhan saat ini adalah:

1. Penguatan Pendidikan Karakter

Penguatan pendidikan karakter merupakan gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Pelaksanaan penguatan pendidikan karakter dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama yang meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri,

demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, komunikatif, menghargai prestasi, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan bertanggung jawab. Nilai-nilai luhur tersebut dikristalisasi menjadi 5 (lima) nilai utama yaitu nilai spiritual, nilai nasionalis, nilai mandiri, nilai gotong royong dan nilai integritas.

2. Keterampilan/kecakapan 4K/4C

Peta kompetensi keterampilan/kecakapan 4K/4C yang disesuaikan dengan tahapan berpikir dapat digambarkan daiam tabel berikut ini:

Keterampilan/ kecakapan Abad XXI	Kompetensi Tahapan Berikir Abad XXI
<i>Creativity Thinking and innovation</i>	Peserta didik dapat menghasilkan, mengembangkan, dan mengimplementasikan ide-ide mereka secara kreatif baik secara mandiri maupun berkelompok.
<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>	Peserta didik dapat mengidentifikasi, menganalisis, menginterpretasikan, dan mengevaluasi bukti-bukti, argumentasi, klaim, dan data-data yang tersaji secara luas melalui pengkajian secara mendalam, serta merefleksikannya dalam kehidupan sehari-hari.
<i>Communication</i>	Peserta didik dapat mengomunikasikan ide-ide dan gagasan secara efektif menggunakan media lisan, tertulis, maupun teknologi
<i>Colaboration</i>	Peserta didik dapat bekerja sama dalam sebuah kelompok dalam memecahkan permasalahan yang ditemukan.

Sumber: Maya Bialik & Charles Fadel(2015)

❖ Kreatifitas dan Inovasi (*Creativity and Innovation*)

Creativity is “the achievement of something remarkable and new, something which transforms and changes a field of endeavor in a significant way . . . the kinds of things that people do that change the world.” Guilford (1976) mengemukakan kreatifitas adalah cara-cara berpikir yang divergen, berpikir yang produktif, berdaya cipta berpikir heuristik dan berpikir lateral.

Beberapa kecakapan terkait kreatifitas yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut.

- a. Memiliki kemampuan dalam mengembangkan, melaksanakan, dan menyampaikan gagasan-gagasan baru secara lisan atau tulisan.
- b. Bersikap terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan berbeda.
- c. Mampu mengemukakan ide-ide kreatif secara konseptual dan praktikal.
- d. Menggunakan konsep-konsep atau pengetahuannya dalam situasi baru dan berbeda, baik dalam mata pelajaran terkait, antar mata pelajaran, maupun dalam persoalan kontekstual.
- e. Menggunakan kegagalan sebagai wahana pembelajaran.
- f. Memiliki kemampuan dalam menciptakan kebaruan berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki.
- g. Mampu beradaptasi dalam situasi baru dan memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan.

❖ **Kecakapan Berpikir Kritis dan Pemecakan Masalah**
(*Critical Thinking and Problem Solving Skill*)

Pengertian atau definisi berpikir kritis ini berdasarkan hasil simpulan dari beberapa pendapat ahli, sebagai berikut.

- a. Menggunakan berbagai tipe pemikiran/penalaran atau alasan, baik induktif maupun deduktif dengan tepat dan sesuai situasi.
- b. Memahami interkoneksi antara satu konsep dengan konsep yang lain dalam suatu mata pelajaran, dan keterkaitan antar konsep antara suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya.
- c. Melakukan penilaian dan menentukan keputusan secara efektif dalam mengolah data dan menggunakan argumen.
- d. Menguji hasil dan membangun koneksi antara informasi dan argumen.
- e. Mengolah dan menginterpretasi informasi yang diperoleh melalui simpulan awal dan mengujinya lewat analisis terbaik.
- f. Membuat solusi dari berbagai permasalahan non-rutin, baik dengan cara yang umum, maupun dengan caranya sendiri.
- g. Menggunakan kemampuan yang dimilikinya untuk berusaha menyelesaikan permasalahan
- h. Menyusun dan mengungkapkan, menganalisa, dan menyelesaikan suatu masalah.

❖ **Kecakapan Berkomunikasi (*Communication Skills*)**

Komunikasi merupakan proses transmisi informasi, gagasan, emosi, serta keterampilan dengan menggunakan simbol, kata-kata, gambar, grafis, angka, dsb.

Kecakapan komunikasi dalam proses pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Memahami, mengelola, dan menciptakan komunikasi yang efektif dalam berbagai bentuk dan isi secara lisan, tulisan, dan multimedia (ICT Literacy).
- b. Menggunakan kemampuan untuk mengutarakan ide-idenya, baik itu pada saat berdiskusi, di dalam dan di luar kelas, maupun tertuang pada tulisan.
- c. Menggunakan bahasa lisan yang sesuai konten dan konteks pembicaraan dengan lawan bicara atau yang diajak berkomunikasi.
- d. Selain itu dalam komunikasi lisan diperlukan juga sikap untuk dapat mendengarkan, dan menghargai pendapat orang lain, selain pengetahuan terkait konten dan konteks pembicaraan.
- e. Menggunakan alur pikir yang logis, terstruktur sesuai dengan kaidah yang berlaku.
- f. Dalam Abad 21 komunikasi tidak terbatas hanya pada satu bahasa, tetapi kemungkinan multi-bahasa.

❖ **Kolaborasi (*Collaboration*)**

Kolaborasi dalam proses pembelajaran merupakan suatu bentuk kerjasama dengan satu sama lain saling membantu dan melengkapi untuk melakukan

tugas-tugas tertentu agar diperoleh suatu tujuan yang telah ditentukan. Kecakapan terkait dengan kolaborasi dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut.

- a. Memiliki kemampuan dalam kerjasama berkelompok
- b. Beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggungjawab, bekerja secara produktif dengan yang lain.
- c. Memiliki empati dan menghormati perspektif berbeda.
- d. Mampu berkompromi dengan anggota yang lain dalam kelompok demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

3. *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*

Keterampilan berpikir tingkat tinggi atau dikenal dengan *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* merupakan kemampuan penting di era Abad XXI. Salah satu ciri dari keterampilan/kecakapan berpikir tingkat tinggi adalah *Critical Thinking and Problem Solving*. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran peserta didik perlu diberi latihan soal-soal yang menuntut proses berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill* atau *HOTS*).

Level kognitif yang diukur pada soal-soal *HOTS* biasanya berada pada level 3 yang mengukur proses berpikir penalaran dan logika (*reasoning*). Dalam menyusun soal yang mengukur proses berpikir tingkat

tinggi disajikan berbagai informasi dalam stimulus. Stimulus dapat berupa teks, gambar, grafik, tabel, dan lain sebagainya yang berisi informasi-informasi dari kehidupan nyata. Stimulus yang digunakan hendaknya menarik, artinya mendorong peserta didik untuk membaca.

Berdasarkan informasi-informasi tersebut, peserta didik diminta untuk:

- mentransfer informasi tersebut dari satu konteks ke konteks lainnya
- memproses dan menerapkan informasi
- melihat keterkaitan antara informasi yang berbeda-beda
- menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah
- secara kritis mengkaji/menelaah ide atau gagasan dan informasi

Pada proses berpikir tingkat tinggi peserta didik menunjukkan pemahaman akan informasi dan bernalar, bukan sekedar mengingat kembali atau recall. Pokok soal perlu memberi informasi yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan tersebut dan peserta didik menunjukkan pemahaman terhadap ide dan informasi dan/atau memanipulasi atau menggunakan informasi tersebut. Pertanyaan yang sifatnya *higher order thinking* tidak selalu harus lebih sulit, misalnya menentukan arti dari kata yang sangat jarang digunakan belum termasuk

HOT. Soal sulit bukan berarti *higher order thinking*, kecuali melibatkan nalar untuk mencari arti kata dari suatu konteks atau stimulus. Pada prinsipnya *higher order thinking* adalah cara berpikir logis atau proses penalaran. Dalam penilaian yang difokuskan pada *higher order thinking* meliputi:

- pertanyaan dan jawaban;
- eksplorasi dan analisis;
- bernalar ketika memperoleh informasi, bukan mengingatnya kembali;
- memecahkan, menilai, mengkritik dan menerjemahkan;
- proses kognitif yang diukur, antara lain analisis, sintesis, dan evaluasi;
- pada standar level kemampuan terdapat pada level 3 (reasoning).

Contoh soal *HOTS*:

Cermati kutipan berikut!

Memelihara Kesehatan Lidah

Pernahkah kamu merasa hambar saat makan? Hal itu menunjukkan lidahmu mengalami gangguan. Oleh sebab itu, kamu perlu menjaga kesehatan lidah.

Beberapa cara memelihara kesehatan lidah antara lain:

Hindari memakan makanan yang terlalu panas atau terlalu dingin.

Makanan yang terlalu panas atau dingin dapat merusak bintil pengecap. Jika bintil ini rusak, lidah tidak dapat merasakan lezatnya makanan.

Sikatlah lidah saat menggosok gigi agar kotoran pada lidah hilang.

Gunakanlah sikat yang lembut agar tidak melukai lidah.

Makanlah makanan yang mengandung vitamin C. Vitamin C bermanfaat mencegah sariawan.

Reni gemar makan mi ayam dan minuman dingin. Kadang-kadang ia menambahkan sambal agar mi terasa sedikit pedas. Di rumah, ia juga sering menghabiskan es batangan buatan ibu. Rasa manisnya membuat ia tidak mau berhenti meski es tersebut masih beku. Setelah makan ia rajin menggosok gigi, begitu juga sebelum tidur malam dengan sikat gigi yang lembut. Akan tetapi, beberapa hari ini ia merasa lidahnya perih sehingga ia tidak bisa menikmati masakan ibu.

Berdasarkan kutipan tersebut, apa yang menyebabkan kesehatan lidah Reni tidak terpelihara? A. Lidah Reni terluka akibat sambal pada mi ayam yang terlalu pedas.

B. Reni kurang mengonsumsi makanan dan minuman yang kaya vitamin C.

C. Sikat yang digunakan Reni terlalu lembut sehingga kotoran tidak terlepas.

D. Reni terlalu sering mengonsumsi minuman dingin atau beku.

Kunci jawaban: D

Penjelasan: Kebiasaan meminum es jeruk dan es batangan yang masih beku menyebabkan bintil pengecap pada lidah rusak.

4. Literasi

Minat baca dan literasi bangsa Indonesia merupakan permasalahan yang harus segera ditangani dengan serius, agar bangsa Indonesia mampu berperan dalam percaturan di era global. Literasi tidak hanya dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis saja tetapi harus dipahami juga sebagai kemampuan memanfaatkan hasil bacaan untuk kecakapan hidup pembacanya. Oleh karena itu, literasi dalam konteks baca tulis menjadi salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam

pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Gerakan literasi di sekolah tidak lagi menjadi bagian terpisah/berdiri sendiri dalam pelaksanaannya. Pada tahun ini literasi sekolah menjadi bagian yang tidak terpisah dari proses pembelajaran. Aktivitas peserta didik di kelas bersama guru melakukan aktivitas ini guna memperkaya dan memperdalam wawasan serta penguasaan materi pembelajaran, sehingga peserta didik terlibat langsung tidak lagi hanya bergantung pada guru.

Aktivitas literasi dalam pembelajaran misalkan kegiatan-kegiatan berikut:

1. Sebelum membaca

- a. Membuat prediksi
- b. Mengidentifikasi tujuan membaca

2. Ketika membaca

- a. Mengidentifikasi informasi yang relevan
- b. Memvisualisasi (jika teks bukan bentuk visual)
- c. Membuat informasi d. Membuat keterkaitan

3. Setelah membaca

- a. Membuat ringkasan
- b. Mengevaluasi teks
- c. Menginformasi, merevisi, atau menolak prediksi

Kompetensi yang diharapkan meningkat dalam diri siswa setelah aktivitas literasi pembelajaran ini yaitu:

- 1. menggunakan fitur khusus representasi untuk mendukung claim, inference, dan prediksi;

2. mengubah dari satu moda ke moda yang lain;
3. menjelaskan keterkaitan antarmoda;
4. memerikan bagaimana representasi yang berbeda menjelaskan fenomena yang sama dengan cara yang berbeda;
5. memilih, mengombinasikan, dan/atau menghasilkan yang standar dan nonstandar untuk mengomunikasikan konsep tertentu; dan
6. mengevaluasi representasi multimoda dan menjelaskan mengapa satu representasi lebih efektif daripada representasi lain untuk tujuan tertentu

Contoh : Literasi dalam proses pembelajaran

1. Peserta didik saat mengawali pembelajaran dengan melakukan aktivitas literasi pembelajaran yaitu;
 - membaca referensi yang sudah ditugaskan pada pertemuan sebelumnya
 - peserta didik bersama kelompoknya melaksanakan kegiatan meringkas dalam bentuk tabel, bagan atau peta konsep (*critical tinking and collaboration*)
 - peserta didik mencari contoh dari berbagai sumber tentang permasalahan yang terkait dengan materi pembelajaran (*critical tinking*)
 - peserta didik menceritakan kembali dengan bahasa sendiri salah satu dari berbagai masalah dengan menyampaikan alternatif solusi (*critical tinking, creative and communication*).
2. Dalam kegiatan pembelajaran ini guru melakukan interaksi dengan pertanyaan yang mudah (*LOTS*) dengan variasi pertanyaan meningkat menuju (*HOTS*) yaitu berpikir kritis (*critical tinking*).
3. Guru juga selalu membimbing peserta didik agar bersungguh-sungguh dan bekerja keras serta memantapkan karakter lainnya

DAFTAR PUSTAKA

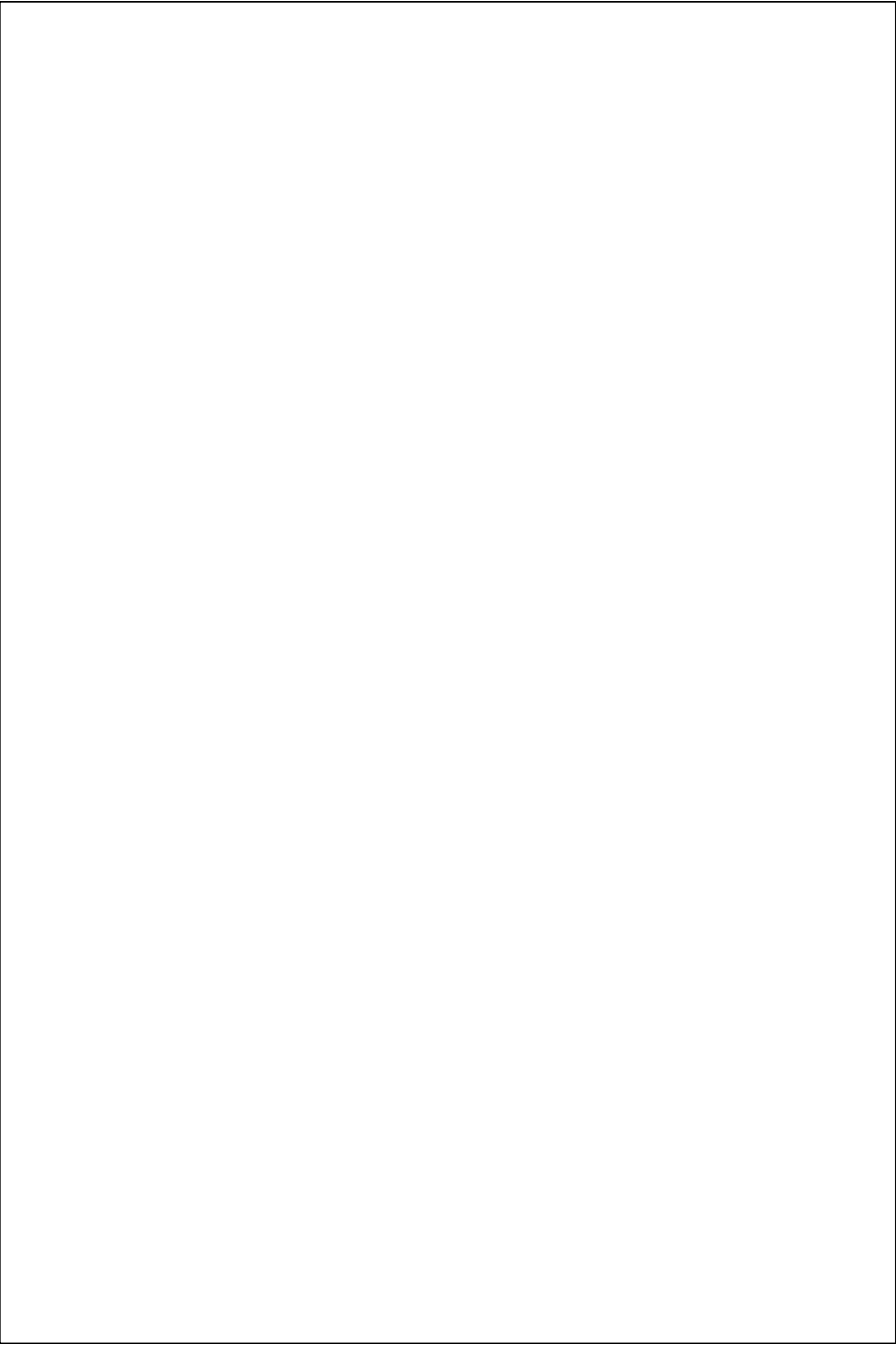
- Apriliana Lim, M.Ed. 2013. *Handout Training Module: Principal Leadership in 21st Century*. Sidoarjo: Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo
- Barbara, Seel B dan Richey C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domain of the field*. Washington DC: Association for Education Communcation and Technology.
- Belawati. Tian. dkk. (1999). *Pendidikan Terbuka dan jarak jauh*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Blank, W. E. (1982). *Handbook For Developing Competency Based Training Program*. Englewood Cliff. New Jersey: Prentice Hall. Inc.
- Bobby Deporter. (2002). *Quantum Learning: Unleasinhing The Genius In You*. New York: Dell Publishing.
- Caldwell. B. (2002). *Autonomi and self management*. Dalam Tony Bush and Les Bell (Eds). *The Princile and Practice of Educational Management*. London: Paul Chapman Publshing.
- Caldwell. B. & Spink, J.M. (1999). *The self management*. London: Taylor & Francis Ltd. Basingstoke.
- Depdiknas. (2002). *Kecakapan hidup melalui pendekatan pendidikan berbasis bias*. Moh.Najid (Ed.). Surabaya: SIC dan Unesa.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Pedoman Umum Pelaksanaan Pendidikan Berbasis Keterampilan Hidup (Life Skill) Melalui Pendidikan Broad Based Education Dalam Pendidikan Luar Sekolah don Pemuda*. Jakarta: Ditjen PLS dan Pemuda.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar. 2013. *Pedoman Penerapan PAKEM dalam konteks Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar. 2013. *Pedoman Teknis Penilaian SD sesuai Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djalil, A .(2003). *Pendidikan berkualitas melalui sekolah yang efektif dan berkembang*. Dalam Durri Andriani, dkk. (Eds) *Cakrawala Pendidikan 2* (hal. 89 - 100). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djalil. A. (2001). *Perguruan tinggi Australia: Sejumlah cuplikan kebijakan dan praktek*. Jakarta: Laporan disampaikan kepada Mendiknas.
- Djalil, A.(1999). *Pendidikan setelah orde baru*. Dalam P. Pannen dkk. (Eds). *Cakrawala Pendidikan 1* (hal. 28-42). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djalil, A. (1989). *The impact of research based teacher training programs on Indonesian teachers, classroom, and students*. Article. Oxford: Pergamon Press.
- Hanafi Abdillah. (1986). *Memasyarakatkan ide-ide baru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- 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.
- Ibrahim. (1999). *Inovasi pendidikan*. Jakarta: DIKTI.
- Ibrahim. (1999). *Inavasi Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Joyce, Bruce & Well, Marsha. (1996). *Models of Teaching*. Englewood Clifs. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Seketaris Jenderal.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses*. Jakarta: Sekretaris Jenderal.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Nomor 23 tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Sekretaris Jenderal.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Nomor 24 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: Sekretaris Jenderal.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Panduan Pembelajaran Tematik Terpadu Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017 (edisi revisi). *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan untuk Sekolah Dasar (edisi Revisi)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Panduan Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan untuk Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Panduan Penilaian SD*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar – Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Program Peningkatan Kompetensi Berbasis Zonasi. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. Buku Penilaian Berorientasi Higher Order Thinking Skills. Program Peningkatan Kompetensi Berbasis Zonasi. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. Strategi Literasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2019. Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) melalui Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP) Berbasis Zonasi. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Lili Nurlaili, M.Ed. 2013. Kupas Tuntas Kurikulum 2013. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kemendikbud.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oliva, Feter F. (1992). *Developing The Curriculum*, Third Edition, Harver Collns Publisher.
- Prawiradllaga, Dewi S. (2000). *Inovasi PBM dan Dukungan Institusi atas Pelaksanaaunya* (Makalah), Jakarta.

- Print, Murray. (1993). *Curriculum Develoment and Design*. Australla: Allen & Unwin Pry Ltd.St. Leonad.
- Salisbury, Dafid F. (1996) *Five Technologies for Educational Change*. New Jersey: Educational Technology Publlication Englewood Cliffs.
- Sehoorl, JW. (1991). *Moderensasi Pengantar Sosiologi: Pembangunan Negara-negara sedong Berkembang*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Surparman, Atwi. (1996). *Pendidikan Jarak Jauh*. Jakarta: PAU.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, (2004). *Kurikulum don Pembelajaran Kompetensi*. Bandumg: Yayasan Kesuma Karya.
- Tilaar, H.A.R. (1999). *Beberapa Agenda Reformosi Pendidikan Nasional dalam Perspektif Abad ke-21*. Magelang Indonesia Tora.
- Yamin, Martinis. (2005). *Srtategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Whiddett, Steve & Hollyforde, Sarah. (1999). *Development Practice: The Competencies Handbook*. London: Institute of Personel and Development.
- Wina, Sanjaya. (2005). *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Edisi Pertama, Cetakan ke I. Jakarata: Prenada Media.
- Yulaewati, Ella. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran: Filosofis Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Pakar Raya Pustaka





Dr. Ani Kadarwati, M.Pd. lahir di Surabaya 3 April 1955. Lulus Pendidikan Dasar tahun 1967 dari SD St. Theresia Surabaya. Sekolah Menengah Pertama di SMPN 9 Surabaya lulus tahun 1970 dan Sekolah Menengah Atas di SMAN 2 Surabaya lulus tahun 1973. Pendidikan Tinggi ditempuh di S1 Kimia IKIP Negeri Surabaya lulus tahun 1981. S2 Manajemen Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya lulus tahun 2002. Program Doktor di tempuh di Universitas Negeri Malang pada jurusan Manajemen Pendidikan lulus tahun 2007.

Sesuai dengan latar belakang akademisnya, berbagai profesi di bidang pendidikan pernah di emban, mulai dari menjadi guru, kepala sekolah (SMAN 4 Sidoarjo, SMAN 1 Sidoarjo, SMAN 1 Krian), pengawas sekolah, dan pengawas sekolah madya. Tahun 2008 aktif mengajar sebagai dosen di Universitas PGRI Madiun.

Selain aktif mengajar, juga aktif melakukan penelitian, pengabdian masyarakat, sebagai fasilitator provinsi USAID PRIORITAS dan menjadi nara sumber di berbagai pertemuan ilmiah.





Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd. lahir di Brebes 15 Mei 1962. Menyelesaikan pendidikan S1 Filsafat Pendidikan di Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta tahun 1985, S2 Pendidikan Sejarah di IKIP Negeri Jakarta tahun 1990, dan S3 Ilmu Sosial dari universitas Merdeka Malang tahun 2015.

Saat ini aktif mengajar sebagai dosen di Universitas PGRI Madiun. Penelitian pendidikan merupakan salah satumata kuliah yang diampu di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Selain mengajar juga aktif dalam melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.





Dian Permatasari Kusuma Dayu, S.Pd.,M.Pd.

Lahir di Klaten 14 Januari 1990. Menyelesaikan pendidikan S1 Bahasa Jerman Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) tahun 2012, S2 Teknologi Pendidikan di Universitas Sebelas Maret (UNS) tahun 2014.

Saat ini aktif mengajar sebagai dosen di Universitas PGRI Madiun dan mengampu mata kuliah Pembelajaran Terpadu, dan Pembaharuan Pembelajaran di SD. Selain mengajar juga aktif dalam melaksanakan penelitian dan pengabdian masyarakat.



buku turnitin 2

ORIGINALITY REPORT

23%
SIMILARITY INDEX

23%
INTERNET SOURCES

0%
PUBLICATIONS

0%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 de.scribd.com
Internet Source

23%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 20%