

II. LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

Terdapat banyak definisi Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yang dibuat karena R & D digunakan dalam banyak bidang, sehingga ada tekanan dan fokus yang berbeda ketika definisi ini dirumuskan.

Bock dalam "*Getting It Right: R&D Methods in Science and Engineering*" (2009) menulis:

Definitions 1.1 Research is a process that acquires new knowledge.

Definitions 1.2 Development is a process that applies knowledge to create new devices or effects (Putra, 2011: 68).

Definisi di atas menjelaskan perbedaan yang sangat fundamental dan membawa konsekuensi yang tidak sederhana antara penelitian dan pengembangan.

Definisi lain dinyatakan oleh National Science Board dalam "*Research And Development Essential Foundation For U.S Competitiveness in A Global Economy*" bahwa penelitian merupakan studi sistematis terhadap pengetahuan ilmiah yang lengkap atau pemahaman tentang subjek yang diteliti. Pengembangan didefinisikan sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan dan pemahaman,

diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat, dan sistem atau metode, termasuk desain, pengembangan dan peningkatan prioritas serta proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu (Putra, 2011: 70).

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa R&D menekankan pada produk yang bermanfaat dalam berbagai bentuk sebagai perluasan, tambahan, dan inovasi dari bentuk-bentuk yang sudah ada.

Definisi R&D selanjutnya dinyatakan oleh Sukmadinata (2007: 164), yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Hal serupa juga dinyatakan oleh Sugiyono (2012: 407), “penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Gall, Gall & Borg dalam “*Educational Research*” seperti yang dikutip Putra (2011: 84) menjelaskan R&D dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri di mana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektivitas, dan berkualitas.

United Nations Conference On Trade And Development (UNCTAD) (2005) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan terdiri dari empat jenis kegiatan, yaitu penelitian dasar, penelitian terapan, pengembangan produk, dan proses pengembangan. Penelitian dasar adalah karya eksperimental asli tanpa

tujuan komersial tertentu. Penelitian terapan yang sering dilakukan oleh universitas adalah karya ekperimental asli dengan tujuan spesifik. Pengembangan produk adalah peningkatan dan perluasan produk yang ada. Proses pengembangan adalah menciptakan proses baru atau yang ditingkatkan (Putra, 2011: 69-70).

Penggunaan R&D dalam dunia pendidikan memberikan manfaat yang sangat besar, terutama dalam inovasi pendidikan. R&D telah mengenalkan pendidikan berbasis teknologi yang melahirkan “*e-learning*”, “*virtual learning*” yang mengubah paradigma dan proses belajar (Putra, 2011: 28).

Menurut Gay, Mills, dan Airasian (2009) dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah (Emzir, 2012: 263).

Dari berbagai uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan dalam dunia pendidikan merupakan studi sistematis terhadap pengetahuan ilmiah yang lengkap untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada yang lebih inovatif, efektif, dan bermanfaat untuk pembelajaran di sekolah.

2.1.1 Model Jolly & Balitho

Jolly dan Balitho dalam Tomlinson (1998) seperti yang dikutip Emzir (2012: 284-285) berusaha merangkum berbagai langkah yang dilibatkan dalam proses penulisan materi ajar khusus bahasa, yakni (1) identifikasi kebutuhan dan analisis bahan ajar, (2) penentuan kegiatan eksplorasi kebutuhan materi, (3) realisasi

kontekstual dengan mengajukan gagasan yang sesuai, pemilihan teks dan konteks bahan ajar, (4) realisasi pedagogis melalui tugas dan latihan dalam bahan ajar, (5) produksi bahan ajar, (6) penggunaan bahan ajar oleh siswa, dan (7) evaluasi bahan ajar.

2.1.2 Penelitian dan Pengembangan Model Gall

Borg & Gall mengemukakan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan seperti yang dikutip dalam Emzir (2012: 271). Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada tabel berikut (periksa juga Sukmadinata (2007: 169-170), Sugiyono (2012: 407-426), Putra (2011: 120-121)).

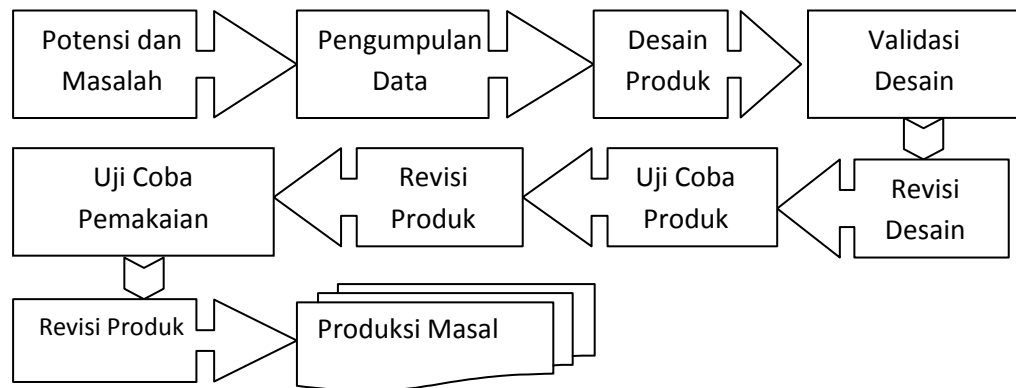
Tabel 6 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Borg & Gall

Langkah Utama Borg & Gall	10 Langkah Rinci Borg & Gall
Penelitian dan Pengumpulan Informasi (<i>Research and Information Collecting</i>)	1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi
Perencanaan (<i>Planning</i>)	2. Perencanaan
Pengembangan Produk Bentuk Awal Produk (<i>Develop Preliminary Form of Product</i>)	3. Pengembangan Bentuk Awal Produk
Uji Lapangan dan Revisi Produk (<i>Field Testing and Product Revision</i>)	4. Uji Lapangan Awal 5. Revisi Produk 6. Uji Lapangan Utama 7. Revisi Produk Operasional 8. Uji Lapangan Operasional
Revisi Produk Akhir (<i>Final Product Revision</i>)	9. Revisi Produk Akhir
Desiminasi dan Implementasi (<i>Dessimation ang Implementation</i>)	10. Desiminasi dan Implementasi

Berikut ini keterangan 10 langkah penelitian dan pengembangan di atas.

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*).
Penelitian dan pengumpulan data dilakukan dengan pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. Perencanaan (*Planning*). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, dan kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
3. Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*).
Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi.
4. Uji coba lapangan awal (*Preliminary field testing*). Uji coba di lapangan pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai dengan 12 subjek uji coba. Selama uji coba berlangsung dilakukan pengamatan, wawancara dan pengedaran kuisioner.
5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*).
6. Uji coba lapangan (*main field testing*). Melakukan uji coba yang lebih luas pada 3-5 sekolah dengan 30-80 subjek.
7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan.
8. Uji pelaksanaan lapangan. Dilaksanakan pada 40-200 subjek. Pengujian dilakukan dengan angket, wawancara, dan observasi serta analisis hasilnya.
9. Penyempurnaan produk akhir.
10. Desiminasi dan implementasi.

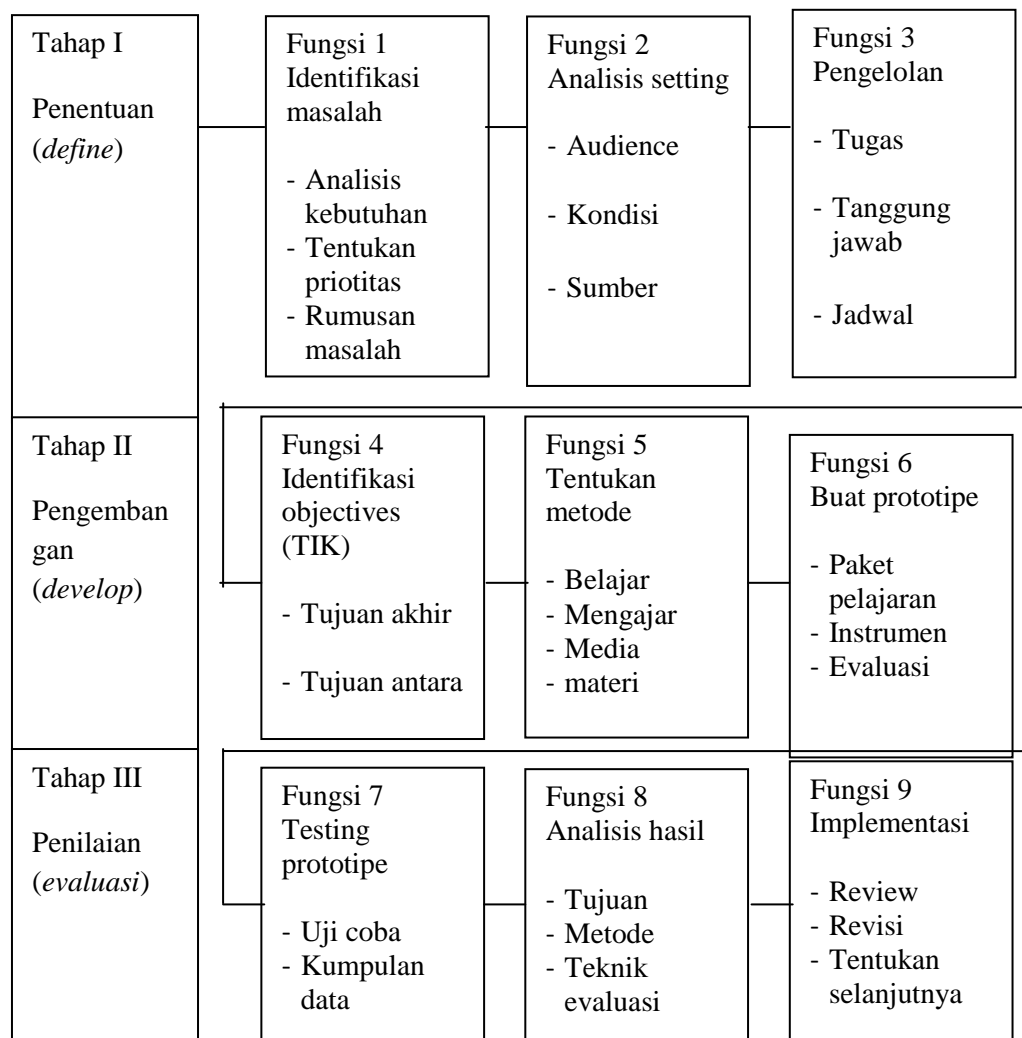
Selanjutnya Sugiyono (2012: 409) menjelaskan langkah-langkah R & D sebagai berikut.



Gambar 1 Diagram Alur Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan

2.1.3 Model Pengembangan IDI

Model ini dikembangkan oleh *University Consortium for Instructional Development and Technology* (Harjanto, 2006: 130). Model IDI (*instructional development institute*) ini terdiri dari tiga tahapan besar, yaitu (1) penentuan (*define*), (2) pengembangan (*develop*), dan (3) evaluasi (*evaluate*). Selanjutnya tiga tahapan tersebut dibagi lagi ke dalam tiga fungsi/langkah. Langkah-langkah pengembangan model IDI ini secara rinci dapat dilihat dalam bagan berikut.



Gambar 2 Bagan Pengembangan Model IDI

2.2 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Gagne (1977) seperti yang dikutip oleh Komalasari (2010: 2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance*.

Pendapat lain tentang belajar menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Hamalik, 2012: 28).

Selanjutnya Winkel (1991: 36) menyimpulkan bahwa “belajar” pada manusia adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, minat dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku manusia dalam aktivitas mental/psikisnya, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap dan bersifat relatif konstan dan berbekas.

Berkaitan dengan belajar sebagai suatu aktivitas yang berlangsung dalam interaksi, maka pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari belajar. Keterkaitan belajar dan pembelajaran dapat digambarkan dalam sebuah sistem, proses belajar dan pembelajaran memerlukan masukan dasar yang merupakan bahan pengalaman belajar dalam proses belajar mengajar dengan harapan berubah menjadi keluaran dengan kompetensi tertentu (Komalasari, 2010: 4).

2.2.1 Karakteristik Guru Profesional

Peserta didik yang memiliki kompetensi perilaku yang utuh/ kecakapan hidup (*life skills*) agar mampu mempertahankan hidupnya dalam persaingan global harus dibina oleh guru yang andal, baik melalui pengajaran maupun keterampilannya (*skill*). Berkaitan dengan hal tersebut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pada Bab IV bagian kesatu pasal 10 ayat (1) dan Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang standar kompetensi guru SMK menjelaskan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Keempat kompetensi di atas perlu dimiliki oleh guru sebagai agen pembelajaran dalam rangka mendidik dan membina peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar sebagai bekal peserta didik menghadapi dan menjalani masa depannya. Seorang guru yang profesional akan selalu berusaha menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didiknya.

Pengajaran yang efektif, dinamis, efisien, dan positif ditandai dengan adanya kesadaran dan keterlibatan aktif di antara dua subjek pengajaran, yaitu guru sebagai penginisiatif awal dan pengarah serta pembimbing, sedangkan peserta didik sebagai yang mengalami dan terlibat aktif untuk memperoleh perubahan diri dalam pengajaran (Rohani, 2010: 1). Kedua subjek pengajaran tersebut memiliki peranan yang sama pentingnya sesuai dengan fungsi masing-masing.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, Gulo (2002) mengatakan bahwa seorang pengajar yang profesional tidak hanya berpikir tentang apa yang akan diajarkan

dan bagaimana caranya, tetapi juga memikirkan siapa yang menerima, apa makna belajar, dan kemampuan apa yang dimiliki oleh peserta didik dalam pembelajaran (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011: 26). Hal inilah yang mendasari mengapa pengajar/pendidik/guru harus mampu memilih dan menentukan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran.

2.2.2 Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik adalah keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya. Dengan demikian tujuan belajar harus dikaitkan atau disesuaikan dengan keadaan atau karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Firdausi dan Barnawi, 2012: 66).

Ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam karakteristik peserta didik, yaitu

1. Karakteristik atau keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal, misalnya kemampuan berpikir, mengucapkan hal-hal yang berkaitan dengan aspek psikomotor, kemampuan intelektual, dan lain-lain.
2. Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang dan status sosial.
3. Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian, seperti sikap, perasaan, minat, dan lain-lain.

Pengetahuan mengenai karakteristik peserta didik ini sangat penting dalam aktivitas pembelajaran terutama bagi guru. Informasi tentang peserta didik akan

memudahkan guru dalam berinteraksi dengan peserta didik selama pembelajaran. Guru dapat dengan mudah menentukan pendekatan, metode, dan strategi mengajar yang tepat. Selain itu, gurupun akan mudah memilih dan mengorganisir materi pelajaran serta menentukan bahan belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan memberikan pengalaman belajar yang luar biasa pada peserta didik itu sendiri. Pengalaman belajar yang luar biasa itulah yang akan berkesan dan terus membekas pada peserta didik, sehingga akan memudahkan peserta didik untuk mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari mereka.

Disamping hal-hal yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik di atas, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam berinteraksi dengan peserta didik, yaitu

1. Kognitif

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, artinya mengetahui. Istilah *kognitif* populer sebagai salah satu domain atau ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, dan pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan (Syah dalam Firdausi dan Barnawi, 2012: 68).

Pengembangan kognitif peserta didik secara terarah sangat penting dilakukan oleh guru karena akan berdampak pada pengembangan afektif dan psikomotorik peserta didik.

2. Afektif

Salah satu ciri afektif adalah belajar menghayati nilai objek-objek yang dihadapi melalui perasaan, entah objek itu berupa orang, benda, kejadian/peristiwa, dan ciri lain yang terletak dalam belajar mengungkapkan perasaan dalam bentuk ekspresi yang wajar (Winkel, 1991: 41). Pengalaman belajar dinilai secara spontan, apakah bermakna bagi peserta didik atau tidak. Penilaian positif tercakup dalam rasa senang, sedangkan penilaian negatif tercakup dalam rasa tidak senang.

Ranah afektif meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Dari ranah afektif inilah yang nantinya banyak dibutuhkan oleh peserta didik dalam mencari kerja karena sekarang ini banyak industri yang mengutamakan *soft skills*. Peran guru dalam meningkatkan ranah afektif peserta didik dapat dilakukan dengan memberi contoh sikap yang baik dari seorang pribadi guru.

3. Psikomotorik

Keberhasilan pengembangan ranah kognitif berdampak positif terhadap pengembangan psikomotorik. Orang yang memiliki keterampilan motorik mampu melakukan suatu rangkaian gerak jasmani dalam urutan tertentu, dengan mengadakan koordinasi antara gerak berbagai anggota badan secara terpadu (Winkel, 1991: 77). Ciri khas keterampilan motorik adalah otomatisme, yaitu

rangkaian gerak yang berlangsung secara teratur dan berjalan dengan lancar dan supel tanpa dibutuhkan banyak refleksi tentang apa yang harus dilakukan dan diikuti urutan gerak tertentu. Misalnya, seorang peserta didik yang menguasai keterampilan berpidato, konsentrasinya tidak seluruhnya hanya tercurah pada teori dan cara berpidato yang baik, tetapi perhatiannya akan dipusatkan kepada praktik melakukan pidato.

Keterampilan motorik sebaiknya sudah harus dimiliki oleh peserta didik SMK karena salah satu karakteristik SMK adalah mata pelajaran praktik. Selain itu, tujuan SMK adalah menyiapkan peserta didik/tamatan sesuai dengan bidang keahliannya.

4. Fisik

Proses belajar keterampilan fisik (*motor learning*) dianggap telah terjadi pada diri seseorang apabila ia telah memperoleh kemampuan dan keterampilan yang melibatkan penggunaan tangan dan tungkai secara baik dan benar. Untuk belajar memperoleh kemampuan keterampilan jasmani ini, tidak hanya cukup dengan latihan dan praktik, tetapi juga memerlukan kegiatan *perceptual learning*. Jadi kinerja keterampilan jasmani bergantung juga pada keterampilan berpikir (Firdausi & Barnawi, 2012: 75).

Sehubungan dengan hal tersebut, kecakapan jasmani perlu dipelajari melalui aktivitas latihan langsung yang disertai dengan pengajaran teori-teori pengetahuan yang bertalian dengan *motor skills*.

Van Els (1984) mengklasifikasikan karakteristik siswa atas empat bagian yakni (1) umur siswa, (2) bakat, (3) pengetahuan siswa, (4) sikap yang meliputi minat, motivasi, dan kepribadian. Komponen di atas sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran bahasa harus memperhatikan tingkat perkembangan usia siswa. Hal ini berkaitan dengan pemilihan materi atau contoh-contoh yang diberikan guru. Materi bahasa Indonesia yang secara berjenjang diberikan di tingkat satuan pendidikan menghendaki kemampuan guru menganalisis kebutuhan materi dengan baik. Guru juga harus memahami bakat bahasa dan pengetahuan siswa. (http://muhlis-ikipgri-madiun.blogspot.com/2011/12/problematika-pembelajaran-bahasa_9961.html)

2.2.3 Karakteristik SMK

Rupet Evans mendefinisikan bahwa pendidikan kejuruan adalah bagian sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan dari bidang-bidang pekerjaan (Firdausi dan Barnawi, 2012: 19). Hal tersebut juga dijabarkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu. Kemudian, arti pendidikan kejuruan ini dijabarkan lebih spesifik dalam Peraturan Pemerintah nomor 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah, yaitu Pendidikan Menengah Kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan

pengembangan kemampuan peserta didik untuk pelaksanaan jenis pekerjaan tertentu lainnya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik dalam mempersiapkan dirinya secara optimal untuk memasuki dunia usaha dan dunia industri (lapangan kerja) dan memiliki kecakapan hidup (*life skills*) agar mampu mempertahankan hidupnya dalam persaingan global.

Oleh sebab itu, karakteristik pendidikan kejuruan berbeda dengan pendidikan umum. Pendidikan kejuruan harus berorientasi pada kebutuhan pasar (dunia kerja) atau *deman-driven* yang akhirnya mengarah pada *supplay driven*, harus selalu mengikuti perkembangan teknologi, pembelajarannya harus diarahkan pada peningkatan kualitas keterampilan (aplikatif) dan penilaian kemampuannya mengacu pada standar dunia usaha/dunia industri.

Sejalan dengan hal tersebut di atas, Djojonegoro dalam Firdausi & Barnawi (2012: 22) mengatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan kejuruan harus mengacu dan berorientasi pada karakteristik yang dimiliki, yaitu (1) pendidikan kejuruan diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja; (2) pendidikan kejuruan didasarkan atas *deman-driven*; (3) fokus isi pendidikan kejuruan ditekankan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh dunia kerja; (4) penilaian yang sesungguhnya terhadap kesuksesan peserta didik harus pada *hands-on* atau performa pada dunia kerja; (5) hubungan yang erat dengan dunia kerja merupakan kunci sukses

pendidikan kejuruan; (6) pendidikan kejuruan yang baik adalah responsif dan antisipatif terhadap kemajuan teknologi; (7) pendidikan kejuruan lebih ditekankan pada *learning by doing* dan *hands-on experience*; (8) pendidikan kejuruan memerlukan fasilitas yang mutakhir untuk praktik; (9) pendidikan kejuruan memerlukan biaya investasi dan operasional yang lebih besar daripada pendidikan umum.

Adapun Visi dan Misi SMK dituangkan dalam rencana strategis (renstra) Dinas Pendidikan Nasional seperti yang dikutip oleh Firdausi & Barnawi (2012: 23), yaitu sebagai berikut

- a. Visi SMK adalah mencetak tamatan SMK yang terampil, siap, sensitif (peka), tanggap terhadap perubahan, persaingan global, dan berpegang teguh pada jati diri bangsa Indonesia.
- b. Misi SMK adalah (1) menghasilkan peserta didik yang terampil dan disiplin sesuai bidang keahliannya; (2) mengembangkan sistem pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan DU/DI; (3) berwawasan konservasi lingkungan dan mampu untuk berwiraswasta; (4) memiliki kemampuan kejuruan dasar yang potensial berdasarkan tuntutan jabatan, baik sektor formal maupun informal.
- c. Tujuan SMK adalah menyiapkan peserta didik/tamatan sesuai bidang keahlian, yakni (1) memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesional dalam lingkup keahliannya; (2) mampu memilih karier, mampu berkompetisi dan mampu mengembangkan diri dalam lingkungan keahlian yang dipilih dan ditekuni; (3) menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan Dunia Usaha dan Industri (DU/DI).

d. Menjadi warga negara yang produktif, adaptif, dan kreatif. Materi yang dibelajarkan di SMK meliputi tiga komponen utama, yaitu

1) Komponen Umum (Normatif)

Komponen umum dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki watak dan kepribadian sebagai warga negara dan bangsa Indonesia.

2) Komponen Dasar Kejuruan (Adaptif)

Komponen dasar kejuruan bertujuan untuk memberi bekal penunjang bagi penguasaan keahlian profesi dan bekal kemampuan pengembangan diri untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

3) Komponen Kejuruan (Produktif)

Komponen kejuruan berisi materi yang berkaitan dengan pembentukan kemampuan keahlian tertentu sesuai program studi masing-masing untuk bekal memasuki dunia kerja.

2.3 Kurikulum

Berdasarkan analisis rasional kurikulum 2013, peneliti menarik beberapa kesimpulan terhadap kurikulum 2013 sebagai berikut

1. Kurikulum menurut UU no.20 tahun 2003 pasal 1 ayat (19) adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (periksa Reksoatmodjo (2010:4), Trianto (2010: 15) dan Direktorat PSMK (2013)).

2. Pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.
3. Elemen perubahan pada kurikulum antara lain standar kompetensi lulusan, standar isi, standar proses, dan standar penilaian.
4. Standar kompetensi lulusan diturunkan dari kebutuhan yang kemudian dirumuskan menjadi standar kompetensi melalui kompetensi inti yang bebas mata pelajaran.
5. Mata pelajaran diturunkan dari kompetensi yang ingin dicapai dan harus berkontribusi terhadap pembentukan sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
6. Pembelajaran berpusat pada siswa dengan pendekatan saintifik.
7. Model pembelajaran yang digunakan adalah *project based learning*, *problem based learning*, dan *discovery learning*.
8. Prinsip penilaian yang digunakan adalah penilaian autentik yang mencakup penilaian sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

2.3.1 Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK

Karakteristik mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk SMK/MAK disebutkan dalam PERMENDIKBUD No. 70 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK-MAK menyatakan bahwa pada pendidikan tingkat SMK-MAK mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran kelompok A (wajib) yang substansinya dikembangkan oleh pusat dengan beban belajar 24 jam perminggu. Isi kurikulum (KI dan KD) dan kemasan

substansi untuk mata pelajaran wajib bagi SMA/MA dan SMK/MAK adalah sama, yaitu

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung-jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif 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. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi-kompetensi inti di atas kemudian diejawantahkan ke dalam kompetensi-kompetensi dasar.

Melalui penguasaan kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik diarahkan, dibimbing, dan dibantu agar mampu berkomunikasi dengan bahasa

Indonesia secara baik dan benar. Pada era global penggunaan bahasa secara baik dan benar merupakan syarat mutlak di dunia kerja.

Selain itu, dalam kurikulum 2013 bahasa Indonesia digunakan sebagai penghubung mata pelajaran lain dan sebagai alat komunikasi sekaligus *carrier of knowledge*.

Perubahan karakteristik Bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013: 102), antara lain

1. materi yang diajarkan ditekankan pada kompetensi berbahasa sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan gagasan dan pengetahuan,
2. siswa dibiasakan membaca dan memahami makna teks serta meringkas dan menyajikan dengan bahasa sendiri,
3. siswa dibiasakan menyusun teks yang sistematis, logis, dan efektif melalui latihan-latihan penyusunan teks,
4. siswa dikenalkan dengan aturan-aturan teks yang sesuai sehingga tidak rancu dalam proses penyusunan teks (sesuai dengan situasi dan kondisi, siapa, apa, dan di mana), dan
5. siswa dibiasakan untuk dapat mengekspresikan dirinya dan pengetahuannya dengan bahasa yang meyakinkan secara spontan.

Dari uraian karakteristik mata pelajaran tersebut di atas jelaslah bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di tingkat pendidikan menengah dalam rangka mengembangkan kecerdasan intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap sosial, kepedulian, dan berpartisipasi untuk membangun kehidupan masa kini dan masa akan datang yang

lebih baik. Hal ini sejalan dengan hakikat belajar bahasa, yaitu belajar berkomunikasi.

Berkaitan dengan hal tersebut Suriasumantri (2007: 171) menyatakan bahwa tanpa mempunyai kemampuan berbahasa kegiatan berpikir secara sistematis dan teratur tidak mungkin dapat dilakukan dan manusia tidak mungkin mengembangkan kebudayaannya.

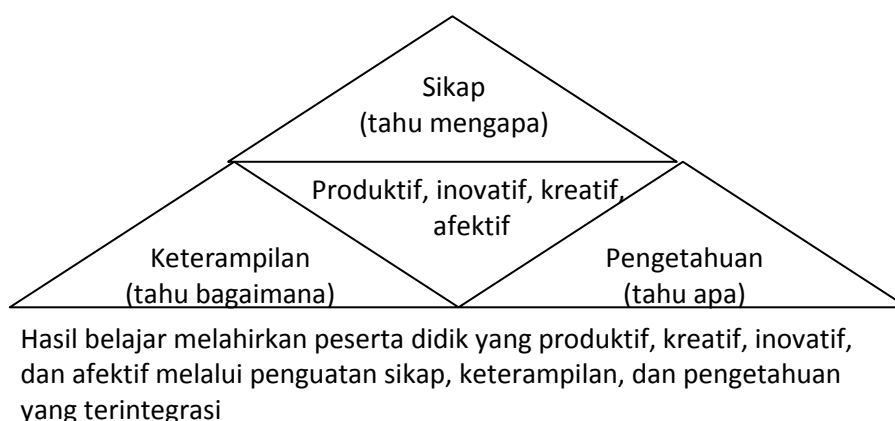
2.3.2 Pendekatan *Scientific* pada Pembelajaran Kurikulum 2013

Berikut ini kriteria-kriteria pendekatan *scientific*, antara lain

1. materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu,
2. penjelasan guru, respons siswa, dan interaksi edukatif guru-siswa terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis,
3. mendorong dan menginspirasi siswa berpikir kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran,
4. mendorong dan menginspirasi siswa mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari materi pembelajaran,
5. mendorong dan menginspirasi siswa mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pembelajaran,
6. berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan, dan

7. tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya.

Proses pembelajaran dengan pendekatan *scientific* menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Proses tersebut jika digambarkan sebagai berikut



Gambar 3 Proses Pembelajaran dengan Pendekatan *Scientific*

Langkah-langkah pokok pembelajaran *scientific* meliputi kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring.

2.3.3 Silabus

Silabus adalah ancangan pembelajaran yang berisi rencana bahan ajar mata pelajaran tertentu pada jenjang dan kelas tertentu, sebagai hasil dari seleksi, pengelompokkan, pengurutan, dan penyajian materi kurikulum, yang dipertimbangkan berdasarkan ciri dan kebutuhan daerah setempat (Majid, 2008: 39).

Silabus sebagai acuan pengembangan RPP memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator

pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar (Poerwati & Amri, 2013: 150).

Pada implementasi kurikulum 2013, silabus telah disusun dan dikembangkan oleh Kemendikbud RI. Tugas guru selanjutnya mengembangkan RPP berdasarkan silabus tersebut.

2.3.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP merupakan perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran dalam upaya mencapai kompetensi dasar.

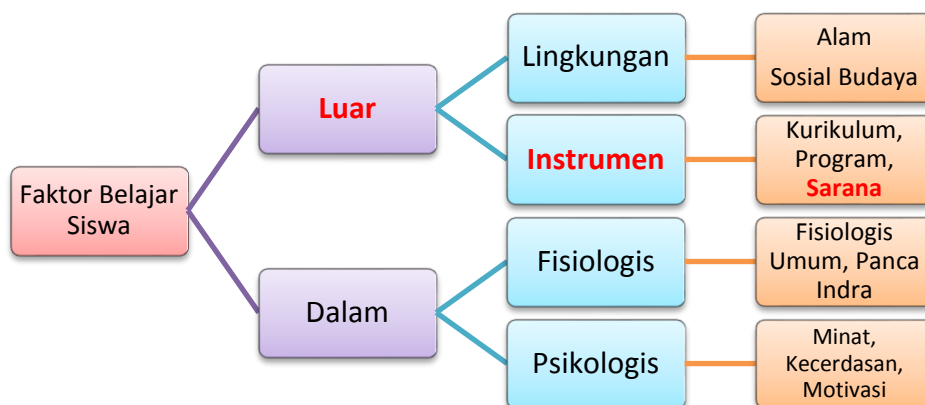
Adapun komponen dan format RPP pada implementasi kurikulum 2013 telah diatur dalam Permendikbud no. 81A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.

2.4 Bahan Ajar

2.4.1 Pengertian dan Pemilihan Bahan Ajar

Salah satu tugas utama guru/pendidik adalah memilih dan menentukan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat.

Mengapa bahan ajar harus dipilih? Bahan ajar berperan penting dalam proses belajar siswa, karena bahan ajar merupakan salah satu faktor eksternal pendukung belajar siswa, seperti yang digambarkan dalam skema berikut ini.



Gambar 4 Faktor-Faktor Belajar Siswa (Komalasari, 2010: 5)

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Widodo & Jasmadi dalam Lestari, 2012: 1).

Sehubungan dengan hal tersebut Mudlofir (2011: 128) menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar berisi materi pembelajaran yang terdiri dari pengetahuan,

keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa (periksa juga pada slide presentasi Anwar dalam sosialisasi KTSP dan Majid, 2008: 173).

Hal serupa dinyatakan oleh prastowo (2011: 17) bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru dalam pembelajaran dan memungkinkan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.

Tamatan SMK/MAK membutuhkan materi/bahan ajar yang berbeda dengan tamatan SMA/MA karena kebutuhan dan karakteristik peserta didik SMK/MAK berbeda dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik SMA/MA. Tamatan SMK diharapkan dapat langsung mengisi dunia kerja sekaligus dunia akademik. Tuntutan tersebut terasa amat berat jika tidak dibarengi dengan peningkatan kemampuan intelektual dan akademik. Penggabungan *soft skills* dan *hard skills* peserta didik tamatan SMK menjadi suatu keharusan untuk menumbuhkan *life skills* yang dibutuhkan dunia usaha/dunia industri dan dunia akademika.

Pemilihan dan seleksi bahan ajar sangat penting dalam menentukan strategi pembelajaran yang keseluruhan prosesnya tertuang dalam perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan proses pengembangan sistem pembelajaran yang bertujuan untuk menguasai sepenuhnya bahan dan

materi pelajaran, metode dan penggunaan alat pembelajaran yang sesuai dengan yang diprogramkan.

Perencanaan pembelajaran dibuat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan pembelajaran hendaknya meliputi tiga ranah kompetensi, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh sebab itu, seleksi dan pemilihan bahan ajar pun harus memperhatikan tiga ranah tersebut.

Selain itu, Komalasari (2010: 28) menyatakan bahwa pemilihan bahan pelajaran juga harus berdasarkan analisis *scope* dan *sequence*. *Scope* atau ruang lingkup isi kurikulum dimaksudkan untuk menyatakan keluasan dan kedalaman bahan, sedangkan *sequence* menyangkut urutan isi kurikulum. Selanjutnya Nasution seperti yang dikutip Komalasari (2010) menyatakan kriteria-kriteria untuk menentukan *scope* bahan pelajaran, yaitu

1. bahan pelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan yang hendak dicapai,
2. bahan pelajaran dipilih karena dianggap berharga sebagai warisan generasi yang lampau,
3. bahan pelajaran dipilih karena berguna untuk menguasai suatu disiplin ilmu, dan
4. bahan pelajaran dipilih karena dianggap berharga bagi manusia.

2.4.2 Prinsip-Prinsip Bahan Ajar

Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah (2006) dalam Mudlofir (2011: 130) menguraikan prinsip-prinsip bahan ajar, yakni prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan.

1. Prinsip relevansi artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitan atau ada hubungannya dengan pencapaian kompetensi dasar.
2. Prinsip konsistensi artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam.
3. Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan.

Selanjutnya disampaikan juga ciri-ciri bahan ajar yang baik, yaitu

1. menimbulkan minat baca,
2. ditulis dan dirancang untuk siswa ,
3. menjelaskan tujuan instruksional,
4. disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel,
5. struktur berdasarkan kebutuhan siswa dan kompetensi akhir yang akan dicapai,
6. memberi kesempatan pada siswa untuk berlatih,
7. mengakomodasi kesulitan siswa,
8. memberikan rangkuman,
9. gaya penulisan komunikatif dan semi formal,
10. kepadatan berdasar kebutuhan siswa,

11. dikemas untuk proses instruksional,
12. mempunyai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa, dan
13. menjelaskan cara mempelajari bahan ajar.

2.4.3 Unsur-Unsur Bahan Ajar

Ada enam unsur-unsur bahan ajar, yaitu (1) petunjuk belajar, (2) kompetensi yang akan dicapai, (3) informasi pendukung, (4) latihan-latihan, (5) petunjuk kerja, dan (6) evaluasi (Prastowo, 2001: 28-30) periksa juga Mudlofir (2011: 140).

1) Petunjuk Belajar

Komponen ini berisi tentang (a) bagaimana pendidik mengajarkan materi kepada peserta didik dan (b) bagaimana peserta didik mempelajari materi yang ada dalam bahan ajar.

2) Kompetensi yang Akan Dicapai

Komponen ini berisi tentang kompetensi apa yang harus dicapai oleh peserta didik. Kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian hasil belajar harus tercantum dalam bahan ajar.

3) Informasi Pendukung

Informasi pendukung merupakan berbagai informasi tambahan yang melengkapi bahan ajar, sehingga peserta didik akan semakin mudah menguasai pengetahuan dan keterampilan yang akan mereka peroleh.

4) Latihan-Latihan

Komponen ini berupa tugas yang diberikan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan mereka setelah mempelajari bahan ajar.

5) Petunjuk Kerja

Petunjuk kerja merupakan sejumlah prosedural cara pelaksanaan aktivitas yang harus dilakukan oleh peserta didik berkaitan dengan praktik dan lain sebagainya.

6) Evaluasi

Komponen ini berisi evaluasi (pertanyaan untuk penilaian) untuk mengukur penguasaan kompetensi peserta didik.

2.4.4 Bentuk-Bentuk Bahan Ajar

Prastowo (2011: 40) mengemukakan ada empat jenis bahan ajar, yaitu (1) bahan ajar cetak, (2) bahan ajar dengar, (3) bahan ajar pandang dengar, dan (4) bahan ajar interaktif (periksa juga Majid, 2012: 174).

- 1) Bahan ajar cetak (*printed*), yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran dan penyampaian informasi. Contohnya *handout*, buku, modul, LKS, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto atau gambar, dan model atau maket.
- 2) Bahan ajar dengar, yakni semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengarkan oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
- 3) Bahan ajar pandang dengar, yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar secara sekuensial. Contohnya, *video compactdisk* dan film.

- 4) Bahan ajar interaktif, yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan/atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Sementara itu Mudlofir (2011: 140) mengelompokkan bahan ajar dalam lima bentuk, yaitu

1. Bahan cetak seperti: *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet.
2. Audio visual seperti: video/film, VCD.
3. Audio seperti: radio, kaset, CD audio, PH.
4. Visual: foto, gambar, model/maket.
5. Multimedia: CD interaktif, *computer based*, internet.

2.4.5 Pengembangan Bahan Ajar

Mudlofir (2011: 143-148) menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar melalui lima tahapan, yaitu (1) identifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar, (2) analisis pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar, (3) merumuskan hasil pembelajaran, (4) menentukan dan menyusun strategi pembelajaran, dan (5) pengembangan bahan.

Sementara Prastowo (2011: 50-58) menyatakan langkah-langkah pengembangan bahan ajar yang lebih ringkas, yaitu

- 1) Melakukan analisis kebutuhan bahan ajar, merupakan suatu proses awal yang dilakukan untuk menyusun bahan ajar. Analisis ini dilakukan dengan tiga

tahapan, yaitu (1) analisis kurikulum, (2) analisis sumber belajar, dan (3) penentuan jenis dan judul bahan ajar.

- 2) Menganalisis sumber belajar, bertujuan untuk mengetahui ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkan sumber belajar yang akan digunakan sebagai bahan untuk penyusunan bahan ajar.
- 3) Memilih dan menentukan bahan ajar, bertujuan memenuhi salah satu kriteria bahwa bahan ajar harus menarik dan dapat membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi.

2.5 Modul

Direktorat Pembinaan SMK (2008: 3) menyatakan bahwa modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Hal senada juga dinyatakan oleh Nasution (2011: 205) dan Daryanto (2013: 9).

Sejalan dengan hal tersebut Mudlofir (2011: 149) menyatakan bahwa modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode, dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri.

2.5.1 Karakteristik Modul

Direktorat Pembinaan SMK (2008: 3-4) menyatakan untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pengembangan modul harus

memperhatikan karakteristik berikut (periksa juga Mudlofir, (2011: 150), Daryanto, (2013: 9-11))

1. *Self Instruction*, mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter ini, maka modul harus
 - a. memuat tujuan pembelajaran yang jelas dan menggambarkan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar,
 - b. memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik, sehingga memudahkan dipelajari secara tuntas,
 - c. tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran,
 - d. terdapat soal-soal latihan, tugas, dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik,
 - e. kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik,
 - f. menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif,
 - g. terdapat rangkuman materi pembelajaran,
 - h. terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (*self assesment*),
 - i. terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi, dan
 - j. terdapat informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.

2. *Self Contained*, seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara tuntas karena materi belajar dikemas kedalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu SK/KD, harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan SK/KD yang harus dikuasai oleh peserta didik.
3. *Stand Alone*, modul berdiri sendiri/tidak tergantung pada bahan ajar/media lain, atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar/media lain.
4. Adaptif
Modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi
5. *User Friendly*, bersahabat/akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan.

Reksoatmodjo (2010: 249-250) menyatakan bahwa hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan modul adalah terpenuhinya kebutuhan peserta didik secara individual yang mencakup

1. setiap siswa harus diberi kesempatan untuk “menguji” keseluruhan modul atau setiap pengalaman belajar,
2. para siswa memperoleh umpan-balik atas kinerja mereka masing-masing dalam setiap pengalaman belajar dan keseluruhan modul,

3. tidak ada batas waktu untuk menyelesaikan modul yang ditetapkan bagi siswa karena pembelajaran didasarkan kecepatan masing-masing siswa, dan
4. tidak terdapat pertanyaan tentang apa yang harus didemonstrasikan siswa untuk menunjukkan bahwa yang bersangkutan telah menguasai modul.

Berikut ini kerangka modul

<p>Halaman Sampul</p> <p>Halaman Francis</p> <p>Kata Pengantar</p> <p>Daftar Isi</p> <p>Peta Kedudukan Modul</p> <p>Glosarium</p> <p>I. Pendahuluan</p> <p> a. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar</p> <p> b. Deskripsi</p> <p> c. Waktu</p> <p> d. Prasyarat</p> <p> e. Petunjuk Penggunaan Modul</p> <p> f. Tujuan Akhir</p> <p> g. Cek Penguasaan Standar Kompetensi</p> <p>II. Pembelajaran</p> <p> a. Pembelajaran 1</p> <p> 1. Tujuan</p> <p> 2. Uraian Materi</p> <p> 3. Rangkuman</p> <p> 4. Tugas</p> <p> 5. Tes</p> <p> 6. Lembar Kerja Praktik</p> <p> b. Pembelajaran 2 – n (isinya sama dengan pembelajaran 1)</p> <p>III. Evaluasi</p> <p> a. Tes Kognitif</p> <p> b. Tes Psikomotorik</p> <p> c. Penilaian Sikap</p> <p>IV. Kuci Jawaban</p> <p>V. Daftar Pustaka</p>
--

Sumber : (Direktorat Pembinaan SMK, 2008: 20), (Subdit Pembelajaran Dit. PSMK), (Mudlofir, 2011: 152), (Daryanto, 2013: 25-26)

2.5.2 Langkah-Langkah Penyusunan Modul

Direktorat Pembinaan SMK (2008: 3-4) dan Daryanto (2013: 16-23) menjelaskan bahwa penulisan modul dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut

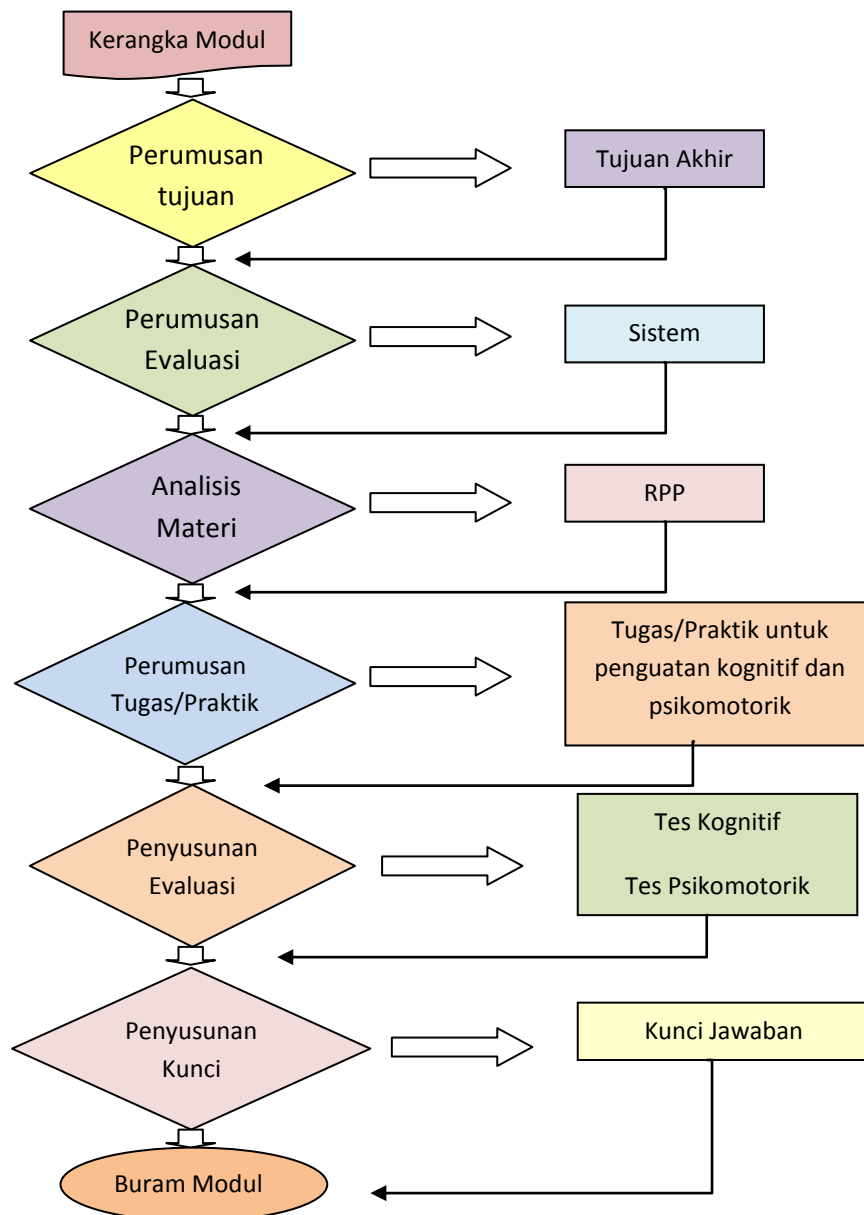
1. Analisis Kebutuhan Modul

Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis silabus dan RPP untuk memperoleh informasi modul yang dibutuhkan peserta didik dalam mempelajari kompetensi yang telah diprogramkan.

Tujuan analisis kebutuhan modul adalah untuk mengidentifikasi dan menetapkan jumlah dan judul modul yang harus dikembangkan dalam satu satuan program tertentu. Satuan program tersebut dapat diartikan sebagai satu tahun pelajaran, satu semester, satu mata pelajaran atau lainnya. Setelah kebutuhan modul ditetapkan, langkah berikutnya adalah membuat peta modul.

2. Desain Modul

Desain penulisan modul yang dimaksud di sini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh guru. Di dalam RPP telah memuat strategi pembelajaran dan media yang digunakan, garis besar materi pembelajaran dan metode penilaian serta perangkatnya. Alur pembuatan desain modul dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 5 Diagram Alur Penyusunan Boram/Konsep Modul (diadaptasi dari Daryanto, 2013: 20)

3. Implementasi

Implementasi adalah kegiatan uji coba modul pada peserta didik yang terbatas jumlahnya untuk mengetahui keterlaksanaan dan manfaat modul (efektifitas modul).

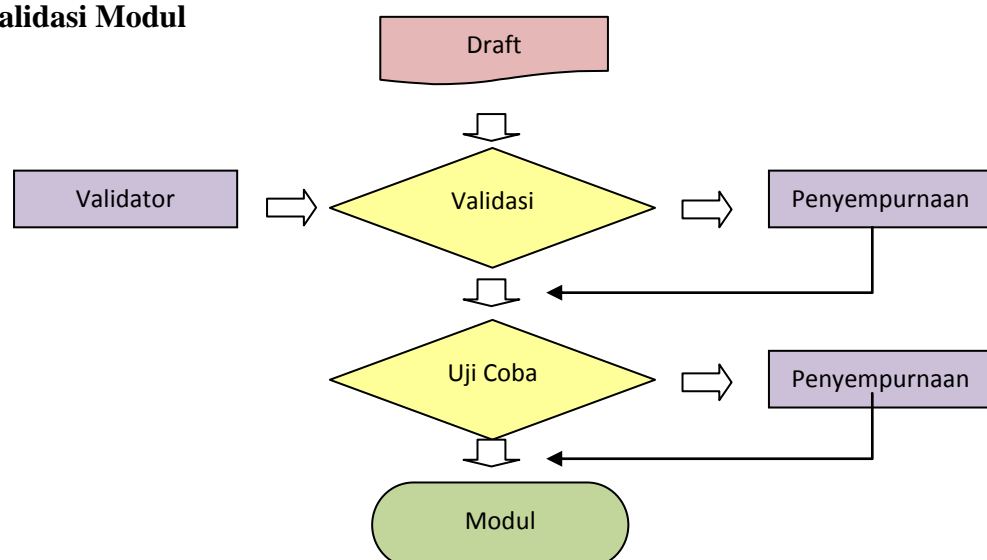
4. Penilaian

Penilaian merupakan refleksi dari hasil implementasi untuk merevisi modul yang diuji cobakan.

5. Evaluasi dan Validasi

Evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui dan mengukur apakah implementasi pembelajaran dengan modul dapat dilaksanakan sesuai dengan desain pengembangannya. Validasi merupakan proses untuk mendapatkan persetujuan atau pengesahan oleh ahli dengan cara menguji kesesuaian modul dengan kompetensi yang menjadi target belajar. Bila isi modul sesuai, artinya efektif untuk mempelajari kompetensi yang menjadi target belajar, maka modul dinyatakan valid (sahih). Validasi modul dapat dilaksanakan oleh praktisi yang ahli dalam bidang-bidang yang terkait dengan modul. Validasi meliputi isi materi atau substansi modul dan penggunaan bahasa. Berikut diagram validasi.

Validasi Modul



Gambar 6 Diagram Alur Validasi Modul (Daryanto, 2013: 23)

6. Jaminan Kualitas

Untuk kepentingan penjaminan mutu suatu modul, dapat dikembangkan suatu standar operasional prosedur dan instrumen untuk menilai kualitas suatu modul.

2.5.3 Kelayakan Modul sebagai Bahan Ajar

PP 19 tahun 2005 pasal 45 ayat 5 menyatakan bahwa kelayakan buku teks mencakup

- 1) kelayakan isi meliputi kesesuaian urutan materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, keakuratan materi, dan materi pendukung pembelajaran,
- 2) kelayakan bahasa meliputi kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, dan keruntutan dan kesatuan gagasan,
- 3) kelayakan penyajian meliputi teknik penyajian, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan penyajian, dan
- 4) kelayakan kegrafikan meliputi ukuran, desain kulit, dan desain isi.

Bahasa yang digunakan dalam modul hendaknya menggunakan (1) gaya bahasa percakapan, (2) tata bahasa yang sederhana, dan (3) penyusunan paragraf yang logis (Daryanto, 2013: 47-49).

Selanjutnya Daryanto (2013: 13) menguraikan elemen mutu modul, yaitu konsistensi dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak (*layout*).

1. Format
 - a. Format kolom tunggal
 - b. Format kertas vertikal atau horizontal
 - c. Icon yang mudah ditangkap
2. Organisasi
 - a. Tampilkan peta/bagan
 - b. Urutan dan susunan yang sistematis
 - c. Tempatkan naskah, gambar dan ilustrasi yang menarik
 - d. Antarbab, antar-unit dan antarpagraf dengan susunan dan alur yang mudah dipahami
 - e. Judul, subjudul (kegiatan belajar), dan uraian yang mudah diikuti
3. Bentuk dan ukuran huruf yang mudah dibaca dan proporsional.
4. Ruang (spasi kosong) yang proporsional.
5. Daya tarik
 - a. Bagian sampul depan, kombinasi warna, gambar (ilustrasi), bentuk dan ukuran huruf yang serasi.
 - b. Bagian isi, tempatkan rangsangan-rangsangan berupa gambar atau ilustrasi, pencetakan huruf tebal, miring, garis bawah atau warna.
 - c. Tugas dan latihan yang dikemas sedemikian rupa sehingga menarik.

2.6 Pendidikan Kecakapan Hidup (*life skills education*)

Memasuki era globalisasi diperlukan suatu paradigma baru dalam sistem pendidikan dunia, dalam rangka mencerdaskan umat manusia dan memelihara

persaudaraan. Oleh sebab itu, UNESCO merekomendasikan empat pilar pembelajaran, yaitu pembelajaran yang diberikan mampu menyadarkan masyarakat untuk mau dan mampu belajar (*learning to know or learning to learn*), bahan belajar yang dipilih mampu memberikan suatu pekerjaan alternatif kepada peserta didik (*learning to do*), mampu memberikan motivasi untuk hidup dalam era sekarang dan masa datang (*learning to be*), serta memiliki keterampilan untuk hidup bermasyarakat dengan semangat kesamaan dan kesejajaran (*learning to live together*) (Anwar, 2012: 5).

Keempat pilar di atas merupakan pilar-pilar belajar yang harus menjadi basis dari setiap lembaga pendidikan dalam menyelenggarakan pembelajaran yang bertujuan pada hasil belajar aktual yang diperlukan dalam kehidupan manusia.

Oleh sebab itu, dalam pengembangan kurikulum suatu lembaga pendidikan empat pilar pembelajaran tersebut amat penting karena tujuan akhir suatu kurikulum ialah menghasilkan pembelajar yang memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan, kemandirian, dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dan bekerja sama.

2.6.1 Definisi Kecakapan Hidup (*life skills*)

Konsep *life skills* merupakan salah satu fokus analisis dalam pengembangan kurikulum pendidikan yang menekankan pada kecakapan hidup atau bekerja. Brodin (1989) dalam Anwar (2012: 20) menjelaskan bahwa "*life skills constitute a*

continuum of knowledge and attitude that are necessary for a person to function effectively and to avoid interruptions of employment experience”

Dengan demikian *life skills* dapat dinyatakan sebagai kecakapan untuk hidup, yaitu memiliki kemampuan tertentu dan kemampuan dasar pendukungnya secara fungsional seperti membaca, menulis, menghitung, merumuskan dan menyelesaikan masalah, mengelola sumber daya, bekerja dalam tim, terus belajar di tempat kerja, dan mempergunakan teknologi.

Sejalan dengan pernyataan di atas Depdiknas (2002) memberikan definisi kecakapan hidup adalah kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problema hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya (Poerwati dan Amri, 2013: 175).

Ciri pembelajaran *life skills* selanjutnya ditetapkan oleh Depdiknas (2003) yaitu (1) terjadi proses identifikasi kebutuhan belajar, (2) terjadi proses penyadaran untuk belajar bersama, (3) terjadi keselarasan kegiatan belajar untuk mengembangkan diri, belajar, usaha mandiri, dan usaha bersama, (4) terjadi proses penguasaan kecakapan personal, sosial, vokasional, akademik, manajerial, dan kewirausahaan, (5) terjadi proses pemberian pengalaman dalam melakukan pekerjaan dengan benar, dan menghasilkan produk bermutu, (6) terjadi proses interaksi saling belajar dari ahli, (7) terjadi proses penilaian kompetensi, dan (8) terjadi pendampingan teknis untuk bekerja atau membentuk usaha bersama (Anwar, 2012: 21).

2.6.2 Prinsip Pelaksanaan Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skills Education*)

Direktorat Pendidikan Menengah Umum (2002) menetapkan beberapa prinsip pelaksanaan *life skills education*, yaitu (1) etika sosio-religius bangsa yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila dapat diintegrasikan, (2) pembelajaran menggunakan prinsip *learning to know, learning to do, learning to be, learning to live together and learning to cooperate*, (3) pengembangan potensi wilayah dapat direfleksikan dalam penyelenggaraan pendidikan, (4) penetapan manajemen berbasis masyarakat, kolaborasi semua unsur terkait yang ada dalam masyarakat, (5) paradigma *learning for life and school for work* dapat menjadi dasar kegiatan pendidikan, sehingga memiliki pertautan dengan dunia kerja, dan (6) penyelenggaraan pendidikan harus senantiasa mengarahkan peserta didik agar (a) membantu mereka untuk menuju hidup sehat dan berkualitas, (b) mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas, dan (c) memiliki akses untuk mampu memenuhi standar hidupnya secara layak (Anwar, 2012: 22).

Pelaksanaan pendidikan kecakapan hidup terintegrasi dengan beragam mata pelajaran yang ada di sekolah. Misalnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dalam mempelajari bahasa Indonesia bukan sekedar untuk pandai bahasa, akan tetapi peserta didik dapat memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Langkah-langkah penjabaran unsur kecakapan hidup, antara lain sebagai berikut.

- a. melakukan identifikasi unsur kecakapan hidup yang diperlukan dalam kehidupan nyata yang dituangkan dalam bentuk pengalaman belajar,

- b. melakukan identifikasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mendukung kecakapan hidup,
- c. memasukkan aspek kecakapan hidup dalam pengembangan kurikulum,
- d. Mengklasifikasikan aspek kecakapan hidup dalam tiap-tiap kompetensi dasar,
- e. Memuat silabus dan rencana pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kecakapan hidup,
- f. Mengklasifikasikan dalam bentuk topik/tema dari mata pelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas Poerwati dan Amri (2013: 175) menyatakan prinsip pelaksanaan pendidikan kecakapan hidup pada jenjang SMK diutamakan kecakapan hidup vokasional dengan memperhatikan proporsi antara kecakapan hidup dan substansi mata pelajaran tetap sebanding (periksa juga Anwar, 2012: 36).

2.6.3 Jenis-Jenis Kecakapan Hidup (*Life Skills*)

Departemen Pendidikan Nasional membagi kecakapan hidup (*life skills*) menjadi empat jenis, seperti yang dikutip oleh Anwar (2012: 28) dan Susiwi (2007), yaitu

1. Kecakapan Personal (*personal skills*)

Kecakapan personal mencakup kecakapan mengenal diri (*self awarenees*) dan kecakapan berpikir rasional (*thinking skills*). Kecakapan mengenal diri meliputi kesadaran sebagai makhluk Tuhan, kesadaran akan eksistensi diri, dan kesadaran akan potensi diri, sedangkan kecakapan berpikir rasional merupakan kecakapan menggunakan pikiran atau rasio secara optimal yang meliputi kecakapan menggali dan menemukan informasi, kecakapan mengolah

informasi, kecakapan mengambil keputusan, dan kecakapan menyelesaikan masalah.

2. Kecakapan Sosial (*social skills*)

Kecakapan sosial disebut juga kecakapan antarpersonal yang terdiri atas kecakapan berkomunikasi dan kecakapan bekerja sama.

3. Kecakapan Akademik (*academic skills*)

Kecakapan akademik disebut juga kecakapan intelektual atau kemampuan berpikir ilmiah dan merupakan pengembangan dari kecakapan berpikir. Kecakapan akademik ini meliputi kecakapan mengidentifikasi variabel, menjelaskan hubungan variabel-variabel, merumuskan hipotesis, merancang dan melakukan percobaan.

4. Kecakapan Vokasional (*vocational skills*)

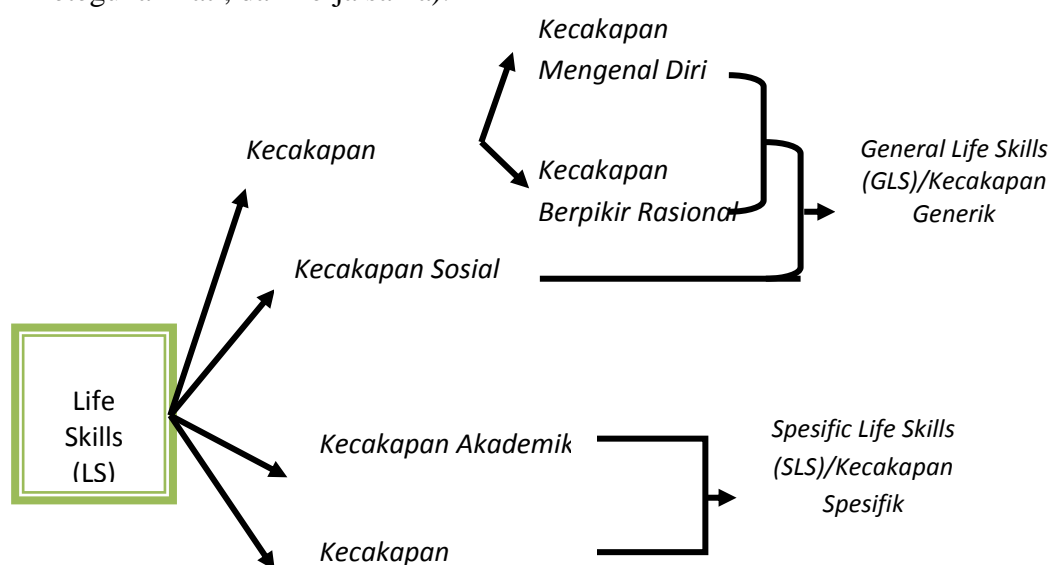
Kecakapan vokasional disebut juga kecakapan kejuruan, yaitu kecakapan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu yang terdapat di masyarakat. Kecakapan vokasional meliputi kecakapan vokasional dasar (kecakapan melakukan gerak dasar, menggunakan alat sederhana, atau kecakapan membaca gambar) dan kecakapan vokasional khusus (kecakapan ini memiliki prinsip dasar menghasilkan barang atau jasa).

Poerwati dan Amri (2013: 175) menyatakan bahwa kecakapan hidup memiliki dua dimensi, yaitu

1. Kecakapan hidup generik yang mencakup kecakapan personal (integritas, inisiatif, ketekunan, upaya, humor, kesabaran, kebanggaan, dan kerja sama); kecakapan sosial (fleksibilitas, berorganisasi kerja sama, kesabaran, dan

persahabatan); dan kecakapan berpikir (ketekunan, upaya, berpikir sehat, penyelesaian masalah, dan kerja sama).

2. Kecakapan hidup spesifik yang mencakup kecakapan intelektual (rasa ingin tahu, upaya, ketekunan, pemecahan masalah, dan kerja sama) dan kecakapan vokasional (tanggung jawab, kepedulian dan ketelitian, keberanian dan keteguhan hati, dan kerja sama).



Gambar 7 Skema Terinci Life Skills oleh Ditjen Penmum (2002) diadaptasi dari Anwar (2012: 28)

2.6.4 Tujuan Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skills*)

Tujuan pendidikan *life skills* meliputi (1) mengaktualisasikan potensi peserta didik sehingga dapat digunakan untuk memecahkan problema yang dihadapi, (2) memberikan kesempatan kepada sekolah untuk mengembangkan pembelajaran yang fleksibel, sesuai dengan prinsip pendidikan berbasis luas, dan (3) mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya di lingkungan sekolah dengan

memberi peluang pemanfaatan sumber daya yang ada di masyarakat, sesuai dengan prinsip manajemen berbasis sekolah (Anwar, 2012: 43)

Jadi, esensi pendidikan kecakapan hidup adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang berarti bagi peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan meningkatkan kesesuaian pendidikan dengan nilai-nilai kehidupan nyata peserta didik.

2.7 Karakteristik Modul Berbasis *Life Skills*

Modul berbasis *life skills* merupakan modul yang mengintegrasikan aspek-aspek *life skills* di dalamnya. Pada pengembangan modul ini aspek-aspek *life skills* diintegrasikan dalam penentuan tema/topik materi pelajaran. Tema/topik yang akan dikembangkan dalam modul pada penelitian ini adalah teks prosedur kompleks, maka modul yang dikembangkan memiliki karakteristik sebagai berikut

- a. memuat tujuan pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi dasar dan kecakapan hidup yang harus dimiliki oleh peserta didik,
- b. memuat materi pembelajaran, yang berorientasi pada peningkatan kecakapan hidup, yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik, sehingga memudahkan dipelajari secara tuntas,
- c. tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan kecakapan hidup,

- d. terdapat soal-soal latihan, tugas, dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik dan menumbuhkan kecakapan hidup peserta didik,
- e. kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik yang mendukung pengembangan kecakapan hidup peserta didik,
- f. menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif,
- g. terdapat rangkuman materi pembelajaran,
- h. terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (*self assessment*),
- i. terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi, dan
- j. terdapat informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.
- k. Materi disajikan secara berurutan sesuai dengan tingkatan kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik, sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajari dan mengakses sesuai dengan keinginan.

2.8 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian Bernardus Sentot Wijanarka tahun 2012 yang berjudul *Pengembangan Modul dan Pembelajaran Kompetensi Kejuruan Pemesinan CNC SMK*. Penelitian ini menghasilkan modul pembelajaran teknik pemesinan CNC memiliki karakteristik dapat digunakan

sebagai bahan ajar mandiri maupun kelompok, terdiri dari 5 materi yang diurutkan sesuai dengan pengoperasian mesin CNC, pada setiap materi diakhiri dengan soal latihan dan tugas sesuai dengan tujuan masing-masing materi. Modul dan pembelajaran hasil pengembangan efektif dalam membentuk kompetensi siswa sesuai dengan tuntutan kurikulum berbasis kompetensi. Tiga buah standar kompetensi serta KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) bisa dicapai oleh siswa setelah menerapkan modul dan pembelajaran hasil pengembangan.

Penelitian lain yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Miftakhul Jannah, dkk tahun 2012 yang berjudul *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Nilai Karakter Melalui Inkuiri Terbimbing Materi Cahaya pada Siswa Kelas VII* dan penelitian Yani Febri Arya tahun 2013 yang berjudul *Pembuatan Bahan Ajar Bermuatan Nilai-Nilai Karakter pada Konsep Elastisitas dan Getaran Harmonik untuk Pembelajaran Fisika Siswa Kelas XI SMAN*.

Kedua penelitian di atas menghasilkan bahan ajar yang bermuatan nilai-nilai karakter yang hasilnya penelitian pengembangan perangkat tersebut dinyatakan dapat menumbuhkan nilai karakter peserta didik sebagai pengguna.

Penelitian selanjutnya yang relevan yaitu penelitian oleh Sudirman tahun 2010 yang berjudul *Menumbuhkan Minat Wirausaha Mahasiswa Melalui Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Entrepreneurship pada Materi Elektroplating*. Penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran yang memadukan potensi dunia pendidikan dan dunia industri/kerja yang memiliki signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan nilai $t_{hitung} = 23,364$ yang berarti ada perbedaan

yang signifikan minat berwirausaha mahasiswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penelitian-penelitian di atas dilakukan bukan untuk mata pelajaran Bahasa. Penelitian pengembangan untuk mata pelajaran Bahasa yang relevan dilakukan oleh Anwar Rahman tahun 2010 dengan judul *Pengembangan Modul Pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Inggris Program Studi Akuntansi Jurusan Ekonomi dan Bisnis Politeknik Negeri Lampung*. Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berupa modul untuk mata kuliah Bahasa Inggris di Polinela.

Perbedaan yang terdapat dalam pengembangan bahan ajar ini dengan pengembangan bahan ajar tersebut di atas ialah pada karakteristik bahan ajar yang dikembangkan. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah modul yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SMK dan tuntutan kurikulum 2013, yaitu modul yang berbasis *life skills*.