

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**MODEL PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN BAGI
PENYIAPAN SUMBERDAYA MANUSIA ERA INFORMASI**

**Oleh:
Anik Ghufon**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2005**

LATAR BELAKANG

Ideal:

Era informasi mensyaratkan kegiatan belajar tak sebatas “know how”, tetapi menjangkau “know why”.

Realita:

- Pendidikan masih sebagai sarana stratifikasi sosial.
- Transfer of knowledge atau The dead knowledge.
- Belum maksimal dalam pengembangan SDM “greatness”.

PERINGKAT KUALITAS PENDIDIKAN

Peringkat	Negara	Nilai
1.	Korea Selatan	
2.	Singapore	
3.	Jepang	
4.	Taiwan	
5.	India	
6.	Cina	
7.	Malaysia	
8.	Hongkong	
9.	Pilipina	
10.	Thailand	
11.	Vietnam	
12.	Indonesia	

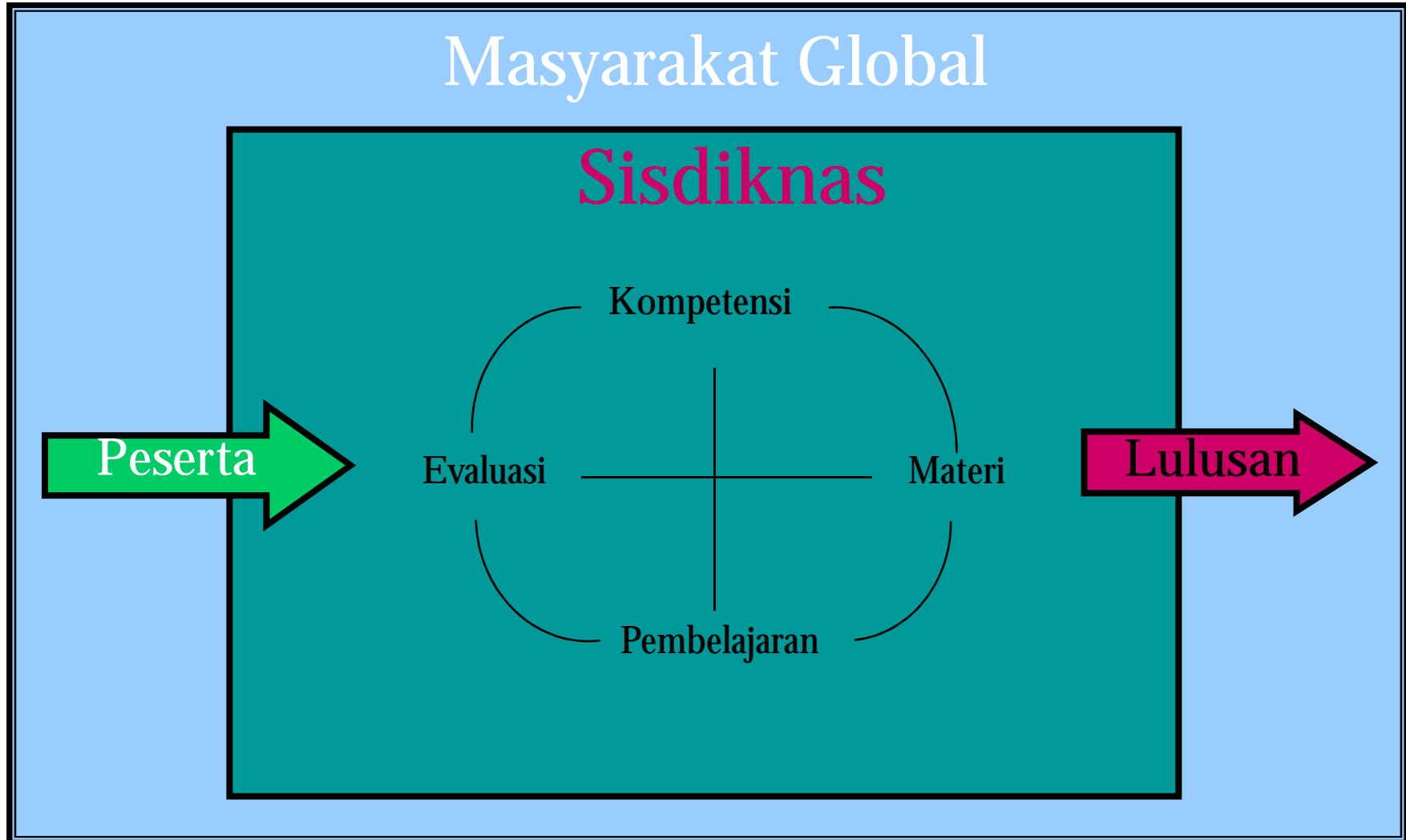
Sumber: The Jakarta Post, 3 September 2003

SDM ERA INFORMASI



1. Manusia pebelajar dan menghayati nilai indigenous.
2. Mengembangkan diri dan berorientasi ke depan.
3. Taat nilai moral dan keagamaan.
4. Menghargai nilai-nilai sosial
5. Berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.
6. Berkepribadian baik.
7. Berpikir global.
8. Fulfillment, passionate execution, dan significant contribution.

SISTEM PEMBELAJARAN BAGI PENYIAPAN SDM ERA GLOBAL



Peserta

- Kreativitas
- Ketrampilan interaksi sosial
- Motivasi
- Percaya diri
- Spiritual
- Afektif

Kompetensi

Kemampuan nyata (terukur dan teramati) yang dapat dipakai bekal hidup sebagai hasil belajar

Materi

**Pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai
(domain kompetensi)**

Pembelajaran

Pilar belajar; learn to know, learn to do, learn to live together, dan learn to be

Tak sebatas “know how”, tetapi juga “know why”

Model-model pembelajaran; pembelajaran kecerdasan ganda, pembelajaran kecerdasan emosional, pembelajaran kreatif-inovatif, pembelajaran konstruktivisme, dan pembelajaran kooperatif

Evaluasi

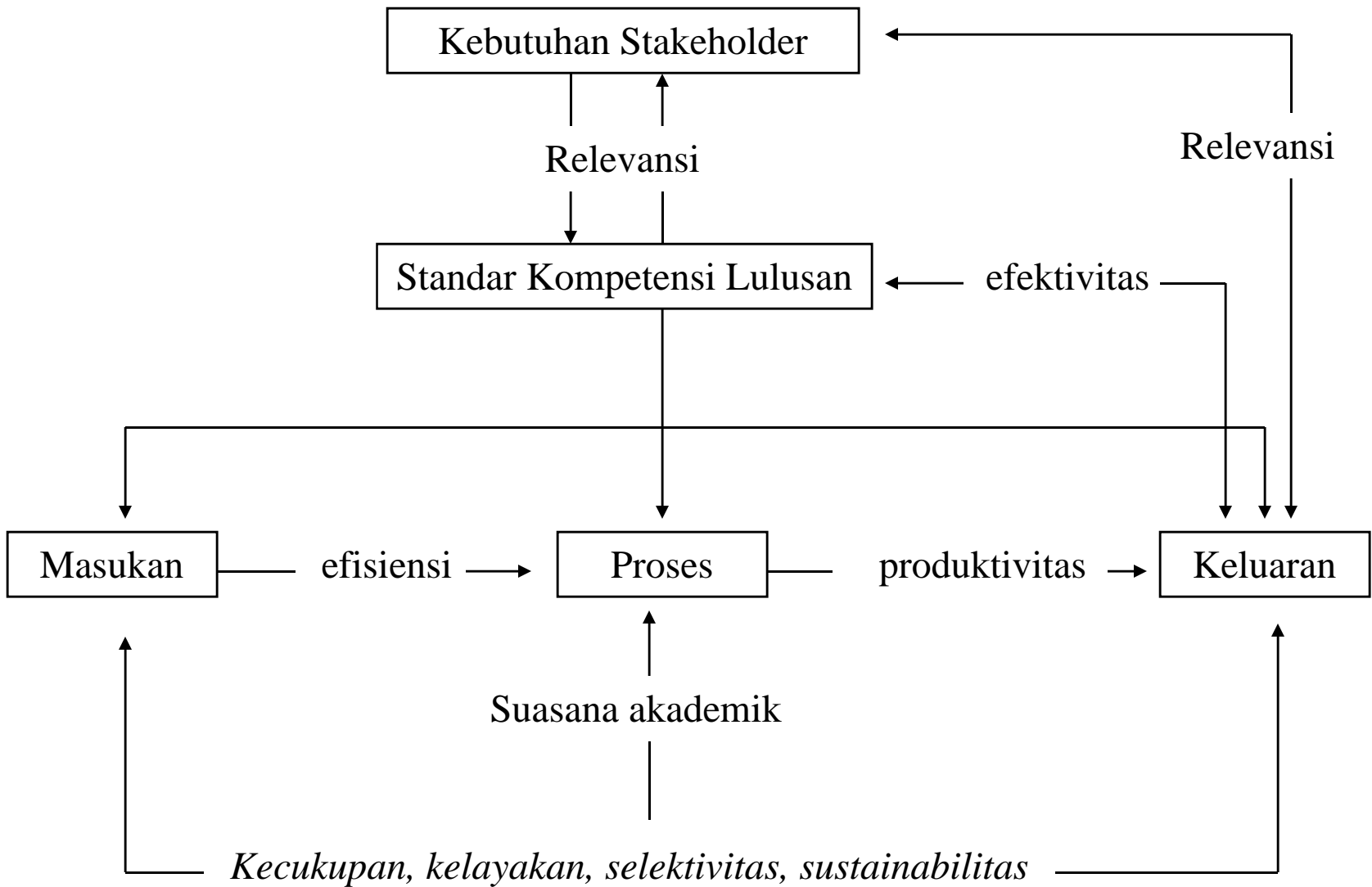
**Evaluasi kinerja, berkesinambungan, integratif,
dan komprehensif**

Keluaran

Lulusan yang sesuai dengan kualifikasi SDM era informasi (greatness-keagungan, kehebatan):

1. Manusia pembelajar dan menghayati nilai indigenous.
2. Mengembangkan diri dan berorientasi ke depan.
3. Taat nilai moral dan keagamaan.
4. Menghargai nilai-nilai sosial
5. Berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.
6. Berkepribadian baik.
7. Berpikir global.
8. Fulfillment, passionate execution, dan significant contribution.

Standar Layanan Mutu Pembelajaran



Bagaimana sistem pembelajaran tersebut efektif dan adaptabel ?

**MENGEMBANGKAN SISTEM PEMBELAJARAN
DENGAN MODEL R&D**

MENGAPA MODEL R&D ?

1. Hasil penelitian dasar dan terapan seringkali kurang aplikatif.
2. Kita ingin memperoleh hasil penelitian yang efektif dan adaptabel .
3. Kita ingin mengembangkan mutu pembelajaran secara efektif.

PENGERertian R&D

1. Model penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan.
2. Model penelitian dan pengembangan seringkali disebut *research based development*.
3. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian pengembangan (*developmental research*).

TUJUAN R&D

1. Menjembatani kesenjangan antara sesuatu yang terjadi dalam penelitian pembelajaran dengan praktik pembelajaran.
2. Menghasilkan produk penelitian yang dapat digunakan untuk mengembangkan mutu pembelajaran secara efektif.

Perbedaan Penelitian Konvensional Dengan R&d

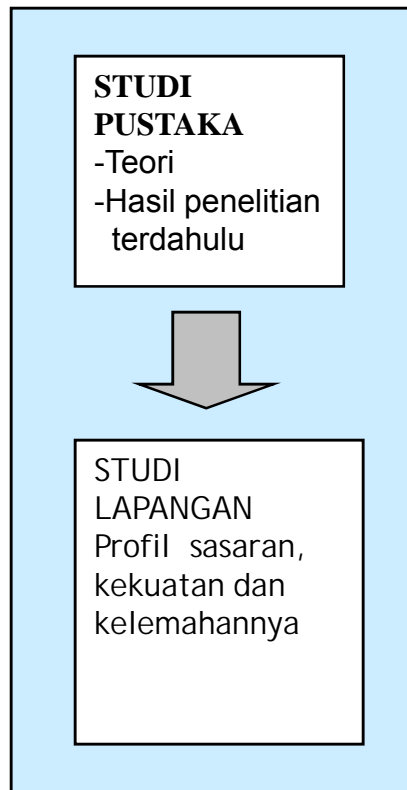
Penelitian Konvensional	Penelitian Dan Pengembangan (R&d)
<ol style="list-style-type: none">1. Sasaran penelitian untuk menemukan pengetahuan baru atau memecahkan masalah khusus.2. Prosedur penelitian biasanya bersifat linear.3. Hasil penelitian seringkali tak siap dioperasionalkan di bidang pendidikan	<ol style="list-style-type: none">1. Sasaran penelitian untuk mengembangkan produk pembelajaran yang efektif dan adaptabel.2. Prosedur penelitian bersifat siklis.3. Hasil penelitian match dengan kepentingan pengembangan mutu pembelajaran.

MODEL R&D versi Borg dan Gall

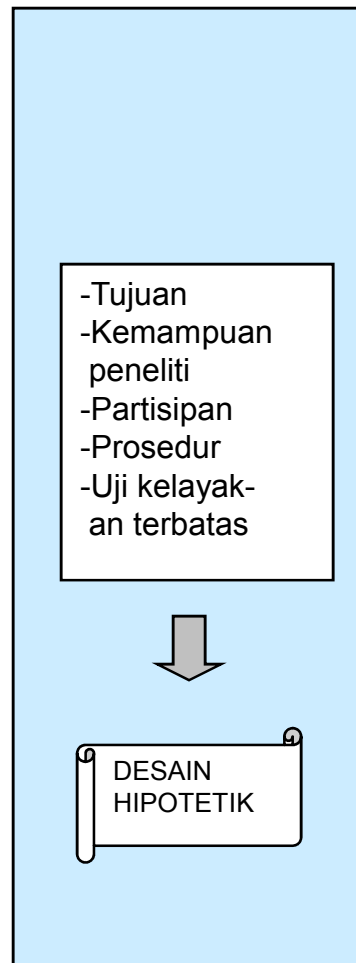
1. Studi pendahuluan (kaji pustaka dan survei awal)
2. Perencanaan penelitian
3. Pengembangan produk awal
4. Uji lapangan terbatas (preliminary field test)
5. Revisi hasil uji lapangan terbatas
6. Uji lapangan lebih luas (main field test)
7. Revisi hasil uji lapangan lebih luas
8. Uji kelayakan (operational field test)
9. Revisi hasil uji kelayakan
10. Desiminasi dan sosialisasi produk akhir

Langkah-langkah R&D

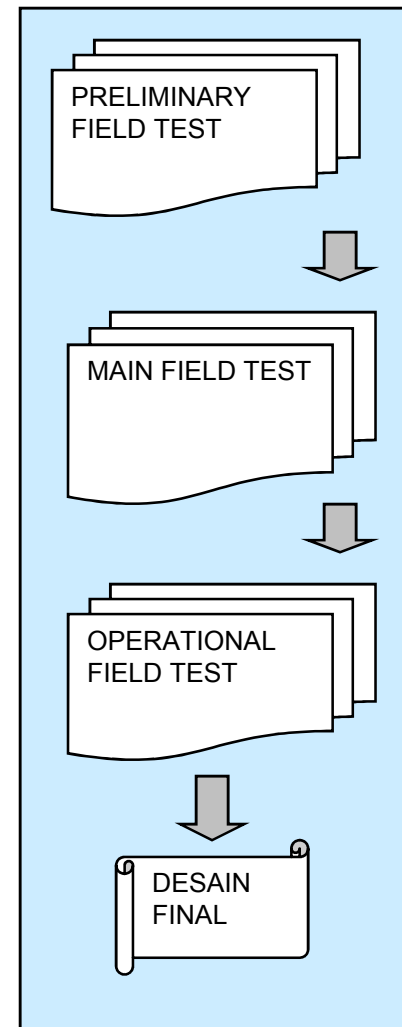
Pendahuluan



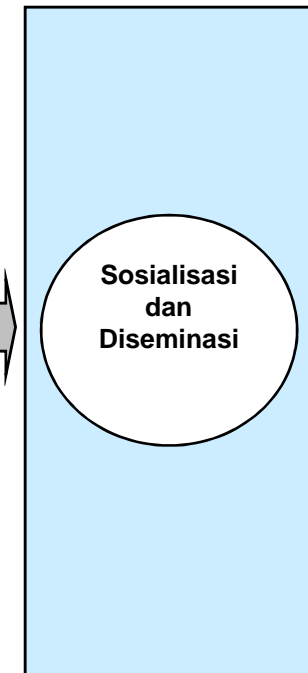
Pengembangan



Uji lapangan



Diseminasi



STUDI PENDAHULUAN

1. Studi pustaka (kaji teori dan hasil-hasil penelitian yang relevan).
2. Survei awal lokasi penelitian untuk mengetahui profil dan kemungkinan-kemungkinan jika model hasil pengembangan diterapkan.

PERENCANAAN PENELITIAN

1. Merumuskan tujuan penelitian.
2. Memperkirakan dana, tenaga, dan waktu.
3. Merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian.

PENGEMBANGAN DESAIN

1. Menentukan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik).
2. Menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan.
3. Menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan.
4. Menentukan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.

PRELIMINARY FIELD TEST

1. Melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk.
2. Bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat.
3. Uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain layak, baik substansi maupun metodologi.

MAIN FIELD TEST

1. Melakukan uji efektivitas desain produk.
2. Uji efektivitas desain, pada umumnya, menggunakan teknik eksperimen model pengulangan.
3. Hasil uji lapangan adalah diperoleh desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi.

OPERATIONAL FIELD TEST

1. Melakukan uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk.
2. Uji efektivitas dan adaptabilitas desain melibatkan para calon pemakai produk.
3. Hasil uji lapangan adalah diperoleh model desain yang siap diterapkan, baik dari sisi substansi maupun metodologi.

DISEMINASI

1. Melakukan sosialisasi model hasil pengembangan.
2. Pola sosialisasi bisa berupa seminar, pelatihan, dan publikasi.

MODEL R&D versi Baker dan Shutz

1. Merumuskan tujuan.
2. Mengembangkan prototype.
3. Mengelaborasi komponen-komponen.
4. Mengembangkan produk.
5. Menyusun instalasi.
6. Manufacturing.
7. Memasarkan produk.

Terima kasih