

Penilaian Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran di SMK Bidang Teknik (Sebuah Kajian Observasi)

Sadrina¹, Muhammad Ichsan M.Nasir²

¹⁾ Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

²⁾ Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional
Universiti Pendidikan Sultan Idris, Malaysia
e-mail: ¹⁾ sadrina@ar-raniry.ac.id

Abstract

Implementation of learning activities in the schools is the responsibility and authority of each school to implement the established curriculum. Assessment is one of the important activities that must be applied in every learning process. Learning is the process of change that occurs in living things. The change in question is a change in behavior and knowledge that occurs in a relatively permanent. Recently, many learning models have been created that aim to create a different learning environment than conventional learning. Schools selected in this research are: SMK AL Mubarkeya, SMKN 2 Banda Aceh, SMK Muhammadiyah Banda Aceh, SMKN 4 Banda Aceh, SMKN Flight, and SMKN 5 Banda Aceh. Based on the results of the above research, it can be concluded that, almost all of the sample studies schools have implemented Curriculum 2013 or K13 properly and perfectly. Almost all schools have implemented creative learning methods, such as problem-based learning, project-based learning, project-based instruction, inquiry and cooperative learning.

Keywords: Learning, methods, vocational school

Abstrak

Penyelenggaraan kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan kewajiban dan otoritas masing-masing sekolah untuk mengimplementasikan kurikulum yang ditetapkan. Penilaian merupakan salah satu kegiatan penting yang harus diterapkan dalam setiap proses pembelajaran. Belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada diri makhluk hidup. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku dan pengetahuan yang terjadi dalam relative permanen. Hingga saat ini, telah banyak tercipta model-model pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Sekolah yang dipilih dalam kegiatan penelitian ini adalah: SMK AL Mubarkeya, SMKN 2 Banda Aceh, SMK Muhammadiyah Banda Aceh, SMKN 4 Banda Aceh, SMKN Penerbangan, dan SMKN 5 Banda Aceh. Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa, hampir semua sekolah yang dijadikan sampel kajian telah menerapkan Kurikulum 2013 atau K13 dengan baik dan sempurna. Hampir semua sekolah telah mengimplementasikan metode-metode pembelajaran yang kreatif, seperti, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, project-based instruction, inquiry dan cooperative learning.

Kata kunci: Pembelajaran, Metode, Sekolah Menengah Kejuruan

1. Pendahuluan

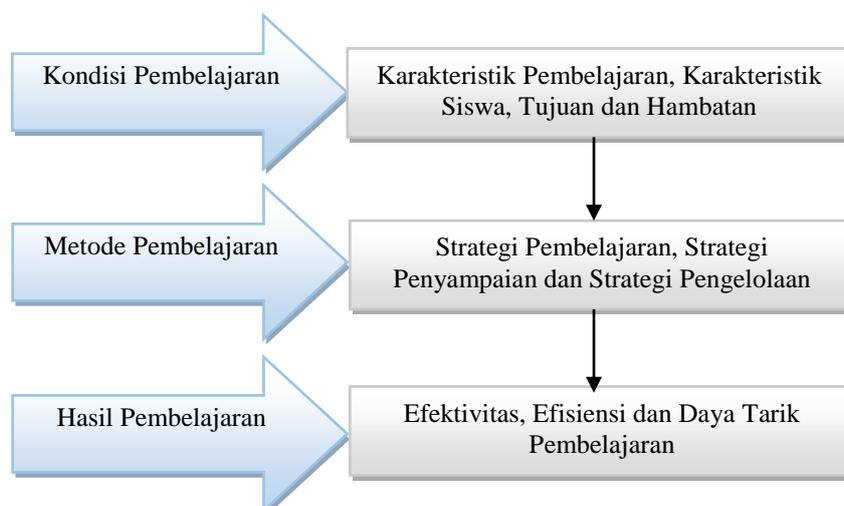
Penyelenggaraan kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan kewajiban dan otoritas masing-masing sekolah untuk mengimplementasikan kurikulum yang ditetapkan. Proses pembelajaran sangat terikat kepada kegiatan (aktivitas) guru, siswa, kepala sekolah, orang tua siswa dan lingkungan sekolah. Perlu adanya keterkaitan antara pelaku penyelenggaraan kegiatan pembelajaran agar dapat mewujudkan kegiatan belajar yang ideal. Selain itu, *Feedback* atau umpan balik dari semua unsur diperlukan dalam proses penilaian agar dapat dilakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran.

Penilaian merupakan salah satu kegiatan penting yang harus diterapkan dalam setiap proses pembelajaran. Melalui kegiatan penilaian, akan diketahui ketercapaian tujuan pembelajaran di lembaga pendidikan. Penilaian yang berkualitas dilakukan dengan perencanaan yang akurat dan hasilnya dapat memberikan evaluasi atas proses pembelajaran [1]. Fungsi penilaian hasil belajar ada 4 macam; fungsi formatif, sumatif, diagnostik dan penempatan [2].

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang memberikan bekal berbagai pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman kepada peserta didik sehingga mampu melakukan pekerjaan tertentu yang dibutuhkan, baik bagi dirinya, bagi dunia kerja, maupun bagi pembangunan bangsanya [3].

2. Landasan Teori

Belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada diri makhluk hidup. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku dan pengetahuan yang terjadi dalam relative permanen. Belajar dapat dilakukan dengan cara yang berbeda, belajar melalui proses melihat, proses menemukan, proses berfikir, proses mencari, proses meniru dan proses mengolah [4]. Belajar dan Pembelajaran adalah dua rangkaian kegiatan yang selalu terikat dan saling ketergantungan. Pembelajaran merupakan kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh dua pelakku yaitu guru dan siswa. Pembelajaran akan berhasil apabila dalam perancangan dan pengembangan bersumber pada karakteristik siswa, mata pelajaran dan mengacu pada kompetensi dasar, serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan [4]. Menurut Reigeluth, ada tiga variable penting dalam pembelajaran seperti yang ditampilkan pada skema berikut [5]:



Skema 1. Variabel Pembelajaran Reigeluth

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bentuk satuan pendidikan kejuruan sebagaimana ditegaskan dalam penjelasan pasal 15 UUSPN, SMK merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutamanya untuk siap bekerja dalam bidang tertentu [6].

Tujuan umum Sekolah Menengah Kejuruan adalah [6]:

1. Menyiapkan peserta didik menjalani hidup secara layak
2. Meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik
3. Menyiapkan peserta didik menjadi warga yang mandiri
4. Menyiapkan peserta didik memahami dan menghargai keanekaragaman budaya
5. Menyiapkan peserta didik menerapkan dan memelihara hidup sehat

Adapun tujuan khusus dari SMK adalah:

1. Menyiapkan peserta didik mampu bekerja secara mandiri atau di dunia usaha dan industry
2. Membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, dan gigih dalam berkompetesi dan mengembangkan sikap profesionalisme
3. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mengembangkan diri melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi

Bentuk pembelajaran yang diterapkan pada sekolah kejuruan berbeda dengan pembelajaran pada sekolah umum. Hal ini disebabkan muatan pelajaran pada sekolah SMK lebih banyak pada pelajaran yang bersifat praktik langsung baik dalam kelas atau magang. Sehingga diperlukan variasi model dan metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran di SMK.

Hingga saat ini, telah banyak tercipta model-model pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang atau dikembangkan dengan menggunakan pola pembelajaran tertentu. Pola pembelajaran yang dimaksud dapat menggambarkan interaksi kegiatan guru dan peserta didik dalam mewujudkan kondisi atau lingkungan belajar yang aktif dan kreatif [7].

Model pembelajaran PAKEM atau Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan adalah contoh model yang banyak diterapkan. Contoh model Pakem seperti *Project Based Learning*, *Problem Based Learning*, *Cooperative Learning*, *Inquiry learning*, dan model pembelajaran aktif lainnya. Model-model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa untuk belajar. Seperti model pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan aplikasi e-learning (E-PBL) memiliki keunggulan dalam hal pencapaian hasil belajar siswa [8]. Begitu juga dengan penggunaan multimedia interaktif berbasis proyek sangat efektif membantu siswa untuk menyelesaikan proyek yang diberikan dalam proses pembelajaran [9].

3. Metodologi Penelitian

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini merupakan masalah yang bersifat sosial. Sehingga metode observasi dipilih untuk mencari, mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil kajian tersebut. Menurut Bogdan dan Taylor (1975), menyebutkan

bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur kajian yang menghasilkan data deskriptif, melalui hasil wawancara langsung atau mengamati perilaku sampel [10].

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara. Teknik wawancara secara umum dibagi atas wawancara terstruktur, wawancara semi-terstruktur, dan wawancara mendalam. Untuk menghindari kesalahan dalam pemahaman dan pengumpulan data, diperlukan ceklis observasi dalam pengumpulan data.

Sekolah yang dipilih dalam kegiatan penelitian ini adalah: SMK AL Mubarkeya, SMKN 2 Banda Aceh, SMK Muhammadiyah Banda Aceh, SMKN 4 Banda Aceh, SMKN Penerbangan, dan SMKN 5 Banda Aceh. Guru yang dipilih sebanyak 8 orang mewakili dari masing-masing sekolah dan mewakili bidang.

4. Hasil dan Pembahasan

Sebanyak 6 SMK yang dipilih (SMK AL mubarkeya, SMKN 2 Banda Aceh, SMK Muhammadiyah Banda Aceh, SMKN 4 Banda Aceh, SMK Penerbangan dan SMKN 5 Banda Aceh), telah menerapkan Kurikulum 2013 atau K13 sejak penetapan oleh Menteri Pendidikan. Masing-masing sekolah tersebut telah menyusun RPP, Silabus, Program Semester dan Program Tahunan sesuai dengan Standar Isi dan Standar Kompetensi yang ditetapkan dalam K13.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru masing-masing SMK, diperoleh data bahwa pada SMK Almubarkeya, telah menerapkan metode pembelajaran Kooperatif. Serta melakukan evaluasi (*Feedback*) dengan guru-guru senior yang sudah dipilih oleh Kepala Sekolah. Pada Sekolah SMKN 2 Banda Aceh, metode yang dipilih untuk diterapkan adalah Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Tugas, Pembelajaran berbasis computer dan pembelajaran berbasis proyek. Namun cara evaluasi kurikulum adalah pada tengah dan akhir semester.

SMK Muhammadiyah Banda Aceh, memilih metode pembelajaran *Problem Based Instruction* dan Inkuiri. Pihak guru melakukan evaluasi kurikulum dan pembelajaran dengan meminta *feedback* dari peserta didik untuk menilai hasil belajar dan tingkat kepuasan siswa. Tidak jarang mereka melakukan evaluasi kurikulum dengan guru vokasional lainnya.

Pada SMKN 4 Banda Aceh, Metode yang ditentukan dalam proses pembelajaran adalah metode kooperatif dengan model Jigsaw dan pembelajaran berbasis masalah. Evaluasi dilakukan setiap akhir dan tengah semester dengan kepala sekolah pada saat rapat rutin di sekolah. Berbeda dengan sekolah SMK Penerbangan Aceh, mereka menerapkan metode ceramah, diskusi, demonstrasi dan praktikum dalam kelas. Namun proses pembelajaran di imbangi dengan praktek industri pada siswa kelas 2 dan praktek langsung pada siswa kelas 3.

Pada sekolah yang terakhir, SMKN 5 Banda Aceh, mereka memilih metode pembelajaran berbasis masalah dan melakukan evaluasi kurikulum dan pembelajaran dengan kepala sekolah, dan guru-guru senior yang telah ditetapkan oleh kepala sekolah (dengan Surat Keputusan). Data tersebut dapat dilihat pada table 1 berikut:

Tabel. 1 Metode Pembelajaran pada SMK

No	Nama Sekolah	Metode Pembelajaran yang diterapkan
1.	SMK Almubarkeya	a. Metode Koperatif
2.	SMKN 2 Banda Aceh	a. Pembelajaran berbasis masalah b. Pembelajaran berbasis tugas c. Pembelajaran berbasis komputer d. Pembelajaran berbasis proyek
3.	SMK Muhammadiyah	a. Pembelajaran berbasis proyek
4.	SMKN 4 Banda Aceh	a. Pembelajaran berbasis instruksi b. Inkuiri c. Pembelajaran Koperatif (<i>Jigsaw, picture and picture, examples non examples, cooperative script, mind mapping, numbered heads together</i>).
5.	SMK Penerbangan Aceh	a. ceramah b. diskusi c. demonstrasi d. praktikum
6.	SMKN 5 Banda Aceh	a. Pembelajaran berbasis masalah

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa, hamper semua sekolah yang dijadikan sampel kajian telah menerapkan Kurikulum 2013 atau K13 dengan baik dan sempurna. Hampir semua sekolah telah mengimplementasikan metode-metode pembelajaran yang kreatif, seperti, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, *project-based instruction, inquiry* dan *cooperative learning*.

Selain itu, semua SMK yang dipilih telah melakukan evaluasi kurikulum dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran dengan mengadakan rapat rutin dengan kepala sekolah, guru-guru senior, bahkan berkonsultasi dengan guru-guru Vokasional lainnya.

REFERENSI

- [1] Adnan. *Penilaian Integratif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Universitas Samawa
- [2] Zainal arifin. *Evaluasi Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama. 2012
- [3] Murniati AR, Nasir Usman. Implementasi Manajemen Stratejik dalam Pemberdayaan Sekolah Menengah Kejuruan. Citapustaka Media perintis. Bandung. 2009.
- [4] https://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FKIP/Nurliani_Siregar/Belajar&Pembelajaran5.pdf akses 2017
- [5] Regeluth. Charles M. *Instructional Design Theories and Models, An Overview of their current status*. 1999.
- [6] Johan. Mknun. Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) *Boarding School* Berbasil Keunggulan Lokal. UPI. http://file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.PENDIDIKAN_IPA/196803081993031-JOHAR_MAKNUN/smk-boarding-school.pdf
- [7] Joko. Sutrisno. *Seri Bahan Bimbingan Teknis (BIMTEK)*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. 2008.
- [8] I G. Partha Sindu, I W Santyasa, I W Sukra Warpala. *Pengaruh Model E-Learning Berbasis Masalah dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar KKPI Siswa Kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Program Studi Teknologi Pembelajaran. Volume 3 Tahun 2013

- [9] M G Pawana, N Suharsono, I M Kirna. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek dengan Model Addie pada Materi Pemrograman web Siswa Kelas X Semester Genap di SMK Negeri 3 Singaraja. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Program Studi Teknologi Pembelajaran. Volume 4 Tahun 2014
- [10] Bogdan. Taylor. 1975 yang dikutip dari *Metodologi Penelitian Kualitatif* oleh Moleong, Lexy. Bandung. Remadja Karya. 1989.