



Volume XV, Nomor 2, Agustus 2018

EFISIENSI

KAJIAN ILMU ADMINISTRASI

ISSN Cetak : 1412-1131
ISSN Online: 2528-5750

Analisis Kebutuhan Keterampilan Desain Grafis Perkantoran
Bagi Mahasiswa D3 Sekretari UNY (*Nadia S. Wijayanti, Sutirman,
Purwanto, Moch. Hanafi, Wahyu Rusdiyanto*)

Analisis Kompetensi Mahasiswa Program Studi Sekretari Dalam Praktik
Kerja Lapangan (*Siti Umi K.M., Joko Kumoro, Rr. Chusnu Syarif D.K., Wahyu
Rusdiyanto*)

Collaborative Learning Dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Mahasiswa Pada
Proses Pembelajaran (*Yudit Ayu Respati*)

Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan
Motivasi dan Prestasi Belajar (*Yuliansah*)

Evaluasi Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Guru SMK di Daerah Istimewa
Yogyakarta (*Rosidah, Muslikhah Dwihartanti, & Nadia Sasmita Wijayanti*)

Integrasi Bahasa Inggris Dalam Proses Pembelajaran (*Chusnu Syarif Diah
Kusuma*)

Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning di Fakultas
Ekonomi UNY (*Muslikhah Dwihartanti, Siti Umi Khayatun. M.,
& Arwan Nur Ramadhan*)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ADMINISTRASI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta, 55281, Telp. (0274) 586168 Ext. 583 Fax. (0274) 554902
Website : <http://journal.uny.ac.id/index.php/efisiensi> | e-mail : efisiensi@uny.ac.id

DEWAN REDAKSI

- Ketua Dewan Redaksi** : Arwan Nur Ramadhan, M.Pd.
Sekretaris Redaksi : Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd.
Anggota Redaksi : Joko Kumoro, M.Si.
Muslikhah Dwihartanti, M.Pd.
Rosidah, M.Si.
Wahyu Rusdiyanto, M.M.
Sekretariat : Isti Kistiananingsih, S.Pd.
Alamat Redaksi : Jurusan Pendidikan Administrasi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Yogyakarta.
Kampus Karangmalang Yogyakarta 555281.
Telp. (0274) 586168 Ext. 583 Fax. (0274) 554902
Website : <http://journal.uny.ac.id/index.php/>
Email: efisiensi@uny.ac.id

Redaksi menerima tulisan terkait hasil penelitian dan kajian-kajian ilmu administrasi.

Redaksi berhak menyingkat dan mengedit tulisan yang akan dimuat tanpa mengubah substansi isinya.

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Jurnal Efisiensi Volume XV Nomor 2 Agustus 2018 dapat diterbitkan. Jurnal Efisiensi ini hadir sebagai media untuk mengekspresikan berbagai gagasan dan menyajikan informasi hasil-hasil penelitian dalam bidang administrasi. Gagasan-gagasan dan temuan-temuan penelitian yang dipublikasikan melalui jurnal Efisiensi ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu administrasi.

Kajian yang dibahas dalam edisi kali fokus kepada penguasaan kompetensi lulusan administrasi perkantoran dan sekretari. Salah satu peran sekretaris adalah sebagai pelaksana fungsi hubungan masyarakat, sehingga seorang calon sekretaris dituntut memiliki keterampilan mendesain publikasi. Selain itu sangat penting mengetahui respon dari pengguna alumni terakit dengan keterampilan apa yang harus dikuasai oleh lulusan sekretari. Selain itu perlu menerapkan metode *collaborative learning*, dimana perspektif dari metode ini adalah seseorang dikatakan belajar apabila orang tersebut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran di kelas untuk membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan serta dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Disisi lain, kualitas pendidik juga menjadi kunci keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran, peningkatan kompetensi pendidik dapat dilakukan melalui diklat. Oleh karena itu, diperlukan sebuah program evaluasi diklat untuk mengukur sejauh mana tujuan diklat sudah tercapai. Pendidik harus siap mengembangkan kompetensi bahasa Inggris sebagai bahasa internasional kepada peserta didik melalui kegiatan proses belajar mengajar. Di era revolusi industri 4.0, pendidik juga perlu memanfaatkan teknologi *e-learning* sebagai pendukung dalam suksesnya proses pembelajaran.

Akhirnya, redaksi menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada para penulis yang telah menyumbangkan gagasan dan hasil penelitiannya. Semoga gagasan dan temua-temuan hasil penelitian yang disajikan pada jurnal Efisiensi volume ini dapat merangsang diskusi yang lebih mendalam dan dapat menjadi referensi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di masyarakat. Selamat membaca.

Salam,
Dewan Redaksi

DAFTAR ISI

Halaman Cover.....	i
Redaksi.....	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi.....	vi
1. Analisis Kebutuhan Keterampilan Desain Grafis Perkantoran Bagi Mahasiswa D3 Sekretari UNY (<i>Nadia S. Wijayanti, Sutirman, Purwanto, Moch. Hanafi, Wahyu Rusdiyanto</i>)	1-8
2. Analisis Kompetensi Mahasiswa Program Studi Sekretari Dalam Praktik Kerja Lapangan (<i>Siti Umi K.M., Joko Kumoro, Rr. Chusnu Syarif D.K., Wahyu Rusdiyanto</i>)	9-14
3. Collaborative Learning Dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Mahasiswa Pada Proses Pembelajaran (<i>Yudit Ayu Respati</i>)	15-23
4. Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar (<i>Yuliansah</i>)	24-32
5. Evaluasi Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Guru SMK di Daerah Istimewa Yogyakarta (<i>Rosidah, Muslikhah Dwihartanti, & Nadia Sasmita Wijayanti</i>)	33-42
6. Integrasi Bahasa Inggris Dalam Proses Pembelajaran (<i>Chusnu Syarif Diah Kusuma</i>)	43-50
7. Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning di Fakultas Ekonomi UNY (<i>Muslikhah Dwihartanti, Siti Umi Khayatun. M., & Arwan Nur Ramadhan</i>)	51-63
Rambu-rambu Teknis Penulisan Jurnal Efisiensi	64

ANALISIS KEBUTUHAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS PERKANTORAN BAGI MAHASISWA D3 SEKRETARI UNY

Nadia S. Wijayanti, Sutirman, Purwanto, Moch. Hanafi, Wahyu Rusdiyanto

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

nadiasmita@uny.ac.id, sutirman@uny.ac.id, purwanto@uny.ac.id, m.hanafi@uny.ac.id, wahyu_rusdiyanto@uny.ac.id

Abstrak: Analisis Kebutuhan Keterampilan Desain Grafis Perkantoran Bagi Mahasiswa D3 Sekretari UNY. Salah satu peran sekretaris adalah sebagai pelaksana fungsi hubungan masyarakat, sehingga seorang calon sekretaris dituntut memiliki keterampilan mendesain publikasi. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui tanggapan Dunia Usaha /Dunia Industri (DU/DI) tentang kebutuhan keterampilan desain grafis perkantoran bagi mahasiswa D3 Sekretari FE UNY; 2) Mengetahui keterampilan desain grafis yang dibutuhkan oleh DU/DI. Penelitian dilaksanakan pada bulan April-Juni tahun 2018. Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Data penelitian diambil menggunakan angket tertutup. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa D3 Sekretari FE UNY dan organisasi atau perusahaan yang menjadi tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL) Mahasiswa D3 Sekretari FE UNY. Penarikan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* untuk responden dari kelompok DU/DI dan teknik *insidental sampling* untuk responden dari kelompok mahasiswa D3 Sekretari FE UNY. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanggapan sebagian besar DU/DI dan mahasiswa mengenai kebutuhan keterampilan desain grafis perkantoran yaitu: 1). Keterampilan desain grafis perkantoran merupakan keterampilan administrasi perkantoran modern yang diperlukan untuk menghadapi modernisasi dan variasi pekerjaan kantor; 2). Media penyampaian informasi yang paling banyak digunakan di DU/DI adalah X-banner; 3). Penyampaian informasi terlihat lebih modern, menarik dan informatif dengan keterampilan desain grafis kantor; 4). Keterampilan desain grafis perkantoran bagi mahasiswa dan pegawai dianggap penting untuk dikuasai; 5). produk desain grafis perkantoran untuk pekerjaan perkantoran modern yang paling banyak dipilih yaitu logo instansi/perusahaan. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan rekomendasi perumusan kurikulum D3 Sekretari FE UNY dan sekolah vokasi lain yang mempunyai kemiripan nomenklatur keilmuan.

Kata kunci : Analisis Kebutuhan Keterampilan, Desain Grafis, Perkantoran

ABSTRACT: Analysis of Office Graphic Design Skills for Diploma Students of Secretary Program in Yogyakarta Sate University. One of the secretary roles is as an executor of public relations functions, so that a prospective secretary is required to have the skills to design publications. This study aims to: 1) Know the response of the business/industrial about the needs of office graphic design skills for diploma students of the Secretariat FE UNY; 2) Knowing the graphic design skills needed by business / industrial. The study was conducted in April-June 2018. This study used a descriptive research design with a quantitative approach. The research data was taken using a closed questionnaire. The population in this study were D3 Secretariat students of the UNY FE and organizations or companies that became the place of Field Work Practices (PKL) of D3 Students Secretariat of the Faculty of Economics UNY. The withdrawal of the study sample used a purposive sampling technique for respondents from the DU / DI group and incidental sampling techniques for respondents from the D3 student group at the UNY FE Secretariat. The results showed that the responses of most DU / DI and students regarding the needs of office graphic design skills were: 1). Office graphic design skills are the skills of modern office administration needed to deal with the modernization and variation of office work; 2). The most widely used media delivery information in business/industrial is X-banner; 3). Submission of information looks more modern, interesting and informative with office graphic design skills; 4). Office graphic design skills for students and employees are considered important to be mastered; 5). office graphic design products for the most chosen modern office work, namely agency / company logos. The results of this study can be used as material for consideration and recommendations for the formulation of the UNY FE

Analisa Kebutuhan Keterampilan Desain Grafis Perkantoran Bagi Mahasiswa D Sekretari UNY
(Nadia S. Wijayanti, Sutirman, Purwanto, Moch. Hanafi, Wahyu Rusdiyanto)

Secretariat Diploma curriculum and other vocational schools that have similar scientific nomenclature.

Keywords: Skills Needs Analysis, Graphic Design, Offices

PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai salah satu produk teknologi modern mempunyai peran besar dalam kehidupan manusia. Informasi sebagai salah satu kebutuhan manusia disediakan dengan mudah, baik dan cepat oleh berbagai macam media TIK. TIK juga mampu membantu pekerjaan manusia di berbagai bidang. Dalam bidang perkantoran, hampir semua pekerjaan kantor mampu di-*backup* oleh TIK. Pekerja-an kantor seperti surat menyurat, kearsipan, pencatatan dan lain-lain menjadi lebih mudah dengan adanya TIK.

Sebagian besar masyarakat, masih memandang pekerjaan perkantoran dalam ruang lingkup yang sempit. Mereka memandang pekerjaan kantor hanya sebatas kegiatan pencatatan. Pada kenyataannya, dewasa ini pekerjaan kantor semakin berkembang. Pekerjaan kantor tidak hanya sebatas kegiatan tulis menulis atau pencatatan. Para pegawai kantor juga mempunyai pekerjaan lain seperti menyiapkan agenda rapat, membuat perjalanan dinas, melaksanakan pelayanan prima, mem-buat poster dan sertifikat, dan masih banyak lagi. Oleh karena itu, pegawai kantor harus mempunyai bekal *multi tasking* yang baik.

Perkembangan pekerjaan kantor yang semakin kompleks menuntut pegawai kantor mempunyai keterampilan-keterampilan yang menyeluruh. Sebagai contoh, apabila dalam suatu ketika sebuah kantor mengadakan pelatihan atau seminar dan menjanjikan sertifikat untuk peserta kegiatan, maka pegawai kantor harus mampu untuk membuat desain sertifikat tersebut. Apabila pegawai kantor tidak dapat membuat desain, konsekuensi yang harus dihadapi yaitu meminta bantuan kepada orang/jasa pembuat desain. Keadaan tersebut tentu bertentangan dengan prinsip efektivitas dan efisiensi yang menjadi landasan kegiatan perkantoran.

Penyampaian informasi merupakan salah satu tugas utama praktisi perkantoran ke masyarakat. Dengan perkembangan teknologi informasi seperti sekarang ini, masyarakat menuntut untuk dapat mendapatkan informasi yang baik, cepat, akurat, transparan dan akuntabel. Pimpinan perusahaan/organisasi harus meminta pegawai mereka untuk cepat ber-adaptasi dengan kondisi yang ada. Internet dan media sosial menjadi salah satu solusi untuk penyampaian informasi untuk masyarakat secara cepat. Membahas media internet dan media sosial tidak dapat terlepas dari pembahasan konten (isi) dari media tersebut. Selain itu, pembahasan tentang desain grafis juga tidak dapat ditinggalkan. Pada dasarnya, konten dan desain adalah dua hal yang saling melengkapi. Media dengan konten yang bagus tetapi tidak didukung desain yang menarik tentunya akan terasa kurang. Begitu juga dengan media yang mempunyai desain yang menarik akan tetapi miskin dalam hal konten.

Desain grafis (rancang grafis) merupakan proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi dalam penyampaian pesan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual. Keterampilan desain grafis tidak hanya digunakan dalam penyajian informasi melalui internet dan sosial media. Penyajian informasi melalui poster juga membutuhkan keterampilan tersebut. Penyajian informasi melalui poster sudah sering ditemukan. Poster merupakan pengembangan media informasi yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi ke publik. Poster dinilai lebih menarik untuk penyampaian informasi dibandingkan dengan kertas pengumuman biasa. Selain itu, keterampilan desain grafis juga diperlukan

pegawai kantor dalam menyelesaikan tugas kantor yang lain seperti pembuatan desain sertifikat, desain spanduk/banner, desain logo, desain kartu nama, dan lain-lain. Oleh karena itu, apabila pegawai kantor mempunyai keterampilan desain grafis dalam membuat poster tentu akan beredampak pada citra kantor/ instansi yang semakin baik.

Berdasarkan pengamatan awal, masih banyak ditemukan penyajian informasi di wilayah kantor pemerintahan di Daerah Istimewa Yogyakarta yang terkesan kurang modern. Penyajian informasi masih menggunakan kertas pengumuman biasa. Kertas pengumuman biasa memang sudah mampu menyampaikan informasi dengan efektif, akan tetapi dinilai kurang menarik. Apalagi jika ditinjau dari kemajuan teknologi informasi seperti sekarang ini. Pengamatan awal juga menemukan fenomena bahwa masih terdapat beberapa pegawai kantor yang melimpahkan pekerjaan desain seperti pembuatan sertifikat, kartu nama dan spanduk kepada orang lain maupun ke jasa percetakan.

Pada era industri 4.0 seperti sekarang ini, penyampaian informasi dituntut untuk cepat tersampaikan. Internet merupakan salah satu media yang dapat penyampaian informasi dengan cepat kepada para pembaca. Beberapa perusahaan dan organisasi pemerintahan sudah menggunakan internet dan sosial media dalam penyampaian informasi. Penyampain informasi menggunakan media internet dan sosial media membutuhkan beberapa strategi agar informasi dapat diterima dan dipahami dengan cepat oleh masyarakat. Salah satu strateginya yaitu menyampaikan informasi dengan desain yang menarik perhatian pembaca. Berdasarkan penjelasan di atas, analisis keterampilan sekretaris terhadap keterampilan desain grafis dianggap perlu. Sebagai salah satu pelaksana fungsi humas, sekretaris mempunyai tugas untuk menyampaikan informasi secara baik dan benar.

Jessica Helfand dalam situs aiga.com mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks dari kata, gambar, angka, grafik, foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, unik, berguna, mengejutkan dan mudah diingat. Pendapat lain dikemukakan oleh Sihombing (2011), desain grafis mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Elemen-elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi.

Menurut Mely (2012), terdapat dua teori yang berhubungan dengan desain grafis, yaitu:

1. Teori Gestalt

Desain grafis adalah salah satu cabang ilmu dari seni visual yang terkait dengan ilmu psikologi. Peran psikologi dalam desain grafis meliputi bagaimana seseorang secara psikis merespon tampilan visual yang dilihat disekitarnya. Salah satu teori psikologi yang paling populer dan paling banyak digunakan dalam konsep desain grafis adalah teori Gestalt. Teori Gestalt merupakan sebuah teori psikologi yang menyatakan bahwa seseorang akan cenderung mengelompokkan apa yang dilihat disekitarnya menjadi suatu kesatuan utuh berdasarkan pola, hubungan, dan kemiripan. Teori gestalt banyak digunakan dalam desain grafis karena menjelaskan tentang bagaimana proses persepsi visual bisa terbentuk. Prinsip-prinsip Gestalt yang banyak diterapkan dalam desain grafis antara lain: adalah *proximity* (kedekatan posisi); *similarity* (kesamaan bentuk); *closure* (penutupan bentuk); *continuity* (kesinambungan pola); dan *figure Ground*. Teori ini dibangun oleh tiga ilmuwan asal Jerman yaitu: Kurt Koffka, Max Wertheimer, and Wolfgang Köhler. Teori Gestalt menjelaskan bagaimana seseorang secara psikologis mencerna apa yang dilihatnya. Dengan memahami prinsip kerja kecenderungan persepsi visual manusia melalui Gestalt, desainer dapat memahami bagaimana fungsi sampainya suatu pesan terhadap *audiens*.

2. Teori Semiotika

Menurut Agus Sachari (2000: 48) semiotika berasal dari bahasa Yunani *semeion*. Semiotika biasa diartikan sebagai ilmu tanda. Dua tokoh perintis semiotika dalam linguistik adalah Charles Sanders Peirce dan Ferdinand de Saussure. Pendapat lain tentang semiotika dikemukakan oleh Peirce (Agus Sachari: 2000). Logika adalah mempelajari bagaimana orang bernalar, berpikir, berkomunikasi dan memberi makna apa yang ditampilkan oleh alam kepada orang lain melalui tanda. Pemaknaan tanda bagi Peirce bisa berarti sangat luas, baik dalam linguistik maupun “tanda-tanda” lain yang bersifat umum. Peirce menghendaki teori semiotik dapat bersifat umum dan dapat diterapkan pada segala macam hal yang berhubungan dengan tanda. Tokoh lain dalam konsep semiotika adalah Saussure. Saussure (Agus Sachari: 2000) lebih banyak menekankan kepada “tanda-tanda” sebagai dasar untuk mengembangkan teori linguistik umum. Saussure mempunyai anggapan bahwa tanda-tanda linguistik mempunyai kelebihan dari sistem semiotika yang lainnya. Selain unsur-unsur yang harus diperhatikan, Margono (2000) juga berpendapat harus ada prinsip-prinsip yang diterapkan dalam pekerjaan desain. Prinsip-prinsip tersebut di antaranya:

1. Proporsi dan skala (*proportion and scale*)

Proporsi dan skala menunjukkan hubungan antara ukuran-ukuran bidang dalam *layout* keseluruhan. Hubungan tersebut berkaitan dengan perbandingan satu bagian terhadap keseluruhan atau satu bagian dengan bagian yang lainnya.

2. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan didefinisikan sebagai kualitas dalam suatu ruang yang memberikan rasa tenang. Keseimbangan (*balance*) berkaitan erat dengan kesan berat pada penglihatan dalam menyusun benda atau menyusun unsur rupa. Faktor keseimbangan sangat menentukan nilai artistik dari sebuah komposisi yang dibuat. Oleh karena itu, penerapan keseimbangan memerlukan kepekaan perasaan dari seorang perancang.

3. Irama (*ritme*)

Irama adalah gerak atau getaran atau denyut yang disusun beraturan. Dalam penjelasan lebih lanjut, irama merupakan untaian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur rupa yang dipadukan secara berdampingan dan menyeluruh dalam suatu komposisi desain grafis.

4. Penekanan, penguatan atau aksentuasi (*emphasis*)

Dalam desain grafis, *emphasis* merupakan penarik perhatian. *Emphasis* juga dapat dikatakan sebagai pusat perhatian (*focus of interest*). Penarik perhatian dapat berupa suatu unsur atau kelompok unsur seperti bentuk, pola, warna, garis dan lain-lain. Dalam rangka menjadikan objek sebagai pusat perhatian, unsur-unsur rupa tersebut dapat dimodifikasi warnanya, ukurannya maupun cara meletakkannya.

5. Kesatuan atau keselarasan (*unity/harmony*)

Desain yang tidak mempunyai unsur pemersatu akan terlihat kacau. Di sisi lain, desain tanpa keragaman (*variety*) menyebabkan desain menjadi kurang menarik. Oleh karena itu, unsur-unsur desain grafis harus disusun secara menyatu agar membentuk satu kesatuan. Unsur kesatuan mengfakibatkan sebuah desain akan memiliki nilai-nilai yang lebih dari jumlah elemennya sehingga terjelma sebuah bentuk karya desain yang menarik dan memiliki makna.

Pemilihan jenis, ukuran dan warna teks adalah bagian dari desain grafis yang sangat penting. Oleh karena itu dalam mempelajari desain grafis, harus mempelajari pula konsep tipografi. Tipografi yaitu ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang huruf cetak. Dalam desain grafis, tipografi mempunyai arti sebagai suatu proses seni yang menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Prosesnya

meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat tidak hanya berarti suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Hal itu dikarenakan terdapat nilai fungsional dan nilai estetika dalam suatu huruf. Beberapa ahli berpendapat bahwa sebuah kata atau kalimat bukan saja bisa berarti suatu makna yang mengacu kepada sebuah obyek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual karena terdapat nilai fungsional dan nilai estetika dalam suatu huruf. Pemilihan jenis huruf disesuaikan dengan citra yang ingin diungkapkan (Kusrianto, 2007: 190-191).

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggambarkan dan mengeksplorasi tanggapan pihak Dunia Usaha/Dunia Industri (DU/DI) dan mahasiswa terhadap kebutuhan ke-terampilan desain grafis perkantoran. Penelitian ini mempunyai dua kelompok populasi yakni (1) organisasi dan perusahaan yang menjadi tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan (2) mahasiswa D3 Sekretari. Penentuan sampel penelitian untuk kelompok populasi organisasi maupun perusahaan menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan kriteria-kriteria tertentu. Responden yang dipilih dalam penelitian ini adalah pembimbing mahasiswa selama PKL.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Kuesioner dalam penelitian ini berupa angket tertutup. Angket tertutup digunakan untuk mencari data dan informasi tentang tanggapan DU/DI dan mahasiswa D3 Sekretari FE UNY terhadap kebutuhan ketrampilan desain grafis perkantoran. Alternatif jawaban pada angket tertutup meliputi “Sangat Setuju, Setuju, Cukup Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju”. Model analisis data dalam penelitian ini mengikuti konsep yang diberikan Lodico, Spaulding, & Voegtle (dalam Putra, 2012:97). Berdasarkan model analisis data tersebut, penelitian ini menggunakan tahap-tahap analisis data sebagai berikut: 1) mengorganisasi data dan melakukan pemeriksaan data dengan cermat, 2) melakukan pemeriksaan ulang terhadap data, 3) melakukan pengolahan data lebih lanjut. Peneliti mendeskripsikan, meringkas, dan mengorganisasi pengodean yang berisi kategori-kategori yang sudah lebih spesifik dan terbedakan dari kategori yang lain, 4) melakukan analisis terakhir, membuat interpretasi dan kesimpulan akhir berisi hasil temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan dari kuesioner yang sudah diolah dan dianalisis, tanggapan responden untuk beberapa pernyataan adalah sebagai berikut: (1) Modernisasi perkerjaan kantor diperlukan demi kemajuan organisasi dan pelayanan prima, (2) Pekerjaan kantor semakin berkembang dan bervariasi karena kemajuan TIK”, (3) Keterampilan menggunakan TIK penting untuk kegiatan/pekerjaan perkantoran modern”, (4) Media yang paling banyak digunakan di DU/DI dalam penyampaian informasi kepada masyarakat dan pelanggan adalah X Banner, (5) Desain grafis merupakan salah satu bagian keterampilan perkantoran modern, (6) Desain grafis membuat penyampaian informasi kepada pelanggan/masyarakat menjadi lebih menarik dan informatif, (7) keterampilan desain grafis perkantoran bagi pegawai kantor dan mahasiswa dianggap penting, dan (8) Produk desain grafis perkantoran yang penting untuk kegiatan/pekerjaan perkantoran modern adalah logo instansi/perusahaan”

Data tentang tanggapan dan masukan terkait keterampilan desain grafis perkantoran bagi mahasiswa D3 Sekretari diambil dari angket tertutup. Angket dibagikan kepada dua kelompok responden yakni pihak (1) DU/DI yang diwakili oleh pembimbing PKL dan (2) pihak mahasiswa. Berdasarkan data yang didapatkan, responden menganggap penting kebutuhan ketrampilan desain grafis perkantoran bagi karyawan dan mahasiswa D3 Sekretari. Selain itu, responden juga setuju bahwa keterampilan desain grafis merupakan bagian dari administrasi perkantoran modern. Responden juga memberikan masukan berupa produk desain grafis yang paling banyak digunakan. Responden menitikberatkan terhadap keterampilan desain grafis perkantoran agar penyampaian informasi menjadi lebih menarik dan informatif.

Penguasaan kompetensi terkait desain grafis perkantoran menjadi vital untuk dikuasai. Dalam era revolusi industri 4.0 sekarang ini, penyampaian informasi dituntut untuk tidak hanya cepat selesai namun harus dapat membuat penyampaian informasi kepada pelanggan/ masyarakat menjadi lebih menarik, sehingga masyarakat akan lebih mudah memahami informasi yang disampaikan. Sebagai contoh adanya stempel atau logo pada DU/DI akan membuat pelanggan/masyarakat lebih mengenal instansi tersebut hanya dengan melihat logo yang tertera produk desain grafis. Contoh lain yaitu info grafis terhadap sebuah data atau informasi. Dengan info grafis yang menarik, pembaca akan lebih mudah memahami dan menyerap informasi yang disampaikan. Oleh karena itu ketrampilan desain grafis perlu dipelajari dan dikuasai oleh pegawai dan khususnya mahasiswa D3 Sekretari dalam rangka mempersiapkan diri menghadapi persaingan dunia kerja.

Pekerjaan-pekerjaan kantor di era modern seperti sekarang ini menuntut banyak inovasi. Apabila dulu informasi tentang pengumuman di suatu kantor hanya cukup tertulis pada kertas biasa, namun sekarang informasi pengumuman dapat diunggah di internet melalui sosial media maupun website. Informasi yang diunggah di internet harus memperhatikan desain yang menarik agar diperhatikan oleh pembaca. Keterampilan desain grafis akan sangat membantu mendukung penyampaian informasi di internet sehingga dapat menarik perhatian pembaca. Seorang sekretari sebagai salah satu pelaksana fungsi hubungan masyarakat dituntut untuk menguasai keterampilan tersebut.

Penguasaan keterampilan desain grafis perkantoran akan menjadi modal penting bagi calon sekretaris dalam bersaing di dunia kerja. Seorang sekretaris yang mempunyai keterampilan desain grafi akan menjadi nilai tambah saat mengikuti rekrutmen. Kondisi tersebut tidak berlebihan mengingat seorang sekretari dituntut mempunyai berbagai macam keterampilan yang menunjang pekerjaan kantor. Keterampilan desain grafis perkantoran dapat menunjang berbagai kegiatan kantor. Salah satunya adalah penyampaian informasi.

Penguasaan desain grafis perkantoran juga penting untuk praktisi perkantoran selain sekretaris. Dalam rangka publikasi dan promosi, sebuah kantor (pemerintah maupun swasta) biasanya menggunakan media spanduk, leaflet, banner dan sebagainya. Apabila seorang praktisi perkantoran mempunyai keterampilan desain grafis, media publikasi yang disebutkan di atas dapat didapatkan tanpa harus menggunakan jasa perancang grafis (*graphic designer*) dari pihak lain.

Perkembangan pekerjaan kantor yang semakin kompleks dan bervariasi menuntut praktisi perkantoran mempunyai keterampilan-keterampilan yang menyeluruh. Sebagai contoh ketika sebuah kantor mengadakan pelatihan atau seminar dan menjanjikan sertifikat untuk peserta kegiatan. Apabila pegawai kantor tidak dapat membuat desain sertifikat tersebut, konsekuensi yang harus dihadapi yaitu meminta bantuan kepada jasa perancang grafis dengan biaya yang tidak sedikit. Keadaan tersebut tentu bertentangan dengan prinsip efektivitas dan efisiensi yang menjadi landasan kegiatan perkantoran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian dan pembahasan tentang kebutuhan keterampilan desain grafis perkantoran bagi mahasiswa D3 Sekretari dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut:

1. Jawaban DU/DI terkait modernisasi pekerjaan kantor demi kemajuan organisasi dan pelayanan prima yang paling banyak yaitu sangat setuju.
2. Jawaban DU/DI terkait pekerjaan kantor yang semakin berkembang dan bervariasi karena kemajuan TIK yang paling banyak yaitu sangat setuju.
3. Jawaban DU/DI terkait keterampilan menggunakan TIK penting untuk kegiatan/pekerjaan perkantoran modern yang paling banyak yaitu sangat setuju.
4. Jawaban DU/DI terkait media yang digunakan dalam penyampaian informasi kepada masyarakat dan pelanggan yang paling yaitu X Banner/Stand Banner.
5. Jawaban DU/DI terkait desain grafis merupakan salah satu bagian ketrampilan perkantoran modern yang paling banyak yaitu setuju.
6. Jawaban DU/DI terkait desain grafis membuat penyampaian informasi kepada pelanggan/masyarakat menjadi lebih menarik yang paling banyak yaitu setuju.
7. Jawaban DU/DI terkait desain grafis membuat penyampaian informasi kepada pelanggan/masyarakat menjadi lebih informatif yang paling banyak yaitu setuju.
8. Tanggapan DU/DI terhadap keterampilan desain grafis perkantoran bagi pegawai kantor yang paling banyak yaitu penting.
9. Tanggapan DU/DI terhadap keterampilan desain grafis perkantoran bagi mahasiswa D3 Sekretari yang paling banyak yaitu penting.
10. Jawaban DU/DI terhadap produk desain grafis perkantoran yang penting untuk kegiatan/pekerjaan perkantoran modern yang paling banyak yaitu logo instansi/perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arntson, A. E. 2003. *Graphic Design Basic 4*. Whitewater: University of Wisconsin, Thomson Wadsworth
- Cenadi, C. S. 1999. *Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual*. Nirmana Vol. 1, No.1, Juli 1999
- Geoffrey Mills, Oliver Standingford, Robert C.Appleby. 1991. *Manajemen Perkantoran Modern* (alih bahasa, F.X Budiyanto). Jakarta: Binarupa Aksara
- Hadi, U. 1998. *Memahami Desain Grafis, Katalog Pameran Desain Grafis*. LPK Visi Yogyakarta.
- Harris, R. W. 2007. *The Elemen of Visual Style*. Boston, Massachusetts: Houghton Mifflin Refrence Books
- Kusrianto, A. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI
- Mely, A. 2012. *Penerapan Motif Batik Dan Wayang Purwa Yogyakarta Sebagai Corporate Identity* Uptd Trans Jogja. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta

Margono, S. 2001. *Poster Layanan Masyarakat dan Generasi Muda*. Yogyakarta: Indonesia Cerdas

Sihombing, D., dan Sunarto, W. 2011. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Yogyakarta, responden dan pihak-pihak lain dalam penelitian yang telah membantu menyelesaikan penelitian dan penulisan artikel ini sesuai dengan waktu yang ditentukan.

PROFIL PENULIS

Sutirman. Dosen dengan jabatan Lektor yang memiliki latar belakang pendidikan S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, S2 Teknologi Pembelajaran dan S3 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.

Nadia Sasmita Wijayanti. Dosen dengan jabatan Asisten Ahli yang memiliki latar belakang pendidikan S1 Administrasi Bisnis dan S2 Administrasi Bisnis.

Purwanto. Dosen dengan jabatan Lektor Kepala memiliki latar belakang pendidikan S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran dan S2 Manajemen dan Pendidikan Teknologi Kejuruan.

M. Hanafi. Dosen di Jurusan Pendidikan Administrasi Fakultas Ekonomi UNY dengan konsentrasi keahlian Administrasi negara.

Wahyu Rusdiyanto. Dosen di Jurusan Pendidikan Administarsi Fakultas Ekonomi UNY dengan konsentrasi keahlian manajemen sumber daya manusia.

ANALISIS KOMPETENSI MAHASISWA PROGRAM STUDI SEKRETARI DALAM PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Siti Umi K.M., Joko Kumoro, Rr. Chusnu Syarifa D.K., Wahyu Rusdiyanto

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

ummikha@uny.ac.id, jokokum@uny.ac.id, chusnu@uny.ac.id, wahyu_rusdiyanto@uny.ac.id

ABSTRAK: Analisis Kompetensi Mahasiswa Program Studi Sekretari dalam Praktik Kerja Lapangan. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Mengetahui tanggapan Dunia Usaha/Dunia Industri (DU/DI) tentang kompetensi mahasiswa Program Studi (Prodi) D3 Sekretari Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta (FE UNY); 2) Mengetahui kompetensi sekretaris yang dibutuhkan oleh DU/DI. Penelitian dilaksanakan bulan Juli sampai dengan Agustus 2017. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Pengumpulan data menggunakan kuesioner tertutup dan terbuka. Populasi penelitian adalah organisasi/perusahaan yang menjadi tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL). Penarikan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Analisis data penelitian ini menggunakan tahap-tahap analisis data sebagai berikut: 1) mengorganisasi data dan melakukan pemeriksaan data dengan cermat, 2) melakukan pemeriksaan ulang terhadap data, 3) melakukan pengolahan data, 4) melakukan analisis terakhir, membuat interpretasi dan kesimpulan akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) tanggapan sebagian besar DU/DI terhadap aspek pengetahuan mahasiswa masuk dalam kategori baik. Aspek keterampilan mendapatkan tanggapan baik. Aspek kepribadian mendapatkan tanggapan baik. 2) Usulan kompetensi baru yang perlu dikuasai oleh calon sekretaris, pihak DU/DI menitikberatkan pada kompetensi yang berkaitan dengan penguasaan teknologi informasi dan internet.

Kata kunci : Analisis, Kompetensi Mahasiswa, Praktik Kerja Lapangan

Abstract: Competency Analysis Of Students Secretary Study Program In Field Work Practice.

The objectives of this study are: 1) Knowing the response of the Business World/Industrial World (DU/DI) about the competence of students of the Study Program (Study Program) D3 Secretary of the Faculty of Economics, Yogyakarta State University (FE UNY); 2) Knowing the secretary competencies needed by DU/DI. The research was conducted from July to August 2017. This research was a descriptive study. Data collection uses a closed and open questionnaire. The research population is an organization/company that is the place for Field Work Practices (PKL) Research samples using purposive sampling technique. Analysis of this research data uses the stages of data analysis as follows: 1) organizing data and checking data carefully, 2) re-checking data, 3) processing data, 4) conducting final analysis, making interpretations and final conclusions containing research findings. The results showed that: 1) the responses of most of the DU/DI to the aspects of student knowledge were in the good category. Skills aspects get good responses. Personality aspects get good responses. 2) Proposals for new competencies that need to be mastered by prospective secretaries, is competencies related to the mastery of information technology and the internet.

Keywords: Analysis, Student Competence, Field Work Practice

PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan teknologi menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia. Perubahan yang terjadi karena pengaruh kemajuan teknologi mencakup di segala bidang. Dunia Usaha dan Dunia Industri (DU/DI) sebagai salah satu bidang yang melibatkan banyak manusia juga tidak terlepas dari pengaruh kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi di DU/DI harus diimbangi dengan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas dalam DU/DI dibutuhkan sebagai *smart user* teknologi yang diterapkan. Perpaduan sumber daya manusia yang berkualitas dan teknologi modern adalah modal kuat bagi DU/DI untuk mencapai keunggulan kompetitif.

Salah satu metode yang diperlukan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah pendidikan. Pendidikan merupakan cara yang tepat bagi masyarakat untuk memperoleh bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan. Program pendidikan yang berfokus untuk mencetak lulusan yang siap kerja adalah program pendidikan vokasi. Program pendidikan vokasi perlu dikelola dan dikembangkan sebagai lembaga pendidikan yang berkualitas. Kualitas pendidikan vokasi tercermin pada proses penyelenggaraan pendidikannya. Program pendidikan vokasi yang berkualitas baik diharapkan mampu mencetak lulusan yang siap kerja dan mempunyai daya saing.

Pemerintah Indonesia di bawah kepemimpinan Preseiden Joko Widpodo (Jokowi) juga fokus memberikan perhatian pada penguatan pendidikan vokasi di Indonesia. Penguatan pendidikan vokasi adalah bagian dari menyiapkan tenaga kerja terampil yang siap diterjunkan untuk memenuhi tuntutan dunia kerja. Seperti yang dilansir dalam artikel sebuah berita, Presiden Jokowi meminta dilakukan perombakan dan langkah perbaikan yang konkret terhadap sistem pelatihan pendidikan vokasi di Indonesia (artikel *online* berita satu.com).

Perhatian besar pemerintah terhadap pendidikan vokasi merupakan kesempatan besar bagi lembaga pendidikan vokasi untuk berbenah. Mengacu pada program pemerintah tersebut, perlu dilakukan upaya yang simultan dan komprehensif untuk menyelenggarakan pendidikan vokasi yang berkualitas. Pembelajaran dan pelatihan pada pendidikan vokasi harus disesuaikan dengan kompetensi lulusan yang dibutuhkan di dunia kerja. Peserta didik harus mendapatkan bekal terbaik sebelum mereka bersaing di dunia kerja. Oleh karena itu, lembaga pendidikan vokasi sudah seharusnya berani menghapus program pembelajaran dan pelatihan yang tidak relevan dengan kebutuhan kompetensi di dunia kerja.

Pengembangan kemampuan akademik, *softskill* dan *hardskill* peserta didik penting dilakukan untuk mencetak lulusan yang berkompeten. Pembentukan kompetensi peserta didik pendidikan vokasi memerlukan pengintegrasian antara teori dan praktik di lapangan. Di Indonesia, praktik lapangan dalam konteks pendidikan vokasi mempunyai banyak istilah diantaranya magang, praktik kerja lapangan (PKL), *internship*, dan lain-lain. Prodi D3 Sekretari FE UNY merupakan salah satu lembaga penyelenggara program pendidikan vokasi. Dalam rangka membekali mahasiswa dengan pengalaman nyata di DU/DI, Prodi D3 Sekretari FE UNY juga menyelenggarakan PKL.

Praktik Kerja Lapangan dapat dijadikan komparasi kesesuaian antara dunia pendidikan dengan dunia kerja dan mengimplementasikan rencana tindakan atas permasalahan yang ada/terjadi di lapangan (Katalog FE UM, 2015:118). Sutopo Rahayu (2007:3) mengungkapkan bahwa penguasaan terhadap materi tanpa diimbangi dengan kemampuan praktik yang memadai akan sia-sia. Para lulusan diharapkan dapat memiliki kualifikasi yang sesuai dengan standarisasi dunia kerja. Oleh karena itu,

disamping pembelajaran teoritis, juga diperlukan pembelajaran praktik yang diimplementasikan dalam PKL atau disebut juga Pendidikan Sistem Ganda.

Praktik Kerja Lapangan akan memberikan pengalaman, keterampilan dan gambaran tentang keadaan DU/DI yang sesungguhnya, sehingga siswa mengetahui apa yang dibutuhkan oleh dunia kerja yang pada akhirnya akan mendorong siswa untuk mempersiapkan diri dalam memasuki dunia kerja. Penyelenggaraan PKL di Prodi D3 Sekretari FE UNY sudah berlangsung lama. Akan tetapi, masih terdapat permasalahan yang ditemukan. Berdasarkan laporan PKL mahasiswa D3 Sekretari beberapa tahun terakhir, ditemukan informasi yang menyatakan bahwa terdapat kesenjangan antara pendidikan dan pelatihan yang didapatkan di perkuliahan dengan kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja. Beberapa mahasiswa juga menemukan permasalahan dalam menentukan tempat PKL, dan permasalahan lain yang terkait dengan pelaksanaan PKL sehingga mengakibatkan beberapa mahasiswa merasakan kurangnya ketercapaian tujuan dari pelaksanaan PKL. Terbatasnya kompetensi kesekretarisan yang dilakukan pada saat pelaksanaan PKL juga menjadi permasalahan dalam PKL. Disamping itu, menurut keterangan beberapa pembimbing lapangan di instansi pemerintah, pelaksanaan PKL yang dilaksanakan pada rentang waktu bulan Februari-April merupakan saat yang kurang tepat karena anggaran dari pemerintah belum turun yang mempengaruhi beban pekerjaan yang ada. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, perlu dilakukan penelitian tentang analisis permasalahan penyelenggaraan PKL atau magang. Penelitian ini mengarah lebih spesifik pada tanggapan pihak DU/DI terhadap kompetensi mahasiswa Prodi D3 Sekretari yang melaksanakan PKL dan analisis kebutuhan kompetensi calon sekretaris di DU/DI.

METODE

Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli dan Agustus 2017. Penelitian dilaksanakan di DU/DI instansi mitra yang menjadi tempat mahasiswa D3 Sekretari melaksanakan PKL.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian ini mengeksplorasi program kegiatan PKL yang bertujuan untuk memperoleh deskripsi tentang permasalahan dan temuan baru pada pelaksanaan PKL. Fokus permasalahan penelitian adalah tanggapan pihak DU/DI terhadap kompetensi mahasiswa sekretari dan kompetensi baru yang diperlukan oleh calon sekretari.

Kompetensi profesi sekretaris merujuk pada Standar Kompetensi Lulusan sekretaris dari Kemdikbud yaitu:

1. Aspek Pengetahuan, Meliputi pengetahuan tentang visi-misi organisasi/perusahaan dan pengetahuan tentang bidang tugas dan pengetahuan tentang administrasi dan manajerial.
2. Aspek Keterampilan, Keterampilan yang dituntut bagi seorang sekretaris mengacu pada standar kelulusan yang disusun oleh Kemdikbud diantaranya: keterampilan kearsipan, keterampilan menggunakan komputer, keterampilan menggunakan peralatan kantor, dan lain-lain.
3. Aspek kepribadian, Diukur dari penampilan, cara berkomunikasi dan sikap bisnis.

Populasi dalam penelitian ini adalah organisasi/perusahaan yang menjadi tempat PKL mahasiswa D3 Sekretari FE UNY. Penentuan sampel penelitian menggunakan *purposive sampling*. Responden yang dipilih dalam penelitian ini adalah pembimbing mahasiswa selama PKL. Sedangkan kriteria sampling untuk tempat DU/DI yang dipilih yaitu dengan mempertimbangkan aksesibilitas dan keterjangkauan.

Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini mengikuti langkah Creswell (2014:307). Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Kuesioner dalam penelitian ini berupa angket terbuka.

Instrumen dalam penelitian menggunakan angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup digunakan untuk mencari data dan informasi tentang tanggapan DU/DI terhadap kompetensi mahasiswa D3 Sekretari FE UNY yang melaksanakan PKL. Alternatif jawaban pada angket tertutup meliputi “Ya” dan “Tidak” serta alternatif dalam rentang skala “Sangat Baik”, “Baik”, “Cukup Baik”, “Tidak Baik”, “Sangat Tidak Baik”. Angket terbuka dalam penelitian ini digunakan untuk menggali informasi tentang kompetensi baru yang dibutuhkan calon sekretaris.

Dalam rangka memperoleh tingkat keabsahan data yang bersifat kualitatif, teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah ketekunan pengamatan dan diskusi dengan rekan sejawat. Teknik ini digunakan agar peneliti dapat mempertahankan sikap terbuka dan kejujuran serta memberikan kesempatan awal yang baik untuk memulai menjejaki dan men-diskusikan hasil penelitian dengan teman sejawat.

Uji keabsahan untuk menggunakan metode *cross check*. Model analisis data dalam penelitian ini mengikuti konsep yang diberikan Lodico, Spaulding, & Voegtle (dalam Putra, 2012:97). Berdasarkan model analisis data tersebut, penelitian ini menggunakan tahap-tahap analisis data sebagai berikut: 1) mengorganisasi data dan melakukan pemeriksaan data dengan cermat, 2) melakukan pemeriksaan ulang terhadap data, 3) melakukan pengolahan data lebih lanjut. Peneliti mendeskripsikan, meringkas, dan mengorganisasi pengodean yang berisi kategori-kategori yang sudah lebih spesifik dan terbedakan dari kategori yang lain, 4) melakukan analisis terakhir, membuat interpretasi dan kesimpulan akhir berisi hasil temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang indentifikasi kompetensi mahasiswa D3 sekretari dalam PKL dikaji berdasarkan dua hal. Yang pertama adalah tanggapan DU/DI yang diwakili oleh pembimbing PKL terhadap kompetensi mahasiswa dan yang kedua adalah masukan/*feedback* dari pembimbing PKL yang mewakili DU/DI terkait kompetensi baru yang diperlukan bagi calon sekretari.

Pengetahuan mahasiswa tentang administrasi dan manajerial sebagian besar mendapat tanggapan baik sebanyak 34,8%. Keterampilan mahasiswa dalam penanganan surat/dokumen sebagian besar mendapatkan tanggapan baik sebanyak 52,2%.

Keterampilan mahasiswa dalam pengoperasian komputer sebagian besar tanggapan sangat baik sebanyak 43,5%. Keterampilan komunikasi mahasiswa sebagian besar mendapatkan tanggapan baik sebanyak 82,64%.

Keterampilan menuntaskan pekerjaan harian sebagian besar mendapatkan tanggapan baik sebanyak 69,6%. Keterampilan kearsipan sebagian besar mendapatkan tanggapan baik sebanyak 65,2%. Keterampilan menghasilkan dokumen sebagian besar mendapatkan tanggapan baik sebanyak 56,5%.

Keterampilan mengikuti prosedur K3 (Kesehatan dan Keselamatan Kerja) sebagian besar mendapatkan tanggapan baik sebanyak 43,5%. Keterampilan pelayanan prima sebagian besar mendapatkan taggapan baik sebanyak 53,3%. Keterampilan menggunakan peralatan kantor sebagian besar mendapatkan tanggapan baik sebanyak 52,2%.

Dalam aspek kepribadian, mahasiswa sebagian besar mendapatkan tanggapan baik sebanyak 52,2%. Etika komunikasi sebagian besar mendapatkan tanggapan baik sebanyak 69,6%.

Masukan/*feedback* dari responden terkait kompetensi sekretaris yaitu masih menganggap penting kompetensi-kompetensi sekretaris yang diambil dari Kemdikbud RI. Kompetensi yang meliputi aspek pengetahuan, aspek keterampilan dan aspek kepribadian masih dianggap penting. Selain itu, responden juga memberikan masukan tentang kompetensi baru yang dianggap perlu bagi calon sekretaris. Responden menitikberatkan terhadap kompetensi yang berkaitan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi serta internet.

Berdasarkan hasil penelitian, mahasiswa diminta untuk terus mendalami dan meningkatkan pengetahuan tentang administrasi dan manajerial. Konsep pengetahuan tentang administrasi dan manajerial mutlak diperlukan mengingat keduanya merupakan bagian fundamental dari sebuah organisasi/perusahaan.

Secara keseluruhan tanggapan DU/DI terkait aspek keterampilan mahasiswa masuk dalam kategori baik. Keadaan ini harus tetap dijaga dan ditingkatkan sebagai bentuk kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di program studi D3 Sekretari FE UNY. Staf pengajar dituntut untuk selalu bisa menjaga kualitas pembelajaran dengan memberikan materi dan praktikum yang berbobot dan relevan kepada mahasiswa.

Penguasaan kompetensi terkait teknologi informasi dan komunikasi serta internet menjadi penting untuk dipersiapkan. Di era globalisasi seperti sekarang ini, pekerjaan-pekerjaan kantor dituntut untuk untuk cepat selesai. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi serta internet akan memudahkan penyelesaian pekerjaan kantor. Sebagai contoh, sekretaris mendapatkan tugas untuk mempersiapkan perjalanan dinas pimpinan. Melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi serta internet, seorang sekretaris akan mendapatkan kemudahan dalam mendapatkan informasi terkait akomodasi pimpinan seperti biaya dan jadwal tiket perjalanan, biaya menginap hotel dan lain-lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis kompetensi mahasiswa D3 Sekretari FE UNY selama melaksanakan PKL, dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut: 1) Tanggapan DU/DI terkait aspek pengetahuan administrasi dan manajerial mahasiswa masuk dalam kategori cukup baik; 2) Tanggapan DU/DI terkait aspek keterampilan mahasiswa masuk dalam kategori baik; 3) Tanggapan DU/DI terkait aspek kepribadian masuk dalam kategori baik; 4) Kompetensi baru untuk calon sekretaris yang dibutuhkan menitikberatkan pada kompetensi yang terkait dengan teknologi informasi dan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, Dika A. dan Ali, Wafa A. 2016. Analisis Permasalahan Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan Mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan Universitas Negeri Malang. *JPE No. 9 Volume 1* pp. 11-21.
- Gunarathne, Maduranga, dkk. 2010. Problems of Internship: Opinions of the Management Undergraduates of the University of Sri Jayewardenepura. *Human Resource Management Journal, (Online), 1(1):82-90.*
- Hendarto H. dan haryono T. 2003. Menjadi Sekretaris profesional. Jakarta: PPM.

- Herlambang, S. dan Marwoto, B.H. 2014. *Manajemen Kesekretariatan*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.
- Katalog Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang. 2014. UM: UM Press.
- Karloff, B. and Ostblom, S. 1993. *Benchmarking: a signpost to excellence in quality and productivity*. Wiley, Chicester.
- Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. 2012. *Standar Kompetensi Lulusan Sekretaris*.
- Putra, N. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rogers, Everett, M. 2003. *Diffusions of Innovations: Fifth Edition*. New York City: Simon&Schuster Publisher.
- Rosidah dan Ambar. 2005. *Menjadi Sekretaris Profesional dan kantor yang Efektif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Soewarso, Hardjosoedarmo. 2004. *Total Quality Management*. Yogyakarta: Andi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel publikasi ini tidak akan terpublikasi tanpa bantuan banyak pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada: 1) UNY Kampus Wates yang telah membiayai penelitian sehingga dapat terlaksanakan dengan baik; 2) DU/DI sebagai tempat PKL yang telah memberikan masukan; 3) *Review* jurnal dan *editor* yang telah melakukan *review* terhadap artikel untuk menyempurnakan artikel ini; 4) Pihak-pihak lain yang telah berkontribusi terhadap penelitian dan penulisan artikel ini.

PROFIL PENULIS

Seluruh penulis merupakan Dosen Jurusan di Jurusan Pendidikan Administrasi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Siti Umi Khayatun Mardiyah merupakan dosen dengan jabatan Asisten Ahli memiliki latar belakang pendidikan S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran dan S2 Pendidikan Teknologi Kejuruan. Joko Kumoro merupakan dosen dengan jabatan Lektor memiliki latar belakang pendidikan S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran dan S2 Ilmu Administrasi. Rr. Chusnu Syarif Diah Kusuma merupakan dosen dengan jabatan Asisten Ahli memiliki latar belakang pendidikan S1 Administrasi Bisnis dan S2 Administrasi Bisnis. Wahyu Rusdiyanto merupakan dosen dengan jabatan Tenaga Pengajar memiliki latar belakang pendidikan S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran dan S2 Manajemen.

COLLABORATIVE LEARNING DALAM UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN MAHASISWA PADA PROSES PEMBELAJARAN

Yudit Ayu Respati

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
yudit.ayu@uny.ac.id

Abstrak: Collaborative Learning Dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Mahasiswa Pada Proses Pembelajaran. Perubahan jaman menuntut peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif. Namun metode pembelajaran yang diterapkan di perguruan tinggi masih menggunakan metode tradisional, yaitu pengajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik hanya menjadi objek dalam sistem pembelajaran yang membuat mereka menjadi pasif. Peserta didik tidak memiliki inisiatif untuk membangun sendiri pengetahuan mereka karena memang kurangnya kesempatan yang mereka untuk terlibat atau berpartisipasi dalam proses pembelajaran. *Active learning* adalah model pembelajaran yang dianggap efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu cara pengaplikasian model pembelajaran ini adalah dengan menerapkan metode *collaborative learning*, dimana perspektif dari metode ini adalah seseorang dikatakan belajar apabila orang tersebut terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Active Learning, Collaborative Learning

Abstract: Increasing Student Participation Through Collaborative Learning. Changes in time require students to be more active and creative. But, learning method that applied in higher education still use traditional method, which is lecturer has an important role in the learning process. As a result, students only become objects in the learning system that makes them passive. They don't have initiative to build their own knowledge because of the lack of opportunities that they are involved in or participating in the learning process. Active learning is a learning model that is considered effective to increase the activity of the students in the learning process. One way to apply this learning model is to apply collaborative learning method, where the perspective of this method is that someone is said to learn if the person is actively involved in or participates in the learning process.

Keyword: Active Learning, Collaborative Learning

PENDAHULUAN

Era globalisasi telah membawa banyak perubahan yang cukup signifikan diberbagai bidang, termasuk di bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, dampak era globalisasi sangat terasa. Salah satu perubahan yang cukup terasa adalah dengan adanya pemanfaatan teknologi canggih dalam pembelajar-an. Selain itu, sistem pendidikan juga sudah mengalami perubahan yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Dengan adanya perubahan sistem dan pemanfaatan teknologi canggih dalam pembelajaran, di-harapkan peserta didik menjadi lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, memiliki motivasi belajar yang tinggi, kreatif, dan inovatif.

Saat ini, sistem pembelajaran lebih ditekankan pada *active learning* untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Smith dan Cardaciotto, 2011; Douk dkk, 2016). Menurut Prince (2004), *active learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini mengajak peserta didik untuk terlibat dalam beberapa kegiatan yang memberikan stimulasi untuk berfikir dan memberikan tanggapan terhadap informasi-informasi yang didapatkan (Malik dan Janjua, 2011).

Menurut Prince (2004), *active learning* juga dikatakan sebagai model pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan aktivitas-aktivitas pembelajaran yang berarti dan mengajak peserta didik untuk memikirkan apa yang mereka lakukan. Cara ini dianggap efektif untuk meningkatkan keaktifan dan kualitas belajar peserta didik. Namun pada kenyataannya, *active learning* belum benar-benar diterapkan di dalam kelas (Smith dan Cardaciotto, 2011).

Meskipun *active learning* di-anggap sebagai model yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pada kenyataannya teknik perkuliahan secara tradisional masih diterapkan di dalam kelas. Berbeda dengan *active learning* yang menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, teknik perkuliahan secara tradisional menekankan pengajar memiliki peran yang penting dan besar dalam proses pembelajaran (Douk dkk, 2016). Sementara itu, peserta didik merupakan objek dari proses pembelajaran. Keadaan seperti ini akan berdampak pada kelas yang monoton karena peserta didik hanya duduk mendengarkan penjelasan pengajar dan tidak bisa turut berperan aktif pada proses pembelajaran. Selain itu, teknik perkuliahan secara tradisional yang menganggap pengajar yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran membuat peserta didik terbiasa untuk mengandalkan pengajar dan hanya melakukan apa yang diinstruksikan kepada mereka (Machemer dan Crawford, 2007). Akibatnya, terjadi kurangnya inovasi, refleksi, dan pemikiran dari peserta didik. Lebih lanjut Malik dan Janjua (2012) mengatakan bahwa peserta didik akan kehilangan fokus dan konsentrasinya setelah perkuliahan berjalan selama 15-20 menit yang berakibat peserta didik cenderung mengabaikan penjelasan yang disampaikan oleh pengajar di depan kelas. Hal ini menjadikan proses pembelajaran tidak efektif dan mahasiswa menjadi pasif.

Seiring dengan perkembangan zaman, perkuliahan secara tradisional yang memusatkan peran penting pengajar dalam proses pembelajaran dan peserta didik sebagai objek harus segera digantikan dengan perkuliahan yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu metode perkuliahan yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik adalah *collaborative learning*, dimana perspektif dari metode ini adalah seseorang dikatakan belajar apabila orang tersebut terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Nordentoft dan Wistoft, 2012).

PEMBAHASAN

Metode *collaborative learning* sebenarnya bukanlah suatu hal yang baru. Menurut Bruffee (1999), *collaborative learning* memiliki sejarah yang cukup panjang. Sejarah *collaborative learning* dimulai ketika pada abad ke- 18 Benjamin Franklin, yang pada saat itu masih muda, mengemukakan idenya tentang strategi pembelajaran bernama *autonomous learning* untuk mem-promosikan pembelajaran informal. *Autonomous learning* sering disebut dengan *student-centred learning*, di- mana fokus dari proses pembelajaran adalah peserta didik (Masouleh dan Jooneghani, 2012). Oleh karena itu, *student-centred learning* diartikan sebagai *teacher-less learning* atau pembelajaran tanpa guru. Setelah strategi pembelajaran yang di-kemukakan oleh Benjamin Franklin mulai mendapat sorotan, ada ke-tertarikan yang berlanjut pada pengaruh teman sebaya dalam proses pembelajaran. Namun, sampai pada tahun 1930-an, perhatian pada pengaruh teman dalam proses pembelajaran mulai menghilang dan muncul kembali pada tahun 1960-an (Rae dkk, 2006).

Seiring dengan berkembangnya zaman, hasil dari penelitian-penelitian modern menunjukkan pentingnya *peer-group* dalam proses pembelajaran (Rae dkk, 2006). Pengaruh teman dan persahabatan dalam proses pembelajaran membawa dampak yang besar bagi peserta didik, terutama dalam hal kepuasan. Hal ini didukung oleh Astin (dalam Rae dkk, 2006) yang menyatakan bahwa kepuasan siswa dalam proses pembelajaran akan meningkat jika persahabatan dilibatkan. Siswa

menunjukkan perkembangan yang lebih pesat dan mau belajar mengenai materi pembelajaran lebih dalam jika mereka terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan cara membantu dan bertukar pikiran dengan temannya (Rae dkk, 2006). Oleh karena itu, proses pembelajaran yang didasarkan pada *peer-group* dianggap dapat membantu peserta didik secara efektif untuk mengembangkan diri.

Pembelajaran secara *peer-group* didasarkan pada pemikiran bahwa seseorang dapat berpikir dengan baik jika terdapat lawan bicara (Mann, 2005). Artinya, komunikasi dan interaksi sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Dasar pemikiran ini lah yang memunculkan metode *collaborative learning* yang bermula dari pandangan secara fisiologis tentang konsep pembelajaran dimana untuk belajar, seseorang harus memiliki pasangan atau teman. *Collaborative learning* adalah metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman untuk membantu dalam memahami sebuah topik.

Dengan kemajuan zaman, komunikasi dan interaksi saat ini bukanlah menjadi masalah besar. Teknologi pembelajaran modern yang berkembang saat ini memudahkan siapa saja untuk melakukan komunikasi dan interaksi. Penyebaran informasi juga lebih baik, tidak hanya kepada individu tetapi juga kepada kelompok individu walaupun sedang tidak berada di tempat yang sama. Oleh karena itu, saat ini *collaborative learning* dapat dengan mudah dilakukan karena tidak terbatas pada situasi yang mengharuskan individu harus saling bertatap muka di tempat dan di waktu yang sama.

Collaborative learning muncul berdasarkan teori konstruktivis sosial (Nordentoft dan Wistoft, 2011). Artinya, model pembelajaran ini menekankan bahwa proses pembelajaran adalah konstruksi pengetahuan dalam konteks sosial yang mendorong akulturasi individu ke dalam konteks tertentu. Atau dengan kata lain, pengetahuan dapat dibentuk dan dibangun secara bersama-sama. *Collaborative learning* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengevaluasi, memperbaiki, dan menambahkan pengetahuan serta informasi yang mereka miliki ketika mereka bertemu dan berinteraksi dengan orang lain yang memiliki pemikiran yang berbeda. Pembelajaran dengan metode ini juga memungkinkan peserta didik untuk saling bekerja sama dalam mencari pemahaman atas suatu topik.

Berdasarkan teori konstruktivis sosial, Dreier (1999) berpendapat bahwa pembelajaran dan partisipasi merupakan dua hal yang saling berkaitan erat. Pengetahuan dan pembelajaran dapat dibentuk dari seberapa jauh seseorang terlibat dengan situasi dimana ia berpartisipasi di dalamnya. Di dalam *collaboration learning*, proses pembelajaran didasarkan pada interaksi yang terjadi pada individu-individu yang berpartisipasi dalam interaksi. Artinya, metode ini menganggap bahwa proses pembelajaran sangat bergantung pada proses interaksi dan komunikasi yang dilakukan oleh pihak-pihak dalam suatu kelompok pembelajaran. Sehingga, seseorang dikatakan melakukan proses belajar apabila seseorang dapat berpartisipasi dan terlibat aktif dalam prosesnya.

Pada hakikatnya, *collaborative learning* adalah metode belajar dimana terdapat dua orang atau lebih yang saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain serta memiliki tujuan yang sama (Marsh-Piirainen and Tainio, 2009). Smith & MacGregor (1992) mengatakan bahwa *collaborative learning* adalah metode pembelajaran yang didasari pada beberapa asumsi, yaitu (1) Seseorang dikatakan belajar apabila dirinya terlibat aktif dalam mempelajari suatu materi; (2) Dalam belajar sangat bergantung pada konteks; (3) Pada dasarnya setiap peserta didik memiliki latar belakang yang berbeda-beda, seperti gaya belajar yang berbeda, pengalaman yang berbeda, sifat yang berbeda, dan pemikiran yang berbeda; (4) Belajar merupakan bagian dari kegiatan yang bersifat sosial, di mana dalam prosesnya dibutuhkan interaksi dan komunikasi untuk membentuk pemahaman dan makna yang dapat diterima oleh semua.

Empat asumsi *collaborative learning* menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran tersebut, peserta didik perlu menyatukan atau menggabungkan pemahaman yang telah dimilikinya dengan sesuatu hal baru yang ditemuinya untuk membentuk suatu makna yang terkait dengan materi. Selanjutnya, peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang harus diselesaikan dengan konteks yang sudah diketahui oleh peserta didik. Dalam pemecahan masalah tersebut, peserta didik sebaiknya ikut terlibat secara langsung dan aktif. Dengan menerapkan *collaborative learning* yang menekankan pada interaksi dan komunikasi dengan individu dalam kelompok, mengajarkan pada peserta didik untuk menerima perbedaan yang ada karena perbedaan-perbedaan inilah yang terkadang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pencapaian pembelajaran dan menjadikan pengalaman baru bagi setiap peserta didik.

Terdapat beberapa ciri-ciri dari *collaborative learning* yang dikemukakan oleh Nelson (1999), yaitu (1) Pada proses pembelajaran peserta didik diberikan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pertukaran ide-ide dan informasi mengenai suatu topik; (2) Proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyelidiki lebih jauh tentang suatu hal atau topik dan mengimplementasikan berbagai cara atau solusi untuk memecahkan suatu masalah; (3) Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan penyesuaian lingkungan tempat belajar yang dapat mendukung proses belajar secara berkelompok; (4) Proses pembelajaran dapat disebut sebagai *collaborative learning* apabila dapat memberikan waktu atau kesempatan yang cukup, ruang, dan juga sumber-sumber agar pembelajaran secara berkelompok dapat terlaksana; (5) Kegiatan pembelajaran banyak mengimplementasikan kegiatan seperti pemecahan masalah dan penyelesaian suatu proyek.

Ciri-ciri yang dikemukakan oleh Nelson menjelaskan bahwa *collaborative learning* ini mendukung terciptanya pembelajaran berbasis *student-centered learning*, dimana metode ini dapat membangun keaktifan mahasiswa di dalam kelas karena pembelajaran berfokus pada peran peserta didik, bukan pada pengajar. Metode ini tidak hanya membantu peserta didik untuk aktif mencari tau lebih dalam tentang suatu topik, namun juga memberikan kesempatan pada mereka untuk menciptakan sendiri suasana dan lingkungan yang dapat mendukung terjadinya kerjasama dan diskusi dalam kelompok sehingga akan membantu masing-masing dari peserta didik untuk membangun sebuah makna lebih dalam. Selain itu, peserta didik juga dapat mengembangkan dirinya lebih baik dengan membantu mereka untuk berpikir kritis mengenai suatu permasalahan. Dengan diimplementasikannya *collaborative learning*, akan melatih peserta didik untuk saling menghargai satu sama lain dan juga di antara peserta didik dengan pengajar serta melatih menghargai setiap kontribusi yang diberikan oleh masing-masing individu.

Active learning adalah model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Prince, 2004). Model pembelajaran ini mengajak peserta didik untuk terlibat dalam beberapa kegiatan dalam proses belajar. *Active learning* dianggap sebagai metode yang efektif untuk membantu peserta didik menjadi lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, memiliki motivasi belajar yang tinggi, kreatif, dan inovatif. Namun, pada kenyataannya dalam proses pembelajaran peserta didik justru menjadi pasif. Hal ini terjadi akibat dari proses pembelajaran yang masih menganggap pengajarlah yang memiliki peranan penting dan menjadikan peserta didik hanya sebagai objek. Proses pembelajaran secara tradisional seperti ini, mengibaratkan peserta didik sebagai sebuah wadah yang kosong yang nantinya akan diisi karena selama proses belajar mereka hanya diam mendengarkan ceramah dosen atau pengajar tanpa terlibat secara aktif di dalamnya.

Dalam proses belajar, peserta didik perlu terlibat secara aktif agar mereka dapat belajar lebih banyak dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam akan suatu topik atau materi. Hal ini dapat diilustrasikan dengan cara melihat proses belajar seorang balita. Balita dapat berkembang secara pesat secara kognitif, bahasa, dan secara motorik karena selalu aktif untuk mencari tahu tentang hal baru yang belum pernah dikenalnya. Apabila seorang balita diberikan suatu benda, maka pertama ia akan melihat benda tersebut dengan kedua matanya, kemudian ia pegang benda itu dan kadang merematnya untuk mengetahui tekstur dari benda tersebut. Bahkan, balita terkadang memasukkan benda-benda asing ke dalam mulutnya. Dengan mengamati, menyentuh, meremat bahkan merasakan benda-benda yang baru, balita lebih cepat dalam belajar tentang suatu hal yang baru. Dalam hal berbicara, balita biasanya akan mengamati pergerakan bibir orang yang mengajarkannya bicara. Setelah mengamatinya, balita akan mencoba menirukan pergerakan bibir dan terus mencobanya sampai berulang kali. Artinya, jika seseorang aktif terlibat dalam proses belajar, maka ia akan lebih cepat menyerap ilmu dan akan memiliki pengetahuan yang lebih mendalam akan suatu topik. Hal tersebut dikarenakan ia mempunyai kesempatan untuk mengeksplor lebih jauh tentang suatu topik sehingga mampu untuk membangun sebuah makna.

Menurut Rovio-Johansson dan Lumsden (2012), *collaborative learning* adalah sebuah proses pembelajaran sosial yang biasanya diimplementasikan di perguruan tinggi dengan berbagai cara, yaitu kelompok belajar, diskusi kelompok, proyek tim, dan *peer review*. Perguruan tinggi mempunyai peran yang besar dalam mempersiapkan peserta didik untuk bersaing di dunia kerja, di mana dalam dunia kerja saat ini persaingan semakin ketat. Lulusan perguruan tinggi dituntut berfikir kritis dan kreatif dalam memecahkan permasalahan berdasarkan pengetahuan yang didapat selama menempuh pendidikan. Sejalan dengan peran perguruan tinggi, pembelajaran ini dianggap cocok untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran di perguruan tinggi karena *collaborative learning* dianggap bukan hanya sebagai metode pembelajaran dalam kelas, tetapi *collaborative learning* adalah sebuah filosofi mengajar dimana peserta didik saling bekerja sama untuk tujuan yang sama, saling bertukar pikiran dan pendapat, menguraikan makna dari suatu konsep, dan bersama-sama memecahkan masalah (Hron dan Friedrich, 2003). Hron dan Friedrich (2003) juga mengemukakan bahwa konsep *collaborative learning* juga menekankan pada interaksi sosial di mana ada hal yang tidak bisa dipelajari sendiri namun dapat dilakukan dengan bantuan teman. Dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok yang lebih kecil, akan meningkatkan motivasi dan semangat mereka dalam mengejar dan mencari tahu lebih dalam tentang sebuah topik pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian juga menyatakan bahwa *collaborative learning* merupakan strategi yang tepat untuk diimplementasikan di perguruan tinggi karena dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif belajar dengan dan dari sesama temannya (Kienle, 2009). *Collaborative learning* memungkinkan peserta didik untuk saling bertukar informasi dan pengetahuan yang dimilikinya dengan temannya. Metode ini juga memungkinkan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dan informasi yang dimilikinya ke dalam masyarakat untuk memecahkan berbagai masalah yang dihadapi sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik untuk terus mencari informasi dan pengetahuan yang baru. Selain itu, *collaborative learning* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman baru dari interaksi sosial yang dibangun, di mana interaksi ini mengajarkan bahwa di dalam sebuah kelompok pasti terdapat perbedaan, ketidaksepakatan, dan masalah-masalah yang timbul. Hal ini memang cukup sulit untuk dihadapi oleh peserta didik, namun juga dapat menjadi pembelajaran yang baik untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi dunia

kerja. Oleh karena itu, cara ini adalah cara yang tepat digunakan untuk mengembangkan pemikiran peserta didik dengan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa pendapat tentang bagaimana mengimplementasikan *collaborative learning* di dalam kelas untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa. Salah satunya adalah yang dikemukakan oleh Barkley. Menurut Barkley (2005), ada 5 langkah untuk mengimplementasikan *collaborative learning* di dalam kelas, yaitu:

1. Orientasi Siswa

Orientasi siswa memberi ke-sempatan yang luas bagi maha-siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dari apa yang diekpektasikan. Pada langkah ini, mahasiswa diberikan waktu yang cukup untuk lebih saling mengenal dengan mahasiswa lain, membangun kepercayaan, memahami dan menerima perbedaan yang ada, membangun komunikasi dan solidaritas, serta membentuk aturan-aturan yang akan berlaku agar *collaborative learning* dapat berjalan dengan baik. Langkah orientasi siswa merupakan langkah awal sekaligus sebagai cara untuk memecah kecanggungan dan ketegangan antar mahasiswa. Selain itu, pada tahap ini mahasiswa diberikan kesempatan untuk bersama-sama mempelajari dan memahami kebijakan serta prosedur pembelajaran dalam kelompok, seperti silabus pembelajaran, kontrak belajar kelompok, dan peraturan dasar dalam kelompok.

Pada dasarnya, setiap maha-siswa atau peserta didik memiliki latar belakang dan kemampuan yang berbeda. Untuk itu, pengajar harus memberikan pengertian dan menanamkan pada setiap maha-siswa apa manfaat dari metode *collaborative learning*. Dengan menyampaikan manfaat, maka mahasiswa akan mengerti tindakan apa yang perlu dilakukan selama proses pembelajaran.

2. Pembentukan Kelompok

Dalam metode *collaborative learning*, pembentukan kelompok dilakukan melalui beragam cara. Artinya, kelompok dibentuk secara acak dan mengalami perubahan demi tercapainya tujuan dari metode ini, yaitu setiap mahasiswa atau peserta didik melakukan interaksi sosial, bekerja sama, dan berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas. Ada tiga tipe kelompok yang dapat dibentuk, yaitu: (1) Informal, tipe kelompok ini memiliki tipe waktu yang singkat dan hanya melakukan satu atau beberapa kali pertemuan; (2) Formal, tipe kelompok ini lebih panjang dari tipe informal dan berkelanjutan untuk suatu proyek; (3) Dasar, tipe kelompok ini dibentuk selama proses pembelajaran untuk satu semester.

Ukuran kelompok dalam metode *collaborative learning* yang efektif biasanya berjumlah dua sampai enam orang peserta didik. Jumlah anggota disesuaikan dengan jenis kelompok, tugas yang diberikan, dan durasi pengerjaan tugas yang diberikan. Penentuan jumlah anggota sebaiknya jangan terlalu besar agar setiap peserta dapat berperan aktif, namun juga jangan terlalu sedikit untuk menciptakan keberagaman dalam kelompok. Sedangkan untuk penentuan anggota kelompok, dapat dilakukan dengan pemilihan secara acak, dipilih oleh pengajar, atau peserta didik dapat memilih sendiri anggotanya disesuaikan dengan kemampuan dan ke-terampilan.

3. Pengaturan Tugas Belajar

Collaborative learning merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengaturan tugas sangat penting demi tercapainya tujuan metode ini. Peran dari pengajar di sini adalah bagaimana merancang tugas yang sesuai untuk melibat-kan semua anggota kelompok secara aktif. Tugas harus di-rancang berdasarkan tujuan program pembelajaran, ke-mampuan

peserta didik, yang dapat membangun interaksi, kebergantungan antar anggota, dan yang dapat membangun rasa tanggung jawab.

Dalam merancang dan me-nyusun tugas, pengajar juga harus mengetahui harapan apa yang ingin didapat dari partisipasi setiap anggota kelompok, tujuan dari pembelajaran, dan menyelidiki apa yang dapat memicu pembelajaran. Walaupun *collaborative learning* disebut sebagai *teacher-less learning*, pengajar tetap harus memiliki kontrol agar proses pembelajaran tidak melenceng dari tujuan pembelajaran. Selain itu, karena dalam konteks implementasi pada perguruan tinggi, perlu juga diperhatikan enam tingkat taksonomi kognitif Bloom ketika merancang tugas.

4. Memfasilitasi Kolaborasi Siswa

Dalam memfasilitasi kolaborasi siswa, pengajar harus memperhatikan dan berinteraksi dengan setiap kelompok. Pengajar perlu mengarahkan setiap kelompok, bukannya memberikan perintah. Pada langkah ini, pengajar dapat memperkenalkan tugas yang harus setiap kelompok selesaikan, seperti menginformasikan prosedur, tujuan, menetapkan batas waktu, dan memberikan kesempatan bagi mahasiswa atau peserta didik yang ingin bertanya. Pada bagian penutup, pengajar juga bisa memberikan koreksi apabila ada hal yang kurang tepat, tambahan, sintesis, dan implikasi.

5. Memberikan Nilai dan Mengevaluasi

Pada metode *collaborative learning*, peserta didik dapat melakukan evaluasi hasil pe-kerjaan dirinya sendiri dan juga hasil pekerjaan orang lain. Peran dari pengajar dalam hal evaluasi adalah dapat memberikan nilai secara individu dan juga secara kelompok pada proyek kerja. Karena dalam metode *collaborative learning* pembelajaran dilakukan secara bersama dan bukan kompetitif, maka dalam menilai dan mengevaluasi pe-ngajar harus berhati-hati. Setiap anggota juga memiliki kemampu-an dan juga cara menunjukkan kemampuan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pengajar perlu membuat daftar nilai yang dapat mencakup seluruh tujuan dan kegiatan pembelajaran. Selain itu, nilai mata kuliah juga mem-perhatikan timbangan relatif dari setiap komponen kegiatan.

Gillies (2007) mengatakan bahwa, ada beberapa pendekatan untuk mengimplementasikan metode *collaborative learning* di dalam kelas, yaitu: (1) Proyek tim, yang dapat membangun interaksi sosial, komunitas, pemikiran dan pendapat yang menantang, hubungan antar anggota kelompok, dan kerja tim virtual; (2) Kerja kelompok kecil; (3) *Peer review*, dimana setiap siswa menilai teman sekelompoknya dalam beberapa aspek yang sesuai dengan kompetensi pembelajaran; (4) Tim debat, merupakan pem-belajaran eksplorasi yang mebuat peserta didik memiliki pemikiran kritis, argumentasi, dan ke-terampilan presentasi; (5) Diskusi, yang dapat mendorong terjadinya pembelajaran aktif, interaksi, dan pemikiran kritis terhadap beberapa alternatif pemecahan masalah.

KESIMPULAN

Collaborative learning adalah metode pembelajaran yang dapat digunakan khususnya oleh mahasiswa di perguruan tinggi untuk meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran. Metode *collaborative learning* inilah yang dibutuhkan oleh peserta didik, terutama mahasiswa, untuk menghadapi era globalisasi. Dengan mengimplementasikan metode ini, peserta didik atau mahasiswa diberi kesempatan untuk belajar saling bekerjasama, saling belajar, saling membantu, dan maju bersama-sama. Selain itu, dengan latar belakang dan pengalaman yang berberda-beda, peserta didik dilatih untuk saling menghargai dan mengelola perbedaan yang ada. Jika peserta didik atau mahasiswa terbiasa saling bekerja sama di dalam kelas dan dapat menghargai perbedaan yang ada,

maka diharapkan mereka dapat berinteraksi dengan baik meskipun terdapat pola pikir dan latar belakang yang berbeda dengan orang-orang yang ditemuinya. Selain itu, peserta didik juga diharapkan mampu menghadapi tuntutan era globalisasi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Barkley E. F., Cross, K. P., & Major, C. H. 2005. *Collaborative learning techniques: A handbook for college faculty*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Bruffee, K.A. (1999). *Collaborative Learning*, Second Edition. John Hopkins University Press, Baltimore & London.
- Daouk, Z., Bahous, R., & Bacha, N.N. (2016). Perceptions on the effectiveness of active learning strategies. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 8, 360 - 375.
- Dreier, O. (1999). Personal trajectories of participation across contexts of social practice. *Outlines*, 1, 5-32.
- Gillies, R.M. (2007). *Cooperative Learning: Integrating Theory and Practice*. Los Angeles: Sage Publications.
- Hron, A. & Friedrich, H.F. (2003). A review of web-based collaborative learning: factors beyond technology. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19 (1), 70–79.
- Kienle, A. (2009). Intertwining synchronous and asynchronous communication to support collaborative learning – system design and evaluation. *Education and Information Technologies*, 14, 55-79.
- Machemer, P. & Crawford, P. (2007). Student perceptions of active learning in a large crossdisciplinary classroom. *Active Learning in Higher Education*, 8, 9-30.
- Malik, S. & Janjua, F. (2011). Active lecturing: an effective pedagogic approach. *International Journal of Academic Research*, 3, 963-967.
- Mann, S. J. (2005). Alienation in the learning environment. *Studies in Higher Education*, 30 (1), 43–55.
- Marsh-Piirainen, A. & Tainio, L. (2009). Collaborative game-play as a site for participation and situated learning of a second language. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 53, 167-83.
- Masouleh, N.M., & Jooneghani, R.B. (2012). Autonomous learning: A teacher-less learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. 55, 835-842.
- Nelson, L. M. 1999. Collaborative Problem Solving. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*, 2, 241-267. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Nordentoft, H.M., & Wistoft, K. (2012). Collaborative learning and competence development in school health nursing. *Health Education*, 112, 448-464. Doi: 10.1108/09654281211253452
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of engineering Education*, 93 (3), 223-231.
- Rae, J., Taylor, G., & Roberts, C. (2006). Collaboration learning: A connected community for learning and knowledge management. *Interactive Technology and Smart Education*. 3, 225-233.
- Rovio-Johansson, A. & Lumsden, M. (2012). Collaborative production of pedagogical knowledge: enhancing students' learning. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 4, 72-83.

Smith, B.L. & McGregor, J.T. 1992. *What is Collaborative Learning?* Pennsylvania State University: National Center on Postsecondary Teaching, Learning, and assesment.

Smith, C.V., & Cardaciotto, L. (2011). Is active learning like broccoli? Student perceptions of active learning in large lecture classes. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 11 (1), 53-61.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa dan semua pihak yang telah memberi dukungan sehingga karya ilmiah ini berhasil diselesaikan.

PROFIL PENULIS

Yudit Ayu Respati, S.E., M.Si merupakan dosen tetap di Jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi. Lahir di Purwokerto pada tanggal 12 Maret 1992. Menyelesaikan studi S1 di Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto bidang Manajemen tahun 2014. Studi S2 diselesaikan di Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto bidang Manajemen tahun 2015.

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT BERBASIS ANIMASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR

Yuliansah

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

yuliansah@uny.ac.id

Abstrak: Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar. Mutu pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satu faktor yang mempengaruhi mutu pendidikan adalah kualitas pembelajaran di sekolah. Salah satu indikator sebuah pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari hasil belajar yang diraih siswa. Motivasi belajar dapat mempengaruhi pencapaian prestasi belajar peserta didik. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran di kelas untuk membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan serta dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik adalah media powerpoint berbasis animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemanfaatan media pembelajaran powerpoint berbasis animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik pada standar kompetensi membuat dan menjaga kearsipan untuk menjamin integritas. Subjek penelitian ini adalah semua peserta didik kelas X Administrasi Perkantoran berjumlah 34 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Pemanfaatan media pembelajaran powerpoint berbasis animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada standar kompetensi membuat dan menjaga kearsipan untuk menjamin integritas, 2) Pemanfaatan media pembelajaran powerpoint berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada standar kompetensi membuat dan menjaga kearsipan untuk menjamin integritas.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Powerpoint, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar

Abstract: The Effectiveness Of Learning Media Powerpoint Based Animation In Increasing Motivation And Learning Achievement. The quality of education is affected by many factors, one of the factors that affect the quality of education is the quality of learning at school. One of the indicators of a quality learning can be seen from the results of the study earned students. Learning motivation may affect the achievement of the learning achievements of students. The utilization of the media in the process of learning in the classroom to create an atmosphere of learning into fun learning motivation can grow as well as learners. One of the media learning which can be utilized in improving learning and achievement motivation of learners is a media-based powerpoint animation. This research aims to find out whether the utilization of media learning powerpoint based animation can increase motivation and learning achievements learning educates learners on standards of competence to make and keep the archives to ensure the integrity. The subject of this research is all learners class X Office Administration amounted to 34 people. The results of this study indicate that 1) utilization of instructional media in powerpoint based animation can improve the learning motivation of learners on the standard of competence to make and keep the archives to ensure the integrity of media Utilization, 2) powerpoint animation based learning can improve the learning results of students on the standard of competence to make and keep the archives to ensure integrity.

Key word : learning media, powerpoint, motivation of learner, the learning achievements

PENDAHULUAN

Pendidikan pada sebuah negara merupakan sebuah hal yang sangat penting karena melalui peran pendidikan maka akan dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Indonesia merupakan salah satu negara yang menyadari peran besar pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tujuan Pendidikan tertuang dalam UU Sisdiknas tahun 2003 yang pada intinya pendidikan bertujuan untuk mecerdaskan kehidupan bangsa, menghasilkan manusia yang bertakwa dan memiliki keterampilan dan pengetahuan yang mandiri (UU Sisdiknas: 2003).

Tujuan Pendidikan yang telah dicantumkan pada UU Sisdiknas akan dapat tercapai apabila mutu pendidikan di Indonesia telah baik. Namun pada kenyataannya mutu pendidikan kita masih tertinggal dengan negara lain terutama negara-negara kawasan ASEAN. Pada tahun 2017 indeks pendidikan dalam laporan tahunan yang dikeluarkan oleh United Nations Development Programme Indonesia mempunyai *education index* sebesar 0,694 (UNDP, 2017). Berdasarkan data tersebut Indonesia menempati peringkat keenam di bawah Singapura, Brunai Darusalam, Malaysia, Thailand dan Filipina. Untuk mengejar ketertinggalan tersebut sudah seharusnya seluruh elemen di bidang pendidikan bekerja sama untuk meningkatkan mutu pendidikan Indonesia.

Oleh karena itu peningkatan mutu Pendidikan di Indonesia merupakan salah satu hal yang harus dilakukan untuk mengejar ketertinggalan tersebut. Dalam dunia Pendidikan banyak hal yang dapat mempengaruhi kualitas sebuah Pendidikan (Suhartoyo, 2005). Berdasarkan banyaknya indikator salah satu yang paling besar adalah prestasi belajar yang diraih siswa. Siswa yang memiliki prestasi belajar yang baik pasti melalui proses pembelajaran yang berkualitas dan mempunyai mutu yang sangat baik. Prestasi belajar merupakan gambaran keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar berdasarkan ketentuan yang telah dibuat oleh pendidik (Syiah, 2007).

Dalam proses belajar mengajar terdapat dua faktor yang mempengaruhi proses pencapaian prestasi belajar. Faktor tersebut adalah faktor yang berasal dari dalam siswa yang disebut sebagai faktor internal dan faktor yang berasal dari luar siswa atau disebut juga faktor eksternal (Slameto, 2010). Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam usaha untuk mencapai prestasi belajar. Motivasi belajar dapat tercapai apabila proses pembelajaran di kelas menyenangkan dan mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik menurut Slavin (2000) pelaksanaan proses belajar mengajar seorang guru harus mempunyai kemampuan dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, tidak tegang, dan suasana yang nyaman dalam pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu sudah merupakan kewajiban guru untuk membuat suasana pembelajaran di kelas lebih menarik agar semangat belajar tumbuh sehingga dapat merangsang tumbuhnya motivasi belajar. Namun pada kenyataannya masih banyak ditemukan permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan masih banyak permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran di kelas, misalnya pembelajaran berjalan satu arah hanya dari guru kepada peserta didik, metode yang digunakan kebanyakan ceramah sehingga suasana pembelajaran menjadi bosan, ketidaksiapan guru dalam materi pembelajaran, persiapan dalam mengajar kurang, pemilihan media pembelajaran monoton dan tidak variatif, motivasi belajar peserta didik rendah, peserta didik kurang memperhatikan. Berdasarkan hal tersebut dapat ketahu gambaran bahwa siswa memiliki minat belajar yang rendah sehingga secara tidak langsung dapat menyebabkan prestasi belajar rendah.

Solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut salah satunya dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran di kelas untuk membuat suasana pembelajarannya menjadi menyenangkan

serta dapat merangsang tumbuhnya motivasi belajar siswa. Dengan tumbuhnya motivasi belajar siswa maka keinginan untuk belajar akan meningkat dan prestasi belajar akan tercapai. Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar akan merangsang pemanfaatan kedua indera yaitu indera pengelihatan dan pendengaran secara bersamaan sehingga mampu menyerap materi pembelajaran lebih baik. Media pembelajaran adalah semua alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran membantu penyampaian isi pembelajaran dari guru kepada siswa (Arsyad, 2009). Pada era sekarang media pembelajaran yang banyak digunakan adalah media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Sebuah penelitian dilakukan oleh Hujair AH Sanaky, mengemukakan bahwa pengetahuan seseorang melalui penglihatan 83% lebih besar dari pada 11% melalui pendengaran dan daya ingat sebesar 50% dari penglihatan dan 20% dari pendengara. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, memberi rangsangan serta membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pembelajaran (Hamalik, 1996). Beberapa contoh penerapan teknologi informasi dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan internet, intranet, mobile phone, dan CD Room/Flash Disk, yang komponen utamanya meliputi Learning Management System dan Learning Content (Mukhsan, 2010: 10). Sadiman (2002) secara umum media pendidikan mempunyai manfaat diantaranya memperjelas materi pembelajaran, mampu membangkitkan gairah belajar, mendorong terjadinya interaksi antara peserta didik dan pendidik, mampu menumbuhkan kemandirian belajar dan membantu membentuk persepsi yang sama terhadap materi pembelajaran. Hamalik (1996) pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik dalam proses belajar sehingga menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa menjadi aktif dan berperan dalam proses pembelajaran dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi membangkitkan motivasi belajar, memperjelas isi materi, merangsang minat belajar dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. *Microsoft PowerPoint* merupakan satu *software* yang dapat digunakan untuk mengemangkan media pembelajaran. Dalam program *PowerPoint* terdapat banyak fitur yang dapat dimanfaatkan untuk berkreasi dalam media pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan beberapa fasilitas yang disediakan oleh program *powerpoint* yaitu template, custom show, office art, grafik file format, delivering presentasion, animasi (Iswanto, 2007).

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah pemanfaatan media pembelajaran PowerPoint berbasis animasi dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian survei dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Yogyakarta berjumlah 34 orang. Metode dan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner dan dokumentasi. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi, catatan lapangan dan angket. Untuk analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Proses analisis data dilakukan dengan tahapan: penyajian data, reduksi data, analisis data, dan menyimpulkan hasil pengolahan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dalam artikel ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu partisipasi belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media PowerPoint berbasis animasi, respon peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media PowerPoint, hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media PowerPoint berbasis animasi

1. Pengamatan terhadap partisipasi belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media PowerPoint berbasis animasi



Gambar 1. Perbandingan Partisipasi Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Sebelum dan Setelah Penggunaan Media PowerPoint Berbasis Animasi

Berdasarkan hasil penelitian di atas terjadi peningkatan partisipasi belajar peserta didik pada standar kompetensi membuat dan menjaga kearsipan untuk menjamin integritas di kelas X Administrasi Perkantoran II sebelum menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* beranimasi dan setelah menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* beranimasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sadiman, dkk (2002) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memperjelas materi pembelajaran. Sehingga guru tidak perlu memberikan ceramah yang panjang terhadap materi pembelajaran karena dengan memanfaatkan powerpoint secara langsung kita dapat menghadirkan ilustrasi yang jelas terhadap sebuah materi pembelajaran.

Peningkatan juga terjadi terhadap kegiatan peserta didik dalam hal keaktifan bertanya sebesar meningkat 20,59%. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran powerpoint tingkat interaksi belajar antara guru dan peserta didik masih rendah sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif bertanya dan berpikir kritis terhadap materi yang diberikan. Pertanyaan yang diajukan bukan berkaitan dengan materi yang tidak jelas tetapi kepada pengembangan materi. Sebagian besar peserta didik bertanya tentang proses penerapan asas sentralisasi pada organisasi yang melakukan pengelolaan arsip.

Peningkatan partisipasi belajar dalam hal peserta didik yang mengemukakan pendapat meningkat sebesar 23,53% yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran powerpoint membuat materi pembelajaran jelas sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi dan mampu mengemukakan pendapat di depan kelas.

Hasil lainnya menunjukkan bahwa kegiatan yang tidak mendukung pembelajaran turun sebesar 26%. Hal ini dapat disebabkan peserta didik sudah mulai terbiasa dan ada ketertarikan dengan pembelajaran menggunakan media powerpoint. Beberapa indikator yang berkaitan dengan motivasi belajar meningkat setelah penggunaan media power-point hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Iswanto (2007) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media power-point dapat meningkatkan ke-fektifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang secara langsung meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian lainnya juga mendukung hal tersebut yaitu oleh Aina (2012) yang menyimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint mempunyai interaksi yang positif yang berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pria dan wanita di SMP 19 Kota Jambi.

2. Respon peserta didik terhadap penggunaan media PowerPoint

Berikut disajikan data tentang perbandingan respon peserta didik dalam proses pembelajaran sebelum dan setelah penggunaan media powerpoint berbasis animasi.



Gambar 2. Respon Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sebelum dan Setelah Penggunaan Media PowerPoint Berbasis Animasi

Berdasarkan hasil penelitian di atas terjadi peningkatan persentase respon peserta didik pada standar kompetensi membuat dan menjaga kearsipan untuk menjamin integritas di kelas X Administrasi Perkantoran yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih menyenangkan setelah menggunakan media pembelajaran meningkat sebesar 8,82%. Hal tersebut berarti media pembelajaran sudah mampu membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena berisikan *slide-slide* yang menarik. Desain media powerpoint yang menggunakan animasi gambar sehingga bukan hanya tulisan tetapi juga terdapat animasi. Penggunaan animasi gambar terdapat pada *slide* pembukaan yang menggunakan animasi hitung mundur, pada penjabaran tentang sistem abjad, ilustrasi penyimpanan dengan menggunakan *filling cabinet* serta cara mengarsip dengan sistem abjad. Selain itu dalam proses penyimpanan sistem abjad terdapat alur yang menggambarkan tentang proses penyimpanan surat sampai menemukan kembali kartu indeks. Proses animasi laci terbuka sampai kepada munculnya secara langsung kartu indeks yang dimaksud.

Partisipasi dalam belajar sebelum menggunakan media powerpoint meningkat sebesar 14,70% setelah menggunakan media powerpoint. Hal tersebut berarti media pembelajaran sudah mampu membangkitkan minat peserta didik sehingga partisipasi dalam belajar sudah mulai tumbuh. Tampilan media yang menarik sehingga mampu memberikan penjelasan dan ilustrasi yang sangat detail sehingga dapat menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik. Peserta didik tidak hanya mendengarkan tetapi terlibat di dalam pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan keberanian untuk bertanya sebesar 29,41%, keberanian untuk menjawab sebesar 29,36% setelah menggunakan media powerpoint dalam proses pembelajaran serta keberanian berpendapat sebesar 14,71%. Dengan mendesain tampilan media yang menarik menggunakan animasi yang mampu menjelaskan proses ilustrasi maka media tersebut mampu memberikan peningkatan pemahaman bagi didik terhadap materi pembelajaran.

Peserta didik yang termotivasi untuk mengerjakan tugas meningkat sebesar 14,71%. Peningkatan motivasi dalam mengerjakan tugas disebabkan oleh tampilan media pembelajaran yang sudah baik sehingga dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik menjadi lebih paham dan mampu mengerjakan tugas yang diberikan. Peningkatan juga terjadi terhadap motivasi belajar sebesar 41,18%. Peningkatan tersebut disebabkan oleh dampak dari pemanfaatan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik merasa termotivasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran histogram di atas dapat dilihat peningkatan partisipasi belajar dan motivasi belajar peserta didik yang cukup signifikan. Hal tersebut berarti pemanfaatan media pembelajaran membawa pengaruh yang baik terhadap tumbuhnya motivasi peserta didik. Sesuai dengan fungsinya yaitu untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar. Peningkatan motivasi belajar tersebut diiringi dengan peningkatan prestasi belajar peserta didik.

3. Hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media PowerPoint berbasis animasi

Berikut disajikan data tentang perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran PowerPoint dan setelah menggunakan media pembelajaran PowerPoint.



Gambar 3. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Setelah dan Sebelum Menggunakan Media PowerPoint

Berdasarkan histogram di atas terjadi peningkatan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik sebesar 28,43 point. Peningkatan juga terjadi pada nilai tertinggi setelah menggunakan media powerpoint sebesar 15 point dan peningkatan nilai terendah sebesar 25 point. Jumlah peserta didik

yang tuntas atau tidak remedi meningkat sebanyak 22 orang setelah pembelajaran menggunakan media powerpoint berbasis animasi. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah dapat memperjelas materi pembelajaran oleh guru sehingga materi yang diberikan dapat dengan mudah terserap oleh peserta didik dengan baik. Selain itu media juga dapat berfungsi meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mereka selain mengerti, paham akan materi serta kemauan belajarnya meningkat. Hasil akhir dari proses tersebut yaitu peningkatan presetai belajar sesuai dengan penelitian Noprianti dan Syarifuddin (2015) yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan signifikan prestasi belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan slide *powerpoint* pada proses pembelajarannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan yaitu: 1) Penggunaan media pembelajaran powerpoint berbasis animasi dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik pada standar kompetensi membuat dan menjaga kearsipan untuk menjamin integritas di kelas X Administrasi Perkantoran; 2) Penggunaan media pembelajaran powerpoint berbasis animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada standar kompetensi membuat dan menjaga kearsipan untuk menjamin integritas di kelas X Administrasi Perkantoran berdasarkan respon peserta didik; 3) Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint berbasis powerpoint pada pada standar kompetensi membuat dan menjaga kearsipan untuk menjamin integritas di kelas X Administrasi Perkantoran; 4) Penggunaan media pembelajaran powerpoint berbasis powerpoint efektif untuk meningkatkan partisipasi belajar, motivasi belajar dan prestasi belajar pada pada standar kompetensi membuat dan menjaga kearsipan untuk menjamin integritas di kelas X Administrasi Perkantoran.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut: 1) Implikasi teoritis, Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan partisipasi belajar, motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Pada standar kompetensi membuat dan menjaga kearsipan untuk menjamin integritas terdapat perbedaan partisipasi belajar, motivasi belajar serta prestasi belajar pada saat sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi; 2) Implikasi praktis, Peningkatan partisipasi belajar, motivasi belajar dan prestasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi seharusnya membuat sekolah mampu mendorong penggunaan media pembelajaran pada setiap pembelajaran di sekolah. Selain itu guru juga harus dapat mengembangkan diri dan terbuka terhadap pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pembelajaran.

Penelitian telah dilakukan sesuai dengan prosedur ilmiah yang telah ditetapkan tetapi masih terdapat beberapa keterbatasan yaitu: 1) Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik sangat banyak sedangkan dalam penelitian ini hanya menggunakan partisipasi belajar dan motivasi belajar sebagai variable yang dapat mempengaruhi prestasi belajar; 2) Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi hanya terbatas pada kelas X dan pada standar kompetensi membuat dan menjaga kearsipan untuk menjamin integritas. Perlu dilakukan penelitian pada subjek yang lebih luas untuk melihat peningkatan partisipasi belajar, motivasi belajar dan prestasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint berbasis animasi sehingga didapatkan hasil penelitian yang lebih baik; dan 3) Pada saat observer terlibat dalam pembelajaran guru memberikan informasi bahwa proses pembelajaran akan menjadi penelitian sehingga siswa terlebih dahulu mempersiapkan diri untuk proses pembelajaran tersebut. Perlu dilakukan metode lain supaya siswa

tidak merasa sedang menjadi subjek dalam penelitian untuk mengetahui kondisi *real* pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian, implikasi dan keterbatasan penelitian maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut: 1) Bagi Sekolah: a) Sekolah harus menambah sarana prasarana terkait dengan media pendukung proses pembelajaran di kelas. Salah satu media pendukung proses pembelajaran adalah LCD proyektor. Pada saat melakukan penelitian guru harus mengantri menggunakan LCD proyektor karena jumlahnya terbatas; b) Sekolah harus memfasilitasi pengembangan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis TIK. Salah satu caranya dengan memanfaatkan guru-guru yang mempunyai background Pendidikan TIK sebagai narasumber untuk melatih guru-guru yang masih belum memiliki kemampuan yang cukup dalam penggunaan media pembelajaran berbasis TIK; c) Sekolah harus mempunyai standar minimal media pembelajaran TIK yang digunakan. Hal tersebut untuk memudahkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan. 2) Bagi guru: a) Guru harus senantiasa memanfaatkan media pembelajaran TIK dalam proses belajar mengajar; b) Guru harus meningkatkan kemampuan dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK; dan c) Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan jumlah sample penelitian yang lebih banyak serta pada lingkup sekolah yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Mukhsan, Ali (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 8(2), 1-10, diambil dari <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- United Nation Development Programme (UNDP). (2018). *Human Development Report 2018* diambil <http://www.hdr.undp.org/en/2018-update/download>
- Suhartoyo, E. (2005). *Pengalaman Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Pengembangan Budaya Sekolah di SMAN 1 Kasihan Bantul*. Makalah Disajikan dalam Seminar Nasional Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Pengembangan Budaya Sekolah, Tanggal 24 November 2005 di Universitas Negeri Yogyakarta
- Syah, M. (2007). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Slavin, R. E. (2000). *Educational Psychology: Theory and Practices*. New York: Allyn & Bocan.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. (1996). *Media Pendidikan*. Bandung: Tarsito.
- Sardiman, A.M. (1996). *“Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar”*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Iswanto, H. (2007). *Pemanfaatan Multimedia Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Saraf di SMP Roudlotus Saidiyah Semarang*. Skripsi. Pendidikan Biologi FMIPA Universitas Negeri Semarang.

Aina, M. (2013). *Efektifitas Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa- Biologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pria Dan Wanita SMP 19 Kota Jambi*. Prosiding SEMIRATA FMIPA Universitas Lampung diambil dari <http://jurnal.fmipa.unila.ac.id/index.php/semirata/article/view/597/417>

Noprianti, I. D dan Syarifuddin, A. (2015). Pengaruh Penerapan Media Slide Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Ipad Madrasah Ibtidaiyah Ahliyah 2 Palembang, *Jurnal Raden Fatah*. 1(1), 1-30, diambil dari <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/515>

UCAPAN TERIMA KASIH

Atikel ini merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Penulisan artikel ini tidak akan pernah terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada: 1) SMK Negeri 1 Yogyakarta yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan 2) Pihak redaksi Efisiensi yang telah menerima artikel ini untuk di terbitkan pada Jurnal Efisiensi.

PROFIL PENULIS

Penulis merupakan dosen di Pendidikan Jurusan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Yuliansah seorang dosen dengan jabatan Tenaga Pengajar memiliki latar belakang pendidikan S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran dan S2 Pendidikan Teknologi Kejuruan

EVALUASI PENDIDIKAN DAN PELATIHAN (DIKLAT) GURU SMK DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Rosidah, Muslikhah Dwihartanti, & Nadia Sasmita Wijayanti

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta Indonesia

rosidah@uny.ac.id, muslikhah@uny.ac.id, nadia_sasmita@uny.ac.id

Abstrak: Evaluasi Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Guru Smk Di Daerah Istimewa Yogyakarta. Evaluasi diklat merupakan upaya mengetahui sejauh mana tujuan diklat sudah tercapai. Penelitian ini bertujuan mengkaji pelaksanaan pendidikan dan pelatihan guru di Daerah Istimewa Yogyakarta, serta implikasinya dalam pengembangan kualitas guru. Hasil penelitian memberikan gambaran kompleks dan detail mengenai dampak diklat terhadap peningkatan karir guru. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket. Validitas datanya menggunakan *content validity*. Analisis data melalui analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa a) dilihat dari aspek materi diklat adalah cukup sesuai dengan bidang keahlian guru, b) diklat yang diikuti guru sangat berperan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, c) kenaikan pangkat guru sangat dibantu dengan adanya diklat, d) guru profesional dapat diwujudkan melalui peran diklat, e) aspek kualitas nara sumber memberi kontribusi dalam diklat, f) durasi waktu menjadi bagian penting yang perlu diperhatikan karena kesesuaian antara durasi waktu dengan tujuan diklat masih dalam katagori cukup, g) evaluasi pasca diklat cukup mendukung untuk uapaya peningkatan kualitas kinerja guru.

Kata kunci: Pendidikan dan Pelatihan, Guru Professional, Pembelajaran, Sekolah Menengah Kejuruan, Evaluasi

Abstract: Evaluation Of Education And Training Of Vocational Hight School Teachers In Yogyakarta Private Regions. Training evaluation is an effort to find out how far the goals of education and training have been achieved. This study aims to examine the implementation of teacher education and training in the Special Region of Yogyakarta, as well as its implications in developing teacher quality. The results of the study provide a complex and detailed description of the impact of training on improving teacher careers. Data collection is done through interviews and questionnaires. The data validity uses content validity. Data analysis through descriptive analysis. The results showed that a) viewed from the aspect of training material was sufficient in accordance with the field of teacher expertise, b) the training followed by the teacher was very instrumental in efforts to improve the quality of learning, c) teacher promotion was greatly assisted by training, d) professional teachers could be realized through the role of training, e) the quality aspects of the resource person contribute to the training, f) the duration of time becomes an important part that needs to be considered because the compatibility between the duration of time and the training objectives is still sufficient, g) post-training evaluation is sufficiently supportive to improve performance quality teacher.

Keyword: Education and Training, Professional Teachers, Learning, Vocational High School, Evaluation

PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mempunyai misi ekonomis, yaitu menyiapkan lulusan yang mampu bersaing untuk mendapatkan pekerjaan. Kebijakan pemerintah dalam hal Masyarakat Ekonomi Asean dan *Asean Free Labour Agreement* mendorong SMK lebih serius dalam uapaya peningkatan kompetensi peserta didiknya. Dampak yang mengirinya yaitu peningkatan dalam memberdayakan guru dengan pelatihan-pelatihan yang mendukung karir mereka untuk dapat mengajar pada peserta didik, yang dapat cepat mendapatkan pekerjaan.

Pengembangan kualitas guru sangat urgen sebagai upaya dibutuh peningkatan kualitas dalam memberi pembelajaran. Guru, dalam menjalankan perannya dituntut professional sebagaimana tuntutan Undang Undang Kependidikan No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, di dalamnya menjelaskan upaya pengembangan guru penting dilakukan untuk *hard skill* dan *soft skill*. Guru perlu melakukan upaya pengembangan peningkatan wawasan dan ketrampilan untuk menuju tingkat profesional. Untuk meningkatkan ketrampilan mengajar dan memenuhi memenuhi pasar kerja bagi peserta didiknya guru perlu melakukan penyesuaian-penyesuaian terkait ketrampilan mengajar melalui pelatihan.

Selama ini pelaksanaan pelatihan guru belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pengembangan guru untuk karirnya. Strategi pelatihan berkelanjutan atau *Competency-Based Education and Training* (CBET) penting agar supaya jenjang pengembangan guru dapat dipantau. Program Musyawarah Kelompok Guru Mata Pelajaran (MGMP) belum sepenuhnya memberikan kontribusi pada peningkatan karirnya. Disamping itu sebagian besar pelatihan tidak mendasarkan pada *need assessment*. Jenis pelatihan yang guru lebih pada kebijakan dari atas dibanding melihat kebutuhan di lapangan. Dampak dari kegiatan tersebut menjadi bagian penting untuk dievaluasi. Perlu kiranya mengetahui kondisi pelatihan guru dan implementasinya pada pengembangan professional guru secara mendalam.

Pelatihan yang diikuti guru dapat dipakai sebagai peningkatan kualitas cara mengajar dan pengembangan karir. Pelatihan guru sebagai modal untuk dapat menyesuaikan level dalam Kualifikasi Kerja Nasional Indonesia (KKNI). Kebijakan ini memberi peluang guru untuk pengembangan karirnya. Untuk itu maka penyelenggaraan pelatihan harus direncanakan dan berkualitas supaya diakui baik level nasional maupun internasional.

Era globalisasi menuntut peninjau kembali kualitas pelatihan dan pembaharuan strategi pelatihan Kejuruan. Hal tersebut meliputi: pelatihan guru berbasis industri. Guru dilatih oleh instruktur industri dan dilakukan di tempat industri b) sistem pelatihan mengikuti perkembangan kebutuhan lapangan industri dan tidak terlalu kaku, c) pelatihan mendasarkan pada peraturan pemerintah, d) berbagai pelatihan yang dilakukan dapat saling membantu dalam memberikan kontribusi. Semakin tinggi angka pengangguran juga mendorong kebutuhan akan evaluasi pendidikan dan pelatihan guru SMK. Kendati SMK sudah memfasilitasi dengan Bursa Kerja sebagai penyalur tenaga kerja. Realitasnya BKK belum berperan optimal sehingga merupakan penyebab pengangguran. Jumlah penganggur pada tahun 2011 mencapai 17.481 orang. Kondisi ini sudah mengalami penurunan, yang sebelumnya berada 18.241 orang. (Data Dinas Sosial, Tenaga Kerja dan Transmigrasi) Kota Yogyakarta, Pengangguran tersebut ditempati lulusan SMA/SMK sejumlah 8.949 orang. Pengangguran dari lulusan SMP 3.794 orang, dan lulusan Sarjana 2.973 orang. Berdasar kondisi tersebut kiranya perlu untuk melakukan penyebabnya. Diduga kualitas pembelajaran dan diklat guru juga memberikan alasan terjadinya pengangguran. Lembaga yang terkait perlu memberikan fasilitas terkait manajemen pelatihan yang efektif. Pelatihan guru yang sudah berlangsung lebih pada persoalan instruksional/pembelajaran. Sedikit pelatihan tentang ketrampilan mengajarkan peserta didik untuk persiapan kerja. Disamping itu belum berorientasi pada upaya pengembangan jenjang karir. Sehingga tujuan penelitian diarahkan pada evaluasi pendidikan dan pelatihan guru dan implikasinya pada pengembangan karir guru di Daerah Istimewa

Yogyakarta. Subyek penelitian adalah guru SMK (SMEA) program keahlian Administrasi Perkantoran Daerah Istimewa Yogyakarta. Teknik sampelnya menggunakan proporsional random

sampling. Data dikumpulkan melalui wawancara dan angket. Validitas data adalah content validity dan triangulasi data Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional 2005-2025 (UU 17/2007) menetapkan bahwa Visi Indonesia 2025 berdasar : “Indonesia yang mandiri, maju, adil, dan makmur.” Adapun misinya meliputi 8 aspek yang ingin diwujudkan:1) berupaya menjadikan masyarakat berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila, 2) Indonesia sebagai bangsa yang memiliki daya-saing, 3) Bangsa yang masyarakatnya demokratis berlandaskan hukum, 4) menjadikan Indonesia aman, damai, dan bersatu, (5) pembangunan yang merata dan berkeadilan, (6) Indonesia yang memiliki lingkungan asri dan lestari, (7) Indonesia menjadi negara kepulauan yang mandiri, maju, kuat, dan berbasiskan kepentingan nasional, dan (8) Indonesia berperan penting dalam pergaulan dunia internasional. Misi di atas akan diwujudkan melalui pemberdayaan peran sektor pendidikan.

Faktor pendidikan memiliki peran besar dalam upaya pembangunan manusia yang berkemampuan dan ketahanan daya saing baik lingkup regional, nasional, maupun internasional. Membangun sumber daya manusia menjadi tanggungjawab bersama antara lembaga pemerintah dan masyarakat serta peran sekolah. Untuk perubahan kearah lebih positif, progresip maka SMK terus berusaha agar outputnya dapat bekerja dan pada akhirnya akan berperan dalam membangun bangsa.

Guru, sebagai pendidik, secara linier mempunyai peran yang terus berkembang. Dittrich. Et.all. (2009) menjelaskan tentang New role of teacher, antara lain:

1. Work in time
2. Structure the learning process in a task and project orientated way
3. Assesses based on development and result
4. Advices the students during their work on task and their solving and problem
5. Co-shapes training moduls with dual partner and involves him/her into the instruction project
6. Shapes open instruction spaces
7. Develops equipment concepts
8. Safeguards individual learning pace of student
9. Is geared to work and business processes and vocational educational science
10. Imparts occupationally oriented content of skilled work (subject, tools, methods, organization and requirements for skilled work and technology)
11. Interlink his/her and other subjects with the subjects of colleagues in comprehensive instruction

Prediksi tahun 2030 membutuhkan profil guru yang memiliki jiwa entrepreneurship, sebagaimana penjelasan Berry (2011) dibutuhkan guru kedepan menuju teacherpreneurism, yang dijelaskan:”1) guru yang ahli dalam pengembangan 2) Guru sebagai enterprener atau yang mampu menciptakan enterprener, 3) mengkaitkan pembelajaran ke dalam enterprener, 4) Teacherpreneurs merupakan kebijakan dan praktis. Perkembangan teknologi dan informasi perlu direspon dengan melakukan peningkatan dan penyesuaian kompetensi guru dalam proses pembelajaran dan peningkatan kualitas pendidikan dan pelatihan untuk guru. Tony Wagner (2008) menjelaskan bahwa proses belajar dan mengajar berfokus pada ketrampilan yang semakin meningkat dalam masalah-maslah penting untuk merespon permasalahan penting di lapangan dan memberdayakan bagaimana menyiapkan pendidik, bagaimana mereka melakukan kerjasama, dan secara serius mengurangi kesenjangan dalam memahami era global. Dari realitas tersebut kiranya kedepan

dibutuhkan kebijakan pemerintah yang memenuhi era industri melalui pendidikan dan pelatihan yang tepat.

Orientasi pendidikan dan pelatihan guru mengarah pada bagaimana guru mampu memenuhi perkembangan karir di tempat kerja serta mempersiapkan kualitas pembelajaran yang bermakna untuk peserta didik. Di sisi lain materi diklat perlu penguatan terhadap eksistensi guru. Materi diklat meliputi perkembangan model-model pembelajaran untuk kesiapan kerja siswanya, budaya kerja perusahaan/industri untuk ketrampilan soft skill, dan kebutuhan guru untuk pengembangan kapasitas perannya sebagai pendidik. Pendidikan dan pelatihan guru mempunyai misi yang jelas, antara lain: 1) melakukan persiapan pada siswa untuk kehidupan kerja, 2) memberi pemahaman siswa tentang pilihan-pilihan kerja, 3) mempersiapkan siswa pada kompetensi yang dibutuhkan dalam bekerja dan

pengembangan kapasitas untuk peningkatan kinerja, 4) pengembangan pengalaman kerja yang mendukung transisi dari pekerjaan yang berbeda. Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi RI No. 11 Tahun 2013 tentang Pedoman Penyelenggaraan Sistem Pelatihan Kerja Nasional di Daerah, intinya bahwa penguasaan kompetensi menjadi dasar dalam pelatihan kerja. Dalam pelatihan kerja tercakup aspek pengetahuan, ketrampilan dan sikap kerja yang terstandar. Mengacu pada reformasi di Australia terkait Competency-Based Education and Training terdiri 5 hal pokok, seperti dijelaskan Rogger Harris, et.all, 1997: 1) pelatihan kompetensi yang berstandar, 2) ada pengakuan kompetensi secara nasional, 1) competency-based training, with nationally consistent competency 3) pelatihan terbuka secara nasional, 4) dapat diakses untuk pendidikan dan pelatihan vokasi, 5) sistem pelatihan terintegrasi.

Ahli pendidikan vokasi, Prosser menjelaskan proses pembelajaran di vokasi akan berhasil jika gurunya memiliki pengalaman lapangan /nyata terkait yang obyek diajarkan. Pengelolaan pelatihan mestinya dikelola secara professional. Strategi pelatihan mempertimbangkan peta kebutuhan pengembangan guru sekarang dan yang akan datang. Penyelenggaraannya perlu memperhatikan: pilihan materi sesuai dengan kebutuhan, pemilihan penatar/narasumber, model dan metode. Anthony, et.al (2002:327-328), menjelaskan bahwa untuk mencapai efektivitas diklat perlu analisis terhadap: “1)Assesment stage: Oganizational Needs Asssesment, Task Needs Assesment, Employee Needs Assesment, 2) Training stage: Development of Training Obyektif, 3) Evaluation stage: Development of Criteria for Training Evaluation”. Untuk level kelembagaan (organizational needs assessment), analisis meliputi standar kinerja, sistem kenaikan pangkat, strategi organisasi untuk pengembangan kapasitas guru dan lembaga. Ada perubahan struktur organisasi kelembagaan untuk efektivitas. Perlunya melakukan analisa terhadap deskripsi kerja jabatan guru, persyaratan kualifikasi guru serta tugas pekerjaan untuk organisasi. Jadi ada 2 hal pokok dalam fungsi pelatihan, yakni analisa Employee Needs Assesment dan Organizational Needs Assesment.

METODE

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Yakni memaparkan dalam bentuk narasi secara deskriptif dan rinci mengenai kondisi lapangan tentang implementasi realitas Pendidikan dan Pelatihan Guru SMK di Daerah Istimewa Yogyakarta yang sudah berlangsung. Obyek penelitian yang dikaji adalah permasalahan kesesuaian materi diklat dengan kebutuhan pengembangan guru, kontribusi diklat untuk peningkatan kualitas pembelajaran, kontribusi diklat untuk membantu kenaikan pangkat guru, bagaimana ketepatan memilih nara sumber serta kebutuhan lama dan dampak pasca diklat. Populasinya adalah para guru SMK, khususnya program keahlian Administrasi

Perkantoran yang bekerja di SMK Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebagai sampel adalah 60 guru, dengan teknik proporsional *random sampling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesesuaian materi diklat dengan Bidang Keahlian guru adalah sudah sangat sesuai. Sebagaimana tabel berikut:

Tabel 1. Hubungan Materi Diklat dengan Bidang Keahlian Guru

Lokasi Penelitian	Sangat Sesuai	Cukup Sesuai	Kurang Sesuai	Σ Jawaban	Σ %
	Jumlah	Jumlah	Jumlah		
SMK 1 YK	11 (61%)	7 (39%)	0%	18	100%
SMK Bopkri 1	11 (55%)	9 (45%)	0%	20	100%
SMK N 3	8 (40%)	12 (60%)	0%	20	100%
SMK N 7	11 (61%)	7 (39%)	0%	18	100%
SMK Marsudi Luhur	10 (56%)	8 (44%)	0%	18	100%
SMK Muh 2	13 (50%)	13 (50%)	0%	26	100%
TOTAL	64 (54%)	56 (46%)	0%	120	100%

Penjelasan tabel 1 bahwa dari 60 responden, yang meliputi guru SMK di DIY bahwa materi diklat sangat sesuai dengan bidang keahlian guru. Dengan ditunjukkan sebanyak 54%. Pendidikan dan pelatihan yang diikuti yaitu: diklat kearsipan, teknologi pembelajaran, Apabila dilakukan berdasar *score* tertinggi 360 dan *score* terendah 120 maka berdasar pencapaian score adalah 304, dengan interval 3 maka dapat disimpulkan diklat sangat sesuai dengan bidang keahlian guru.

Diklat sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Peran Diklat dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Lokasi Penelitian	Sangat Berperan	Cukup Berperan	Kurang Berperan	Σ	Σ Presentase
	Jumlah	Jumlah	Jumlah		
SMK 1 YK	20 (56%)	16 (44%)	0 (0%)	36	100%
SMK Bopkri 1	26 (65%)	13 (33%)	1 (3%)	40	100%
SMK N 3	15 (38%)	23 (58%)	2 (5%)	40	100%
SMK N 7	17 (47%)	19 (53%)	0 (0%)	36	100%
SMK Marsudi Luhur	22 (61%)	13 (36%)	1 (3%)	36	100%
SMK Muh 2	18 (35%)	32 (62%)	2 (4%)	52	100%
TOTAL	118 (50%)	116 (47%)	6 (2%)	240	100%

Sesuai tabel 2 bahwa proporsi paling tinggi pada sangat berperan yaitu 50%. Jika dihitung melalui *score* tertinggi 720, *score* terendah 240. *Score* yang diperoleh dari responden adalah 592. Jika dikategorisasikan dalam 3 interval maka diklat mempunyai peran yang tinggi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini sangat rasional karena kenyataannya diklat yang diikuti guru secara relative akan meningkatkan ruang lingkup dunia pendidikan dan pembelajaran, serta permasalahan kompetensi guru. Karena apapun materi diklat masih ada relevansinya dengan pembelajaran. Materi yang diperoleh dari diklat baik diklat yang berorientasi pada peningkatan aspek ketrampilan guru, substansi materi

maupun wawasan keguruan lainnya akan memberi sumbangan yang berarti untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Evaluasi Diklat Dalam membantu Kenaikan Pangkat adalah dalam peringkat kedua, yakni cukup membantu. Diklat yang dilakukan selama ini tidak secara langsung atau tidak secara praktis membantu menaikkan pangkat. Supaya dapat membantu menjadi tambahan dolumen untuk administrasi kenaikan pangkat. maka guru harus melakukan sesuatu karya. Misalnya keikutertaan dalam diklat penulisan karya ilmiah. Jika guru tidak langsung praktik membuat karya ilmiah maka pengetahuan yang diperoleh dalam diklat yang diikutinya hanya sebagai pengetahuan. Belum dapat secara langsung menaikkan pangkat. Namun jika dilihat secara kuantitatif, yang ditunjukkan pada tabel 3 selisih katagori sangat membantu dengan cukup mebantu berbeda tipis, yakni 48% dan 59%. Ini artinya Diklat yang diikuti oleh guru memberikan tetap kontribusi untuk kenaikan pangkat Dapat dijelaskan dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kontribusi Diklat Membantu Kenaikan Pangkat

Lokasi penelitian	Sangat Membantu	Cukup Membantu	Kurang Membantu	Σ Jawaban	Σ Prosentase
	Jumlah	Jumlah	Jumlah		
SMK 1 YK	6 (33%)	12 (67%)	0 (0%)	18	100%
SMK Bopkri 1	11 (55%)	9 (45%)	0 (0%)	20	100%
SMK N 3	7 (35%)	12 (60%)	1 (5%)	20	100%
SMK N 7	7 (39%)	11 (61%)	0 (0%)	18	100%
SMK Marsudi Luhur	7 (39%)	11 (61%)	0 (0%)	18	100%
SMK Muh 2	10 (38%)	15 (58%)	1 (4%)	26	100%
TOTAL	48 (40%)	70 (59%)	2 (1%)	120	100%

Ada 59% responden yang mengatakan bahwa diklat cukup membantu dalam peningkatan jenjang kepangkatan guru. Hal ini dimungkinkan bahwa diklat yang mereka ikuti lebih pada kualitas pembelajaran. Tinjauan diklat kurang persoalan teknis persyaratan kenaikan pangkat lainnya: bagaimana teknis penulisan makalah/jurnal, teknis membuat proposal penelitian sampai pada laporan penelitiannya, dan bagaimana memahami fenomena yang dapat menjadi bahan kajian penelitian maupun penulisan. Apabila dikategorikan dalam tiga interval diperoleh *score* tertinggi tertinggi 360 ; *score* terendah 120. *Score* yang diperoleh adalah 286, yakni dalam katagori sangat membantu kenaikan pangkat.

Kualitas Diklat dalam Meningkatkan Guru Profesional dalam katagori cukup berperan

Tabel 4. Kontribusi Diklat dalam Meningkatkan Guru Profesional

Nama Tempat	Sangat Berperan	Cukup Berperan	Kurang Berperan	Σ jawaban	Σ %
	Jumlah	Jumlah	Jumlah		
SMK 1 YK	19 (53%)	17 (47%)	0 (0%)	36	100%
SMK Bopkri 1	22 (55%)	16 (40%)	2 (5%)	40	100%
SMK N 3	10 (25%)	28 (70%)	2 (5%)	40	100%
SMK N 7	10 (28%)	26 (72%)	0 (0%)	36	100%
SMK Marsudi Luhur	10 (28%)	26 (72%)	0 (0%)	36	100%
SMK Muh 2	21 (40%)	29 (56%)	2 (4%)	52	100%
TOTAL	92 (38%)	142 (60%)	6 (2%)	240	100%

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa diklat cukup memberikan kontribusi untuk meningkatkan guru profesional. Hal tersebut ditunjukkan dengan 60% responden memberikan pernyataan cukup berperan. Melalui perhitungan peringkatan grade melalui skala interval dinyatakan bahwa score tertinggi 720, score terendah 240. Score jawaban responden diperoleh 592 maka dapat disimpulkan bahwa peran diklat dalam meningkatkan kualitas guru profesional adalah dalam kecenderungan sangat berperan. Di lapangan adakalanya diklat yang diikuti guru kurang relevan dengan bidang keahlian. Meskipun demikian secara relatif diklat memberi dampak positif pada kualitas guru untuk menjadi profesional karena guru yang ideal harus mempunyai kompetensi paedagogik, social, professional, dan spiritual.

Tingkat kualitas narasumber dalam memberikan diklat adalah dalam rangking 2, yaitu cukup berkualitas. Sebagaimana ditunjukkan dalam tabel 5 berikut:

Tabel 5. Kualitas Narasumber Diklat

Nama Tempat	Sangat Berkualitas		Cukup Berkualitas		Kurang Berkualitas		Σ Jawaban	Σ %
	Jml	%	Jml	%	Jml	%		
SMK 1 YK	9	25%	27	75%	0	0%	36	100%
SMK Bopkri 1	8	20%	31	78%	1	3%	40	100%
SMK N 3	15	38%	22	55%	3	8%	40	100%
SMK N 7	9	25%	27	75%	0	0%	36	100%
SMK Marsudi Luhur	7	19%	28	78%	1	3%	36	100%
SMK Muh 2	18	35%	31	60%	3	6%	52	100%
TOTAL	66	27%	166	70%	8	3%	240	100%

Berdasar hasil penelitian diperoleh bahwa 60 responden atau 70% menyatakan cukup berkualitas pada instrumen yang diberikan. Berdasar skala interval menunjukkan score tertinggi 720, score terendah 240. Score yang diperoleh adalah 538. Angka 538 termasuk dalam katagori sangat berkualitas. Dalam realitasnya guru mengharapkan pencerahan dengan mengikuti berbagai diklat dan tidak memandang nara sumber. Keikutsertaan dalam pendidikan dan pelatihan akan dapat

menambah pemahaman dan menambah wawasan untuk kebutuhan pengembangan dan peningkatan keberhasilan pembelajaran dan capaian karirnya.

Durasi diklat yang sudah dilaksanakan menggunakan waktu yang cukup sesuai. Tanggapan responden terkait durasi waktu pelaksanaan diklat pada rangking kedua. Secara rinci dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Durasi Waktu Penyelenggaraan Diklat

Lokasi penelitian	Sangat Sesuai	Cukup Sesuai	Kurang Sesuai	Σ Jawaban	Σ %
	Jumlah	Jumlah	Jumlah		
SMK 1 YK	4 (22%)	14 (78%)	0 (0%)	18	100%
SMK Bopkri 1	8 (40%)	9 (45%)	3 (15%)	20	100%
SMK N 3	4 (20%)	13 (65%)	13 (15%)	20	100%
SMK N 7	2 (11%)	16 (89%)	0 (0%)	18	100%
SMK Marsudi Luhur	3 (17%)	13 (72%)	2 (11%)	18	100%
SMK Muh 2	10 (38%)	12 (46%)	4 (15%)	26	100%
TOTAL	31 (25%)	77 (66%)	12 (9%)	120	100%

Dari 60 responden memberikan jawaban pada level cukup sesuai adalah 66% dan sangat sesuai 25%. Durasi pelaksanaan diklat dirasa guru kurang lama. Bisa jadi kemungkinan guru belum sepenuhnya memahami materi diklat. Berdasarkan skala interval maka *score* yang di-peroleh adalah 259, dari *score* tertinggi 360 dan terendah 120. Ini menunjukkan bahwa waktu penyelenggaraan diklat ditinjau dari aspek waktunya adalah cukup sesuai. Jawaban responden bukan pada rangking pertama, yaitu sangat sesuai waktu diklat. Hal ini dimungkinkan ada beberapa diklat yang dalam mengalokasikan lamanya waktu diklat dirasa kurang. Para guru menginginkan lama waktu diklat kurang karena mereka membutuhkan pencerahan yang lebih komprehensif untuk peningkatan pengetahuan baik teori maupun paraktik.

Kualitas diklat ditinjau dari evaluasi pasca diklat adalah cenderung cukup mendukung perubahan perilaku positif guru. Secara rinci dapat ditunjukkan pada tabel 7.

Tabel 7. Evaluasi Pasca Diklat

Nama Tempat	Sangat mendukung	Cukup Mendukung	Kurang mendukung	Σ Jawaban	Σ %
	Jumlah	Jumlah	Jumlah		
SMK 1 YK	5 (56%)	4 (44%)	0 (0%)	9	100%
SMK Bopkri 1	4 (40%)	5 (50%)	1 (10%)	10	100%
SMK N 3	2 (20%)	7 (70%)	1 (10%)	10	100%
SMK N 7	6 (67%)	3 (33%)	0 (0%)	9	100%
SMK Marsudi Luhur	4 (44%)	4 (44%)	1 (11%)	9	100%
SMK Muh 2	4 (31%)	8 (62%)	1 (8%)	13	100%
TOTAL	25 (43%)	31 (51%)	4 (6%)	60	100%

Dari jawaban guru menghasilkan informasi bahwa pasca diklat cukup mendukung peningkatan kualitas kerja atau materinya dapat meningkatkan kinerja. Yang menyatakan sangat mendukung ada 43%, cukup mendukung kinerja 51% dan kurang mendukung 6%. Evaluasi terhadap pasca diklat

jarang dilakukan. Bagaimana diklat berdampak terhadap kinerja kurang menjadi perhatian. Namun demikian pasca diklat dirasa guru cukup mendukung peningkatan kinerja. Jika dilakukan perhitungan *score* maka tertinggi 180 dan *score* terendah 60. *Score* yang diperoleh 141 dan dimasukkan dalam skala interval 3 maka dalam katagori sangat mendukung.

KESIMPULAN

Hasil analisis kualitas diklat mengindikasikan bahwa manajemen diklat perlu ditingkatkan kualitasnya, baik ditinjau dari durasi lama diklat yang disesuaikan dengan materi, pemilihan nara sumber yang lebih tepat dan berkualitas maupun evaluasi dampak pasca diklat. Meskipun materi diklat secara keseluruhan meningkatkan kualitas guru, namun khusus untuk dalam upaya membantu kenaikan pangkat perlu materi diklat yang berkaitan dengan metodologi penelitian, penulisan karya tulis, dan hal-hal lain yang sifatnya lebih teknis dan operasional.

Pendidikan dan pelatihan guru perlu dilakukan secara kontinyu dengan memperhatikan analisis kebutuhan bagi pengembangan guru. Penyelenggaraan diklat sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan karir guru. Untuk itu penyelenggaraan diklat perlu mengacu kebutuhan tuntutan kedepan.

DAFTAR PUSTAKA

- Antony, William P. (2002). *Human Resouces Management., A Strategic Approach*, United States
Jenis penelitian adalah Research & Development Of America
- Barnett Berry. (2011). *Teaching 2030*. Amsterdam Avenue, New York: Teacher Collage, Columbia University.
- Dittrich. (2009). *Standardisation in TVET Teacher Educatioan*. Fankfurt: Peter Lang
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta : UNY Press.
- Henry Simamora. (1997). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: STIE YKPN
- Roger Haris.et.all. (1995). *Competency Based Education and Training*. Australia: Desktop Publishing
- Tony Wagner. (2008). *The Global Achievement Gap*. New York: Basic Books

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah atas terselesaikan laporan penenelitian yang sudah disusun menjadi artikel jurnal. Pada kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih kepada lembaga pendidikan SMK di Daerah Istimewa Yogyakarta, khususnya SMK Negeri I , SMK Bobkri I, SMK Negeri 3, SMK Negeri 7, SMK Marsudi Luhur, SMK Muh 2, Yogyakarta; yang telah meluangkan waktu untuk menjawab instrumen yang kami susun dalam rangka penelitian evaluasi pendidikan dan pelatihan dalam upaya peningkatan kualitas guru. Tidak lupa pula kami ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang tidak dapat kami sebutkan atas kontribusinya pada penelitian serta pemuatan artikel pada jurnal Efisiensi.

PROFIL PENULIS

Penulis, baik penulis pertama, kedua maupun penulis ketiga adalah dosen pada jurusan pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Bidang keahlian penulis adalah bidang perkantoran, administrasi bisnis dan pembelajaran. Penulis adalah juga peneliti untuk bidang kajian pembelajaran, administrasi perkantoran dan manajemen sumber daya manusia.

INTEGRASI BAHASA INGGRIS DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Chusnu Syarif Diah Kusuma

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

chusnu@uny.ac.id

ABSTRAK

Abstrak : Integrasi bahasa Inggris dalam Proses Pembelajaran. Salah satu bahasa yang paling luas dan penting di dunia adalah bahasa Inggris. Mulai dari konferensi akademik internasional hingga laporan berita bahkan lirik musik populer menggunakan bahasa Inggris. Tidak hanya itu bahasa Inggris digunakan untuk menyampaikan informasi dan berita serta menjadi bahasa bisnis dan pemerintahan. Bahasa Inggris diperlukan dalam diplomasi dan berperan dalam profesi. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional. Program pendidikan berkualitas tinggipun membutuhkan kefasihan bahasa Inggris. Belajar bahasa Inggris adalah penting. Oleh karena itu pendidik harus siap mengembangkan kompetensi bahasa Inggris sebagai bahasa internasional kepada siswa melalui kegiatan proses pembelajaran.

Kata kunci : Bahasa Inggris, pembelajaran

Abstract : Integration of English in the Learning Process. One of the most extensive and important languages in the world is English. Starting from international academic conferences to news reports and even popular music lyrics using English. Not only that English is used to convey information and news and to become the language of business and government. English is needed in diplomacy and plays a role in the profession. English is the international language. High quality education programs also require English fluency. Learning English is important. Therefore educators must be prepared to develop English language competence as an international language to students through the learning process activities

Keywords: English, learning

PENDAHULUAN

Salah satu bahasa asing yaitu bahasa Inggris bukanlah bahasa yang terbanyak dipergunakan di banyak negara dalam hal jumlah penutur asli, ada lebih banyak pembicara bahasa Cina daripada penutur asli bahasa Inggris. Tetapi bahasa Cina sedikit diucapkan di luar komunitas Cina, jadi bahasa yang paling luas di dunia adalah bahasa Inggris. Sulit untuk mem-perkirakan dengan tepat berapa banyak penutur bahasa Inggris, tetapi menurut perkiraan ada lebih dari 350.000.000 pembicara bahasa Inggris asli dan lebih dari 400.000.000 pembicara bahasa Inggris sebagai bahasa kedua (bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, meskipun tidak bahasa asli) atau bahasa asing (bahasa yang dipelajari tetapi tidak banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari) (Kitao: 1996). Namun, bahkan angka-angka ini tidak benar-benar menunjukkan betapa pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa dunia, karena kurang dari lima belas persen penduduk dunia menggunakan bahasa Inggris. Pentingnya bahasa Inggris bukan hanya dalam berapa banyak orang yang berbicara tetapi untuk apa itu digunakan. Bahasa Inggris adalah bahasa utama berita dan informasi di dunia. Bahasa Inggris adalah bahasa bisnis dan pemerintahan, bahkan untuk beberapa negara di mana bahasa Inggris adalah bahasa minoritas. Bahasa Inggris adalah bahasa komunikasi

maritim dan kontrol lalu lintas udara internasional, dan digunakan bahkan untuk kontrol lalu lintas udara internal di berbagai negara di mana bahasa Inggris bukanlah bahasa asli. Budaya populer Amerika - terutama film dan musik - membawa bahasa Inggris ke seluruh dunia.

Di negara Indonesia, bahasa asing pertama yang diajarkan sebagai mata kuliah wajib di pendidikan menengah dan tinggi adalah bahasa Inggris. Tujuan utamanya untuk memberikan siswa kemampuan membaca buku teks bahasa Inggris di bidang terkait. Terlepas dari upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pengajaran terutama di sekolah menengah, hasilnya, sejauh ini, masih tidak memuaskan (Sadtono, 1976; Djiwandono, 1983; Danifil1985). Banyak Guru Bahasa Inggris yang prihatin dalam mutu kualitas anak didiknya. Mereka merasa bingung dalam memberikan nilai rata-rata kelas KKM karena umunya lifeskill Bahasa Inggrisnya jauh dari pada kenyataan yang diharapkan, sehingga mereka cenderung untuk menganjurkan siswanya mengikuti kursus Bahasa Inggris diluar sekolah atau memalsukan nilai, karena kalau tidak berbuat seperti itu maka hasil proses pembelajaran di kelas tersebut bisa dikatakan tidak berhasil atau tidak mampu mencapai standar *outcome* yang diharapkan, apalagi dengan diterapkannya standar mutu (kualitas) dan standar kelulusan, dengan bukti pencapaiannya berbentuk laporan/dokumentatif dan angka.

PEMBAHASAN

Kekuatan komunikasi yang pertama adalah internet, kemudian bahasa. Kekuatan internet memungkinkan manusia untuk berkomunikasi secara *real-time* dan memberi manusia pilihan tentang bagaimana manusia berkomunikasi. Sekarang, dengan sarana komunikasi yang sama, internet dapat menulis, berbicara, atau konferensi video siapa pun di dunia yang memiliki kemampuan untuk terhubung. Tidak hanya itu, kemudahan transportasi dan keterjangkauan telah memungkinkan melakukan perjalanan di seluruh dunia sehingga mendapatkan lingkungan baru. Tetapi sekarang setelah infrastruktur tersedia, masih ada satu hambatan terakhir, yaitu bahasa. Ada lebih dari 6.500 bahasa yang digunakan di seluruh dunia. Baik untuk bisnis, pendidikan, atau sarana sosial, mungkin ditemukan bahwa bahasa adalah penghalang yang memisahkan dari komunitas internasional. Setelah bahasa Cina atau Mandarin, bahasa yang paling umum digunakan di seluruh dunia adalah bahasa Inggris. Meskipun ada sejumlah bahasa yang dapat Anda pelajari, bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa yang paling penting untuk dipelajari dan dipahami. Bahasa adalah satu-satunya cara untuk dapat mengekspresikan emosi, pikiran, keinginan, ide, perasaan, dll. Bahasa asing yang diucapkan oleh banyak orang adalah bahasa Inggris. Oleh karena itu bahasa Inggris disebut sebagai bahasa Internasional. Apapun yang terjadi di belahan dunia lain, informasi yang didapat menggunakan bahasa Inggris. Literatur di seluruh dunia ditulis dalam banyak bahasa dan hanya dapat dimengerti oleh orang-orang itu, tetapi jika diterjemahkan dalam bahasa Inggris, banyak orang (di 90 negara) dapat menikmati cita rasa sastra. Bahasa Inggris telah berubah bentuknya berkali-kali sebelumnya yaitu bahasa Inggris kuno, kemudian bahasa Inggris tengah kemudian bahasa Inggris awal dan sekarang bahasa Inggris modern. Kebanyakan pedagang menggunakan bahasa latin, kemudian drama dan puisi ditulis menggunakan bahasa Inggris, dan akhirnya bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa resmi. Sekarang bahasa Inggris menduduki seluruh dunia dan menjadi bahasa global. Jadi, sangat penting untuk mengetahui bahasa asing, yaitu berbahasa Inggris.

Bahasa Inggris disebut sebagai bahasa pertama atau kedua. Di beberapa negara, bahasa Inggris adalah satu-satunya atau bahasa yang dominan. Bahasa Inggris memiliki peran di beberapa negara

seperti negara Inggris, Amerika Serikat, Selandia Baru, Australia, Kanada dan Irlandia. Semua negara ini adalah bekas koloni Inggris. Di negara lain, bahasa Inggris digunakan secara luas, terutama di antara orang-orang yang tidak memiliki bahasa lain yang sama, meskipun itu bukan bahasa yang dominan di negara tersebut. Misalnya, bahasa Inggris digunakan secara luas di Hong Kong, Singapura, Nigeria, Filipina, dan Malaysia. Di negara-negara seperti itu, sering digunakan sebagai sarana komunikasi antara orang-orang yang memiliki bahasa asli yang berbeda. Berikut ini adalah penggunaan bahasa Inggris dan inilah mengapa belajar bahasa Inggris adalah penting.

Bahasa Inggris untuk Informasi dan Berita. Bahasa Inggris umumnya digunakan sebagai media untuk komunikasi informasi dan berita. Tiga perempat dari semua pesan teleks dikirim dalam bahasa Inggris. Delapan puluh persen data komputer diproses dan disimpan dalam bahasa Inggris. Banyak komunikasi satelit dilakukan dalam bahasa Inggris. Lebih dari separuh surat kabar yang diterbitkan di dunia, diterbitkan dalam bahasa Inggris. Bahkan di banyak negara di mana bahasa Inggris adalah bahasa minoritas, setidaknya ada satu surat kabar dalam bahasa Inggris. Di India saja, ada tiga ribu majalah yang diterbitkan dalam bahasa Inggris. Di banyak negara, berita televisi disiarkan dalam bahasa Inggris. Karena kekuatan televisi, para demonstran di setiap negara menggunakan tanda-tanda yang dicetak dalam bahasa Inggris untuk kepentingan pers internasional.

Bahasa Inggris untuk Bisnis, Diplomasi, dan Profesi. Bahasa Inggris adalah bahasa utama bisnis internasional, diplomasi, dan sains serta profesi. Komoditas penting seperti perak, timah, dan mata uang keras diperdagangkan dalam bahasa Inggris. Bahasa Inggris juga merupakan bahasa resmi dari banyak organisasi internasional, termasuk Perserikatan Bangsa-Bangsa dan banyak organisasi profesional. Bahasa Inggris sering menjadi bahasa konferensi internasional, dan itu adalah bahasa atletik internasional. Di seluruh dunia, banyak makalah profesional diterbitkan dalam bahasa Inggris. Bahkan makalah yang diterbitkan dalam bahasa lain sering memiliki abstrak dalam bahasa Inggris.

Bahasa Inggris adalah Bahasa Bisnis Internasional. Sebagian besar bisnis internasional dilakukan dalam bahasa Inggris. Apakah Anda ingin dipekerjakan oleh perusahaan internasional? Banyak perusahaan internasional memiliki persyaratan bahasa Inggris minimum untuk maju dalam karir. Bahkan jika orang-orang di tempat kerja semua berbicara dengan bahasa asli, mungkin akan tetap ditemukan bahwa informasi perusahaan semuanya berbahasa Inggris! Memiliki bahasa Inggris sebagai keterampilan akan memungkinkan untuk membaca dan memahami majalah, jurnal, dan surat kabar yang memiliki pengakuan di seluruh dunia. Ini juga akan memungkinkan untuk menghadiri konferensi dan seminar dan terhubung dengan individu lain dalam industri.

Bahasa Inggris untuk Hiburan. Budaya populer juga memainkan peranan penting dalam menyebarkan bahasa Inggris. Musik populer Amerika dan Inggris terdengar di seluruh dunia. Film-film Amerika terlihat di hampir setiap negara. Buku dalam bahasa Inggris tersedia bahkan di negara-negara di mana beberapa orang benar-benar menggunakan bahasa Inggris. Salah satu alasan yang diberikan siswa untuk belajar bahasa Inggris adalah untuk memahami lagu-lagu, film dan buku-buku ini. Bahasa Inggris juga sangat penting untuk perjalanan internasional. Sebagian besar informasi yang disebarluaskan negara tentang diri mereka di luar perbatasan mereka adalah dalam bahasa Inggris. Bahasa Inggris digunakan di hotel-hotel besar dan tempat-tempat wisata, di bandara, dan di toko-toko yang sering dikunjungi wisatawan. Ada koran yang dicetak dalam bahasa Inggris, dan berita TV tersedia dalam bahasa Inggris. Tur hampir selalu tersedia dalam bahasa Inggris. Bahkan di negara-negara di mana beberapa orang berbahasa Inggris di jalan, orang-orang

yang bekerja dengan turis umumnya berbahasa Inggris. Di beberapa negara bahkan pengemudi bus atau trem dan penjual di kios-kios koran berbahasa Inggris dengan baik.

Program Pendidikan Berkualitas Tinggi Membutuhkan Kefasihan Bahasa Inggris. Jika mempunyai rencana untuk belajar di luar negeri, mungkin akan ditemukan sekolah yang memiliki persyaratan bahasa Inggris minimum yang harus dipenuhi untuk dapat diterima disekolah tersebut. Bahkan, sebagian besar sekolah di negara-negara berbahasa Inggris meng-haruskan memiliki pemahaman dan kemahiran minimum dalam bahasa Inggris yang umumnya ditentukan berdasarkan pada ujian bahasa Inggris. Bahkan jika mempunyai rencana untuk be-pergian ke negara yang tidak berbahasa Inggris, akan ditemukan bahwa banyak bahasa kedua orang di Negara tersebut adalah bahasa Inggris.

Para Ilmuwan Menggunakan Bahasa Inggris. Pada tahun 2010, perkiraan 80-90% dari semua makalah yang diterbitkan dalam jurnal ilmiah ditulis dalam bahasa Inggris (Kitao: 1996). Tidak hanya itu saja, ada lebih dari satu miliar halaman situs web dalam bahasa Inggris, yang merupakan bahasa utama internet. Penggunaan bahasa Inggris untuk keperluan lainnya. Di banyak bekas koloni Inggris, bahasa Inggris masih digunakan di pemerintahan dan sebagai media komunikasi di antara orang-orang yang tidak memiliki bahasa lain yang sama. Dalam beberapa kasus, bahasa Inggris adalah bahasa netral yang digunakan untuk menghindari memberikan satu bahasa pribumi terlalu banyak prestise. Orang yang berbahasa Inggris memiliki status tertentu dalam masyarakat. Ini digunakan untuk buku, musik dan tarian. Di Singapura, bahasa Inggris adalah bahasa kedua, tetapi diperlukan untuk kehidupan sehari-hari. Banyak perusahaan di sana meng-gunakan bahasa Inggris. Selain itu, enam belas negara di Afrika telah mempertahankan bahasa Inggris sebagai bahasa pemerintahan. Sekarang bahasa Inggris standar diajarkan di sekolah-sekolah di negara-negara itu, karena itu diperlukan untuk karir. Bahasa Inggris juga dipelajari sebagai bahasa asing di negara-negara yang umumnya tidak digunakan sebagai media komunikasi. Dua ratus lima puluh juta lebih orang Cina, dari penduduk Amerika Serikat mempelajari bahasa Inggris di TV. Bahasa asing pertama atau yang paling sering diajarkan di banyak negara adalah bahasa Inggris. Beberapa orang mungkin me-ngatakan bahwa bahasa Inggris semakin menurun karena pasar yang sedang berkembang. Hal ini terjadi saat negara-negara berkembang seperti India dan Cina terus tumbuh, diperkirakan bahwa bahasa-bahasa lain akan muncul dan akan melebihi populasi penutur bahasa Inggris. Bahkan jika ini terjadi, tidak ada keraguan bahwa bahasa Inggris akan tetap menjadi bahasa penting untuk dimiliki sebagai bagian dari keahlian.

Selama dekade terakhir, populasi untuk belajar bahasa Inggris sebagai Bahasa Kedua atau Asing (English as Second Language / ESL) telah meningkat pesat (Philipson dalam Liyanage, 2003). Bagi Negara Indonesia yang tidak berbahasa Inggris. bahasa Inggris adalah konteks bahasa asing. Namun, untuk mengajar bahasa Inggris sebagian besar guru sekolah mungkin tidak cukup siap. Masalah yang memprihatinkan adalah meningkatkan kemahiran bahasa Inggris dan keterampilan mengajar guru. Beberapa dari studi ini berfokus pada kemahiran bahasa Inggris guru, yang telah diakui sebagai kualifikasi penting bagi guru bahasa Inggris yang sukses. Kemahiran dan ketrampilan guru belajar dan mengajar bahasa Inggris menjadi kekhawatiran salah satu Visi Indonesia 2020 di sektor pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk menciptakan siswa yang mempunyai ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan di era globalisasi. Indonesia menginginkan menjadi negara yang maju di tahun 2020. Dalam tantangan membawa siswa untuk mempunyai kompetensi bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, guru dan tenaga pendidik harus siap untuk menyesuaikan diri dari berbagai macam perubahan yang terjadi. Pada akhirnya,

pengembangan profesional berkualitas tinggi berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan, aspirasi, dan perilaku pendidik, sehingga mereka dapat, pada gilirannya, menerapkan yang telah dipelajari untuk meningkatkan praktik dengan harapan pembelajaran siswa dapat meningkat (Guskey, 2000). Guru lebih cenderung menerapkan praktik-praktik baru dengan baik jika mereka menerima dukungan saat mencoba di kelas. Ketika program pengembangan profesional dirancang, faktor penting yang perlu dipertimbangkan adalah durasi dan intensitas program. Terlepas dari upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pengajaran terutama di sekolah sekunder, hasilnya, sejauh ini, masih tidak memuaskan (Sadtono, 1976; Djiwandono, 1983; Danifil 1985). Dalam 52 program penguasaan siswa, bahasa Inggris ditemukan menjadi penghalang bagi siswa untuk menyelesaikan studi mereka pada waktunya (Kasbolah dan Sukarnyana, 1993). Kondisi ini mungkin dapat diperbaiki dengan cara otonomi belajar, "situasi *learning* yang menyiratkan kapasitas untuk melakukan kontrol atas pembelajaran sendiri" (Nunan, 2000).

Pembelajaran mengacu pada dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. aktivitas belajar berkaitan dengan siswa sedangkan aktivitas mengajar berkaitan dengan apa yang dilakukan oleh guru. Seperti yang diungkap oleh Munib Chatib bahwa proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi disebut sebagai pembelajaran. Sementara Achjar Chalil (Zulvina Trinova: 2012) memberikan definisi bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan Arief S Sadiman menyatakan bahwa pembelajaran proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu disebut sebagai pembelajaran (Arief S. Sadiman, dkk.,1990, hlm. 11)

Dari definisi-definisi tersebut diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa dalam pembelajaran memuat tiga faktor penting yaitu: sumber belajar, proses yang direncanakan pendidik, serta siswa yang belajar. Adapun proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik serta adanya komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif guna mencapai tujuan belajar disebut sebagai proses pembelajaran (Rustaman, 2001:461). Dalam proses pembelajaran tersebut, pendidik dan peserta didik merupakan dua komponen yang saling terkait dan tidak mungkin dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai secara maksimal. Adapun proses pembelajaran yaitu semua usaha bersama antara pendidik dan peserta didik untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan ilmu pengetahuan yang diberikan dapat bernilai guna bagi peserta didik dan menjadi landasan belajar yang berkesinambungan, serta diharapkan mewujudkan perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan positif yang diawali dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efisien dan efektif. Proses pembelajaran yang positif akan membentuk kemampuan berpikir kritis, intelektual, dan terciptanya kreatifitas serta perubahan pribadi atau perilaku seseorang berdasarkan pengalaman tertentu atau praktik yang pernah dilaksanakan.

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan jika terdapat suasana yang rileks, tidak ada tekanan, merasa aman, meningkatkan minat belajar, peserta didik terlibat penuh, peserta didik mempunyai perhatian yang tercurah, mempunyai lingkungan belajar yang menarik, penuh bersemangat, menimbulkan perasaan gembira, terciptanya konsentrasi tinggi. Sementara sebaliknya, jika dijumpai suasana tertekan, munculnya perasaan terancam, perasaan menakutkan, peserta didik merasa tidak berdaya, tidak adanya bersemangat, peserta didik menjadi malas dan tidak berminat, timbulnya rasa jenuh dan bosan, suasana pembelajaran monoton, serta pembelajaran

tidak menarik peserta didik, maka pembelajaran menjadi tidak menyenangkan. (Dra. Indrawati, M.Pd dan Drs. Wawan Setiawan, 2009, hlm. 24).

Perlu disadari bagi para pendidikan bahwa keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat diperoleh dari pembelajaran yang menyenangkan. Maka dari itu, suasana menyenangkan di dalam setiap proses pembelajaran perlu diciptakan oleh pendidik. Berbagai cara yang bisa digunakan pendidik untuk menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan diantaranya adalah dengan melakukan *ice breaking* saat proses pembelajaran dirasa jenuh atau monoton, menggunakan metode mengajar yang bervariasi, menciptakan suasana yang rileks, pendidik mampu memberikan motivasi terhadap peserta didik, dan memberikan salam kepada peserta didik dengan antusias dan hangat. Di dalam konteks proses pembelajaran yang menyenangkan guru dituntut tidak hanya memerankan diri sebagai pendidik atau pengajar, tetapi juga sebagai motivator sekaligus fasilitator bagi peserta didik.

Pada paruh kedua polemik abad ke-19 tentang pengajaran bahasa asing melahirkan Gerakan Reformasi, yang terdiri dari ide-ide mereformasi sistem sekolah lama (Tamura, 2006: 173). Ajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua mewakili dorongan utama. Dalam dekade terakhir abad ke-19 sebagai konsekuensi dari masalah ekonomi di Eropa semakin banyak orang berusaha temukan cara hidup di Amerika Serikat, Australia dan Kanada. Tentu jutaan orang harus belajar bahasa Inggris dengan cepat dan pada saat yang sama harus berhasil sebagai sarana komunikasi di negara yang baru dipilih, karena metode lama tidak memuaskan lagi. Masalah mereformasi pengajaran bahasa menjadi sangat penting.

Istilah Metode Langsung menjadi dikenal dan para pendukung metode ini menekankan pentingnya memperoleh bahasa lisan. Harold.E. Palmer ahli bahasa yang terkenal mengatakan pendekatan untuk meng-ajar bahasa Inggris itu unik. Dia menunjuk bahwa tata bahasa bukanlah cara terbaik untuk mengajar bahasa. Pelajaran dan percakapannya yang terstruktur disebut “metode lisan”. Di kelasnya, dia mengajar bahasa Inggris melalui latihan lisan. Ia menilai bahwa bahan bacaan yang diberikan dalam kelas harus terdiri dari dialog dan teks terkait. Semua deskripsi dan narasinya harus mudah dan alami juga menarik. Sementara itu, mencari jalan baru dilanjutkan. Polemik tentang ajaran bahasa asing bergandengan tangan dengan gagasan mereformasi sistem sekolah lama. Di kelas “bahasa ibu” mulai dikecualikan hampir sepenuhnya ketika mengajar bahasa Inggris. Konsepsi meniru suara dan mengucapkan kata-kata dan kalimat saat didengar menjadi jauh lebih baik dan penting. Metode yang tidak menggunakan mediasi dari bahasa ibu terjadi. Dalam hal ini sebagai bahasa ibu benar-benar dikeluarkan dari peng-ajaran, tidak ada terjemahan yang digunakan. Artinya kata-kata itu dijelaskan menggunakan intuisi langsung, representasi melalui gambar-gambar yang ada terkait dengan kata asing. Pikiran abstrak dijelaskan dengan parafrase, dengan sinonim atau antonim atau hanya dengan menyimpulkan makna dari teks. Aturan pengucapan yang benar sangat penting dan tata bahasa adalah sekunder. Grammar dicapai dengan latihan. Murid-murid diberi teks dan bukan kalimat yang tidak berhubungan untuk membuktikan aturan tata bahasa tertentu. Tahun 1878 metode langsung diterapkan oleh M.D. Berlitz dan pada abad ke-20 metode ini diperkenalkan di banyak sekolah. Namun, pada awalnya menggunakan metode ini tidaklah mudah, siswa perlu membiasakan untuk kerja mandiri dan pada saat yang sama, arti dari kata-kata yang diajarkan dengan cara metode langsung ini tidak selalu dipahami. Metode langsung muncul dengan beberapa nama seperti metode reformasi, metode baru, dan metode lisan.

Metode langsung ini tidak selalu harus digunakan dalam mengajarkan pada mata pelajaran atau mata kuliah khusus bahasa Inggris. Tetapi dapat digunakan disemua mata pelajaran atau kuliah. Seperti melakukan pembukaan dan penutupan kelas dengan menggunakan bahasa Inggris, atau melatih peserta didik untuk menggunakan bahasa Inggris ketika melakukan presentasi, setidaknya untuk pembukaan dan penutupan presentasi. Menggunakan bahasa pengantar bahasa Inggris di setiap pertemuan kelas meskipun tidak seratus persen akan sangat membantu meningkatkan ketrampilan penggunaan bahasa Inggris.

KESIMPULAN

Bahasa yang luas dan penting digunakan di dunia adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris digunakan dalam segala hal, mulai dari konferensi akademik internasional hingga laporan berita hingga lirik musik populer. Bahasa Inggris digunakan tidak hanya untuk komunikasi antara penutur asli dan penutur bahasa Inggris nonaktif tetapi juga antara penutur asli. Meskipun bahasa Inggris tidak mempunyai jumlah pembicara terbesar di dunia, namun bahasa Inggris adalah bahasa yang paling banyak digunakan diberbagai Negara di dunia ini. Oleh karena itu, bahasa Inggris akan digunakan oleh lebih banyak orang di masa depan.

Bahasa Inggris adalah bahasa yang penting, karena itu adalah bahasa dunia. Karena ada begitu banyak bahasa di dunia dan karena hal ini, mungkin ada masalah komunikasi, penting untuk memiliki bahasa yang diketahui kebanyakan orang. Bahasa itu dalam bahasa Inggris. Akhirnya, bahasa Inggris mungkin bukan hanya bahasa di masa depan, tetapi bahasa yang diperlukan untuk sekarang ini. Untuk alasan ini, penting untuk belajar bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (1990). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali
- Guskey, T.R. (2003). *What Makes Professional Development Effective? PhiDelta Kappan* 84(10):748-750.
- Indrawati, M.Pd dan Wawan Setiawan.(2009). *Modul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Diterbitkan oleh PPPPTKIPA
- Liyanage, Indika et al. (2008). *Contextually Responsive Transfer: Perceptions of NNES on an ESL/EFL Teacher Training Program*. Australia: Griffith University
- Kitao, Kenji. (1996). Why Do We Teach English. *The Internet TESL Journal* Vol II. No. 4 April 1996.
- Kasbolah, K. Sukamyana, LW. (1993). *Perolehan Belajar dan Lama Waktu Belajar Mahasiswa Program Pasca Sarjana IKIP*. (Unpublished Research Report) Malang: Lembaga Penelitian IKIP Malang
- Nunan D. (2000). *Autonomy in language learning*. Paper presented in ASOCOPI. Diambil dari : http://www.nunan.info/presentation/autonomy_lang_learn.ppt download :September 27, 2003.
- Rustaman. (2001). *Keterampilan Bertanya dalam Pembelajaran IPA. dalam Handout Bahan Pelantikan Guru-Guru IPA SLTP Se-Kota Bandung di PPG IPA*. Jakarta: Depdiknas.

- Sadtono, E. (1976). *An Interirn Report on the Teaching of English at the five Centres of Excellence in Indonesia*. Laporan Hasil-Hasil Alumni RELC di Perguruan T'inggi. Malang: IKIP Malang. pp 95-107.
- Tamura, Elena Taralunga. (2006). Concepts on the methodology of Teaching English. *The Economic Journal of Takasaki City University of Economics* vol.48 No.3 pp.169-188
- Trinova, Zulvia. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi peserta didik. *Jurnal Al-Ta'lim* , Jilid 1 Nomor 3 November 2012. h 209-215

PROFIL PENULIS

Rr. Chusnu Syarifia Diah Kusuma, M.Si adalah seorang dosen dengan jabatan Asisten Ahli dan merupakan salah satu dosen di Jurusan Pendidikan Administrasi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Memiliki latar belakang pendidikan S1 Administrasi Bisnis dan S2 Ilmu administrasi dengan konsentrasi admininistrasi Bisnis Universitas Diponegoro. Beberapa artikel yang dihasilkan diantaranya “Pentingya Guru Dlam Pengembangan Minat Belajar Bahasa Inggris” dipublikasikan dalam jurnal efisiensi-kajian ilmu administrasi 13(2), 66-84 N. Efisiensi Vol. XIII No. 2. Agustus 2015. Tulisan lainnya berjudul “Counteract Hoax Through Reading Interest Motivation” dipublikasikan dalam *International Journal of Business Quantitative Economics and Applied Management Research (IJBEMR)* Vol 4, issue 3 August 2017, ISSN 2349-5677.

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DI FAKULTAS EKONOMI UNY

Muslikhah Dwihartanti, Siti Umi Khayatun. M., & Arwan Nur Ramadhan

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
muslikhah@uny.ac.id, ummikha@uny.ac.id, arwan@uny.ac.id

Abstrak: Pemanfaatan Media Pembelajaran *E-Learning* di Fakultas Ekonomi UNY. Penelitian ini bertujuan mengetahui pemanfaatan media pembelajaran *E-Learning* di Fakultas Ekonomi UNY. Penelitian ini dibatasi pada pemanfaatan media pembelajaran *E-Learning* Be-Smart UNY di Fakultas Ekonomi UNY tahun 2017. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Desain penelitian ini adalah desain deskriptif yang bersifat eksploratif dengan tujuan untuk menggambarkan keadaan atau status fenomena. Data yang diperoleh dikaji dengan persentase. Penelitian ini memaparkan bagaimana pemanfaatan *E-Learning* sebagai media pembelajaran di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta serta menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatannya. Berdasarkan hasil analisis data pemanfaatan media pembelajaran *E-Learning* di Fakultas Ekonomi UNY diperoleh informasi bahwa media tersebut belum maksimal digunakan oleh dosen-dosen di Fakultas Ekonomi UNY. Diketahui bahwa 84,29% dosen di Fakultas Ekonomi UNY tidak menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY untuk mendukung pembelajaran dan hanya 15,71% dosen di Fakultas Ekonomi UNY yang memanfaatkan *E-Learning* Be-Smart UNY untuk mendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan.

Kata kunci : E-Learning, Be-Smart UNY, Dosen, Media Pembelajaran

Abstract: Utilization Of E-Learning Learning Media in Faculty of Economic YSU. This study aims to determine the use of E-Learning learning media at the Faculty of Economics, UNY. This research is limited to the utilization of the Be- Smart UNY E-Learning learning media at the Faculty of Economics, Yogyakarta State University in 2017. This research was a descriptive study. The design of this study was a descriptive design that is explorative in order to describe the state or status of a phenomenon. The data obtained was assessed by percentage. This study describes how the use of E-Learning as a learning media in the Faculty of Economics, Yogyakarta State University and analyzes the factors that influence its utilization. Based on the results of data analysis, the use of E-Learning learning media at the UNY Faculty of Economics obtained information that the media has not been maximally used by lecturers at the UNY Faculty of Economics. It is known that 84.29% of the lecturers at the UNY Faculty of Economics do not use the Be-Smart E-Learning to support learning and only 15.71% of the lecturers at the Faculty of Economics took advantage of the Be-Smart E-Learning to support the learning process.

Keywords: E-Learning, Be-Smart UNY, Lecturers, Learning Media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak setiap warga negara yang diatur dalam Undang-Undang. Begitu pentingnya pendidikan bagi semua orang karena pendidikan dapat meningkatkan kualitas hidup sekaligus menunjukkan eksistensi diri manusia. Oleh karena itu pendidikan yang berkualitas harus selalu diupayakan sehingga mampu menghasilkan sumber daya manusia yang ber-kualitas pula.

Salah satu upaya untuk memperoleh pendidikan yang ber-kualitas adalah menyelenggarakan kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan komponen-komponen penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran. Beberapa komponen yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran antara lain peserta didik, pendidik, dan lembaga pendidikan. Dengan memperhatikan kondisi dan kesiapan dari

ketiga komponen tersebut diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan.

Peserta didik, menjadi salah satu komponen yang mempengaruhi keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Peserta didik dalam hal ini adalah *user* yang memperoleh transfer ilmu dari guru maupun dosen. Hal-hal yang terkait peserta didik antara lain menyangkut kemampuan awal dalam mata pelajaran yang diikuti, minat terhadap pelajaran, dan motivasi untuk belajar. Kemampuan awal peserta didik terhadap materi pelajaran menjadi pertimbangan bagi pendidik untuk memilih metode dan media yang tepat dalam rangka mentransfer materi. Minat terhadap mata pelajaran dan motivasi untuk belajar yang dimiliki peserta didik juga akan mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran. Peserta didik yang tidak mempunyai minat terhadap mata pelajaran tertentu akan cenderung mengabaikan mata pelajaran tersebut. Demikian juga motivasi yang rendah untuk belajar akan mengakibatkan siswa tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru dan cenderung tidak bersemangat untuk belajar.

Komponen kedua yang dapat mempengaruhi proses pelaksanaan pembelajaran adalah pendidik. Pendidik dalam hal ini guru maupun dosen memiliki peran penting sebagai pihak yang secara langsung mentransfer ilmu dan informasi kepada peserta didik. Maka dibutuhkan pendidik yang berkualitas, yaitu yang memiliki kemampuan dalam hal ilmu atau informasi, serta memiliki kemampuan untuk menyampaikan ilmu atau informasi tersebut. Dengan demikian pendidik harus selalu belajar dan mengupdate informasi mengenai materi pelajaran yang diampu, dan di sisi lain, pendidik harus pula menguasai strategi untuk menyampaikan informasi tersebut.

Berkaitan dengan penguasaan materi, pendidik dapat belajar dan mengumpulkan informasi dari buku, jurnal, internet, maupun srawung ilmiah dengan sesama profesi. Sedangkan berkaitan dengan penguasaan strategi, pendidik dapat melakukan *sharing* dengan pakar bidang pendidikan maupun mengasah pengalaman mengajarnya dengan cara melakukan pengamatan dan penelitian terkait strategi mengajar yang digunakan di kelas. Berkaitan dengan strategi pembelajaran, pendidik harus merumuskan media apa yang paling sesuai dengan materi dan metode yang diterapkan. Terdapat berbagai ragam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyajikan materi. Media tersebut mulai dari yang paling sederhana berupa bahan cetak seperti buku, modul, leaflet, dan lain-lain hingga media yang memanfaatkan teknologi tinggi berupa komputer dan jaringan internet yang biasa disebut *E-Learning*. Pendidik harus dapat memilih media sesuai dengan kebutuhan, dengan mempertimbangkan kemampuan pendidik, peserta didik, ketersediaan sarana, dan perangkat yang mendukung.

Komponen ketiga yang dapat mempengaruhi proses pelaksanaan pembelajaran adalah lembaga pendidikan. Sekolah ataupun perguruan tinggi menjadi salah satu penentu kelancaran proses pembelajaran mengingat lembaga pendidikan memiliki tugas menyediakan, mengatur dan mengelola mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Selain itu lembaga juga bertugas menyediakan fasilitas atau sarana prasarana sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar.

Dalam hal penggunaan media pembelajaran, menjadi tanggung jawab bersama antara pendidik dan lembaga untuk dapat menghadirkan media yang tepat bagi peserta didik. Beberapa fasilitas mungkin dapat disediakan oleh pendidik secara mandiri, misalnya buku pegangan, laptop, kertas kerja, dan lain-lain. Akan tetapi lembaga pendidikan tetap harus bertanggung jawab menyediakan fasilitas penunjang, seperti gedung, peralatan laboratorium untuk praktik, perangkat komputer dalam jumlah banyak, dan lain-lain. Apalagi apabila pendidik menggunakan media pembelajaran

berteknologi tinggi seperti *E-Learning* yang membutuhkan jaringan internet dalam pengoperasiannya. Diperlukan kesiapan perangkat keras dan perangkat lunak agar media *E-Learning* dapat dijalankan.

E-Learning merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan media perangkat elektronik sebagai basis utama. Masson (2010, p. xii) menyatakan bahwa definisi awal untuk *E-Learning* adalah dari ASTD (*American Society for Training & Defelopment*) yang mengartikan sebagai serangkaian luas aplikasi dan proses, misalnya *web-base learning* (pembelajaran berbasis-*web*), *computer-base learning* (pembelajaran berbasis komputer), *virtual classroom* (ruang kelas maya), dan *digital collaboration* (kolaborasi digital). ASTD bahkan juga memasukkan pengiriman konten melalui audio dan video, siara dan satelit, TV interaktif, dan *CD-ROM*.

Menurut Surjono (2010, p. 3-4) keberadaan *E-Learning* sangat bervariasi, tetapi semua itu didasarkan atas suatu prinsip atau konsep bahwa *E-Learning* dimaksudkan sebagai upaya pendistribusian materi pembelajaran melalui media elektronik atau internet sehingga peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja dari seluruh penjuru dunia. Ciri pembelajaran yang menggunakan *E-Learning* adalah terciptanya lingkungan belajar yang *flexible* dan *distributed*.

Banyak keuntungan yang diperoleh dari penggunaan *E-Learning*. Effendi (2005, p. 9) mengemukakan beberapa keuntungan dari *E-Learning*, yaitu; 1) Biaya *E-Learning* mampu mengurangi biaya pelatihan; 2) Fleksibilitas waktu, *E-Learning* dapat diakses kapan saja; 3) Fleksibilitas tempat, *E-Learning* dapat diakses dimana saja; 4) Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, *E-Learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar siswa; 5) Standarisasi pengajaran, *E-Learning* selalu memiliki kualitas pembelajaran yang sama setiap kali diakses; 6) Efektifitas pengajaran, *E-Learning* dapat membantu siswa tertarik untuk menggunakannya; 7) Kecepatan distribusi, *E-Learning* dapat menjangkau dengan cepat dimanapun siswa berada; 8) Ketersediaan *on-demand*, *E-Learning* dapat dianggap sebagai “buku saku” karena dapat diakses setiap waktu kapanpun yang siswa inginkan; 9) Otomatisasi proses administrasi, *E-Learning* menggunakan suatu *Learning Management System* (LMS). LMS yang baik dapat menyimpan dan membuat laporan tentang kegiatan belajar seorang siswa.

Universitas Negeri Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Universitas Negeri Yogyakarta telah mengembangkan sebuah media pembelajaran *E-Learning* yang diberi nama Be-Smart. Melalui Be-Smart, dosen dapat melaksanakan proses pembelajaran tanpa harus bertatap muka dengan mahasiswa. Be-Smart dapat digunakan oleh dosen dari semua fakultas yang ada di Universitas Negeri Yogyakarta. Dosen hanya harus mendaftar sekali untuk pertama kalinya agar memiliki akses membuat dan mengembangkan mata kuliah yang ingin dibuat *E-Learning*. Selanjutnya dosen dapat mengeksplor Be-Smart sesuai dengan kebutuhan, dan dapat berkomunikasi dengan mahasiswa tanpa bergantung pada jadwal kuliah, ruang, dan waktu.

Be-Smart dikembangkan untuk memudahkan proses pembelajaran. Hal ini disebabkan keuntungan yang dapat diperoleh karena memanfaatkan multimedia pembelajaran dalam hal ini Be-Smart. Ariesto Hadi Sutopo (2003, p. 23) memberikan pendapat mengenai keuntungan menggunakan multimedia dan pemanfaatan komputer dalam pembelajaran, yaitu presentasi multimedia dapat menggunakan beberapa macam teks, chart, audio, video, animasi, simulasi, atau foto. Bila berbagai komponen tersebut digabungkan secara interaktif, maka menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif. Siswa dapat memilih materi pelajaran yang diinginkan, dan komputer dapat memantau kemajuan proses belajar siswa.

Dosen-dosen di Fakultas Ekonomi juga memiliki kemudahan untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Be-Smart. Akan tetapi, penggunaan Be-Smart oleh dosen masih dirasakan kurang maksimal. Dosen di Fakultas Ekonomi pada umumnya masih lebih banyak yang melaksanakan pembelajaran dengan cara tatap muka dengan mahasiswa. Hal ini mengakibatkan Fakultas Ekonomi sering mengalami masalah klasik dalam kegiatan belajar yaitu, bentrok jadwal kuliah, kekurangan ruang, jam mengajar sampai sore, dan lain-lain. Oleh karena diperlukan upaya perbaikan dalam bidang akademik, sekaligus mengupayakan agar fasilitas yang telah tersedia dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Kemudahan proses perkuliahan dengan menggunakan Be-Smart belum terlalu dimanfaatkan oleh dosen. Hanya beberapa dosen saja di Fakultas Ekonomi yang memanfaatkan Be-Smart sebagai media pembelajaran. Selain itu, juga belum diketahui bagaimana penggunaan Be-Smart tersebut oleh dosen, apakah telah memanfaatkan semua fitur yang ada di Be-Smart, apakah telah menggunakan Be-Smart secara *continue*/berkelanjutan atau hanya untuk beberapa sesi pertemuan saja, apakah melakukan komunikasi dengan mahasiswa selama menggunakan Be-Smart, dan lain-lain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mencoba mengungkap bagaimana pemanfaatan media pembelajaran *E-Learning* Be-Smart oleh dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran *E-Learning* di Fakultas Ekonomi UNY. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah: peneliti dapat mengetahui gambaran pemanfaatan media pembelajaran *E-Learning* yang digunakan dosen, dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pembelajaran berdasarkan media yang digunakan, dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan fasilitas yang mendukungnya.

METODE

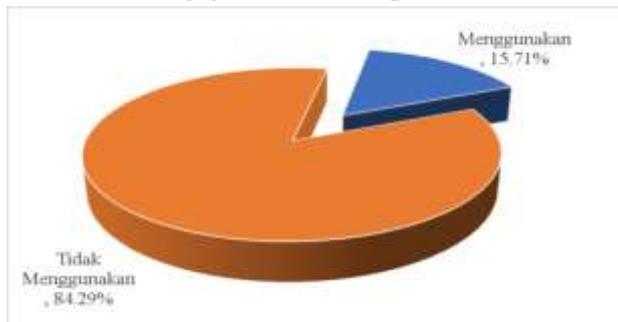
Desain penelitian ini adalah desain deskriptif yang bersifat eksploratif dengan tujuan untuk menggambarkan keadaan atau status fenomena. Data yang diperoleh dikaji dengan menggunakan persentase. Populasi penelitian adalah dosen Jurusan Pendidikan Administrasi, Jurusan Akuntansi, Jurusan Manajemen, dan Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi UNY sejumlah 82 orang dosen. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2016/2017. Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Data yang diambil melalui angket terkait sejauh mana dosen dan mahasiswa Fakultas Ekonomi UNY memanfaatkan *E-Learning* Be-Smart. Data yang diperoleh diorganisasi dan dianalisis dengan statistik deskriptif dan dideskripsikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan software Microsoft Office Excel 2013.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengguna *E-Learning* Be-Smart UNY di FE UNY, masih rendah. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang disajikan pada gambar 1 diperoleh informasi bahwa 84,29% dosen di Fakultas Ekonomi UNY tidak menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY untuk mendukung pembelajaran. Tercatat hanya 15,71% dosen di Fakultas Ekonomi UNY yang memanfaatkan *E-Learning* Be-Smart UNY untuk mendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan. Beragam alasan yang disampaikan terkait tidak menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY yaitu: 1) kurang familier,

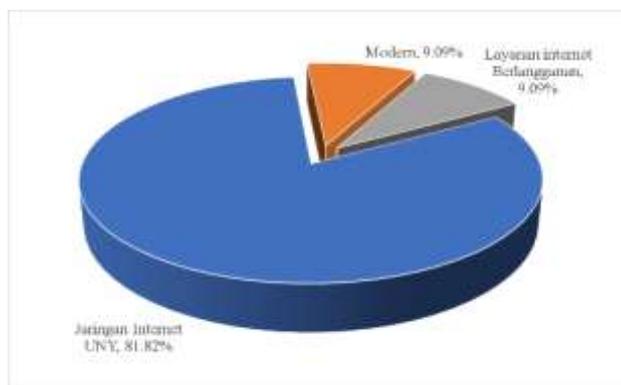
kurang terlatih, telah terbiasa menggunakan media lain contohnya google classroom, dan tidak membutuhkan media tersebut karena mengajarkan materi praktik.



Gambar 1. Persentase Pemanfaatan *E-Learning* Be-Smart UNY

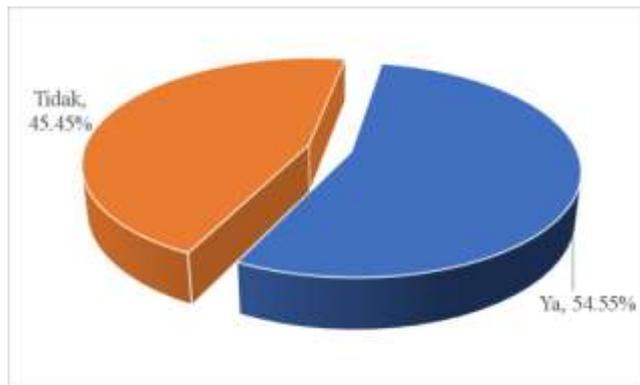
Laptop dominan digunakan untuk mengelola konten di *E-Learning* Be-Smart UNY. Dari 15,71% responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY seluruhnya menggunakan laptop untuk akses media pembelajaran tersebut, baik sebelum maupun ketika pembelajaran berlangsung. Penggunaan laptop dirasa cukup fleksibel untuk akses ke sistem tersebut. Selain itu, semua materi yang dimiliki tersimpan di laptop.

Koneksi yang digunakan untuk akses *E-Learning* Be-Smart UNY 81,82% dari responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY memanfaatkan jaringan internet UNY untuk akses media tersebut, hal ini dilakukan karena kecepatan akses internet yang dimiliki UNY sangat memadahi untuk akses s *E-Learning* Be-Smart UNY. Sedangkan 9,09% menggunakan modem, dan 9,09% menggunakan layanan internet ber-langgan (RTRWnet, atau dari *Internet Service Provider*). Modem dan layanan internet berlangganan digunakan untuk akses *E-Learning* Be-Smart UNY ketika berada di rumah.



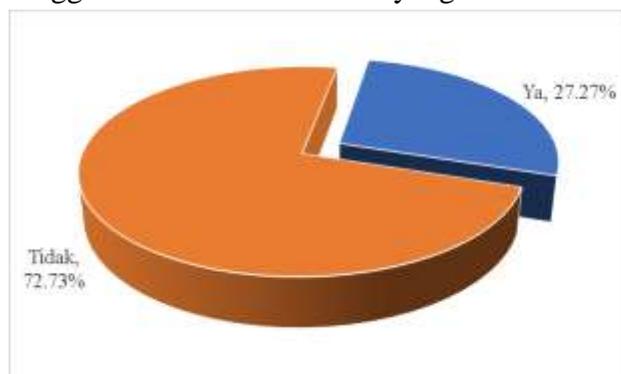
Gambar 2. Jaringan Akses Internet yang Digunakan

Dari 15,71% responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY, 54,55% lebih dominan menggunakan perangkat scanner. Diketahui bahwa 54,55% masih menggunakan perangkat scanner untuk memindai berbagai sumber belajar (misalnya buku, surat kabar, naskah cetak, dll) yang dimiliki guna di unggah ke *E-Learning* Be-Smart UNY sebagai bahan kajian mahasiswa. Selebihnya, 45,45% sudah tidak lagi menggunakan perangkat scanner untuk memindai dokumen.



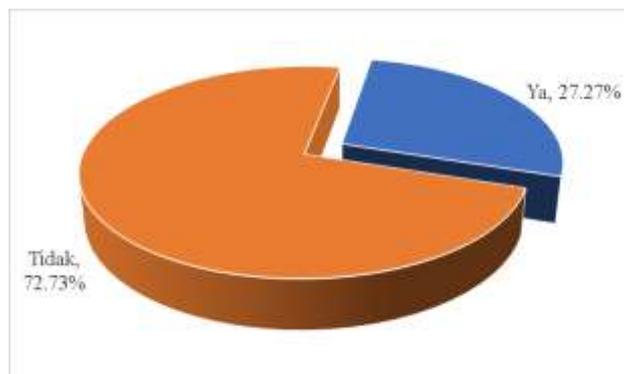
Gambar 3. Pemanfaatan Perangkat Scanner

Dari 15,71% responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY, 72,73% tidak memanfaatkan camera yang dimiliki untuk menyajikan konten materi dalam bentuk gambar. Diketahui bahwa 72,73% tidak menggunakan perangkat camera untuk memindai berbagai sumber belajar yang ada guna di unggah ke *E-Learning* Be-Smart UNY sebagai bahan kajian mahasiswa. Selebihnya, 27,27% sudah menggunakan fasilitas camera yang dimiliki untuk memindai dokumen.



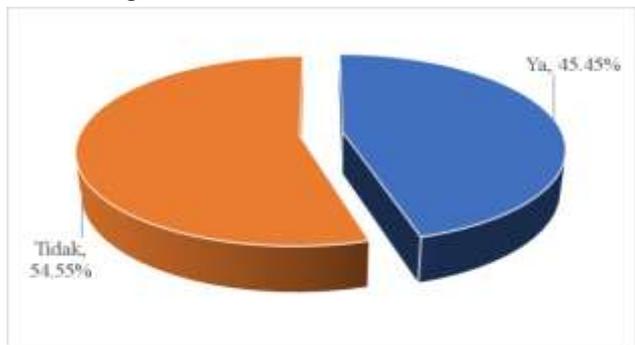
Gambar 4. Pemanfaatan Perangkat Camera

Dari 15,71% responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY, 72,73% tidak memanfaatkan Video Camera yang dimiliki untuk menyajikan konten materi dalam bentuk tutorial visual audio. Diketahui bahwa 72,73% tidak menggunakan perangkat Video Camera untuk memindai berbagai sumber belajar yang ada guna di unggah ke *E-Learning* Be-Smart UNY sebagai bahan kajian mahasiswa. Selebihnya, 27,27% sudah menggunakan fasilitas Video Camera yang dimiliki lagi untuk memindai dokumen.



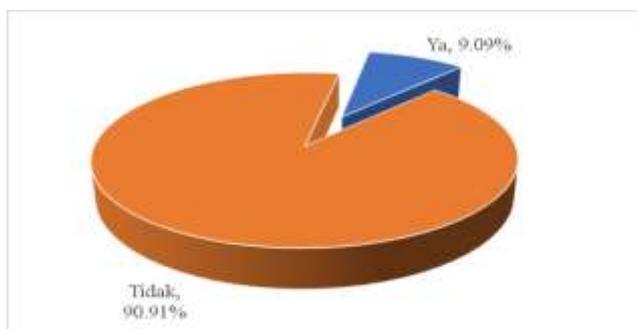
Gambar 5. Pemanfaatan Perangkat Video Camera

Dari 15,71% responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY, 54,55% tidak memanfaatkan *software-software* tambahan untuk menyajikan konten yang sesuai dengan kebutuhan. Diketahui bahwa 54,55% tidak menggunakan *software* tambahan untuk mengolah berbagai sumber belajar yang ada untuk di unggah ke *E-Learning* Be-Smart UNY sebagai bahan kajian mahasiswa. Sisanya, 45,45% sudah menggunakan *software-software* tambahan yang dimiliki untuk mengolah dokumen sesuai dengan kebutuhan.



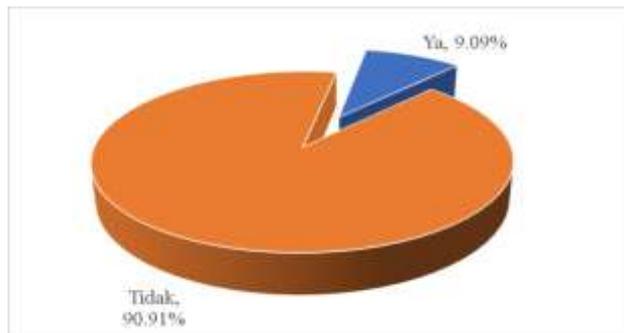
Gambar 6. Pemanfaatan *Software* untuk Mengolah Dokumen Digital

Dari 15,71% responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY, 90,91% tidak memanfaatkan fasilitas *teleconference* yang tersedia pada sistem Be-Smart untuk melakukan *conference*. Diketahui bahwa 90,91% tidak menggunakan perangkat *camera teleconference* sebagai alat pendukung pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY. Hanya 9,09% yang sudah menggunakan fasilitas *camera tele-conference* untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh.



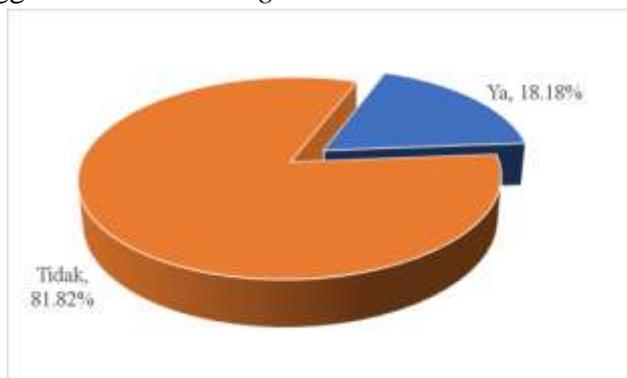
Gambar 7. Pemanfaatan *Teleconference* pada Sistem Be-Smart UNY

Dari 15,71% responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY, 90,91% tidak memanfaatkan fasilitas *teleconference* (*Google Hangout*, *Skype*, dan/atau *BigBlue*) untuk melakukan *conference*. Diketahui bahwa 90,91% tidak menggunakan perangkat *tele-conference* (*Google Hangout*, *Skype*, dan/atau *BigBlue*), sebagai alat pendukung pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY. Hanya 9,09% yang sudah menggunakan fasilitas *teleconference* (*Google Hangout*, *Skype*, dan/atau *BigBlue*) untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh.



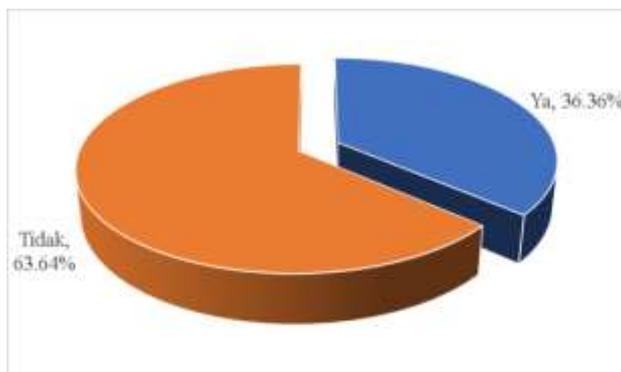
Gambar 8. Pemanfaatan *teleconference* (*Google Hangout*, *Skype*, dan *BigBlue*)

Dari 15,71% responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY, 81,82% tidak menggunakan cara khusus untuk manajemen kelas virtual yang diselenggarakan menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY. Diketahui bahwa 81,82% tidak menggunakan cara khusus untuk manajemen kelas virtual yang diselenggarakan menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY dan 18,18% responden lain menyampaikan menggunakan cara khusus untuk manajemen kelas virtual yang diselenggarakan menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY.



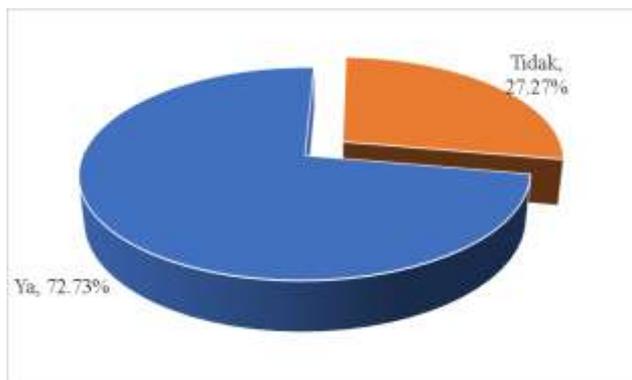
Gambar 9. Menggunakan Cara Khusus untuk Manajemen Kelas Virtual

Dari 15,71% responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY, 36,36% membuat *course* secara parallel di *E-Learning* Be-Smart UNY sejumlah kelas yang diampu. Diketahui bahwa 63,64% responden tidak membuat *course* secara parallel di *E-Learning* Be-Smart UNY sejumlah kelas yang diampu dan 36,36% responden lain menyampaikan membuat *course* secara parallel di *E-Learning* Be-Smart UNY sejumlah kelas yang diampu untuk memudahkan pengelolaan kelas.



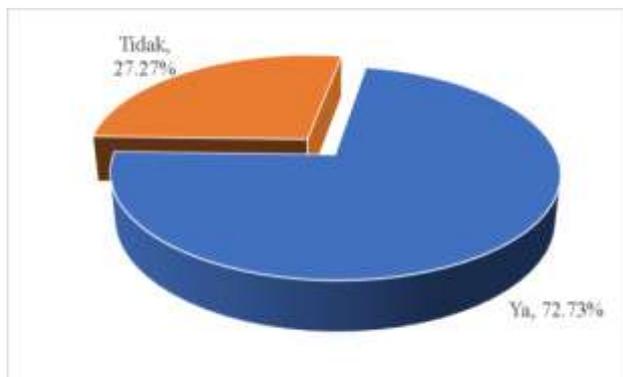
Gambar 10. Membuat Kelas Virtual Sejumlah Kelas untuk Mata Kuliah Sama

Dari 15,71% responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY, 72,73% membuat sendiri materi-materi yang di unggah ke *E-Learning* Be-Smart UNY untuk digunakan sebagai bahan kajian mahasiswa. Diketahui bahwa 72,73% responden membuat sendiri materi-materi yang diunggah ke *E-Learning* Be-Smart UNY untuk digunakan sebagai bahan kajian mahasiswa. 72,73% responden tersebut menyampaikan membuat materi sendiri untuk menjaga kebenaran materi yang disampaikan, ekonomis, efisien, dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kompetensi mahasiswa. Sedangkan 36,36% responden lain menyampaikan tidak 100% membuat sendiri materi-materi yang di unggah ke *E-Learning* Be-Smart UNY digunakan sebagai bahan kajian mahasiswa. Alasan yang disampaikan karena waktu pembuatan dan relevansi materi yang sudah ada sesuai dengan rencana pembelajaran semester.



Gambar 2. Membuat Materi Sendiri untuk di Unggah ke *E-Learning* Be-Smart UNY

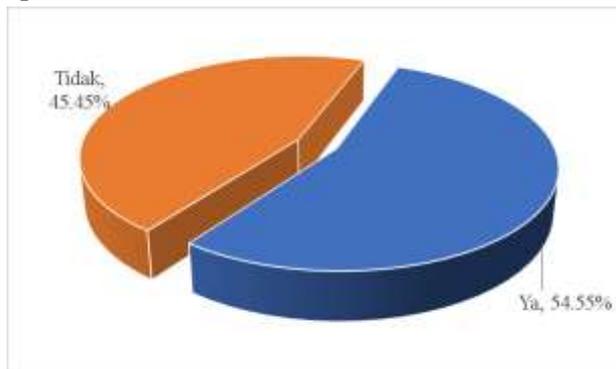
Dari 15,71% responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY, 72,73% menggunakan fasilitas *Assignment* yang ada pada *E-Learning* Be-Smart UNY untuk memberikan penugasan kepada mahasiswa. Diketahui bahwa 72,73% responden menggunakan fasilitas *Assignment* yang ada pada *E-Learning* Be-Smart UNY untuk memberikan penugasan kepada mahasiswa. Fasilitas tersebut digunakan untuk menggantikan pertemuan tatap muka dan menggunakan untuk memberikan tugas yang bersifat eksplorasi guna pengembangan kompetensi dan pengetahuan mahasiswa. Sedangkan 27,27% responden lain menyampaikan menggunakan fasilitas *Assignment* yang ada pada *E-Learning* Be-Smart UNY untuk memberikan penugasan kepada mahasiswa. Alasan yang disampaikan karena menggunakan media lain yang lebih sesuai untuk memberikan penugasan.



Gambar 32. Memanfaatkan Fasilitas *Assignment* pada *E-Learning* Be-Smart UNY

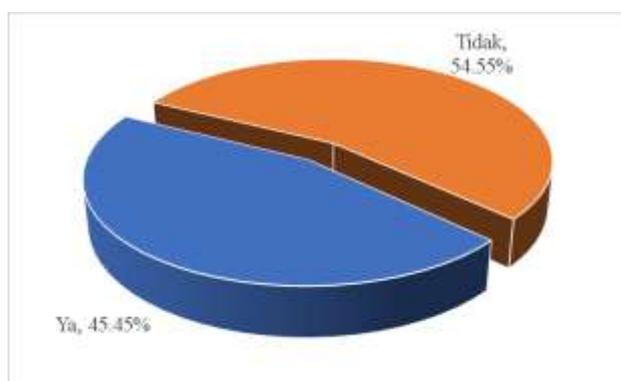
Dari 15,71% responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY, 54,55% menggunakan fitur *quiz* yang ada pada *E-Learning* Be-Smart UNY untuk memberikan soal latihan

dan ujian kepada mahasiswa. Diketahui bahwa 54,55% responden menggunakan fitur *quiz* yang ada pada *E-Learning* Be-Smart UNY untuk memberikan soal latihan dan ujian kepada mahasiswa. Fasilitas tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat keterserapan materi yang disampaikan oleh dosen dan dilakukan secara periodik. Sedangkan 45,45% responden lain menyampaikan tidak menggunakan fitur *quiz* yang ada pada *E-Learning* Be-Smart UNY untuk memberikan soal latihan dan ujian kepada mahasiswa. Alasan yang disampaikan karena menggunakan media lain, melaksanakan ujian sesuai jadwal dengan *paper based* dan tidak banyak memberikan soal latihan atau quiz karena mata kuliah praktik.



Gambar 43. Memanfaatkan Fasilitas *Quiz* pada *E-Learning* Be-Smart UNY

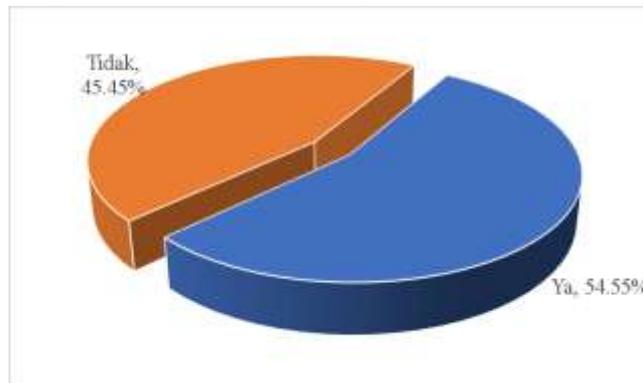
Dari 15,71% responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY, 45,45% tidak menggunakan fasilitas forum diskusi yang ada pada *E-Learning* Be-Smart UNY untuk memberikan ruang diskusi secara virtual di luar jam tatap muka perkuliahan. Diketahui bahwa 54,55% responden menggunakan fitur *quiz* yang ada pada *E-Learning* Be-Smart UNY untuk memberikan soal latihan dan ujian kepada mahasiswa. Fasilitas tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat keterserapan materi yang disampaikan oleh dosen dan dilakukan secara periodik. Sedangkan 45,45% responden lain menyampaikan tidak menggunakan fitur *quiz* yang ada pada *E-Learning* Be-Smart UNY untuk memberikan soal latihan dan ujian kepada mahasiswa. Alasan yang disampaikan karena menggunakan media lain, melaksanakan ujian sesuai jadwal dengan *paper based* dan tidak banyak memberikan soal latihan atau quiz karena mata kuliah praktik.



Gambar 54. Memanfaatkan Forum Diskusi pada *E-Learning* Be-Smart UNY

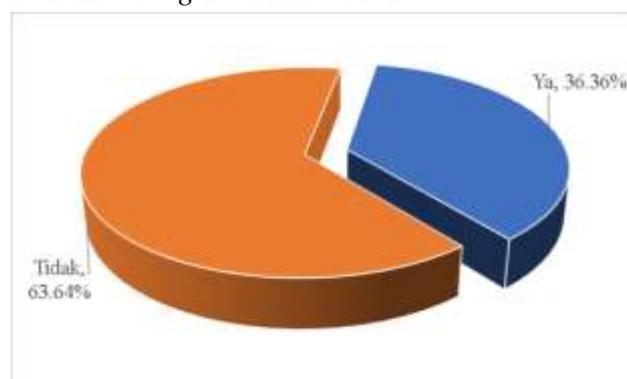
Dari 15,71% responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY, 54,44% memberikan *feedback* atau umpan balik dari tugas-tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa. Diketahui bahwa 54,55% responden memberikan *feedback* atau umpan balik dari tugas-tugas yang dikerjakan oleh

mahasiswa. Namun *feedback* tersebut tidak untuk semua tugas. Sedangkan 45,45% responden lain menyampaikan tidak menggunakan fitur *quiz* yang ada pada *E-Learning* Be-Smart UNY untuk memberikan soal latihan dan ujian kepada mahasiswa. Alasan yang disampaikan karena menggunakan media lain, melaksanakan ujian sesuai jadwal dengan *paper based* dan tidak banyak memberikan soal latihan atau *quiz* karena mata kuliah praktik.



Gambar 65. Memberikan *Feedback* Penilaian dari Tugas Mahasiswa

Dari 15,71% responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY, 63,64% tidak memberikan *feedback* rekapitulasi skor dari pekerjaan mahasiswa yang di unggah ke *E-Learning* Be-Smart UNY. Diketahui bahwa 63,64% responden tidak memberikan *feedback* rekapitulasi skor dari pekerjaan mahasiswa yang di unggah ke *E-Learning* Be-Smart UNY. Fitur tersebut tidak digunakan karena sebagian besar tidak mengetahui cara menggunakan fitur tersebut. Sedangkan 36,36% responden lain menyampaikan memberikan *feedback* rekapitulasi skor dari pekerjaan mahasiswa yang di unggah ke *E-Learning* Be-Smart UNY.



Gambar 76. Memberikan *Feedback* Penilaian dari Tugas Mahasiswa

Prestasi yang telah diperoleh *E-Learning* Be-Smart UNY pada ajang *Elearning Award* Tahun 2009 masih belum dimanfaatkan secara maksimal oleh dosen-dosen di Fakultas Ekonomi UNY. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diketahui bahwa 84,29% dosen di Fakultas Ekonomi UNY tidak menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY untuk mendukung pembelajaran. Tercatat hanya 15,71% dosen di Fakultas Ekonomi UNY yang memanfaatkan *E-Learning* Be-Smart UNY untuk mendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan. Hal tersebut sangat bertolak belakang dengan pengembangan fasilitas yang ada untuk mendukung pemanfaatan *E-Learning* Be-Smart UNY di Fakultas Ekonomi. Berbagai kegiatan pelatihan yang diselenggarakan belum menarik minat dosen-dosen di Fakultas Ekonomi UNY untuk memanfaatkan media tersebut.

Belum tercipta pembelajaran yang *flexible* dan *distributed* secara seimbang. Menurut Surjono (2010, p. 3-4) keberadaan *E-Learning* sangat bervariasi, namun semua itu didasarkan atas suatu prinsip atau konsep bahwa *E-Learning* dimaksudkan sebagai upaya pendistribusian materi pembelajaran melalui media elektronik atau internet sehingga peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja dari seluruh penjuru dunia.

Ciri pembelajaran yang menggunakan *E-Learning* adalah terciptanya lingkungan belajar yang *flexible* dan *distributed*. Dari 15,71% responden yang menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY, 81,82% responden menyampaikan bahwa koneksi yang digunakan untuk akses *E-Learning* Be-Smart UNY adalah menggunakan jaringan internet UNY, hal ini dilakukan karena kecepatan akses internet yang dimiliki UNY sangat memadai untuk akses *E-Learning* Be-Smart UNY. Sedangkan 9,09% menggunakan modem, dan 9,09% menggunakan layanan internet berlangganan (RTRWnet, atau dari *Internet Service Provider*). Modem dan layanan internet berlangganan digunakan untuk akses *E-Learning* Be-Smart UNY ketika berada di rumah. Artinya dosen hanya akses *E-Learning* Be-Smart UNY ketika berada di kampus saja mulai dari awal persiapan hingga akhir evaluasi. Jika sistem informasi yang disediakan dapat diakses kapan saja dan dimana saja, harus diimbangi dengan pengelola course yang seharusnya juga selalu akses dan *update* perkembangan mahasiswa dari konten-konten yang disediakan di *E-Learning* Be-Smart UNY.

Pemanfaatan *course* di *E-Learning* Be-Smart UNY belum dilakukan secara maksimal. Dosen-dosen di Fakultas Ekonomi UNY masih membuat *course* sesuai dengan jumlah kelas yang diampu, padahal core system moodle yang digunakan untuk membangun *E-Learning* Be-Smart UNY memiliki fasilitas untuk memisahkan kelas dalam satu *course*. Membuat *course* sejumlah kelas yang diampu secara parallel tidak efektif karena potensi perbedaan materi yang disampaikan lebih besar, materi yang disampaikan harus di unggah ke semua *course* yang dibuat, waktu dan tenaga dosen habis untuk mengelola mata kuliah yang sama pada *course* yang berbeda. Pembuatan *course* yang berbeda cocok dilakukan jika kurikulum pada mata kuliah tersebut berbeda, meskipun nama mata kuliah sama tetapi untuk kelas reguler dan kelas unggulan.

Pemanfaatan media pendukung pengembangan konten di *E-Learning* Be-Smart UNY belum maksimal. Dari hasil analisis data diketahui bahwa pemanfaatan scanner, camera, video camera, *software* untuk mengolah dokumen digital, perangkat *teleconference* pada Sistem Be-Smart UNY, dan perangkat *software teleconference* (Google Hangout, Skype, dan BigBlue) tidak dimanfaatkan secara maksimal. Penggunaan media-media tersebut mungkin membutuhkan pelatihan khusus sehingga dapat digunakan secara maksimal oleh dosen-dosen di Fakultas Ekonomi yang tidak berlatar belakang teknologi informasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pemanfaatan media pembelajaran *E-Learning* di Fakultas Ekonomi UNY diperoleh informasi bahwa media tersebut belum maksimal digunakan oleh dosen-dosen di Fakultas Ekonomi UNY. Diketahui bahwa 84,29% dosen di Fakultas Ekonomi UNY tidak menggunakan *E-Learning* Be-Smart UNY untuk mendukung pembelajaran dan hanya 15,71% dosen di Fakultas Ekonomi UNY yang memanfaatkan *E-Learning* Be-Smart UNY untuk mendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan. Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian terkait pemanfaatan media pembelajaran *E-Learning* di Fakultas Ekonomi UNY adalah: 1) Perlu ada kebijakan secara khusus untuk memberikan insentif bagi dosen yang telah menggunakan media pembelajaran *E-Learning* Be-Smart UNY sehingga dapat memotivasi dosen-

dosen lain yang belum menggunakan untuk menggunakan *Learning Be-Smart* UNY; 2) Perlu ada pelatihan E-learning secara komprehensif supaya kompetensi yang dimiliki dosen-dosen dapat disesuaikan dengan kebutuhan pelaksanaan pembelajaran sesuai mata kuliah yang diampu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Effendi, Emphy. & Hartono Zhuang. 2005. *E-Learning Konsep dan Aplikasi*.
- Masson, Robin. & Frank Rennie. 2010. *Elearning Panduan Lengkap Memahami Dunia Digital dan Internet*. Yogyakarta: Baca.
- Surjono, Herman Dwi. 2010. *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada: 1) Fakultas Ekonomi UNY yang telah membiayai penelitian sehingga dapat terlaksana dengan baik; 2) Dosen Fakultas Ekonomi UNY telah memberikan feedback terhadap penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran E-Learning; 3) *Review* jurnal dan *editor* yang telah melakukan *review* terhadap artikel untuk menyempurnakan secara keseluruhan artikel ini; 4) Pihak-pihak lain yang telah berkontribusi terhadap penelitian dan penulisan artikel ini

PROFIL PENULIS

Muslikhah Dwihartanti merupakan Dosen dengan latar belakang pendidikan S1 Ilmu Administrasi Negara dan S2 Teknologi Pembelajaran. Siti Umi Khyatun Mardiyah merupakan dosen dengan latar belakang pendidikan S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran dan S2 Pendidikan Teknologi Kejuruan. Arwan Nur Ramadhan adalah dosen di Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran dengan latar belakang pendidikan S1 Pendidikan Teknik Informatika dan S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Konsentrasi keahlian pada teknologi perkantoran.

RAMBU-RAMBU TEKNIS PENULISAN
JURNAL EFISIENSI – KAJIAN ILMU ADMINISTRASI

1. Tulisan merupakan suatu kajian ilmiah tentang hasil penelitian dalam bidang administrasi, kajian permasalahan tentang administrasi, dan hasil studi pustaka/pemikiran dan belum pernah dipublikasikan pada media lain baik cetak maupun *online*. Fokus dan ruang lingkup kajian yakni: a) Pendidikan Vokasi Administrasi Perkantoran, b) Teknologi Informasi Bidang Perkantoran, c) Manajemen Sumber Daya Perkantoran, d) Administrasi/Manajemen Perkantora, e) Otomatisasi Perkantoran, f) Teknologi Perkantoran, g) Hubungan Masyarakat, h) Simulasi Perkantoran, i) Manajemen *Event*, j) Pelayanan Prima, k) Kesekretarisan, l) Korespondensi, m) Komunikasi, n) Organisasi, dan o) Kearsipan.
2. Naskah ditulis dan disusun dengan sistematika ilmiah mencakup unsur-unsur sebagai berikut: Judul, Abstrak Bahasa Indonesia, Abstrak Bahasa Inggris, Pendahuluan, Metode, Hasil dan Pembahasan, Kesimpulan, Daftar Pustaka, Ucapan Terima Kasih, dan Profil Penulis. (*download template* pada laman <https://journal.uny.ac.id/index.php/>)
3. Judul tulisan dibuat secara singkat menggambarkan substansi isi tidak lebih dari dua belas kata.
4. Nama penulis dan alamat dicantumkan di bawah judul, tanpa gelar.
5. Abstrak yang menggambarkan intisari keseluruhan isi tulisan, disusun secara naratif, kurang lebih 100 kata, diketik satu spasi. Dibawah abstrak ditulis kata kunci.
6. Referensi memuat sumber-sumber yang diacu di dalam penulisan artikel, hanya sumber-sumber yang digunakan yang dimuat dalam daftar pustaka. Daftar pustaka diurutkan secara *alphabetic*. Penulisan referensi daftar pustaka mengikut aturan format penulisan *STYLE American Psychological Association (APA)*. Penulisan daftar pustaka **WAJIB** menggunakan **Aplikasi MENDELEY**. Tutorial dapat dipelajari di <https://journal.uny.ac.id/index.php/>)
7. Profil penulis ditulis dalam narasi, memuat nama lengkap, gelar, tempat dan tanggal lahir, pendidikan terakhir, nama lembaga dan karya ilmiah yang relevan dengan masalah yang dibahas.

INFORMASI LENGKAP DAPAT MENGAkses LAMAN JURNAL:

<https://journal.uny.ac.id/index.php/>



EFISIENSI

KAJIAN ILMU ADMINISTRASI

Volume XV, Nomor 2, Agustus 2018



Jurusan Pendidikan Administrasi
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Alamat: Karangmalang Yogyakarta, 55281, Telp. (0274) 586168 Ext. 583 Fax. (0274) 554902
Website: <http://journal.uny.ac.id/index.php/efisiensi> | E-mail: efisiensi@uny.ac.id