

**PENERAPAN PRODUK TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DALAM
IMPLEMENTASI KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI**

**THE APPLICATION OF INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY PRODUCT IN
IMPLEMENTATION OF COMPETENCE-BASED CURRICULUM**

Anik Ghufron

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRACT

This research aims to describe the application of instructional technology products in implementing competency based curriculum at junior high school. This research is very important because the quality of implementation of competency based curriculum has effect toward the quality of students' learning result. The model of this research is survey. The subjects of this research are teachers' junior high school, include the school piloting.. Data are collected by using questionnaire, and then analyzed by using descriptive statistics. The results of research show that instructional technology product can be applied due to effectiveness of implementation competency based curriculum. Some instructional products that can be applied in implementing competency based curriculum are instructional design (syllabus, instructional planning), media and instructional model based on students' activity, and performance based evaluation.

Key word: produk teknologi pembelajaran, kurikulum berbasis kompetensi.

PENDAHULUAN

Kajian bidang pembelajaran, baik teoretis maupun praktis tidak akan pernah berhenti atau statis. Dinamisasi kajian ini diperkirakan akan hidup sepanjang hayat, selagi orang masih membutuhkan pendidikan. Hal ini disebabkan pembelajaran merupakan inti kegiatan pendidikan. AECT dan Saettler (Seels dan Richey, 1994) mengatakan"*instruction is considered by many as a part of education...*".

Bidang pembelajaran senantiasa akan dimutakhirkan sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi serta kebutuhan masyarakat. Kegiatan pembelajaran semakin bervariasi seiring semakin maraknya temuan-temuan baru di bidang pendidikan dan non pendidikan. Seolah-olah tiada hari tanpa ada inovasi pembelajaran.

Persoalannya adalah, apakah semua produk teknologi pembelajaran dapat secara efektif diterapkan untuk memecahkan berbagai problem pembelajaran yang terjadi di sekitar kita? Mengacu pada pengertian teknologi pembelajaran versi 1994, sesungguhnya, eksistensi teknologi pembelajaran tak bisa dilepaskan dari proses pembelajaran. Teknologi pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dalam situasi apapun. Reiser dan Dempsey (2002) mengatakan “*although the 1994 definition discusses instruction as a means to an end, a good deal of attention is devoted to intruotional processes*”. Salisbury (1996) mengatakan bahwa “*instructional technology, then, is a scientific process used to develop, field test, and improve instructional product and program*”. Tanpa teknologi pembelajaran, mutu pembelajaran sulit ditingkatkan. Walaupun demikian, masih banyak dijumpai guru-guru dalam mengajar yang menggunakan produk teknologi pembelajaran belum dilakukan secara efektif. Misalnya, temuan Hidayanto (1998) bahwa guru dalam memilih dan menerapkan metode mengajar cenderung bersifat spekulatif.

Apabila disepakati pernyataan di atas, pertanyaan yang dikemukakan; bagaimana ragam aplikasi produk teknologi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, setidaknya-tidaknya ada dua kegiatan yang dilakukan. *Pertama*, melakukan pemetaan terhadap aspek-aspek dan kegiatan pembelajaran yang merupakan wujud nyata kegiatan implementasi kurikulum. *Kedua*, menententukan domain-domain teknologi pembelajaran yang diasumsikan dapat diaplikasikan ke dalam aspek atau kegiatan pembelajaran tersebut.

Banyak cara yang dapat dipakai untuk memetakan aspek-aspek pembelajaran. Jika menggunakan sudut pandang pendekatan sistem maka aspek-aspek pembelajaran dapat dikelompokkan pada input, proses, dan output pembelajaran. Apabila dilihat dari tahap-tahap pembelajaran, aspek-aspek pembelajaran dapat dipilah atau dikelompokkan ke dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Demikian pula, jika dilihat dari variabel-variabel pembentuk pembelajaran dapat diketahui aspek-aspek pembelajaran dalam kelompok kondisi, strategi, dan hasil pembelajaran. Dalam hal ini, pembelajaran dilihat dari sisi kronologi yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Selanjutnya, bertitik tolak dari aspek atau variabel, kegiatan, dan tahap-tahap pembelajaran kemudian ditentukan ragam produk teknologi pembelajaran melalui

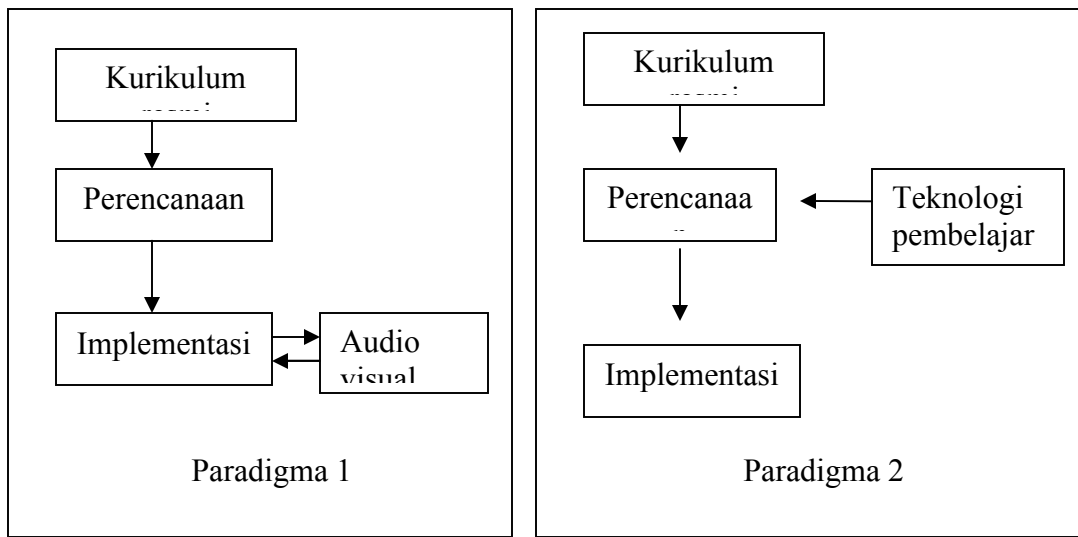
domain-domainnya. Penerapan terhadap ragam produk teknologi pembelajaran dalam pembelajaran jika dilihat dari aspek-aspek pembelajaran berdasarkan tahap-tahapnya, dapat dilihat dalam tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Domain TP dalam aspek-aspek pembelajaran

Domain TP	Aspek-aspek pembelajaran		
	Perencanaan	Pelaksanaan	Evaluasi
Desain			
Pengembangan			
Pemanfaatan			
Pengelolaan			
Evaluasi			

Berdasarkan atas tabel di atas dapat dikatakan bahwa produk teknologi pembelajaran dapat diaplikasikan dalam berbagai aspek dan kegiatan pembelajaran sesuai situasinya. Teknologi pembelajaran melalui domain-domainnya senantiasa hadir dalam setiap kali *adanya* kegiatan pembelajaran. Di sinilah letak keberagaman aplikasi teknologi pembelajaran melalui domain-domainnya.

Bagaimana ragam aplikasi teknologi pembelajaran dalam konteks implementasi kurikulum berbasis kompetensi (KBK)? Heinich (Plomp dan Ely, 1996) mengatakan bahwa penerapan teknologi pendidikan dalam pengembangan kurikulum dapat dilakukan pada tahap perencanaan dan implementasi kurikulum, sebagaimana visualisasi berikut.



Berdasarkan visualisasi di atas dan dengan memperhatikan ciri-ciri pembelajaran berbasis kompetensi, yaitu; (1) berpusat pada siswa, (2) belajar dengan melakukan, (3) mengembangkan kemampuan sosial, (4) mengembangkan keingintahuan, imajinasi, dan fitrah, (5) mengembangkan ketrampilan pemecahan masalah, (6) mengembangkan kreativitas siswa, (7) mengembangkan kemampuan menggunakan ilmu dan teknologi, (8) menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik, (9) belajar sepanjang hayat, dan (10) perpaduan kompetisi, kerjasama, dan solidaritas maka penerapan produk teknologi pembelajaran dalam implementasi KBK dapat berbentuk; (1) menggunakan produk desain pembelajaran yang berupa silabus dan satpel tatkala sebagai panduan dalam pembelajarannya, (2) menggunakan berbagai model dan media pembelajaran yang mampu menyiapkan peserta didik kompeten dalam menyelesaikan tugas belajarnya, dan (3) menerapkan sistem evaluasi yang memadai untuk menilai proses dan hasil belajar berbasis kompetensi.

Masalah penelitian yang hendak dicari jawabannya adalah “model produk teknologi pembelajaran mana yang relevan bagi implementasi KBK?” Adapun tujuan penelitian ini adalah memperoleh deskripsi tentang penerapan produk teknologi pembelajaran yang relevan bagi implementasi KBK, baik yang berupa desain, model dan media pembelajaran, maupun sistem evaluasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian survei, yang ingin mengungkap berbagai produk teknologi pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif dalam implementasikan KBK. Dengan pendekatan ini, diharapkan apa yang menjadi ekpektasi, kelemahan, kekuatan, dan tantangan sekolah dalam optimalisasi berbagai produk teknologi pendidikan dapat dideskripsikan, sehingga pihak sekolah dapat melaksanakan kurikulum berbasis kompetensi secara optimal.

Subyek penelitian ini adalah para guru sekolah menengah pertama (SMP) yang ada di wilayah Sleman, Bantul, dan Kodia Yogyakarta. Subyek penelitian ini tidak diikutsertakan secara keseluruhan, akan tetapi menggunakan SMP piloting KBK sebagai sampel. Dengan demikian, sampel yang terpilih diasumsikan menggambarkan ragam SMP-SMP piloting KBK secara memadai. Adapun SMP yang digunakan dalam penelitian ini yaitu SMP 5 Yogyakarta, SMP 1 Depok, SMP 4 Depok, dan SMP 1 Bantul. Setiap SMP diwakili oleh 20 guru dari berbagai bidang studi. Sehingga jumlah keseluruhan subyek penelitian ini sebanyak 100 guru.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Dengan cara yang demikian, peneliti memperoleh deskripsi tentang pola umum penerapan produk-produk teknologi pembelajaran dalam implementasi KBK secara efektif. Angket yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengungkap data tentang produk teknologi pembelajaran yang digunakan di empat SMP, yaitu SMP 5 Yogyakarta, SMP 1 Depok, SMP 4 Depok, dan SMP 1 Bantul dalam implementasi KBK. Adapun aspek-aspek yang diungkap melalui angket, meliputi; (1) desain pembelajaran (GBPP, silabus, SP, dan langkah umum desain pembelajaran), (2) ragam metode/straregi pembelajaran, (3) media pembelajaran, dan (4) sistem evaluasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis kemudian diverifikasi dan divalidasi dengan pihak sekolah, para pakar UNY, dan pihak Dinas Pendidikan dan Pengajaran DIY.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Beberapa temuan penelitian yang terungkap melalui angket dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Penerapan desain pembelajaran

Desain pembelajaran yang dipakai dalam implementasi KBK berupa silabus dan satuan pembelajaran. Berdasarkan data yang terkumpul diperoleh gambaran bahwa bahwa SMP5 Yogyakarta merupakan SMP yang paling menonjol dalam penggunaan silabus karena terdapat 70% guru yang selalu menggunakan silabus. Tiga SMP lainnya hanya 35% yang selalu menggunakan silabus. Sementara itu di SMP4 Depok terdapat 15% guru yang tidak pernah menggunakan silabus.

Dalam hal pemanfaatan satuan pembelajaran, SMP4 Bantul menduduki peringkat pertama dengan 80% guru selalu menggunakan, disusul SMP4 Depok dengan 70% guru selalu menggunakan, SMP5 Yogyakarta 60% guru selalu menggunakan, dan SMP1 Depok menduduki peringkat terakhir dengan hanya 30% guru yang selalu menggunakan.

Penyusunan desain pembelajaran dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut.

a. **Identifikasi standar kompetensi.** SMP1 Bantul merupakan SMP yang menduduki peringkat pertama dalam melakukan identifikasi standar kompetensi dalam mendesain pembelajarannya, karena terdapat 70% guru yang selalu mengidentifikasi standar kompetensi sebelum melakukan proses pembelajaran. Urutan berikutnya SMP1 Depok 40% guru selalu mengidentifikasi standar kompetensi, disusul SMP5 Yogyakarta dengan 35% guru selalu mengidentifikasi standar kompetensi, dan terakhir SMP4 Depok dengan hanya 25% guru yang selalu mengidentifikasi kompetensi. Di SMP5 Yogyakarta dan SMP4 Depok terdapat guru yang tidak pernah mengidentifikasi standar kompetensi sebanyak masing-masing 5%.

b. Analisis instruksional

Analisis instruksional sebagai upaya guru untuk mengetahui keterkaitan dan urutan antar pokok bahasan ternyata direspon berbeda antar SMP. SMP1 Bantul yang menyatakan selalu melakukan sebanyak 40% dan yang menyatakan kadang-kadang juga 40%. SMP4 Depok yang menyatakan selalu melakukan sebanyak 30%, yang sering melakukan sebanyak 30%, dan yang jarang melakukan sebanyak 5%. SMP5 Yogyakarta yang menyatakan selalu sebanyak

10%, tetapi yang menyatakan sering melakukan sebanyak 50%, dan jarang melakukan 10%. Sementara itu SMP1 Depok yang menyatakan selalu melakukan sebanyak 10%, yang sering melakukan 30%, yang kadang-kadang melakukan 40%, yang jarang melakukan 10%, dan yang tidak pernah melakukan sebanyak 10%.

c. Menyusun kriteria keberhasilan

Menyusun kriteria keberhasilan merupakan langkah desain instruksional yang penting bagi seorang guru yang akan melakukan proses pembelajaran. Dalam hal ini data penelitian menunjukkan bahwa keempat SMP yang menyatakan sering melakukan rata-rata sebanyak 42,5% guru. SMP5 Yogyakarta merupakan SMP yang paling tinggi persentasenya yang menyatakan selalu melakukan yaitu sebesar 30%, disusul SMP1 Depok sebesar 20%, berikutnya SMP4 Depok sebesar 15%, dan SMP1 Bantul sebanyak 10%. Sementara itu masih terdapat dua SMP yang jarang melakukan yaitu SMP4 Depok dan SMP1 Bantul yang masing-masing sebanyak 10%.

d. Mengembangkan dan memilih bahan instruksional

Dalam mengembangkan dan memilih bahan instruksional direspon berbeda oleh keempat SMP. SMP1 Depok merupakan SMP yang paling tinggi persentasenya dalam memberikan pernyataan selalu melakukan yaitu sebanyak 40%, disusul SMP1 Bantul sebanyak 30%, SMP5 Yogyakarta sebanyak 25%, dan SMP4 Depok sebanyak 20%. Sementara itu yang menyatakan jarang melakukan SMP5 Yogyakarta sebanyak 10%, SMP1 Bantul sebanyak 10%, dan SMP4 Depok sebanyak 5%.

2. Ragam metode/strategi pembelajaran

Pada dimensi ragam metode/strategi pembelajaran, subyek penelitian diminta merespon beberapa butir pertanyaan tentang penggunaan berbagai teknik penyajian mulai dari ceramah, diskusi, kerja kelompok, discovery, demonstrasi dan seterusnya (lihat lampiran instrumen penelitian). Dalam sajian laporan ini tidak semua butir dibahas, melainkan dipilih pada butir-butir tertentu yang memiliki kecenderungan positif atau negatif. Butir yang tidak dibahas, atas dasar data yang terkumpul menunjukkan hasil yang normatif.

a. Ceramah

Metode ceramah ternyata merupakan metode yang masih dominan digunakan pada keempat SMP, meskipun rata-rata menyatakan kadang-kadang. Hal ini terlihat pada gambar 8, yang menunjukkan bahwa 50% guru di SMP5 Yogyakarta dan SMP1 Depok menyatakan kadang-kadang menggunakan metode ceramah. SMP1 Depok yang menyatakan jarang menggunakan sebesar 30% (peringkat tertinggi) sisusul SMP5 Yogyakarta dan SMP1 Bantul masing-masing sebanyak 10%, dan SMP4 Depok sebanyak 5%. Sementara itu yang menyatakan selalu menggunakan metode ceramah masing-masing adalah SMP5 Yogyakarta (25%), SMP4 Depok (35%), dan SMP1 Bantul (20).

b. Diskusi

Penggunaan metode diskusi di empat SMP proporsi paling tinggi berada pada frekuensi sering. SMP1 Depok merupakan SMP yang memiliki proporsi paling tinggi yaitu sebanyak 80% guru mengaku sering menggunakan metode diskusi. Disusul SMP1 Bantul sebanyak 50%, SMP5 Yogyakarta sebanyak 45%, dan SMP4 Depok sebanyak 40%. Pada frekuensi selalu menggunakan metode diskusi, SMP4 Depok menduduki peringkat pertama dengan 35% guru mengaku selalu menggunakan metode diskusi, disusul SMP1 Bantul 10%, dan SMP5 Yogyakarta 5%. Guru yang mengaku jarang menggunakan metode diskusi berasal dari SMP1 Depok sebanyak 10%, SMP5 Yogyakarta sebanyak 5%, dan SMP4 Depok sebanyak 5%.

c. Discovery

Penggunaan metode discovery direspon hampir sama antara keempat SMP yang menjadi subyek penelitian ini. Keempat SMP mengaku tidak pernah menggunakan metode ini meskipun persentasenya relatif kecil. SMP4 Depok sebanyak 15% guru mengaku tidak pernah menggunakan metode ini. Sementara itu SMP5 Yogyakarta, SMP1 Depok dan SMP1 Bantul guru yang mengaku tidak pernah menggunakan metode ini sebanyak 10%. Pada frekuensi jarang menggunakan, keempat SMP juga memiliki respon yang relatif sama yaitu, SMP4 Depok sebanyak 40% guru mengaku jarang menggunakan metode discovery. Sementara ketiga SMP lainnya yaitu SMP5 Yogyakarta, SMP1 Depok dan SMP1

Bantuk guru yang mengaku jarang menggunakan metode discovery sebanyak 30%. SMP1 Bantul merupakan satu-satunya SMP yang 10% gurunya mengaku selalu menggunakan metode discovery.

d. Demonstrasi

Penggunaan metode demonstrasi direspon berbeda antara keempat SMP yang menjadi subyek penelitian. Terdapat dua SMP yang mengaku tidak pernah menggunakan metode demonstrasi yaitu, SMP5 Yogyakarta sebanyak 5% guru mengaku tidak pernah menggunakan, dan SMP1 Depok sebanyak 10% guru mengaku tidak pernah menggunakan. Pada frekuensi jarang menggunakan terdapat dua SMP yaitu, SMP5 Yogyakarta dan SMP4 Depok dengan prosentase masing-masing sebesar 10%. Meskipun begitu terdapat dua SMP yang mengaku selalu menggunakan metode diskusi yaitu, SMP1 Bantul sebanyak 60% dan SMP4 Depok sebanyak 15%.

e. Kerja Lapangan

Penggunaan metode kerja lapangan direspon relatif sama oleh keempat SMP. Keempat SMP sebagian besar mengaku tidak pernah dan jarang menggunakan metode kerja lapangan. SMP1 Depok dan SMP1 Bantul yang mengaku tidak pernah menggunakan metode ini sebesar 30%. SMP5 Yogyakarta dan SMP4 Depok yang mengaku tidak pernah menggunakan metode ini sebesar 20%. Sementara yang mengaku jarang menggunakan, SMP5 Yogyakarta dan SMP4 Depok sebesar 30%, SMP1 Depok sebesar 20%, dan SMP1 Bantul sebesar 10%. Meskipun prosentasenya kecil SMP4 Depok terdapat guru yang mengaku selalu menggunakan metode kerja lapangan sebesar 5%.

f. Studi kasus

Atas dasar hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode studi kasus direspon hampir sama oleh keempat SMP. Sebagian besar guru dari keempat SMP mengaku tidak pernah dan jarang menggunakan metode studi kasus dalam proses pembelajaran. SMP4 Depok yang mengaku tidak pernah sebanyak 30%. SMP5 Yogyakarta, SMP1 Depok dan SMP1 Bantul yang mengaku tidak pernah menggunakan masing-masing sebanyak 20%. Sementara yang mengaku jarang menggunakan SMP5 Yogyakarta dan SMP1 Depok masing-masing

sebanyak 30%. SMP4 Depok dan SMP1 Bantul yang mengaku jarang menggunakan masing-masing 20%. Meskipun begitu di SMP1 Bantul dan SMP4 Depok terdapat guru yang mengaku selalu menggunakan metode studi kasus dengan prosentase masing-masing 10% untuk SMP1 Bantul dan 5% untuk SMP4 Depok.

3. Pemanfaatan media pembelajaran

Pada dimensi pemanfaatan media pembelajaran ini, subyek penelitian diminta merespon beberapa butir pertanyaan tentang penggunaan berbagai media pembelajaran meliputi media grafis (gambar, foto, peta, dll), audio, audio visual, tiga dimensi (model dan benda asli). Dalam sajian laporan ini tidak semua butir dibahas, melainkan dipilih pada butir-butir tertentu yang memiliki kecenderungan positif atau negatif. Butir yang tidak dibahas, atas dasar data yang terkumpul menunjukkan hasil yang positif.

a. Gambar

Media gambar merupakan salah satu jenis media yang mudah didapat dan potensial digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Namun demikian dari hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat SMP merespon secara berbeda tentang penggunaan media gambar ini. Terdapat dua SMP yang mengaku tidak pernah menggunakan media gambar meskipun prosentasenya kecil yaitu, SMP1 Bantul sebesar 10% dan SMP4 Depok sebesar 5%. Tiga SMP mengaku jarang menggunakan media gambar yaitu, SMP5 Yogyakarta sebesar 30%, SMP4 Depok dan SMP1 Bantul masing-masing sebesar 10%.

b. Benda Asli

Benda Asli juga merupakan salah satu jenis media yang mudah diperoleh dan potensial digunakan dalam proses pembelajaran. Tetapi pada empat SMP masih terdapat guru yang mengaku tidak pernah menggunakannya dalam proses pembelajaran meskipun prosentasenya hanya 10%. Guru yang mengaku jarang menggunakan di SMP5 Yogyakarta sebanyak 20%, di SMP4 Depok sebanyak 15%, di SMP1 Depok dan SMP1 Bantul masing-masing sebanyak 10%.

c. Video

Media video meskipun relatif mahal tetapi untuk ukuran SMP yang menjadi subyek penelitian ini tidaklah menjadi masalah karena keempat SMP merupakan SMP perkotaan yang memiliki daya dukung yang memadai untuk penggunaan media video. Keempat SMP mengaku tidak pernah menggunakan media video dengan urutan prosentase sebagai berikut; SMP4 Depok sebesar 65%, SMP1 Bantul sebesar 30%, SMP5 Yogyakarta dan SMP1 Depok masing-masing sebesar 20%.

d. Multimedia berbasis komputer

Multimedia Berbasis komputer merupakan jenis media yang perlu digunakan dalam proses pembelajaran, karena melalui media ini berbagai sumber belajar dapat diperoleh. Meskipun relatif mahal, tetapi jika didukung oleh komitmen pimpinan SMP dan Komite sekolah maka, keempat SMP yang menjadi subyek penelitian ini sangat mungkin untuk memanfaatkannya. Data penelitian menunjukkan bahwa keempat SMP yang mengaku tidak pernah menggunakan media ini persentasenya masing-masing sebagai berikut; SMP1 Depok sebesar 70%, SMP4 Depok sebesar 50%, SMP1 Bantul sebesar 30%, dan SMP5 Yogyakarta sebesar 20%.

4. Penerapan Sistem Evaluasi

Pada dimensi penerapan sistem evaluasi, subyek penelitian diminta merespon beberapa butir pertanyaan tentang bagaimana rancangan, pelaksanaan, dan tindak lanjut hasil evaluasi.

a. Penerapan sistem penilaian autentik

Sistem penilaian autentik merupakan salah satu jenis penilaian yang cocok untuk pembelajaran berbasis kompetensi. Dalam hal ini keempat SMP memiliki respon yang relatif sama. Keempat SMP mengaku selalu menggunakan sistem ini dengan urutan prosentase sebagai berikut; SMP1 Depok 60%, SMP5 Yogyakarta sebanyak 45%, SMP4 Depok sebanyak 35%, dan SMP1 Bantul sebanyak 30%.

b. Penggunaan non tes

Penggunaan non tes sebagai alat untuk mengukur kemajuan belajar peserta didik direspon beragam oleh keempat SMP. SMP1 Depok yang mengaku selalu menggunakan nontes untuk mengukur keajuan belajar peserta didik sebanyak 40%, SMP4 Depok dan SMP1 Bantul yang mengaku selalu menggunakan sebanyak masing-masing 10%, dan SMP5 Yogyakarta sebanyak 5%.

c. Penilaian mendorong kreativitas peserta didik

Penilaian dilakukan tidak semata-mata hanya untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar, melainkan dengan penilaian diharapkan mampu mendorong kemampuan kreativitas peserta didik. Dalam hal ini, atas dasar hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat SMP memiliki respon yang relatif sama. Pengakuan guru dari keempat SMP sebagian besar berada pada frekuensi sering dan selalu. SMP1 Depok 50% gurunya mengaku bahwa penilaian selalu mendorong kreativitas peserta didik, disusul SMP5 Yogyakarta sebanyak 40%, kemudian SMP4 Depok sebanyak 35%, dan SMP1 Bantul sebanyak 20%. Pada frekuensi sering SMP1 Depok dan SMP1 Bantul masing-masing prosentasenya 50%. Sedangkan SMP4 Depok sebanyak 45%, dan SMP5 Yogyakarta sebanyak 40%.

Berdasarkan temuan penelitian di atas kemudian dilakukan pembahasan sebagai berikut:

1. SMP yang dijadikan piloting KBK telah menggunakan produk desain pembelajaran yang berupa silabus dan satuan pembelajaran. Meskipun begitu, guru-guru di SMP tersebut masih perlu melakukan kajian lebih mendalam tentang substansi desain pembelajaran yang telah dibuatnya. Hal ini perlu dikemukakan untuk menghilangkan kesan “jika menyusun desain pembelajaran sebagai pekerjaan rutinitas seorang guru”.
2. Identifikasi standar kompetensi sebagai langkah awal desain pembelajaran ternyata belum sepenuhnya dilakukan oleh para guru. Hal ini terbukti dengan masih terdapatnya guru (meskipun prosentasenya kecil, 10%) yang *tidak pernah* melakukan langkah ini. Kenyataan ini menjadi sesuatu yang menarik, sebab KBK sebagai sebuah konsep dan kebijakan akan dapat diimplementasikan dengan efektif dan efisien jika

para guru mampu mengidentifikasi standart kompetensi yang diharapkan dikuasai oleh peserta didik. Begitu juga pada langkah mengembangkan dan memilih bahan instruksional sebagian besar guru mengaku *kadang-kadang* melakukan. Meskipun masih tentative, hal ini mengindikasikan bahwa guru kemungkinan masih terlalu mengandalkan bahan ajar yang selama ini tersedia. Sementara bahan ajar yang selama ini tersedia belum tentu mampu mendukung pencapaian kompetensi yang diinginkan.

3. Penggunaan metode discovery, demonstrasi, kerja lapangan, dan studi kasus sebagai upaya pembentukan kompetensi peserta didik masih *jarang* bahkan *tidak pernah* digunakan oleh sebagian guru. Hal ini merupakan sebuah ironi, sebab KBK harus dimaknai sebagai sebuah upaya mengubah pola pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi kepada pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan kompetensi. Agar hal itu terjadi maka model pembelajaran sedapat mungkin harus mampu mentransformasi pengetahuan (bukan sekedar mentransfer pengetahuan). Sehingga penggunaan metode discovery, demonstrasi, kerja lapangan, studi kasus, dan metode lain yang sejenis adalah sebagai sebuah keharusan.
4. Penguasaan kompetensi setiap mata pelajaran memerlukan sumber belajar yang memadai. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar sangat diperlukan dalam pelaksanaan KBK. Sayangnya pemanfaatan media pembelajaran seperti gambar dan benda asli yang relatif mudah diperoleh ternyata sebagian besar guru mengaku hanya *kadang-kadang* menggunakan, bahkan ada sebagian guru yang mengaku *tidak pernah* menggunakan. Begitu juga pemanfaatan media video dan multi media berbasis computer masih *jarang* bahkan sebagian besar guru mengaku *tidak pernah* menggunakan jenis media ini.
5. KBK memerlukan sistem evaluasi yang berbeda dengan kurikulum sebelum. Mengukur kompetensi tidak cukup hanya dengan ulangan harian, THB, dan ujian akhir semester. Penilaian autentik dengan portofolio, penggunaan instrument non tes tidak dapat dihindari oleh guru jika ia ingin mengetahui sejauh mana kompetensi yang dikuasai peserta didiknya. Dalam hal penerapan sistem evaluasi ini, menurut hasil penelitian menunjukkan hasil lebih baik dibandingkan dengan demensi lainnya. Hal ini terbukti dengan pengakuan sebagian besar guru yang *selalu* menggunakan

sistem penilaian autentik, dan *sering* menggunakan instrument non tes sebagai alat ukur.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan, beberapa kesimpulan yang dapat dikemukakan sebagai berikut;

1. SMP piloting KBK telah menggunakan produk desain pembelajaran terutama GBPP, silabus, dan satuan pembelajaran
2. Identifikasi Standart Kompetensi sebagai langkah awal desain pembelajaran ternyata belum sepenuhnya dilakukan oleh para guru. Hal ini terbukti dengan masih terdapatnya guru (meskipun prosentasenya sebesar 10%) yang *tidak pernah* melakukan langkah ini
3. Penggunaan metode discovery, demonstrasi, kerja lapangan, dan studi kasus sebagai upaya pembentukan kompetensi peserta didik masih *jarang* bahkan *tidak pernah* digunakan oleh sebagian guru
4. Pemanfaatan media pembelajaran seperti gambar dan benda asli yang relatif mudah diperoleh ternyata sebagian besar guru mengaku hanya *kadang-kadang* menggunakan, bahkan ada sebagian guru yang mengaku *tidak pernah* menggunakan. Begitu juga pemanfaatan media video dan multi media berbasis computer masih *jarang* bahkan sebagian besar guru mengaku *tidak pernah* menggunakan jenis media ini
5. Dalam hal penerapan sistem evaluasi, menurut hasil penelitian menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan demensi lainnya. Hal ini terbukti dengan pengakuan sebagian besar guru yang *selalu* menggunakan sistem penilaian autentik (portofolio), dan *sering* menggunakan instrument non tes sebagai alat ukur.

Selanjutnya, berdasarkan rumusan kesimpulan di atas, diajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Produk-produk teknologi pendidikan perlu dioptimalkan pemanfaatannya dalam implementasi KBK.
2. Para guru perlu mempelajari dan memahami terhadap berbagai produk teknologi pendidikan yang berkembang saat ini, terutama yang berbasis teknologi informasi.

3. Pihak sekolah perlu memfasilitasi warga sekolah untuk optimalisasi produk-produk teknologi pendidikan.
4. Perlu pengkajian lebih lanjut tentang bagaimana kecenderungan pemanfaatan model produk teknologi pembelajaran pada setiap bidang studi.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2002. *Kegiatan belajar mengajar kurikulum berbasis kompetensi*. Jakarta: Puskur Balitbang.
- Djemari Mardapi. 2003. “Kerangka dasar pengembangan kurikulum berbasis kompetensi”. Makalah disampaikan pada semiloka pengembangan model pembelajaran berbasis kompetensi bagi dosen UNY, tanggal 29 dan 30 September 2003. Yogyakarta: UNY.
- Joyce, B & Weils, M. (1996). *Models of teaching*. (Fifth Edition). Needham Heights Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Plomp T dan Ely P. D. (1996). *International encyclopedia of educational technology (second edition)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Reiser. A. R. dan Dempsey. V. J. (2002). *Trends and issues in instructional design and technology*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Salisbury. 1996. *Five technologies for educational change*. Englewood Cliffs: Educational Technology Publications.
- Seels. B.B. dan Richey C.R. (1994). *Instructional technology: The definition and domains of the field*. Washington: AECT.