

I. PENDAHULUAN

Bab ini terdiri atas beberapa sub bab (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) spesifikasi produk, (7) manfaat penelitian, dan (8) ruang lingkup penelitian. Secara lebih rinci dapat diuraikan sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam mewujudkan sumber daya manusia yang tangguh untuk menghadapi persaingan. Termasuk pendidikan kejuruan harus menyiapkan peserta didik atau sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan keterampilan kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu institusi yang menyiapkan sumber daya manusia, dituntut mampu menghasilkan lulusan yang mengisi tenaga kerja kelas menengah sesuai dengan tuntutan dunia usaha dan dunia industri. Tenaga kerja yang dibutuhkan adalah sumber daya manusia yang memiliki kompetensi dan kualifikasi vokasional sesuai dengan bidang pekerjaannya, memiliki daya adaptasi dan daya saing yang tinggi.

Upaya untuk mencapai kualitas lulusan pendidikan kejuruan yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja tersebut, perlu didasari dengan kurikulum yang dirancang dan dikembangkan dengan prinsip kesesuaian dengan kebutuhan *stakeholders*.

Kurikulum pendidikan kejuruan secara spesifik memiliki karakter yang mengarah kepada pembentukan kecakapan lulusan yang berkaitan dengan pelaksanaan tugas pekerjaan tertentu. Kecakapan tersebut telah diakomodasi dalam kurikulum SMK yang meliputi kelompok Normatif, Adaptif dan Produktif. Kelompok adaptif yaitu mata pelajaran yang berfungsi membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki dasar pengetahuan yang luas dan kuat untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial, lingkungan kerja, serta mampu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Bahasa Inggris, Matematika, IPA, IPS, Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dan Prakarya Kewirausahaan masuk dalam mata pelajaran kelompok adaptif sehingga wajib membentuk peserta didik yang cakap beradaptasi pada lingkungan sosial dan pekerjaan.

Pencapaian kompetensi lulusan yang berkarakter unggul dapat diperoleh melalui perbaikan pada kualitas kegiatan pendidikan dan pelatihan. Pendidikan dan pelatihan di SMK secara ideal dituntut untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik di dalam penguasaan kompetensi atau kemampuan kerja sesuai dengan tuntutan dunia usaha dan industri. Pendekatan pembelajaran tersebut terdiri dari: Pelatihan Berbasis Kompetensi (*Competency Based Training*), Pelatihan Berbasis Produksi (*Production Based Training*) dan Pelatihan Berbasis Industri.

Penerapan pendekatan pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik di dalam penguasaan seluruh kompetensi yang harus dikuasai sesuai Standar Kompetensi Nasional, sehingga mereka mampu mengikuti uji level pada setiap akhir semester untuk Kelas X dan XI serta uji kompetensi untuk kelas XII yang dilaksanakan oleh pihak industri sebagai institusi pasangan. Standar kompetensi keberhasilan peserta didik kejuruan meliputi standar keberhasilan di sekolah (*In-school success standards*) dan standar keberhasilan di luar sekolah (*Out-of school success standards*). Kriteria untuk menentukan keberhasilan peserta didik di sekolah harus pada penilaian sebenarnya atau kemampuan melakukan suatu pekerjaan maka standar keberhasilan sekolah harus berhubungan erat dengan keberhasilan yang diharapkan dalam pekerjaan. Kriteria yang digunakan oleh guru wajib mengacu pada standar atau prosedur kerja yang telah ditentukan oleh dunia kerja. Standar keberhasilan di luar sekolah berkaitan dengan pekerjaan atau kemampuan kerja yang biasanya dilakukan oleh dunia usaha atau dunia industri sehingga mengacu pada standar kompetensi sesuai bidang keahlian atau produk yang diterapkan oleh masing-masing industri. Penggabungan kedua standar tersebut akan menghasilkan sistem evaluasi atau penilaian yang komprehensif sesuai kebijakan *link and match*, yaitu kecenderungan membentuk pendidikan yang lebih konkrit sebagai program pengembangan sumber daya manusia.

Evaluasi hasil belajar peserta didik di SMK pada dasarnya merupakan bagian integral dari proses pembelajaran, yang diarahkan untuk menilai kinerja peserta didik (memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar) secara berkesinambungan.

Pelaksanaan penilaian dapat dilakukan secara langsung pada saat peserta didik melakukan aktivitas belajar, maupun secara tidak langsung melalui bukti hasil belajar sesuai dengan kriteria kinerja (*performance criteria*). Oleh karena itu sistem penilaian SMK menitikberatkan pada penilaian hasil belajar berbasis kompetensi (*competency based assessment*).

SMK Negeri Sukoharjo Kabupaten Pringsewu merupakan satuan pendidikan yang selalu berupaya menerapkan pendidikan dan pelatihan yang berbasis kompetensi.

Upaya-upaya yang dilakukan antara lain adalah upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi guru (pendidik) melalui kegiatan pelatihan di lingkungan sekolah dan di luar sekolah. Tenaga pendidik di SMKN Sukoharjo pada tahun ajaran 2014-2015 berjumlah 52 orang dengan kualifikasi S2 (5 orang), S1 (43 orang) dan D III (4 orang). Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan diampu oleh dua (2) orang guru. Jumlah peserta didik seluruhnya 832 orang yang tersebar pada kelas X sebanyak 288 orang (5 kompetensi keahlian), kelas XI 304 orang (5 kompetensi keahlian) dan kelas XII sebanyak 240 orang (4 kompetensi keahlian).

Evaluasi hasil belajar peserta didik di SMKN Sukoharjo telah dilaksanakan cukup baik secara sumatif dan formatif pada seluruh mata pelajaran pada kelompok produktif, normatif dan adaptif. Penilaian peserta didik juga telah diupayakan menilai peserta didik secara menyeluruh baik pada ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan walaupun belum sempurna. Kegiatan penilaian terhadap peserta didik yang telah dilaksanakan oleh guru di SMKN Sukoharjo terlihat pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Kegiatan Penilaian Pada Peserta Didik Oleh Guru di SMKN Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014

| Ranah | Jenis | Teknik | Instrumen yang digunakan | Waktu |
|--------------|--------------|---------------|---|----------------------------------|
| Pengetahuan | Tes | Tulis | Lembar soal uraian / pilihan berganda | Ulangan Harian, UTS dan UAS |
| Sikap | Non-tes | Observasi | Catatan guru | Saat Kegiatan Belajar Mengajar |
| Keterampilan | Tes | Tulis / Lisan | Lembar Kerja Peserta didik / Presentasi Laporan Akhir | Uji Kompetensi Keahlian Kejuruan |

Sumber: Hasil survei di SMKN Sukoharjo, Kab. Pringsewu (Juli 2014)

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat bahwa penilaian ranah keterampilan di SMKN Sukoharjo belum baik karena belum memenuhi standar penilaian pendidikan. Penilaian ranah keterampilan pada standar penilaian pendidikan seharusnya benar-benar mengukur kompetensi peserta didik secara langsung dalam kerja nyata (otentik) bukan hanya melalui uji tertulis saja.

Seluruh pendidik pada setiap mata pelajaran yang diampu termasuk guru Prakarya dan Kewirausahaan, harus menilai kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja dengan teknik tes praktik, proyek dan portofolio. Instrumen penilaian yang digunakan seharusnya berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubrik. Namun pada kenyataannya penilaian ranah keterampilan di SMKN Sukoharjo belum ideal. Kondisi tersebut tentunya memerlukan kreativitas dan inovasi untuk mengatasinya, dikarenakan terbatasnya pengetahuan dan pengalaman terhadap teknik penilaian ranah keterampilan ini terutama bagi guru yang mengampu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang menuntut peserta didik untuk banyak menciptakan dan mempresentasikan hasil karya.

Mata pelajaran produktif seperti otomotif, komputer, perbaikan mesin kendaraan ringan dan teknik pemanfaatan tenaga listrik telah sering kali melaksanakan penilaian keterampilan terutama untuk mendapat nilai uji kompetensi pada kelas XII. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang telah dilengkapi rubrik sesuai indikator yang harus dicapai peserta didik. Namun format lembar observasi ini masih manual berupa naskah ketikan yang diperoleh dari Dinas Pendidikan Kabupaten Pringsewu sehingga membutuhkan waktu cukup lama untuk mendapat hasil nilai akhir.

Hasil survei pendahuluan tentang pendapat atau respon guru dalam menerapkan penilaian ranah keterampilan sebagai acuan untuk melakukan analisis kebutuhan terdapat disajikan pada Tabel 1.2 berikut.

Tabel 1.2 Penerapan Penilaian Ranah Keterampilan di SMKN Sukoharjo

| Mata Pelajaran PrakaryaKewirausahaan / Adaptif Normatif | Aspek Kebutuhan | Mata Pelajaran Produktif |
|--|------------------------------|---|
| Tidak Ada | Panduan Penilaian | Ada |
| Tidak Ada | Instrumen Penilaian | Ada |
| Tulis | Teknik yang digunakan | Observasi |
| Guru | Penilai | Tim (Guru dan Ahli dari dunia industri) |
| Belum Teruji | Objektivitas Hasil Penilaian | Teruji Baik |
| Tidak Ada | Pemanfaatan Hasil Penilaian | Uji Kompetensi Ulang |

Sumber: Hasil Survei di SMKN Sukoharjo, Kab. Pringsewu (Agustus 2014)

Begitu banyak kewajiban guru yang harus ditunaikan terutama dalam proses penilaian ranah keterampilan.

Salah satunya guru harus mempersiapkan setiap instrumen dengan rubrik tersendiri sesuai dengan Kompetensi Dasar yang akan dicapai. Kemudian bagaimanakah pendidik mampu melakukan kegiatan evaluasi dan pelaporan hasil belajar secara baik dan benar? Maka diperlukan kreativitas dan inovasi dari guru terutama mata pelajaran Prakarya Kewirausahaan untuk menyusun instrumen yang tepat pada ranah keterampilan. Inovasi perlu dilakukan mengingat belum ada petunjuk teknis ataupun instrumen terstandar yang diberikan pemerintah bagi mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Pada penelitian ini dipilih pengembangan sebuah proses penilaian ranah keterampilan dengan instrumen lembar observasi yang mudah dan cepat dalam pengaplikasiannya serta didapat hasil nilai yang sesuai dengan prinsip penilaian yang akurat, objektif, terpadu, ekonomis, transparan, akuntabel, edukatif dan berkesinambungan. Lembar observasi dipilih karena sesuai dengan arahan PERMENDIKBUD No. 66 Tahun 2013 menyebutkan bahwa penilaian kompetensi keterampilan menggunakan instrumen dengan skala penilaian yang dilengkapi rubrik. Lembar observasi dengan memanfaatkan teknologi komputer pada program excel diharapkan mampu membantu agar guru tak perlu menyiapkan lembar kertas secara manual demi efisiensi. Guru cukup mengisi data umum pada keterangan lembar observasi otomatis dan teman sebaya peserta didik dalam satu kelas akan bertindak sebagai penilai atau observer hanya memberi nilai pada kolom rubrik yang telah tersedia sehingga sangat efisien dalam biaya dan waktu.

Uraian tersebut menguatkan alasan untuk melakukan penelitian tentang pengembangan *software* instrumen penilaian otentik ranah keterampilan aspek kinerja, presentasi projek dan presentasi produk dengan teknik penilaian teman sebaya pada pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu. *Software* yang dikembangkan diberi nama PETASAN GALAU. Nama yang disematkan tersebut merupakan akronim dari penilaian teman satu angkatan tiga dalam satu. Secara lebih detail dapat dijelaskan sebagai berikut: PE akronim dari penilaian, TA akronim dari teman, SAN akronim dari satu angkatan, GA akronim dari tiga dan LAU akronim dari dalam satu.

PETASAN GALAU merupakan solusi yang ditawarkan kepada guru Prakarya dan Kewirausahaan di SMKN Sukoharjo untuk menjawab kebutuhan pada instrumen penilaian aspek keterampilan. Serta bagi pendidik di sekolah lain pengampu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang membutuhkan instrumen penilaian yang sistematis dan akurat bagi otentikasi hasil penilaian. Instrumen yang dikembangkan memiliki keunggulan antara lain telah memanfaatkan teknologi komputer, memiliki rubrik dengan skala likert pada lembar observasi, dan melibatkan peserta didik pada proses penilaiannya. Teknologi komputer yang digunakan bukan hanya sekedar untuk menginput nilai akhir saja namun menggunakan excel sehingga memiliki akurasi yang baik dalam perhitungan akumulasi nilai yang diperoleh. Lembar observasi otomatis yang ada merupakan jantung dari PETASAN GALAU karena disinilah kunci keberhasilan instrumen ini. Lembar observasi dengan skala likert dan indikator langsung dapat digunakan untuk menilai peserta didik.

Tim penilai (teman sebaya) akan memberikan nilai untuk *testee* sesuai dengan nilai yang dipilih sesuai rentang skala likert 1-5.

Lembar observasi dipilih sebagai instrumen yang mengukur peserta didik pada ranah keterampilan karena memiliki beberapa keunggulan. Lien dalam Nasoetion (2004 : 1.29) menyebutkan kebaikan lembar observasi sebagai berikut.

1. Mengamati pekerjaan peserta didik sehari-hari dalam rangka penerapan prinsip dan prosedur merupakan kajian yang berkesinambungan mengenai kemajuan dalam pembelajaran. Ini merupakan dorongan bagi peserta didik dalam mencapai sasarnya.
2. Melalui pengamatan, pendidik memperoleh masukan dalam pembelajaran tanpa mengganggu waktu belajar.
3. Jika pengamatan dapat dilaksanakan secara objektif dan reliable dibanding dengan alat ukur lain maka hasil pengamatan akan dapat menentukan kemampuan peserta didik secara tepat.
4. Perangkat observasi dapat digunakan sebagai alat tambahan yang efektif pada tes perbuatan dan ujian tertulis lainnya.
5. Perangkat observasi akan turut serta mengembangkan ranah afektif (bekerjasama, inisiatif, antusiasme dan sebagainya) sejalan dengan tumbuhnya mata pelajaran terkait.

Teknik penilaian oleh teman sebaya diharapkan mampu mengembangkan keterampilan peserta didik dalam ranah Ilmu Pengetahuan Sosial. Seluruh peserta didik akan terlibat aktif dalam proses penilaian. Peserta didik merupakan subjek sekaligus objek penilaian. Guru hanya sebagai fasilitator agar proses berjalan lancar. Peserta didik tidak dapat memilih siapa yang akan menjadi tim penilainya karena *software* akan secara langsung menentukan secara otomatis berdasarkan nomor urut presensi. Misalnya nomor urut 1 akan otomatis dinilai oleh nomor urut 2 dan 3, kemudian nomor urut 2 akan dinilai oleh nomor urut 3 dan 4 demikian seterusnya atau dapat diacak sesuai keinginan hingga seluruh peserta dalam kelas selesai dinilai. Maka disebut tiga dalam satu (GALAU). Langkah untuk melaksanakan PETASAN GALAU adalah sebagai berikut.

1. Guru melakukan apersepsi kepada seluruh peserta didik mengenai prosedur, teknik penilaian dan alat bantu yang akan digunakan
2. Peserta didik yang akan dinilai (*testee*) telah benar-benar siap untuk dinilai dengan cara guru telah memberitahukan satu minggu sebelum penilaian dilaksanakan
3. Setiap *testee* akan dinilai oleh dua orang (tim penilai) yang memiliki nomor urut presensi dibawahnya
4. Tim penilai akan duduk bersama menghadap penyaji dengan alat bantu berupa laptop atau *notebook* yang telah disediakan guru
5. Tim penilai akan mengisi lembar observasi otomatis hanya dengan memberi tanda *checklist* (v) pada kolom yang tersedia
6. Setelah selesai, *testee* dapat melihat hasil akhir yang diperolehnya sehingga dapat menentukan sendiri apakah menerima atau menolak. Bila menolak maka *testee* harus melakukan remedial.
7. Remedial dilakukan oleh guru setelah semua peserta didik selesai dinilai.

1.2 Identifikasi Masalah

Prakarya dan Kewirausahaan merupakan salah satu bidang studi di Sekolah Menengah Kejuruan yang sebagian besar bermuatan sikap dan keterampilan.

Mata pelajaran ini idealnya dapat membekali peserta didik untuk terbiasa praktik langsung dunia usaha dan dunia industri. Fakta menunjukkan guru Prakarya dan Kewirausahaan di SMKN Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu menemui kesulitan untuk menyusun instrumen penilaian hasil belajar dalam ranah keterampilan. Utamanya untuk menilai aspek kinerja seperti praktek dan presentasi.

Guru sering terjebak dalam penilaian aspek pengetahuan yang sekedar menghafal saja sehingga belum mencapai pembelajaran yang mengembangkan peserta didik secara *holistik* dan edukatif. Bila melakukan penilaian aspek kinerja belum memiliki rubrik hingga nilai yang diperoleh peserta didik belum akuntabel. Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penilaian otentik ranah keterampilan belum sesuai dengan PERMENDIKBUD Nomor 66 Tahun 2013.
2. Panduan penilaian otentik ranah keterampilan belum ada.
3. Instrumen penilaian terstandar oleh pemerintah belum ada.
4. Teknik yang digunakan masih dominan dari hasil pengamatan guru.
5. Rubrik atau indikator harus dipersiapkan sendiri oleh guru.
6. Teknologi komputer digunakan hanya untuk menginput nilai karena hasil penilaian dengan lembar observasi masih dianalisis dan dihitung kembali secara manual.
7. Pihak penilai masih dominan dilakukan oleh guru secara individu.
8. Hasil penilaian belum dimanfaatkan untuk melakukan program remedial.

1.3 Pembatasan Masalah

Pengembangan *software* instrumen penilaian otentik PETASAN GALAU ini akan berfokus pada dua hal berikut.

1. Pengembangan software instrumen penilaian otentik ranah keterampilan aspek kinerja; praktik dan presentasi individu peserta didik.

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dengan pemanfaatan teknologi komputer yang memiliki tiga standarisasi rubrik atau indikator yakni tahap persiapan, pelaksanaan, dan penutup. Tim penilai atau observer adalah dua orang teman sebaya dalam satu kelas sehingga pekerjaan guru dalam melakukan penilaian menjadi lebih efisien.

2. Melihat efektivitas penggunaan software instrumen PETASAN GALAU dalam proses penilaian otentik aspek keterampilan di SMK Negeri Sukoharjo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2014/2015.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah mengembangkan *software* PETASAN GALAU sebagai instrumen dan teknik penilaian otentik yang mampu membantu guru Prakarya dan Kewirausahaan dalam proses penilaian aspek keterampilan peserta didik di SMK Negeri Sukoharjo?
2. Bagaimanakah efektivitas *software* PETASAN GALAU dalam proses penilaian aspek keterampilan mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri Sukoharjo?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut.

1. Menghasilkan *software* PETASAN GALAU sebagai instrumen dan teknik penilaian otentik bagi guru Prakarya dan Kewirausahaan dalam melaksanakan proses penilaian aspek keterampilan peserta didik di SMK Negeri Sukoharjo.
2. Mengetahui efektivitas *software* instrumen PETASAN GALAU dalam proses penilaian aspek keterampilan mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri Sukoharjo.

1.6 Spesifikasi Produk

Produk *software* berupa pengembangan instrumen penilaian yang akan dibuat dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Instrumen penilaian berupa lembar observasi otomatis berbasis program komputer excel dengan rubrik dan standar nilai skala likert 1-5
2. Produk diharapkan dapat dengan mudah dan cepat digunakan oleh guru dalam kegiatan penilaian aspek keterampilan untuk mengukur unjuk kerja peserta didik.
3. Software dapat dengan mudah diaplikasikan pada komputer dengan spesifikasi minimal menggunakan window XP sehingga file dapat disimpan langsung pada perangkat lunak atau dicopy (dipindahkan) dengan menggunakan CD-room dan flash disc.
4. PETASAN GALAU yang dikembangkan memiliki 1 (satu) menu utama dan 7 (tujuh) sub menu.

1.7 Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat: (1) sebagai sumbangan bagi ilmu pengetahuan dalam pembelajaran IPS di satuan pendidikan tingkat Sekolah Menengah Kejuruan; (2) sebagai bahan kajian mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dalam meningkatkan kualitas proses penilaian peserta didik; (3) sebagai pedoman untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam rangka memperkaya teknik dan instrumen evaluasi pembelajaran di masa yang akan datang.
2. Secara praktis, (1) bagi pendidik hasil pengembangan software instrumen PETASAN GALAU dapat digunakan sebagai alternatif penilaian otentik aspek keterampilan dalam proses evaluasi sumatif; (2) bagi sekolah, memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan proses penilaian; (3) bagi peserta didik, PETASAN GALAU dapat meningkatkan minat dan partisipasi pada setiap kegiatan belajar.

1.8 Ruang Lingkup Penelitian

1.8.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas XI TKJ 1 dan XI TKJ 2 semester genap di SMKN Sukoharjo di Kabupaten Pringsewu yang berjumlah 76 orang.

1.8.2 Objek Penelitian

Objek penelitian pengembangan ini adalah *software* PETASAN GALAU sebagai instrumen penilaian otentik aspek keterampilan yang dipadukan dengan teknik penilaian teman sebaya.

1.8.3 Tempat Penelitian

Penelitian dan pengembangan produk instrumen PETASAN GALAU dilaksanakan di SMK Negeri Sukoharjo Kabupaten Pringsewu. Dasar pertimbangan dipilihnya tempat ini karena merupakan sekolah tempat mengajar dengan harapan dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang pentingnya meningkatkan kreativitas dan kemampuan berinovasi dalam kegiatan pembelajaran termasuk kegiatan penilaian.

1.8.4 Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan *software* PETASAN GALAU dilaksanakan dalam proses pengambilan nilai keterampilan aspek kinerja praktik *personal selling* pada kelas XI TKJ 1 dan 2 semester genap di SMKN Sukoharjo Kabupaten Pringsewu tahun pelajaran 2014/2015.

1.8.5 Ilmu

Pendidikan IPS (*Social Studies*) dalam Sapriya (2008 : 92): “Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan”.

Menurut Nu'man Somantri (2001 : 92) “Pendidikan IPS adalah suatu *synthetic discipline* yang berusaha untuk mengorganisasikan dan mengembangkan substansi ilmu-ilmu sosial secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan”.

Makna *synthetic discipline*, bahwa Pendidikan IPS bukan sekedar mensintesis konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu sosial, tetapi juga mengkorelasikan dengan masalah-masalah kemasyarakatan, kebangsaan, dan kenegaraan. Pendidikan IPS (*social studies*) memuat tiga sub tujuan, yaitu: sebagai pendidikan kewarganegaraan, sebagai ilmu yang konsep dan generalisasinya dalam disiplin ilmu-ilmu sosial, dan sebagai ilmu yang menyerap bahan pendidikan dari kehidupan nyata dalam masyarakat kemudian dikaji secara reflektif.

Penelitian ini dikhususkan pada mata pelajaran Prakarya Kewirausahaan yang masuk dalam rumpun mata pelajaran pendidikan IPS. *Social studies* dalam *National Council for the Social Studies* (NCSS) memiliki konsep atau tema, yaitu (1) *culture*; (2) *time, continuity and change*; (3) *people, places and environments*; (4) *individual development and identity*; (5) *individuals, group, and institutions*; (6) *power, authority and governance*; (7) *production, distribution and consumption*; (8) *science, technology and society*; (9) *global connections*, dan; (10) *civic ideals and practices*. Sebagai *social studies* Prakarya Kewirausahaan dalam prakteknya banyak mengajarkan membuat produk, bagaimana menjualnya dan membaca perilaku konsumen serta produsen hal ini sesuai dalam tema ke tujuh yaitu *production, distribution and consumption* yang merupakan garis besar pembahasan ekonomi.

Tujuan pendidikan IPS secara umum adalah menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik, dengan berbagai karakter yang berdimensi spiritual, personal, sosial, dan intelektual.

NCSS merumuskan Pendidikan IPS bertujuan memberi informasi dan pengetahuan (*knowledge and information*), nilai dan tingkah laku (*attitude and values*), dan tujuan keterampilan (*skill*): sosial, bekerja dan belajar, kerja kelompok, dan keterampilan intelektual (Jarolimek dkk, 1993: 5-8). Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pembelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.

5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat sebagai pengembangan keterampilan pembuatan keputusan.
6. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
7. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
8. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya “*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*” dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
9. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

Sejalan dengan tujuan pendidikan IPS, mata pelajaran Prakarya Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan yang mengulas tentang kegiatan ekonomi mempunyai tujuan selain memberikan pengetahuan pada peserta didik juga bertujuan menanamkan nilai dan keterampilan hidup (*life skill*) dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya. Dalam pendidikan IPS terdapat lima tradisi yang dirujuk sebagai tujuan inti dalam pembelajarannya, yaitu.

1. Ilmu pengetahuan sosial sebagai transmisi kewarganegaraan (*Social Studies as citizenship transmission*),
2. Ilmu pengetahuan sosial sebagai ilmu-ilmu social (*Social Studies as social sciences*)
3. Ilmu pengetahuan sosial sebagai refleksi inquiri (*Social Studies as reflective inquiry*)

4. Ilmu pengetahuan sosial sebagai kritik kehidupan social (*Social Studies as social criticism*)
 5. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pengembangan pribadi individu (*Social Studies as personal development of the individual*)
- (Sapriya 2008 : 13-14)

Berdasarkan kelima tradisi tersebut, pengembangan *software* instrumen PETASAN GALAU pada mata pelajaran Prakarya Kewirausahaan ini termasuk dalam tiga tradisi IPS yaitu tradisi kedua, ketiga dan kelima yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Materi pemasaran (*personal selling*) yang diberikan sebelum proses penilaian dengan PETASAN GALAU dilaksanakan, merupakan bagian dari ilmu ekonomi yang merupakan cabang dari Ilmu Pengetahuan Sosial (*Social Studies as social sciences*). Konsep keilmuan Prakarya Kewirausahaan senantiasa berkembang dibentuk oleh kebutuhan masyarakat yang berubah begitu pesat, sekaligus juga harus berperan aktif dalam menentukan tingkat dan arah perubahan masyarakat.
2. Proses penilaian yang melibatkan peserta didik baik sebagai *testee* dan tim penilai sesuai dengan tradisi Ilmu pengetahuan sosial sebagai refleksi inkuiri (*Social Studies as reflective inquiry*). Karakteristik peserta didik secara psikologis cenderung menuntut pendekatan inkuiri pada proses pembelajaran yang mereka alami.

Karakteristik peserta didik yang cenderung ingin bebas berapresiasi dan berekspresi dapat dipenuhi pada penilaian teman sebaya. Penilaian yang dilaksanakan pada peserta didik menjadi demokratis, menantang, menyenangkan dan menggairahkan.

Di sisi lain, adanya perbedaan bakat, kemampuan, dan minat masing-masing individu dapat diterima oleh peserta didik yang berbeda karakteristiknya.

Oleh karena itulah para pelaku pendidikan dituntut untuk bisa menemukan dan mengaplikasikan pendekatan pembelajaran dengan berbagai metode dan strategi pembelajarannya, serta media dan sumber belajarnya yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Penerapan *peer assessment* (penilaian teman sebaya) sebagai teknik yang digunakan pada PETASAN GALAU diharapkan dapat mengembangkan pribadi individu pendidik dan peserta didik. (*Social Studies as personal development of the individual.*) Peserta didik akan terlatih untuk dapat mengambil keputusan yang baik, memiliki sikap empati kepada orang lain, selalu aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran yang melibatkan sosialisasi dan interaksi dengan teman sebaya, serta terbiasa menggunakan teknologi terutama dalam melakukan proses penilaian agar prinsip transparansi dan akuntabel dapat tercapai. Selain itu pendidik akan selalu berupaya memberikan pembelajaran yang berbasis kompetensi hingga akan terus meningkatkan kemampuan mengajar dan keterampilan memanfaatkan teknologi.