



ISBN 978-602-6204-95-0

Prosiding
Seminar Nasional

Bahasa, Seni, dan Desain di Era Revolusi Industri 4.0

Best Practice dan Hasil Kajian Ilmiah
Forum Fakultas Bahasa dan Seni Indonesia (FFBSI)

Gorontalo, 3- 6 September 2019

**FAKULTAS SASTRA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
TAHUN 2019**

*Editor:
Harto Malik
Muslimin
Herman Didipu
Farid Muhamad*



**Penerbit:
UNG Press**



Prosiding Seminar Nasional

Bahasa, Seni, dan Desain di Era Revolusi Industri 4.0

Best Practice dan Hasil Kajian Ilmiah

Forum Fakultas Bahasa dan Seni Indonesia (FFBSI)

Gorontalo, 3-6 September 2019

Narasumber:

Prof. Dr. Bunyamin Maftuh, M.Pd., M.A.

(Direktur Karier dan Kompetensi Sumber Daya Manusia, Kemristekdikti)

Dr. Uwes Anis Chaeruman

(Kepala Subdirektorat Pengakuan Pembelajaran Khusus, Kemristekdikti)

Steering Committee:

Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A.(UNDIKSHA)

Dr. Harto Malik, M.Hum. (UNG)

Dr. Trisakti, M.Si. (UNESA)

Prof. Utami Widiati, M.A., Ph.D. (FS UM)

Dr. Sri Harti Widyastuti, M.Hum. (UNY)

Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd (UNJ)

Dr. Isda Pramuniati, M.Hum. (UNIMED)

Dr. Donal Matheos Ratu, M.Hum (UNIMA)

Dr. Syukur Saud, M.Pd. (FBS UNM)

Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum. (FSD UNM)

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum. (FBS UNNES)

Prof. Dr. Syihabuddin, M.Pd. (FBS UPI)

Dr. Zakarias S. Soetedja, M.Sn. (FPSD UPI)

Prof. Dr. Ermanto, S.Pd., M.Hum. (FBS UNP)

Susunan Kepanitiaan

Ketua : Rosma Kadir, S.Pd., M.A.

Wakil Ketua 1 : Prof. Dr. Supriyadi, M.Pd

Wakil Ketua 2 : Novi Rusnarty Usu, S.Pd., M.A.

Wakil Ketua 3 : Ipong Niaga, S.Sn., M.Sn

Sekretaris : Farid Muhamad, S.Pd., M.A.

Bendahara : Rahnikmawati Hasan, A.Md.

Reviewer:

Prof. Dr. Supriyadi, M.Pd.

Nonni Basalam, M.A., Ph.D.

Dr. Dakia Djou, M.Hum.

Dr. Rahman Taufiqrianto Dako, S.S, M.Hum.

Novi R. Usu, S.Pd., M.A.

Ipong Niaga, S.Sn., M.Sn.

Editor:

Harto Malik

Muslimin

Herman Didipu

Farid Muhamad

Redaksi:

Dr. Muslimin, S.Pd., M.Pd.

Alamat: Jln. Jend. Sudirman No. 6

Kota Gorontalo

Email: forumfbsi@ung.ac.id

HP/WA. 081243230260

ISBN : 978-602-6204-95-0

Diterbitkan: September 2019

**FAKULTAS SASTRA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO**

Diterbitkan oleh:
UNG Press Gorontalo

**Prosiding
Seminar Nasional**

**Bahasa, Seni, dan Desain di Era Revolusi Industri 4.0
Best Practice dan Hasil Kajian Ilmiah
Forum Fakultas Bahasa dan Seni Indonesia (FFBSI)**

Gorontalo, 3–6 September 2019

Copyright © FSB Universitas Negeri Gorontalo, 2019
Diterbitkan oleh Forum Fakultas Bahasa dan Seni Indonesia (FFBSI)
Fakultas Sastra dan Budaya Universitas Negeri Gorontalo
dan Penerbit UNG Press, 2019
Jln. Jend. Sudirman No. 6 Kota Gorontalo, Gorontalo 96128
e-mail: forumfbsi@ung.ac.id

Editor:

Harto Malik
Muslimin
Herman Didipu
Farid Muhamad

Tata Letak dan Sampul:

Farid

Perpustakaan Nasional RI: Katalog dalam Terbitan (KDT)
PROSIDING SEMINAR NASIONAL FFBSI
Gorontalo: UNG Press, 2019
xi + 583 hlm; 16 x 24 cm
ISBN: 978-602-6204-95-0

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Ketentuan Umum

Pasal 1:

- (1) Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Ketentuan Pidana

Pasal 113:

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat-Nya penyusunan Prosiding ini dapat diselesaikan. Prosiding ini berisi makalah yang ditulis oleh para akademisi dalam bidang bahasa, sastra, seni, desain, dan perpustakaan baik dari perspektif konseptual/teoretik maupun praktik baik (*best practice*) dalam usaha peningkatan sumberdaya manusia, pengembangan akademik dan pembelajaran, hingga tata kelola penjaminan mutu. Semua makalah dipresentasikan dalam sebuah forum ilmiah Seminar Nasional dalam rangka Forum Fakultas Bahasa dan Seni Indonesia (FFBSI) yang dilaksanakan pada 3 s.d. 6 September 2019 bertempat di Hotel Nayumi Horison, Gorontalo.

Forum Fakultas Bahasa dan Seni (FFBSI) yang dilaksanakan di Gorontalo (2019) merupakan forum ke-8. Forum pertama dilaksanakan di Jakarta (2005), selanjutnya Makasar (2007), Manado (2009), Bandung (2011), Malang (2013), Padang (2015), dan terakhir di Undiksha (2017). Untuk pertama kalinya dalam sejarah pertemuan forum tersebut, pada 2019 di Gorontalo digelar kegiatan Seminar Nasional sebagai salah satu agenda kegiatannya. Seminar ini dimaksudkan untuk menjadi ajang bertukar pikiran dan pendapat seputar hasil kajian, serta berbagi informasi seputar praktik baik (*best practice*) tentang tata kelola kelembagaan.

Seminar Nasional yang digelar mengangkat tema utama “**Bahasa, Seni, dan Desain di Era Revolusi Industri 4.0**” yang dibagi ke dalam lima subtema sebagai berikut.

1. Revitalisasi Kurikulum FBS yang berorientasi pada Literasi Baru
2. Implementasi Pembelajaran (Pengembangan bahan Ajar, Metodologi, Media dan Evaluasi) Berbasis Teknologi Digital
3. Penguatan SDM Menghadapi Revolusi Industry 4.0
4. Penguatan Karakter Mahasiswa Memenuhi Tuntutan Dunia Global
5. Paradigma Baru Penjaminan Mutu Program Studi

Kesuksesan pelaksanaan seminar ini merupakan kesuksesan dari seluruh rangkaian kegiatan Forum Fakultas Bahasa dan Seni Indonesia (FFBSI). Sejak tahapan persiapan, pelaksanaan, hingga selesai kegiatan, tidak sedikit tenaga dan pikiran yang dicurahkan untuk menyukseskan seluruh rangkaian kegiatan tersebut. Tidaklah mungkin semua itu dapat terwujud tanpa ada kontribusi yang besar dari semua pihak. Untuk itu, melalui kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada pihak-pihak sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Bunyamin Maftuh, M.Pd., M.A., selaku Direktur Karier dan Kompetensi Sumber Daya Manusia, Kemristekdikti.
2. Dr. Uwes Anis Chaeruman, Kepala Subdirektorat Pengakuan Pembelajaran Khusus, Kemristekdikti.
3. Plt. Rektor Universitas Negeri Gorontalo, Prof. Drs. John Hendri, M.Si., Ph.D.
4. Dr. Eduart Wolok, S.T., M.T. selaku Rektor Universitas Negeri Gorontalo periode 2019-2023.
5. Ketua Forum FBSI, Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A. periode 2017-2019.
6. Dekan Fakultas Sastra dan Budaya UNG, sekaligus Ketua Forum FFBSI periode 2019-2021.
7. Para Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Fakultas Bahasa dan Sastra, dan Fakultas Seni dan Desain, se-Indonesia.
8. Pimpinan jurusan dan program studi yang tergabung dalam Forum Fakultas Bahasa dan Seni Indonesia.
9. Ketua dan seluruh panitia pelaksana.
10. Seluruh pemakalah dan peserta Forum FBSI.

Semoga rumusan pemikiran yang tertuang dalam setiap makalah dalam prosiding ini dapat memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap pengembangan kajian keilmuan dan tata kelola kelembagaan Fakultas Bahasa dan Seni pada masa mendatang.

Gorontalo, September 2019

Tim Editor

DAFTAR ISI
PROSIDING SEMINAR NASIONAL FORUM FAKULTAS BAHASA
DAN SENI INDONESIA (FFBSI)
Tanggal 3-6 September 2019
Horison Nayumi Hotel Gorontalo

HALAMAN SAMPUL	i
EDITOR	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
<i>BAGIAN 1: REVITALISASI KURIKULUM FBS YANG BERORIENTASI</i> <i>PADA LITERASI BARU</i>	1
1. REVITALISASI KURIKULUM PROGRAM STUDI DALAM FAKULTAS BAHASA DAN SENI MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI KEEMPAT Ifan Iskandar, FBS Universitas Negeri Jakarta	2
2. REVITALISASI KURIKULUM PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA DAERAH (BUGIS/MAKASSAR) YANG BERORIENTASI PADA LITERASI BARU Kembong Daeng, FBS UNM Makassar	19
3. REVITALISASI KURIKULUM FBS UNESA GUNA MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DAN TANTANGAN DUNIA GLOBAL Maria Mintowati, FBS Unesa Surabaya	32
4. REVITALISASI KURIKULUM PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN FBS UNESA 2019 DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 Miftachul Amri, Universitas Negeri Surabaya	38
5. REVITALISASI KURIKULUM PRODI. PENDIDIKAN BAHASA JERMAN DALAM MENYIKAPI TANTANGAN DUNIA GLOBAL Syamsu Rijal, Muh. Anwar, Misnah Mannahali, Prodi. Pendidikan Bahasa Jerman, FBS. Universitas Negeri Makassar	50

6. REVITALISASI KURIKULUM PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN YANG BERORIENTASI PADA LITERASI BARU Ayu Trihardini, Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Negeri Jakarta	62
7. REVITALISASI KURIKULUM PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG FBS UNIMA YANG BERORIENTASI PADA LITERASI BARU DI ERA INDUSTRI 4.0. Sherly F. Lensun, Pendidikan Bahasa Jepang FBS Unima Manado	73
8. REVITALISASI KURIKULUM PRODI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA BERORIENTASI PADA LITERASI BARU I Made Astika, Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha	102
9. REVITALISASI KURIKULUM PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN ILMU INFORMASI FBS UNP BERORIENTASI PADA LITERASI BARU Elva Rahmah, Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang	118
10. REVITALISASI KURIKULUM PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG: PELUANG DAN TANTANGAN ABAD-21 Didik Nurhadi, FBS Universitas Negeri Surabaya.....	134
11. REVITALISASI KURIKULUM PRODI SASTRA INDONESIA YANG BERORIENTASI PADA LITERASI BARU Yenni Hayati, FBS UNP Padang	146
12. REVITALISASI KURIKULUM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL BERBASIS DIGITAL Marsudi, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya	157
13. STRATEGI REVITALIASI DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA YANG BERORIENTASI PADA LITERASI BARU Bandi Sobandi, Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI Bandung	173
14. EVALUASI KURIKULUM DI JURUSAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA Indah Chrysanti Angge, Fera Ratyaningrum, Jurusan Seni Rupa FBS, Universitas Negeri Surabaya.....	190

15. PENGEMBANGAN KURIKULUM PRODI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN: WACANA MAYOR MINOR DI UNESA Dwi Imroatu Julaikah, FBS UNESA, Surabaya	203
16. KEKHASAN KURIKULUM PRODI PBSI FBS UNESA DALAM RANGKA MENGHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 Heny Subandiyah, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS Unesa Surabaya	210
17. KURIKULUM BERORIENTASI KETAHANAN BUDAYA Ipong Niaga, Jurusan Sendratasik FSB Universitas Negeri Gorontalo	218
BAGIAN 2: IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL	226
1. PEMBELAJARAN ABAD 21 BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL Wahyu Tri Atmojo, Mesra, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan	227
2. KESELARASAN ANTARA MINAT DENGAN KEBERHASILAN BELAJAR BAHASA JERMAN MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR Misnawaty Usman, Syamsu Rijal, Muh.Anwar, Jurusan Pendidikan Bahasa Asing FBS UNM Makassar	241
3. PENGGUNAAN METODE PARTISIPATIF BERBASIS <i>BLENDED LEARNING</i> DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG ERA 4.0 Yuniarsih, FBS Universitas Negeri Jakarta	255
4. PEMANFAATAN KEMAJUAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA Amira Agustin Kocimaheni, Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang, FBS Unesa Surabaya	267
5. APPLICATIONS OF HOT POTATOES IN EVALUATION INSTRUMENTS UNIVERSITY OF JAKARTA N. Lia Marlina, Indonesian Language and Literature Education Study Program Faculty of Language and Art, Jakarta State University	281
6. <i>EXTENSIVE READING</i> DARI FORMAT CETAK KE DIGITAL: PRAKTIK BAIK DAN TANTANGANNYA Pratiwi Retnaningdyah, Prodi Sastra Inggris, Universitas Negeri Surabaya	298

7. MODEL PEMBELAJARAN KREATIF PADA KETERAMPILAN MEMBACA DI SMP Ririn Pusparini, FBS Universitas Negeri Surabaya	313
8. TINDAK TUTUR ILOKUSI DALAM UPACARA PERKAWINAN ADAT NA GOK BATAK TOBA (KAJIAN PRAGMATIK) M.Okky Fardian Gafari, Syamsul Arif, Fitriani Lubis, FBS Unimed Medan	321
9. KARAKTERISTIK BAHASA HUKUM DALAM MENGURAI PUTUSAN PERKARA Rosma Kadir, Prodi Bahasa Inggris, Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Negeri Gorontalo	335
10. ALIH WAHANA NOVEL <i>ATIRAH</i> KARYA ALBERTHINE ENDAH KE DALAM FILM <i>ATIRAH</i> KARYA RIRI RIZA Nensilianti, FBS UNM Makassar	346
11. SASTRA DIGITAL, LITERASI DIGITAL, DAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 Anas Ahmadi, FBS Unesa Surabaya	361
12. MUATAN SASTRA ANAK DI PERGURUAN TINGGI UNTUK MENDUKUNG LITERASI MANUSIA Atikah Ruslianti, Eka Putri Utami, Annisaa Syifa Nuramalina, Sastra Inggris FBS Universitas Negeri Jakarta	374
13. THE DEVELOPMENT OF GAMBANG RANCAG ORAL LITERATURE TEACHING IN BETAWI COMMUNITY Siti Gomo Attas, FBS Universitas Negeri Jakarta	384
14. DESAIN GRAFIS DALAM INDUSTRI KREATIF YANG MEMANFAATKAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI Hendro Aryanto, Program Studi Desain Grafis, Jurusan Desain FBS Universitas Negeri Surabaya	495
15. TANTANGAN PRODI DKV DALAM MENYIKAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0 Abdul Azis Said, Dian Cahyadi, Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar	405
16. PENGEMASAN BAHAN AJAR SENI BUDAYA BERBASIS MEDIA INTERAKTIF UNTUK SEKOLAH MENENGAH Sitti Rahmah, Uyuni Widiastuti, Nurwani, Panji Suroso	427

BAGIAN 3: PENGUATAN SDM MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRY 4.0 **442**

1. PEMBERDAYAAN TENAGA PENDIDIK DALAM MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI FBS UNESA
Ina Ika Pratita, FBS Unesa Surabaya 443
2. PROFESIONALISME PENDIDIK ABAD 21
Ahmad Syaifudin, FBS Universitas Negeri Semarang 451
3. PERAN GURU DALAM UPAYA REVOLUSI MENTAL SISWA MELALUI AKTIVITAS MUSIKAL DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Syahrul Syah Sinaga, FBS Universitas Negeri Semarang 459
4. PELATIHAN PTK BAGI GURU BAHASA PRANCIS SMA DI DKI JAKARTA
Sri Harini Ekowati, Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis,
FBS-Universitas Negeri Jakarta 471
5. CRITICAL AND CREATIVE READING SKILLS IN THE STATE SISTEM KUOTA PADA PENERIMAAN MAHASISWA BARU PROGRAM KEPENDIDIKAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KUALITAS GURU
Mujimin, FBS Unnes Semarang..... 479

BAGIAN 4: PENGUATAN KARAKTER MAHASISWA MEMENUHI TUNTUTAN DUNIA GLOBAL **488**

1. PENGEMBANGAN KARAKTER BAGI MAHASISWA DALAM MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Syafi'ul Anam, Wiwiet Eva Savitri, Trisakti, FBS Universitas Negeri Surabaya... 489
2. PENGUATAN KARAKTER ALTRUISME DALAM NASKAH AKADEMIK DI PERGURUAN TINGGI DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
Ratna Dewanti 499
3. MEMBANGUN KARAKTER MELALUI PENDIDIKAN MUSIK
Moh Sarjoko, FBS Unesa Surabaya..... 506
4. PAKAIAN BERMOTIF TIPOGRAFI PRANCIS SEBAGAI BENTUK INDUSTRI KREATIF DAN PEMBENTUKAN KARAKTER MAHASISWA
Zulherman, Tengku Ratna Soraya, Pengadilen Sembiring, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan 515

BAGIAN 5: PARADIGMA BARU PENJAMINAN MUTU PROGRAM STUDI **528**

1. PENJAMINAN MUTU PROGRAM STUDI SASTRA JERMAN MELALUI PENELUSURAN ALUMNI Yunanfathur Rahman, Program Studi S1 Sastra Jerman, Universitas Negeri Surabaya	529
2. THE NEW PARADIGM OF QUALITY ASSURANCE OF FINE ART STUDY PROGRAM BASED ON DATA LITERACY AND TECHNOLOGY LITERACY Drs. Panji Kurnia, M.Ds, Fine Arts Education Study Program - FBS, Jakarta State University	535
3. TANTANGAN PRAKTIK BAIK PARADIGMA BARU PENJAMINAN MUTU PROGRAM STUDI Dwi Kusumawardani, Program Studi Pendidikan Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta	548
4. STUDI KORELASI PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA DENGAN KEMAMPUAN AWAL BERDASARKAN HASIL TES UJI KETERAMPILAN BIDANG SENI RUPA SELEKSI MASUK PTN SEBAGAI STRATEGI PENJAMINAN MUTU PRODI Syakir, Mujiyono, Chiqa Rasmi Basyakiya, Program Studi Seni Rupa, FBS Unnes Semarang	557
5. PARADIGMA BARU PENJAMINAN MUTU PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG FBS UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG Silvia Nurhayati, FBS Universitas Negeri Semarang	574

BAGIAN 1:

***REVITALISASI KURIKULUM
FBS YANG BERORIENTASI
PADA LITERASI BARU***

REVITALISASI KURIKULUM PROGRAM STUDI DALAM FAKULTAS BAHASA DAN SENI MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI KEEMPAT

Ifan Iskandar

Universitas Negeri Jakarta

ifaniskandar@unj.ac.id

ABSTRACT

Revolusi Industri Keempat menawarkan pelbagai kemudahan dalam banyak segi kehidupan manusia sekaligus memengaruhinya dalam bentuk ketidakstabilan dunia kerja dan keterampilannya. Ini memaksa dunia Pendidikan harus menyesuaikan diri dan melakukan revitalisasi kurikulum merupakan salah satu pilihan pertama untuk menghadapi pengaruh tersebut. Kajian ini bertujuan untuk menyelidiki relevansi RI 4,0 dengan revitalisasi kurikulum dan memerikan proses revitalisasi kurikulum dalam menghadapi Revolusi Industri Keempat. Dampak yang menyertai RI 4,0 adalah dinamisnya dunia kerja yang meyebabkan perubahan dalam pekerjaan perekrutan lintas industri dan wilayah dan gangguan terhadap keterampilan yang selama ini dianggap mapan yang disebut gangguan atau disrupsi keterampilan. Hal tersebut terjadi karena dampak pengotomatisan yang bertumpu pada kecerdasan tiruan yang mengantarkan manusia pada zaman digital. Untuk menghadapi ketidakstabilan dunia kerja dan disrupsi keterampilan, ada paling tidak tiga hal yang harus diintegrasikan ke dalam kurikulum, yaitu literasi digital, literasi manusia, dan keterampilan era digital. Sebagai salah satu aspek terpenting dalam revitalisasi kurikulum, literasi digital dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum melalui proses mengidentifikasi deskriptor/indikator literasi digital, memilih deskriptor yang relevan dengan program studi, mengidentifikasi komponen kurikulum dan RPS yang dapat mengakomodasi deskriptor, mencocokkan deskriptor dengan komponen kurikulum dan RPS mata kuliah, dan memasukkan deskriptor ke dalam komponen Kurikulum dan RPS mata kuliah dengan cara: memasukkan kata kunci indikator literasi digital ke dalam pernyataan yang ada dalam komponen Kurikulum dan RPS; membuat pernyataan khusus tentang literasi digital dan memasukkannya ke dalam komponen Kurikulum dan RPS terkait; dan memberikan bobot persentase khusus untuk literasi digital dalam penilaian setiap mata kuliah.

Keywords: Revolusi Industri 4,0, revitalisasi kurikulum, dan literasi digital

ABSTRAK

The Fourth Industrial Revolution offers facilities to various aspects of human life as well as affects it in the forms of jobs unstability and their related skills. This makes education adjust and revitalize the curricula to cope with the effects. This study aims to investigate the relevance of Industrial Revolution 4.0. to curriculum revitalization and the process of revitalizing curriculum to anticipate the Fourth Industrial Revolution. The inevitable effects are the dynamics of workforce resulting in the transformation of jobs and jobs recruitment across industries and geographies and professional skills disruption. This is brought about by automation on the basis on artificial intelligence that takes human beings to the so-called digital era. The dynamics of workforce and skills disruption are anticipated by integrating digital literacy, human literacy and future job skills

of digital era into the curriculum revitalization. Digital literacy as the most important element in curriculum revitalization is integrated through the process of identifying the descriptors or indicators of digital literacy, select the descriptors relevant to the study programme, identifying the curriculum and a Course Outline Guide (COG) components accommodating the descriptors, match the descriptors with the relevant curriculum and a Course Outline Guide (COG) components, and embed the descriptors into the curriculum and a Course Outline Guide (COG) components by embedding the keywords of the digital literacy descriptors into the statements of the curriculum and a Course Outline Guide (COG) components, using the descriptors explicitly in the curriculum and a Course Outline Guide (COG) components, and including the descriptors in the rating scheme and rubrics of a course.

Kata Kunci: The Fourth Industrial Revolution, curriculum revitalization, and digital literacy

A. PENDAHULUAN

Kurikulum adalah cetak biru proses belajar mengajar yang terjadi dalam suatu lembaga pendidikan sejumlah sumber daya intelektual, ilmiah, kognitif, dan linguistik yang merupakan bahan pembahasan dan pertukaran dalam proses belajar mengajar (Woods, Luke, dan Weir, 2010). Sebagai cetak biru pendidikan, kurikulum dipercaya dan bahkan diyakini sebagai unsur pertama yang paling utama dalam penyelenggaraan pendidikan. Di Indonesia, setiap kebijakan besar yang berskala nasional yang dicanangkan pemerintah dan membutuhkan dukungan semua pihak, termasuk pendidikan, menjadikan kurikulum sebagai unsur pertama yang melakukan penyesuaian terhadap kebijakan tersebut.

Revolusi Industri Keempat atau RI 4,0 menjadi frasa yang paling sering diperbincangkan sejak awal 2019 dari skala nasional sampai ke daerah. Dinamika perubahan kurikulum seperti yang disebutkan dalam paragraf pertama di atas kemudian terbukti dengan dikeluarkannya Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Era Industri 4,0 pada pertengahan tahun ini. RI 4,0 sendiri sebenarnya lahir karena tren pendigitalan dalam pelbagai bidang, *on the other hand, Industry 4.0 can be also perceived as a natural transformation of the industrial production systems triggered by the digitalization trend* (Rojko, 2017). Instilah pendigitalan inilah yang kemudian memicu penggunaan istilah literasi baru yang disebut sebagai literasi digital.

Literasi digital secara konseptual merupakan istilah payung yang di bawahnya tercakup beberapa istilah lainnya yang terkait dengan kompetensi TIK. Istilah ini terkait dengan literasi dasar lainnya seperti kompetensi menulis, membaca, dan matematika dan merupakan bagian yang terintegrasi dengan pendidikan (Karpatis, 2011). Tren pendigitalan yang pada awalnya terjadi dalam

konteks informasi dan komunikasi kemudian memicu hampir semua sendi kehidupan ketika ia bahkan mengantarkan kita ke RI Keempat yang memengaruhi dunia pendidikan tinggi. Miller (2015) mengemukakan bahwa peningkatan pendigitalan belajar dan mengajar di perguruan tinggi mempersyaratkan mahasiswa agar tidak tuna literasi. Bahkan, Miller (2015) memasukkan aspek digital sebagai salah satu ranah kerangka multiliterasi; *institutional, digital, cultural, critical, language, dan academic*.

Respon terhadap RI 4,0 dalam konteks pemutakhiran atau revitalisasi kurikulum telah dilakukan pelbagai pihak terkait di pelbagai belahan dunia. Di *New South Wales*, Australia hal ini dilakukan dengan menafsirkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum (*NSW Education Standards Authority [NESA], 2017*). Mereka berpandangan bahwa dalam kehidupan dengan perubahan teknologi yang sangat cepat, kompetensi TIK yang mencakup perangkat keras dan gawai digital pribadi, perangkat lunak, dan sistem yang mengelola, menyimpan, memproses, menciptakan, menghasilkan, dan mengomunikasikan informasi merupakan bagian penting kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengintegrasian kemampuan TIK dalam mengajar, belajar, dan menilai di dalam silabus *New South Wales* dipandang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku yang membantu siswa hidup dan bekerja dengan sukses di Abad ke-21.

Untuk berhasil menjadi warga Abad ke-21, dibutuhkan literasi digital tingkat tinggi dan itu mencakup aspek yang lebih dari sekedar menggunakan teknologi baru (Hague, 2011). Literasi digital menurut beliau merupakan keterampilan, pengetahuan dan pemahaman yang dibutuhkan untuk menggunakan teknologi dan media baru untuk menciptakan dan berbagi makna; pengetahuan tentang cara teknologi komunikasi memengaruhi makna dan kemampuan menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan yang tersedia di jejaring informasi. Di sinilah benang merah yang sangat jelas antara RI 4,0 dengan literasi digital.

Pentingnya literasi digital dalam pendidikan bahkan telah lama ditanggapi di Norwegia. Pada 2006, Norwegia menjadi negara pertama di Eropa yang mengembangkan kurikulum nasional yang memuat apa yang sekarang dikenal sebagai keterampilan digital (*digital skills*) sebagai kompetensi dasar (*fundamental competence*) yang setara dengan keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan aritmatika (NESA, 2017). Sejak 2012, Direktorat Pelatihan dan Pendidikan Norwegia telah membuka akses terhadap internet selama ujian nasional. Ini berarti bahwa muatan

materi ujian tidak lagi berupa pengetahuan dalam wilayah berpikir tingkat rendah (LOTs), tapi sudah ke berpikir tingkat tinggi (HOTs). Di samping itu, ada kepercayaan yang tinggi terhadap siswa bahwa mereka tidak akan menyontek atau melakukan kecurangan dalam mengerjakan ujian walaupun mereka memiliki akses terhadap internet.

Upaya menanggapi RI 4,0 dengan memasukkan kompetensi TIK atau literasi digital ke dalam kurikulum juga semakin terlihat dalam praktik yang dilakukan di NSW Australia. Mereka mewajibkan mata pelajaran *Coding* (pemrograman komputer) mulai dari sekolah menengah dan mata pelajaran ini disebut sebagai literasi baru. Tujuan mata pelajaran ini adalah untuk mengembangkan kemampuan melakukan analisis dalam bidang ilmu sosial, matematika, dan seni serta lainnya (NESA, 2016). Becker (2016) menguatkan hal ini juga dengan mengidentifikasi *Coding* sebagai literasi.

Revitalisasi kurikulum menjadi hal yang tak terelakkan dalam era digital yang sudah semakin terasa. Dikeluarkannya panduan penyusunan kurikulum oleh Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi pada 2019 menjadi tanda yang sangat jelas untuk melakukan hal itu. Kurikulum yang dapat membantu menyiapkan lulusan pendidikan menghadapi Revolusi Industri 4,0 adalah kurikulum yang memuat literasi digital untuk menghadapi dampak ketidakstabilan profesi dan keterampilan yang dibawa oleh RI 4,0. Upaya tersebut sudah sejak 2006 dilakukan di Norwegia, 13 tahun yang lalu dan di Australia dilakukan mulai 2012 untuk sekolah menengah mereka dan kita dapat memulainya sekarang.

Ada dua pertanyaan yang menjadi orientasi pembahasan makalah ini, yaitu:

1. Bagaimanakah relevansi Revolusi Industri Keempat terhadap kebutuhan untuk melakukan revitalisasi kurikulum program studi di Fakultas Bahasa dan Seni?;
2. Bagaimanakah revitalisasi kurikulum program studi di Fakultas Bahasa dan Seni dalam rangka menghadapi Revolusi Industri Keempat dilakukan?;

Makalah ini bertujuan untuk:

1. Mengeksplorasi relevansi Revolusi Industri Keempat terhadap kebutuhan untuk melakukan revitalisasi kurikulum program studi di Fakultas Bahasa dan Seni;
2. Membahas proses revitalisasi kurikulum program studi di Fakultas Bahasa dan Seni dalam rangka menghadapi Revolusi Industri Keempat dilakukan;

B. PEMBAHASAN

1. Relevansi Revolusi Industri Keempat terhadap kebutuhan untuk melakukan revitalisasi kurikulum program studi di Fakultas Bahasa dan Seni

Industri 4,0 pertama kali muncul di Jerman yang kemudian melahirkan banyak inisiatif dan inspirasi (Rojko, 2017). Konsep dasar Revolusi 4,0 disajikan di Pekan Hannover pada 2011 yang kemudian menjadi topik penelitian dan bahasan dalam komunitas akademik dan industri sebelum digambarkan pada Forum Ekonomi Dunia pada 2016. Untuk memahami dan memaknai Revolusi Industri 4,0, penulis merasa perlu untuk menampilkan secara ringkas tahapan revolusi industri sebelumnya dengan merujuk pada Salgues (2018). Revolusi Industri sejatinya adalah perubahan cepat pada dunia industri karena suatu temuan teknologi yang monumental yang kemudian tidak hanya mengubah dunia industri, tapi mengubah hampir semua aspek kehidupan kita. RI Ke-1 dimulai dengan ditemukannya mesin uap dan mesin tenun, Ke-2 energi listrik yang menghasilkan produksi besar-besaran, Ke-3 automasi dengan berkembangnya komputer dan elektronika, dan Ke-4 Sistem Fisik Saiber (*Cyber Physical Systems*), *Internet of Things*, Kecerdasan Tiruan (*Artificial Intelligence*), dan *Blockchain*.

Untuk melengkapi gambaran tentang RI 4,0, ada baiknya kita melihat dua hal lain yang terkait dan beriringan dengan revolusi industri, yaitu Revolusi Ekonomi 5,0 dan Masyarakat 5,0. Revolusi Ekonomi Ke-1 diawali dengan ekonomi dari berburu dan mengumpulkan kebutuhan pokok, Ke-2 ekonomi agraria dan bertukar barang (barter), Ke-3 ekonomi produksi industri dan pemasaran, Ke-4 ekonomi berbasis digital informasi, dan Ke-5 adalah ekonomi berbasis berbagi informasi super, ekonomi perintis (*startup economy*), dan ekonomi biru. Masyarakat 5,0 adalah gambaran perkembangan kehidupan bermasyarakat manusia. Masyarakat Ke-1 masyarakat yang digerakkan oleh kebutuhan untuk bertahan hidup, Ke-2 masyarakat agraris, Ke-3 masyarakat yang memanfaatkan keefektifan dunia industri, Ke-4 masyarakat yang memanfaatkan kekuatan informasi kecerdasan (*information Power of intelligence*), dan Ke-5 masyarakat yang sepenuhnya memanfaatkan TIK.

Revolusi industri, revolusi ekonomi, dan masyarakat yang dipaparkan di atas diikat oleh satu hal, perkembangan pesat dan masal teknologi. Teknologi yang mengantarkan manusia hidup dalam zaman yang disebut sebagai zaman digital. Tulisan ini tidak terkait langsung dengan

penjelasan tentang RI Keempat, tetapi dampaknya terhadap pendidikan, khususnya pendidikan bahasa dan seni.

Revolusi Industri 4,0 adalah perubahan fundamental dalam perilaku manusia baik dalam skala, ruang lingkup, dan kerumitan (*complexity*) sekaligus kemudahan dan kecepatan yang disebabkan oleh revolusi dalam teknologi. Perkembangan teknologi digital dan biologi yang paling utama dalam memicu perubahan yang fundamental ini. Otomatisasi menjadi ciri utama yang mengubah wajah dunia kerja dan industri. Hal inilah yang memaksa semua lembaga untuk melakukan penyesuaian dan perubahan.

“Kita berada diawal Revolusi Industri Keempat (RI ke-4) yang dibangun di atas perkembangan ilmu genetika, kecerdasan tiruan, robot, teknologi nano, pencetakan tiga dimensi dan bioteknologi” (World Economic Forum, 2016). Yang paling penting dalam konteks RI ke-4 ini adalah berubahnya lapangan kerja; hilangnya lapangan kerja tertentu dan munculnya lapangan kerja baru. Ini diistilahkan sebagai dinamika tenaga kerja (*dynamics of workforces*), yaitu terjadinya perubahan dalam pekerjaan, keterampilan dan perekrutan lintas industri dan geografi. Istilah penting dalam tautan ini adalah kestabilan keterampilan (*skills stability*), yaitu tingkat terganggunya keterampilan (*skills disruption*) dalam suatu pekerjaan tertentu, kelompok kerja tertentu atau seluruh industri. Inilah yang kemudian memunculkan istilah era disrupsi yang mengacu pada terganggunya kestabilan kerja profesi tertentu sebagai dampak otomatisasi yang bertumpu pada kecerdasan tiruan. Namun, era ini memunculkan potensi pekerjaan baru yang terkait dengan teknologi seperti data besar (*Big Data*), ilmu analisis (*analytics*), internet gerak (*mobile internet*), *Internet of Things* dan ilmu robot (*robotics*).

Jenis pekerjaan dan keterampilan yang diperlukan pada era RI ke-4 menjadi penting bagi dunia pendidikan untuk diketahui dan ditanggapi. Pendidikan harus bisa menghasilkan lulusan dengan keterampilan yang dibutuhkan agar mampu bersaing nanti di dunia kerja. Forum Ekonomi Dunnia (2016) memetakan keterampilan utama yang terkait dengan dunia kerja dengan membaginya menjadi kemampuan (*abilities*), keterampilan dasar (*basic skills*) dan Keterampilan Lintas Fungsi (*Cross-Functional Skills*).

Forum mengingatkan akan mendesaknya untuk menimbang kembali sistem pendidikan. Diperkirakan 65 persen anak yang masuk sekolah dasar sekarang akan berhadapan dengan pekerjaan baru yang belum ada sekarang. Keterampilan yang dibutuhkan bersifat persilangan

keterampilan, sehingga diperlukan penguasaan keterampilan teknik, sosial, dan analisis. Dua warisan yang membebani sistem pendidikan formal adalah dikotomi atau pemisahan ilmu humaniora dengan eksakta dan ilmu terapan dan murni dan mengedepankan jenjang pendidikan daripada muatan belajar sesungguhnya.

Secara ringkas, ada empat unsur prinsip dalam industry 4,0, yaitu ketersambungan melalui *Internet of Things*—terhubungnya mesin, perangkat, sensor dan manusia; informasi yang transparan yang menyediakan salinan virtual; sistem bantuan untuk menggabungkan dan mengevaluasi informasi untuk membuat putusan dan memecahkan masalah; dan desentralisasi putusan sampai unit terkecil dalam menjalankan tugas secara efektif (Hermann, dkk., 2016).

Dampak utama RI 4,0 dapat digambarkan dengan perubahan yang cepat dan tidak stabil (*Volatility*), kesulitan dalam membuat prediksi yang akurat (*Uncertainty*), isu dan berita yang membingungkan (*Complexity*), dan potensi untuk salah arti (*Ambiguity*)—keempatnya diringkas VUCA (Horney, Pasmore, O’Shea, 2010). Untuk menghadapi keadaan itu, ada sepuluh keterampilan tertinggi yang dibutuhkan pekerja, yaitu keterampilan menyelesaikan masalah kompleks, berpikir kritis, berkefektifitas, mengelola orang banyak, berkoordinasi dengan orang lain, cerdas secara emosi, membuat penilaian dan putusan, berorientasi layanan, bernegosiasi, dan berpikir fleksibel (Festo, 2019).

Dalam kaitannya dengan revitalisasi kurikulum, di samping sepuluh keterampilan di atas, ada satu literasi yang dibutuhkan untuk berhasil menjadi warga Abad ke-21, yaitu literasi digital tingkat tinggi (Hague, 2011). Literasi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menginterpretasikan, menciptakan, mengomunikasikan, mengomputasikan dan menggunakan materi cetak dan tulis yang terkait dengan pelbagai konteks. Literasi mencakup suatu rentang belajar yang memungkinkan individu untuk mencapai tujuannya, yaitu mengembangkan pengetahuan dan potensi mereka dan untuk berpartisipasi secara penuh dalam kelompok dan masyarakat yang lebih luas (UNESCO, 2004). Definisi di atas sudah dikembangkan dari literasi terkait dengan komputer (*computer-related literacy*) yang memumpunkan pada pemerolehan seperangkat aturan dan kemampuan teknis kekomputeran. Dalam konteks ini literasi digital adalah kemampuan menggunakan perangkat keras dan lunak komputer dan media komunikasi lainnya untuk mengidentifikasi, memahami, menginterpretasikan, menciptakan, mengomunikasikan, mengomputasikan dan menggunakan data atau artefak. Kerangka literasi digital kritis

dikembangkan Luke dan Freebody pada 1990 yang berbasis pada empat sumber atau peran pembaca. Hinrichsen dan Coombs (2013) menginterpretasikan kembali empat sumber kerangka literasi digital kritis, yaitu pembacaan sandi (*decoding*), pemaknaan (*meaning making*), penggunaan dan penganalisisan (*using and analyzing*) dan menambahkan sumber kelima, yaitu persona (*persona*).

Permasalahan dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum, salah satunya, adalah perlunya mendefinisikan literasi digital secara memadai agar dapat diimplementasikan secara kelembagaan. Permasalahan lainnya adalah konteks yang mencakup pengaturan staf, kurikulum yang padat (*overburdened*) kekurangan sumber daya dan keberagaman profil literasi digital mahasiswa. Di samping itu, pesatnya perkembangan teknologi merupakan tantangan tersendiri.

JISC, sponsor Program Pengembangan Literasi Digital Inggris, menyarankan untuk tidak terlalu memumpunkan pada pengadopsian teknologi baru yang khusus, tetapi lebih pada bagaimana tugas-tugas nyata yang mengeksplorasi praktik digital akademik yang otentik dapat ditanamkan ke dalam kurikulum dan bagaimana praktik digital dapat dikontekstualisasikan kembali agar bermanfaat dalam kehidupan akademik;

“focus less on the adoption of specific new technologies and more on how meaningful tasks which explore authentic academic digital practices can be embedded in curriculum learning and how emerging digital practices might be usefully recontextualised in an academic setting.” (Payton 2012, p. 2)

Pengintegrasian literasi digital ke dalam kurikulum atau mata kuliah yang ada daripada membuat suatu mata kuliah tersendiri merupakan cara terbaik yang dipilih. Hinrichsen dan Coombs (2013) percaya bahwa memisahkan konteks dan praktik dalam pemerolehan keterampilan praktis seperti literasi digital (misalnya belajar di laboratorium komputer daripada di ruang seminar) menguatkan gagasan bahwa kompetensi dapat dikembangkan secara terpisah dengan kompetensi lainnya dan akan saling mengaitkan dengan sendirinya nanti; bahwa pengembangan literasi digital lebih bersifat operasional daripada intelektual; dan bahwa metode penelitian dan analisis di dalam perangkat lunak aplikasi bersifat netral (dapat diterapkan untuk mengembangkan semua kompetensi). Ini tentu tidak kondusif dengan pendidikan literasi, khususnya digital. Dalam perspektif kurikulum, pengkhususan pada fungsi teknologi semata menghilangkan kesempatan

untuk mengembangkan keterampilan dan praktik akademik yang tidak hanya penting untuk pengembangan akademik tetapi juga efektif untuk pemanfaatan teknologi digital.

Teknologi digital yang sejatinya adalah teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks tulisan ini, digunakan dalam pembelajaran melalui dua perspektif. Pertama, TIK sebagai alat dan media dalam menopang proses pembelajaran, mulai dari perencanaan sampai pada penilaian. Kedua, TIK sebagai suatu bidang kajian tersendiri dan berdiri sebagai sebuah mata kuliah. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran memberikan manfaat berikut, yaitu: dapat mengaktifkan dan melibatkan siswa, dapat menyajikan materi, dapat melihat materi yang disajikan, dan dapat mencari dan menganalisis informasi (Indrasiene, Dromantiene, dan Bielskyte-Simanaviciene, 2015).

Pentingnya literasi digital dapat dipelajari dari satu contoh kasus tentang standar guru bahasa di Eropa, *European Profiling Guide* atau EPG. Bahasan tentang EPG di sini merujuk pada pedoman EPG yang disusun oleh Mateva, Vitanova, dan Tashevskas dengan Rossner sebagai konsultan dan penyunting (2013). Secara ringkas, EPG disusun dengan memuat enam tahap perkembangan guru pada bagian horisontal dan empat kategori praktik profesional guru bahasa pada bagian vertikal. Bagian vertikal memerikan tiga belas subkategori praktik profesional yang dilakukan seorang guru Bahasa.

Subkategori media digital mengharuskan guru bahasa untuk memiliki kemampuan menggunakan perangkat lunak pemrosesan kata untuk menulis sesuai dengan standar konvensi yang ada, kemampuan untuk mencari materi ajar yang berpotensi melalui internet, dan kemampuan mengunduh sumber rujukan dari laman internet (fase 1.1). Guru harus dapat menciptakan pelajaran dengan teks, gambar, dan grafik dan materi lainnya yang diunduh dan dapat mengtur fail komputer di folder yang disusun dengan logis (fase 1.2). Jenjang keterampilan ini bergradasi sampai ke aras tertinggi. Pada fase tertinggi (fase 3.2), guru dipersyaratkan dapat melatih siswa menggunakan perlengkapan digital yang ada di kelas, telpon genggam, tablet, dll. yang dapat membantu kegiatan belajar bahasa, dapat menunjukkan kepada kolega cara mengeksploitasi potensi perlengkapan digital yang ada dan sumber-sumber berbasis internet untuk pengajaran, dan dapat mendisain modul belajar gabungan dengan menggunakan sistem tata kelola belajar seperti *Moodle*.

Berdasarkan paparan tentang literasi digital, ada beberapa hal kunci yang terkait dan relevan dengan revitalisasi kurikulum. Literasi digital sangat erat kaitannya dengan literasi dasar

lainnya seperti membaca, menulis dan kompetensi matematika (Karpati, 2011) sehingga perlu mendapatkan tempat utama dalam kurikulum. Komponen paling penting literasi digital adalah mengakses, mengelola, mengevaluasi, mengintegrasikan, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi secara sendiri maupun bersama dalam lingkungan yang berbasis jaringan, didukung komputer, dan terhubung internet.

Kajian tentang pentingnya pengintegrasian literasi digital dalam pendidikan perlu untuk dibahas sebelum memaparkan proses pengintegrasian literasi digital ke dalam kurikulum. Roche (2017) mengukur peran literasi digital dalam program Bahasa Inggris untuk Tujuan Akademik. Mahasiswa dengan literasi digital yang tinggi memiliki nilai pencapaian pembelajaran yang lebih baik dan menemukan lebih sedikit kesulitan. Dalam konteks ini, literasi digital dimaknai sebagai kemampuan untuk menemukan, menggunakan dengan kritis, dan mendiseminasikan informasi menggunakan peralatan digital (Hagel, 2015). Definisi Hagel menjadi dasar bagi Ng (2012) untuk menyatakan bahwa penduduk asli dunia digital (*digital native*) yang dilahirkan setelah teknologi digital berkembang dan dapat menggunakan teknologi seperti telpon atau tablet pintar dan *platform* media sosial tidak selalu dapat memanfaatkan kemampuan digital mereka dalam pembelajaran di universitas.

Pendidikan dan keterampilan dalam zaman digital, secara sederhana dan jelas disampaikan oleh Grand-Clement (2017) yang merangkum hasil pembahasan sekelompok pakar pembelajaran digital dalam *Corsham Institute Thought Leadership Programme 2017*. Ada dua keterampilan yang dibutuhkan sekarang dan di masa depan, yaitu keterampilan digital dan keterampilan navigasi digital. Keterampilan digital adalah keterampilan teknis yang diperlukan untuk menggunakan teknologi digital, sedangkan keterampilan navigasi digital adalah seperangkat keterampilan yang lebih luas yang dibutuhkan untuk berhasil di dunia digital. Seperangkat keterampilan ini adalah keterampilan menemukan, memprioritaskan, dan menilai mutu dan keterpercayaan informasi dan secara mendasar tidak berbeda dengan keterampilan non digital yang dari dulu sampai sekarang tetap dibutuhkan. Perbedaannya, keterampilan tersebut diterjemahkan dengan penggunaan di dalam konteks digital. Karena itulah, keterampilan navigasi digital ini disebut sebagai “keterampilan abadi (*eternal skills*)”. Hasil pembahasan dari *Corsham Institute Thought Leadership Programme 2017* secara khusus dibagi menjadi dua. Yang pertama bahwa diperlukan pengetahuan teknis tentang pemrograman (programming), pengodean (coding), dan analisis untuk

hidup di dunia digital. Yang kedua terkait dengan keterampilan yang kurang teknis, yang abadi, yaitu: mengelola pengetahuan (misalnya, validasi informasi dan penjaminan mutu informasi); mengelola perubahan; mengelola mental (misalnya memberikan respon dan melakukan proses perbaikan berulang-ulang); belajar sendiri dan belajar sepanjang hayat; membedakan batas dan hambatan teknologi.

Selain mengidentifikasi keterampilan yang dibutuhkan sekarang dan di masa depan, tim *Corsham Institute* juga menekankan berubahnyaperan dan tanggungjawab pendidik dan pelajar dalam konteks digital. Dalam konteks digital, yang penting adalah apa yang akan diterima, bukan apa yang akan diberikan; menggantikan istilah pendidikan (*education*) dengan pembelajaran (*learning*) karena peran yang lebih aktif seharusnya dilakoni pelajar daripada pengajar. Hal ini senada dengan pandangan bahwa peran pendidik adalah untuk mengarahkan dan menunjukkan kepada pelajar di mana mereka dapat mengakses dan mengevaluasi informasi, dari pada menjadi sumber pengetahuan dan guru berperan sebagai penunjuk arah dan mentor (*Organisation for Economic Co-operation and Development [OECD], 2015*). Dalam tulisan ini, konsep literasi digital dan literasi navigasi digital disatukan dalam istilah literasi digital dari perspektif literasi digital UNESCO.

Jadi, ada tiga aspek utama yang menjadi dasar dalam melakukan revitalisasi kurikulum menghadapi Revolusi Industri Keempat. Aspek pertama adalah melakukan integrasi literasi digital, literasi manusia dan keterampilan zaman digital ke dalam kurikulum. Aspek kedua adalah memastikan bahwa keterampilan kerja untuk berhasil di era digital diintegrasikan ke dalam semua silabus atau RPS perkuliahan. Aspek ketiga adalah menindaklanjuti dampak pergeseran peran dan tanggungjawab guru atau dosen terhadap strategi pembelajaran dan memasukkannya ke dalam silabus.

3. Proses Revitalisasi Kurikulum Program Studi di Fakultas Bahasa dan Seni dalam Rangka Menghadapi Revolusi Industri Keempat Dilakukan

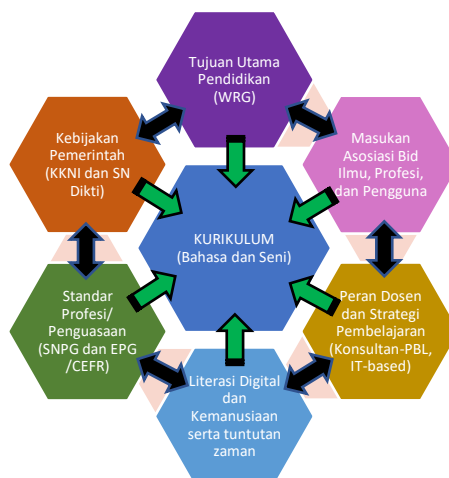
Proses revitalisasi kurikulum dalam rangka menghadapi Revolusi Industri Keempat dapat dilakukan dengan beberapa cara. Paling tidak ada empat model integrasi, yaitu: TIK sebagai mata kuliah, TIK sebagai alat bantu dan budaya dalam sistem kegiatan, dan TIK sebagai bagian mata

kuliah lain, serta campuran dari ketiganya (Capuk, 2015). Proses integrasi yang ditawarkan adalah dengan mengintegrasikan ketiga aspek utama revitalisasi kurikulum ke dalam kurikulum.

Dalam tulisan ini yang dimaksud dengan kurikulum adalah naskah akademik yang memuat informasi suatu program studi yang paling sedikit terdiri atas tujuan, capaian pembelajaran, profil lulusan, dan struktur dan deskripsi serta distribusi mata kuliah. Yang dimaksud dengan silabus adalah Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang memuat informasi tentang suatu mata kuliah, yaitu deskripsi, capaian pembelajaran lulusan (CPL), capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) dan sub CPMK, materi dan submateri, kegiatan pembelajaran, tugas, penilaian yang terdiri atas metode/teknik; instrumen, komponen dan bobot, dan peraturan, dan rujukan.

Proses revitalisasi kurikulum dilakukan dengan dua tahap besar, yaitu tahap identifikasi dan tahap integrasi. Tahap identifikasi dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah berikut ini. Pertama, mengidentifikasi semua kebijakan pemerintah yang terkait dengan penyusunan kurikulum bahasa dan seni (misalnya KKNI, SN Dikti, panduan penyusunan kurikulum dan RPS). Kedua, mengidentifikasi standar kompetensi profil lulusan program studi bahasa dan seni baik skala nasional maupun internasional. Ketiga, mengidentifikasi komponen literasi digital—fokus dalam tulisan ini—, literasi kemanusiaan, dan kompetensi/ keterampilan yang sesuai dengan tuntutan zaman digital. Ketiga, mengidentifikasi perkembangan kajian ilmiah yang terkait dengan peran dan tanggungjawab pendidik dan strategi pembelajaran yang relevan dengan bahasa dan seni. Kelima, mengidentifikasi masukan dari asosiasi profesi, komunitas bidang ilmu, dan pengguna terkait dengan mutu dan kompetensi lulusan. Keenam, mengidentifikasi deskriptor yang relevan dengan tujuan utama pendidikan yang berlaku secara universal.

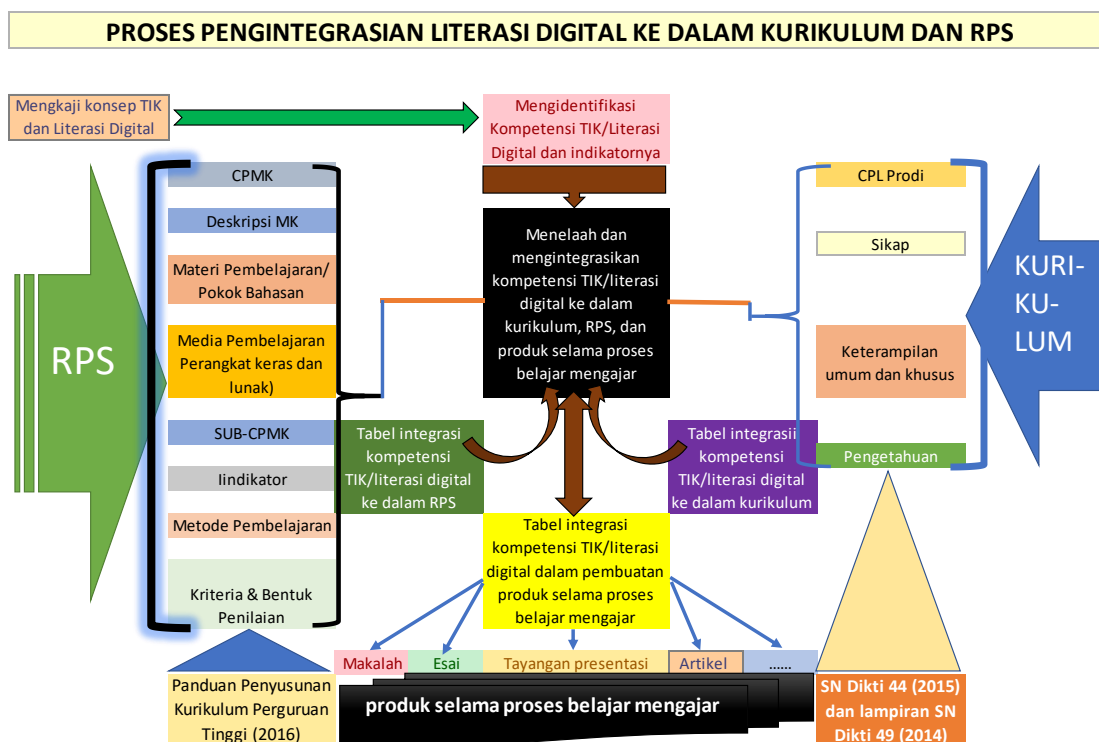
Proses identifikasi ini menghasilkan daftar yang berisi butir-butir indikator atau deskriptor dari pelbagai aspek yang harus dimasukkan dalam kurikulum pendidikan tinggi, dalam hal ini strata satu program studi di bawah Fakultas Bahasa dan Seni. Secara umum, aspek-aspek tersebut dimuat dalam enam aspek utama, yaitu kebijakan pemerintah, standar kompetensi profil lulusan, literasi baru dalam era digital, kajian akademik strategi pembelajaran, masukan dari pihak terkait, dan tujuan universal pendidikan. Keenam aspek tersebut dapat dilihat seperti ditayangkan dalam gambar di bawah ini.



Gambar 1: Aspek-aspek dalam penyusunan kurikulum

Tahap kedua dalam revitalisasi adalah tahap integrasi. Tahap ini dilakukan dengan memasukkan butir deskriptor atau indikator ke dalam komponen kurikulum dan Rencana Program dan Kegiatan Pembelajaran Semester (RPKPS) yang relevan. Cara memasukkan butir-butir ini ke dalam komponen kurikulum dan RPS dilakukan secara langsung dan tersurat atau secara tidak langsung dan tersirat.

Proses memasukkan butir deskriptor atau indikator ke dalam komponen kurikulum dan RPS dilakukan dengan mempertimbangkan hal berikut ini. Perlu dianalisis apakah aspek yang akan dimasukkan menggunakan kata kunci yang bisa secara tersurat atau tersirat dimasukkan ke dalam salah satu komponen. Komponen kurikulum dan RPS tentu saja berbeda karena komponen kurikulum lebih umum dan mengikat hal-hal yang melampaui mata kuliah. Pada sisi lain, komponen RPS sangat terikat dengan karakter mata kuliah. Tentu saja ada butir deskriptor atau indikator yang hanya bisa melekat pada mata kuliah tertentu, tapi ada juga deskriptor yang bisa melekat ke semua mata kuliah, misalnya kemampuan menggunakan program pemrosesan kata (mis. MS Word) dapat melekat ke semua mata kuliah yang di dalamnya ada proses menulis menggunakan komputer. Perhatikan proses pengintegrasian deskriptor dan indikator literasi digital ke dalam kurikulum dan RPS di bawah ini.



Gambar 2: Proses pengintegrasian/penginfusian butir deskriptor/indikator literasi digital ke dalam kurikulum dan RPS

Langkah-langkah pengintegrasian literasi digital ke dalam kurikulum dilakukan melalui langkah berikut: 1) Mengidentifikasi indikator literasi digital atau kompetensi teknologi dan informasi dari pelbagai sumber rujukan; 2) Memilih literasi digital/kompetensi TIK yang sesuai dengan kompetensi umum lulusan program studi bahasa dan seni; 3) Menganalisis komponen Kurikulum dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) suatu mata kuliah yang relevan, yaitu yang dapat memuat atau mengakomodasi literasi digital/ kompetensi TIK yang terkait atau sesuai dengan fungsi komponen tersebut; 4) Mencocokkan literasi digital/kompetensi TIK dengan komponen Kurikulum dan RPS suatu mata kuliah yang dapat memuat atau mengakomodasi literasi digital/ kompetensi TIK; 5) Memasukkan atau menginfusikan literasi digital/kompetensi TIK ke dalam komponen Kurikulum dan RPS suatu program studi yang dapat dilakukan dengan dua cara sesuai dengan kesesuaian komponen Kurikulum dan RPS yang akan mengakomodasi literasi digital tersebut, yaitu: 5.1) memasukkan kata kunci indikator literasi digital/kompetensi TIK ke dalam pernyataan yang ada dalam komponen Kurikulum dan RPS sehingga menyatu atau menjadi bagian dari pernyataan tersebut; 5.2) membuat suatu pernyataan khusus tentang literasi digital/ kompetensi

TIK dan memasukkannya ke dalam komponen Kurikulum dan RPS terkait; 5.3) Memberikan bobot persentase khusus untuk literasi digital/kompetensi TIK dalam penilaian setiap mata kuliah.

Prosedur di atas menunjukkan bahwa proses revitalisasi kurikulum dilakukan melalui proses analisis dampak Revolusi Industri 4,0 terhadap praksis pendidikan bahasa dan seni. Analisis ini bertujuan untuk menemukan kompetensi atau literasi yang dibutuhkan dalam rangka menghadapi dampak tersebut, yaitu literasi digital, literasi manusia, dan keterampilan era digital. Ketiga aspek tersebut, khususnya dalam konteks tulisan ini, literasi digital, diuraikan untuk mengidentifikasi butir-butir deskriptor atau indikatornya. Deskriptor atau indikator inilah yang kemudian dimasukkan ke dalam komponen kurikulum dan silabus yang relevan.

C. SIMPULAN

Revolusi Industri Keempat menimbulkan ketidakstabilan kerja dan keterampilan yang mengganggu kehidupan banyak orang. Banyak orang kehilangan pekerjaannya dan belum siap memasuki dunia kerja yang baru. Diperlukan literasi baru yang relevan bagi lulusan pendidikan tinggi yang akan memasuki dunia kerja dalam era digital yang disruptif. Literasi digital yang dimaksudkan di sini adalah kemampuan mengakses, mengelola, mengevaluasi, mengintegrasikan, menciptakan dan mengomunikasikan informasi secara sendiri atau bersama dalam lingkungan berbasis jaringan yang didukung oleh komputer dan internet. Revitalisasi kurikulum bahasa dan seni dilakukan dengan memasukkan literasi yang relevan dengan RI 4,0, yaitu literasi digital, literasi manusia dan keterampilan zaman digital ke dalam komponen kurikulum atau RPS yang relevan. Pengintegrasian literasi digital dilakukan dengan mengidentifikasi deskriptor/indikator literasi digital, memilih deskriptor/indikator yang relevan dengan program studi, mengidentifikasi komponen kurikulum dan yang dapat mengakomodasi deskriptor/indikator, mencocokkan deskriptor/indikator dengan komponen kurikulum dan RPS mata kuliah, dan memasukkan atau mengintegrasikan deskriptor/indikator literasi digital ke dalam komponen Kurikulum dan RPS mata kuliah dengan cara: memasukkan kata kunci indikator literasi digital ke dalam pernyataan yang ada dalam komponen Kurikulum dan RPS; membuat pernyataan khusus tentang literasi digital dan memasukkannya ke dalam komponen Kurikulum dan RPS terkait; dan memberikan bobot persentase khusus untuk literasi digital dalam penilaian setiap mata kuliah.

DAFTAR RUJUKAN

- Becker, S.A, Freeman, A., Hall, C.G, Cummins, M., and Yuhnke, B. (2016). NMC/CoSN [Horizon Report]. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future, Singapore: Taylor & Francis Group, LLC ISSN: 0009-8655 print DOI: 10.1080/00098650903505415.
- Bruno, S. (2018). Society 5.0: Industry of the Future, Technologies, Methods and Tools. London: ISTE Ltd.; Hoboken, NJ : John Wiley & Sons, Inc., 2018.
- Capuk, S. (2015). ICT Integration Models into Middle and High School Curriculum in The USA, *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 191 (2015) 1218 – 1224. Available online at www.sciencedirect.com. Doi: 10.1016/j.sbspro.2015.04.409
- Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi. (2019). *Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi* (Edisi III). Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan.
- Festo. (2019). Industry 4.0 User’s Guide: Educator Edition. Retrieved from https://www.festo-idactic.com/ov3/media/customers/1100/festo_worker4.0_manual.pdf
- Grand-Clement, S. (2017). *Digital learning Education and skills in the digital age*, Santa Monica, Calif., and Cambridge: RAND Corporation and Corsham Institute.
- Hagel, P. (2015). Towards an understanding of ‘Digital Literacy (ies)’, discourse: Deakin
- Hague, C., Payton S., (2011). Digital literacy across the curriculum. *Curriculum Leadership*
- Hermann, M., Pentek, T. and Otto, B. (2016) Design Principles for Industrie 4.0 Scenarios. Proceedings of 49th Hawaii International Conference on System Sciences HICSS, Koloa, 5-8 January 2016, 3928-3937. Retrieved from <https://doi.org/10.1109/HICSS.2016.488>
- Hinrichsen, J. dan Coombs, A. (2013). The five resources of critical digital literacy: a framework for curriculum integration. *Research in Learning Technology* Vol. 21.
- Horney, N., Pasmore, B., O’Shea, T. (2010). Leadership Agility: A Business Imperative for a VUCA World. Vol. 33/Issue 4. Retrieved from <http://agilityconsulting.com/resources/Agility%20Leader/Leadership%20Agility%20HRP%20Reprint%20Revised.pdf>
- Indrasiene, V., Dromantiene, L., & Bielskyte-Simanaviciene, E. (2015). Use of Information and Communication Technology in the Study Process: Teachers’ Experience. *Socialines Technologijos*, 5(1).
- Journal, 9(10). [Online]. Retrieved from <http://www.curriculum.edu.au/leader/default.asp?id=33211>
- Karpati, A. *Digital Literacy*. UNESCO Institute for Information Technologies in Education/IITE. Kedrova: 2011. Retrieved from https://iite.unesco.org/files/policy_briefs/pdf/en/digital_literacy.pdf

- Miller, A. (2015). On paper, in person, and online: A multi-literacies framework for university teaching. *Journal of Academic Language and Learning*, 9(2), A19-A31.
- Ng, W. (2012). Can we Teach Digital Natives Digital Literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065-1078. doi:10.1016/j.compedu.2012.04.016.
- NSW Education Standards Authority (NESA). (2017). Digital Literacy Skills and Learning Report: A Report on Teaching Information and Communication Technologies in initial Teacher Education in NSW [Annual Report]. Retrieved from <http://www.ictliteracy.info/rf.pdf/Digital-Skills-and-Learning-Report2017.pdf>.
- OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development). 2015. Students, Computers and Learning: Making the Connection. Programme for International Student Assessment report. Paris: OECD Publishing. doi:10.1787/9789264239555-en
- Roche, T. (2017). Assessing the role of digital literacy in English for Academic Purposes university pathway programs. *Journal of Academic Language & Learning* Vol. 11, No. 1, 2017, A71-A87. ISSN 1835-5196.
- Rojko, A. (2017). Industry 4.0 Concept: Background and Overview. Diunduh dari <https://doi.org/10.3991/ijim.v11i5.7072>.
- University Library research & practice, 1. <http://dro.deakin.edu.au/view/DU:30073198>
- Woods, A., Luke, A., dan Weir, K. 2010. Curriculum and Syllabus Design. 362-367. *Curriculum Development – Planning and Development*. Elsevier Ltd.
- World Economic Forum. (2016). *The Future of Jobs Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution*. Retrieved from http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs.pdf

REVITALISASI KURIKULUM PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra DAERAH (BUGIS/MAKASSAR) YANG BERORIENTASI PADA LITERASI BARU

Kembong Daeng

Universitas Negeri Makassar
Kembong.daeng@unm.ac.id

ABSTRAK

Bahasa, Sastra, dan budaya Bugis/Makassar merupakan salah satu unsur kebudayaan nasional yang harus dijaga, dilestarikan, dan dikembangkan agar dapat tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan industri yang semakin pesat. Salah satu upaya yang dilakukan Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah UNM menghadapi era industri 4.0 adalah merevitalisasi kurikulum yang berorientasi pada literasi baru. Revitalisasi Kurikulum Prodi Bahasa Daerah berbasis KKNI disesuaikan dengan visi dan misi prodi, profil lulusan, capaian pembelajaran (CP), CPL, bahan kajian, dan perangkat pembelajaran lainnya yang mendukung terselenggaranya pembelajaran inovatif yang berorientasi pada literasi baru. Penetapan mata kuliah dalam rangka merekonstruksi atau mengembangkan kurikulum baru dapat dilakukan dengan menggunakan pola matriks yang sama dan diisi sesuai dengan bidang keilmuan program studi. Keilmuan program studi ini dapat diklasifikasi ke dalam kelompok bidang kajian atau menurut cabang ilmu/keahlian yang secara sederhana dapat dibagi ke dalam beberapa bidang ilmu, misalnya inti keilmuan prodi, IPTEK pendukung atau penunjang, dan IPTEK yang diunggulkan sebagai ciri program studi sendiri. Dengan demikian, Kurikulum Prodi Bahasa dan Sastra Daerah UNM memiliki ciri dan karakteristik tersendiri yaitu menghasilkan alumni yang siap menjadi guru, peneliti, dan tenaga ahli dalam bidang bahasa, sastra, dan budaya Bugis dan Makassar yang unggul dan menguasai literasi baru dalam dunia pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

Kata kunci: revitalisasi kurikulum, prodi bahasa dan sastra daerah, literasi baru

A. PENDAHULUAN

Pengembangan kurikulum setiap perguruan tinggi telah diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 35 ayat 2 yang menyebutkan bahwa Kurikulum Pendidikan Tinggi dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan.

Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI), sebagaimana diatur dalam Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 Pasal 1, menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai capaian pembelajaran lulusan, bahan kajian, proses,

dan penilaian yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program studi. Kurikulum Pendidikan Tinggi merupakan amanah institusi yang harus senantiasa diperbaharui sesuai dengan perkembangan kebutuhan dan IPTEK yang dituangkan dalam Capaian Pembelajaran (CP). Perguruan tinggi sebagai penghasil sumber daya manusia terdidik perlu mengukur lulusannya, apakah lulusan yang dihasilkan memiliki ‘kemampuan’ setara dengan ‘kemampuan’ (capaian pembelajaran) yang telah dirumuskan dalam jenjang kualifikasi KKNI. Setiap perguruan tinggi wajib menyesuaikan diri dengan ketentuan tersebut.

Universitas Negeri Makassar (UNM) merupakan salah satu perguruan tinggi di Indonesia yang membina program studi (Prodi) Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah di bawah naungan Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Program studi ini membina dua kekhususan yaitu Pendidikan Bahasa dan Sastra Bugis dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Makassar. Minat masyarakat untuk memilih program studi ini semakin meningkat setelah diterbitkan Peraturan Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan Nomor 79 Tahun 2018 tentang. Menyikapi hal tersebut, Kurikulum Prodi Bahasa Daerah harus direvitalisasi yang berdasarkan pada literasi baru.

Keberadaan kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa Daerah berpijak pada pandangan mengenai inter-relasi pendidikan dan budaya. Perhatian terhadap relasi pendidikan dan budaya telah menjadi salah satu isu krusial dalam ranah pendidikan sejak lama. Ornstein & Levine (1985: 324) mengungkapkan bahwa merupakan lensa yang memberi kontribusi penting dalam membentuk perspektif seseorang memandang realitas. Pendidikan baik sebagai proses maupun institusi berperan dalam transmisi dan transformasi budaya. Konsep budaya sendiri mencakup ranah yang sedemikian luas yang berperan sebagai perekat kondisi mental, cita-cita dan sebagainya. Dengan demikian, ketika dikaitkan dengan budaya menurut pandangan Taba (1962:18) pendidikan mempunyai tiga fungsi, yakni sebagai “preservation and transmission of cultural heritage, instrument for transforming culture, and as the means for individual development.” Hal ini berarti bahwa sekolah sebagai institusi penting dalam masyarakat moderen dituntut perannya dalam mempersiapkan peserta didik yang mampu berperan dalam pemeliharaan pengembangan nilai-nilai budaya. Dalam konteks Indonesia, secara keseluruhan perguruan tinggi harus merevitalisasi kurikulum agar dapat mengikuti mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan industri yang semakin maju.

B. PEMBAHASAN

1. Dasar Pemikiran Penyusunan Kurikulum Prodi Bahasa Daerah

Diterbitkannya Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, mendorong semua perguruan tinggi untuk menyesuaikan diri dengan ketentuan tersebut. KKNI merupakan pernyataan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang penjenjangan kualifikasinya didasarkan pada tingkat kemampuan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran (*learning outcomes*). Perguruan tinggi sebagai penghasil sumber daya manusia terdidik perlu mengukur lulusannya, apakah lulusan yang dihasilkan memiliki ‘kemampuan’ setara dengan ‘kemampuan’ (capaian pembelajaran) yang telah dirumuskan dalam jenjang kualifikasi KKNI. Sebagai kesepakatan nasional, ditetapkan lulusan program sarjana misalnya paling rendah harus memiliki “kemampuan” yang setara dengan “capaian pembelajaran” yang dirumuskan pada jenjang 6 KKNI, Magister setara jenjang 8, dan doktor setara jenjang 9.

Perguruan tinggi dalam menyusun atau mengembangkan kurikulum, wajib mengacu pada KKNI dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Tantangan yang dihadapi oleh perguruan tinggi dalam pengembangan kurikulum di era Revolusi Industri 4.0 adalah menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan literasi baru meliputi literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia yg berakhlak mulia berdasarkan pemahaman ke-yakinan agama. Perguruan tinggi perlu melakukan reorientasi pe-ngembangan kurikulum yang mampu menjawab tantangan tersebut.

Kurikulum pendidikan tinggi merupakan program untuk menghasilkan lulusan, sehingga program tersebut seharusnya menjamin agar lulusannya memiliki kualifikasi yang setara dengan kualifikasi yang disepakati dalam KKNI. Konsep yang dikembangkan Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan selama ini, dalam menyusun kurikulum dimulai dengan menetapkan profil lulusan yang dijabarkan menjadi rumusan capaian pembelajaran lulusan. Rumusan kemampuan yang pada deskriptor KKNI dinyatakan dengan istilah capaian pembelajaran (terjemahan dari *learning outcomes*), dimana kompetensi tercakup di dalamnya atau merupakan bagian dari capaian pembelajaran (CP). Penggunaan istilah kompetensi yang digunakan dalam pendidikan tinggi (DIKTI) ditemukan pada SN-Dikti pada pasal 5, ayat (1), yang menyatakan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan

lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dinyatakan dalam rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL).

Deskripsi capaian pembelajaran dalam KKNI, mengandung empat unsur, yaitu unsur sikap dan tata nilai, unsur kemampuan kerja, unsur penguasaan keilmuan, dan unsur kewenangan dan tanggung jawab. Sedangkan pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) rumusan capaian pembelajaran lulusan tercakup dalam salah satu standar yaitu Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Dalam Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti), capaian pembelajaran terdiri dari unsur sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus, dan pengetahuan. Unsur sikap dan ketrampilan umum telah dirumuskan secara rinci dan tercantum dalam lampiran SN-Dikti, sedangkan unsur ketrampilan khusus dan pengetahuan harus dirumuskan oleh forum program studi sejenis yang merupakan ciri lulusan prodi tersebut. Rumusan capaian pembelajaran lulusan setiap jenis program studi dikirimkan ke Direktur Belmawa Kemenristekdikti dan setelah melalui kajian tim pakar yang ditunjuk akan disahkan oleh Menteri. Berdasarkan rumusan capaian pembelajaran lulusan (CPL) tersebut penyusunan kurikulum suatu program studi dapat dikembangkan.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, dinyatakan bahwa penyusunan kurikulum adalah hak perguruan tinggi, tetapi selanjutnya dinyatakan harus mengacu kepada standar nasional (Pasal 35 ayat (1)).

Secara garis besar kurikulum, sebagai sebuah rancangan, terdiri dari empat unsur, yakni capaian pembelajaran, bahan kajian, proses pembelajaran untuk mencapai, dan penilaian.

Landasan hukum yang digunakan untuk pengembangan dan pelaksanaan kurikulum dinyatakan dalam Gambar-1 di bawah. Perumusan capaian pembelajaran lulusan mengacu pada deskriptor KKNI khususnya pada bagian Pengetahuan dan Ketrampilan khusus, sedangkan pada bagian Sikap dan Ketrampilan Umum dapat diadopsi dari SN-Dikti. Sedangkan penyusunan kurikulum selengkapnya mengacu pada 8 Standar Nasional Pendidikan, ditambah dengan 8 Standar Nasional Penelitian, dan 8 Standar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat.

2. Landasan Penyusunan Kurikulum Prodi Bahasa Daerah

Penyusunan kurikulum prodi bahasa daerah hendaknya dilandasi dengan fondasi yang kuat, baik secara filosofis, sosiologis, psikologis, historis, maupun secara yuridis. Pengembangan kurikulum merupakan hak dan kewajiban masing-masing perguruan tinggi, namun demikian harus

berlandaskan mulai dari UUD 1945, UU No.12 Tahun 2012, Standar Nasional Pendidikan Tinggi yang dituangkan dalam Permenristekdikti No. 44 Tahun 2015, serta ketentuan lain yang berlaku. Kurikulum sedianya mampu menghantarkan mahasiswa menguasai ilmu pengetahuan dan ketrampilan tertentu, serta membentuk budi pekerti luhur, sehingga dapat berkontribusi untuk menjaga kebhinekaan, meningkatkan kesejahteraan dan kejayaan bangsa Indonesia.

Landasan filosofis, memberikan pedoman secara filosofis pada tahap perancangan, pelaksanaan, dan peningkatan kualitas pendidikan (Ornstein & Hunkins, 2014), bagaimana pengetahuan dikaji dan dipelajari agar mahasiswa memahami hakekat hidup dan memiliki kemampuan yang mampu meningkatkan kualitas hidupnya baik secara individu, maupun di masyarakat (Zais, 1976).

Landasan sosiologis, memberikan landasan bagi pengembangan kurikulum sebagai perangkat pendidikan yang terdiri dari tujuan, materi, kegiatan belajar dan lingkungan belajar yang positif bagi perolehan pengalaman pebelajar yang relevan dengan perkembangan personal dan sosial pebelajar (Ornstein & Hunkins, 2014, p. 128). Kurikulum harus mampu mewariskan kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Kebudayaan difahami sebagai bagian dari pengetahuan kelompok (*group knowledge*) (Ross, 1963: 85). Kurikulum harus mampu melepaskan pembelajar dari kungkungan kapsul budayanya sendiri (*capsulation*) yang bias, dan tidak menyadari kelemahan budayanya sendiri. Kapsulasi budaya sendiri dapat menyebabkan keengganan untuk memahami kebudayaan yang lainnya (Zais, 1976, p. 219).

Landasan psikologis, memberikan landasan bagi pengembangan kurikulum, sehingga kurikulum mampu mendorong secara terus-menerus keingintahuan mahasiswa dan dapat memotivasi belajar sepanjang hayat; kurikulum yang dapat memfasilitasi mahasiswa belajar sehingga mampu menyadari peran dan fungsinya dalam lingkungannya; Kurikulum yang dapat menyebabkan mahasiswa berfikir kritis, dan berfikir tingkat dan melakukan penalaran tingkat tinggi (*higher order thinking*); kurikulum yang mampu mengoptimalkan pengembangan potensi mahasiswa menjadi manusia yang diinginkan (Zais, 1976, p. 200); Kurikulum yang mampu memfasilitasi mahasiswa belajar menjadi manusia yang paripurna, yakni manusia yang bebas, bertanggung jawab, percaya diri, bermoral atau berakhlakul karimah, mampu berkolaborasi, toleran, dan menjadi manusia yang terdidik penuh diterminasi kontribusi untuk tercapainya cita-cita dalam pembukaan UUD 1945.

Landasan historis, kurikulum yang mampu memfasilitasi mahasiswa belajar sesuai dengan jamannya; kurikulum yang mampu mewariskan nilai budaya dan sejarah keemasan bangsa-bangsa masa lalu, dan mentransformasikan dalam era di mana dia sedang belajar; kurikulum yang mampu mempersiapkan mahasiswa agar dapat hidup lebih baik di era perubahan abad 21, memiliki peran katif di era industri 4.0, serta mampu membaca tanda-tanda revolusi industri 5.0.

Landasan yuridis, adalah landasan hukum yang menjadi dasar atau rujukan pada tahapan perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi, serta sistem penjaminan mutu perguruan tinggi yang akan menjamin pelaksanaan kurikulum dan tercapainya tujuan kurikulum. Berikut adalah beberapa landasan hukum yang diperlukan dalam penyusunan dan pelaksanaan kurikulum:

- a. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
- b. (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);
- c. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan.
- d. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
- e. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
- f. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, Tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;
- g. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
- h. Peraturan Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan Nomor 79 Tahun 2018 tentang Pembinaan Bahasa Daerah di Sulawesi Selatan.

Landasan hukum di atas merupakan acuan pelaksanaan pembelajaran bahasa daerah di Sulawesi Selatan. Salah satu indikator pelaksanaan pembelajaran bahasa daerah di sekolah adalah tersedianya kurikulum bahasa daerah (Bugis, Makassar, dan Toraja) yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan peserta didik dan relevan dengan kebutuhann masyarakat serta menunjang pemajuan kebudayaan nasional.

3. Pengertian yang Digunakan dalam Panduan Kurikulum Prodi Bahasa Daerah

Ada beberapa istilah yang digunakan dalam makalah ini berdasarkan dokumen Direktorat Pembelajaran. 2019. *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di era Industri 4.0*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristek dan Pendidikan Tinggi. Adapun istilah yang digunakan adalah:

- a) **Pendidikan Tinggi** adalah jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program diploma, program sarjana, program magister, program doktor, dan program profesi, serta program spesialis, yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi berdasarkan kebudayaan bangsa Indonesia.
- b) **Kurikulum Pendidikan Tinggi** dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, keterampilan (Pasal 35 ayat 1).
- c) **Program studi** adalah kesatuan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang memiliki kurikulum dan metode pembelajaran tertentu dalam satu jenis pendidikan akademik, pendidikan profesi, dan/atau pendidikan vokasi.
- d) **Profil lulusan** adalah peran yang dapat dilakukan oleh lulusan di bidang keahlian atau bidang kerja tertentu setelah menyelesaikan studinya. (Buku Panduan Penyusunan KPT 2016).
- e) **Capaian pembelajaran** adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, ketrampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja. (KKNI: Pasal 1 (2)).
- f) **Standar kompetensi lulusan** merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran lulusan. (SN-DIKTI: Pasal 5 (1)).
- g) **Bahan kajian** (*subject matters*) berisi pengetahuan dari disiplin ilmu tertentu atau pengetahuan yg dipelajari oleh mahasiswa dan dapat didemonstrasikan oleh mahasiswa (Anderson & Krathwohl, 2001:12-13).
- h) **Materi pembelajaran** adalah berupa pengetahuan (fakta, konsep, prinsip-prinsip, teori, dan definisi), ketrampilan, dan proses (membaca, menulis berhitung, menari, berpikir kritis, berkomunikasi, dll), dan nilai-nilai (Hyman,1973:4).

- i) **Mata kuliah** adalah satuan pelajaran yang diajarkan (dan dipelajari oleh mahasiswa) di tingkat perguruan tinggi (sumber: KBBI) yang disusun berdasarkan CPL yang dibebankan padanya, berisi materi pembelajaran, bentuk dan metoda pembelajaran, dan penilaian, serta memiliki bobot minimal satu satuan kredit semester (sks).
- j) **Literasi data** adalah pemahaman untuk membaca, menganalisis, menggunakan data dan informasi (*big data*) di dunia digital.
- k) **Literasi Teknologi** adalah memahami cara kerja mesin, dan aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, dan engineering principle*).
- l) **Literasi manusia** adalah pemahaman tentang humanities, komunikasi, dan desain.

4. Kaitan Kurikulum Prodi Bahasa Daerah dengan Standar Nasional Pendidikan Tinggi

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai capaian pembelajaran lulusan, bahan kajian, proses, dan penilaian yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program studi. Berdasarkan pengertian tersebut perencanaan dan pengaturan kurikulum sebagai sebuah siklus kurikulum memiliki beberapa tahapan dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut perbaikan yang dilakukan oleh program studi (Ornstein & Hunkins, 2014). Siklus kurikulum tersebut berjalan dalam rangka menghasilkan lulusan sesuai dengan capaian pembelajaran lulusan program studi yang telah ditetapkan. Siklus kurikulum tersebut dapat digambarkan dalam bentuk gambar sebagai berikut.

Setiap tahapan pada siklus kurikulum tersebut dilakukan dengan mengacu pada SN-Dikti yang terdiri dari 8 Standar Nasional Pendidikan, 8 Standar Nasional Penelitian dan 8 Rumusan CPL disarankan untuk memuat kemampuan yang diperlukan dalam era industri 4.0 di antaranya kemampuan tentang:

- a. literasi data, kemampuan pemahaman untuk membaca, menganalisis, menggunakan data dan informasi (*big data*) di dunia digital;
- b. literasi teknologi, kemampuan memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, dan engineering principle*);
- c. literasi manusia, kemampuan pemahaman tentang *humanities*, komunikasi dan desain;

Berdasarkan acuan di atas, Tim Pengembang Kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah UNM telah merevitalisasi beberapa hal yang berkaitan dengan hal tersebut, di

antaranya: (1) Profil Lulusan, (2) Capaian Pembelajaran (CP), (3) Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), (4) Nama Mata Kuliah, dan (5) Distribusi Mata Kuliah Setiap Semester. Kurikulum Prodi Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah (Bugis dan Makassar) telah dirumuskan mata kuliah yang berorientasi pada literasi baru. Salah satu mata kuliah di Prodi Bahasa Daerah UNM, yaitu mata kuliah menulis lontarak sudah menggunakan aplikasi menulis lontarak dan digitalisasi lontarak, materi ajar menggunakan audivisual, mata kuliah kewirausahaan, bahasa daerah untuk penutur asing (Barbara, Doglas, dan Brandon), Pemanfaatan media online dalam pembelajaran bahasa daerah, Kamus Bugis Makassar Digital, Kamus Arkais. Selengkapnya dapat dilihat pada (Lampiran Kurikulum PBSB).

Selanjutnya, mata kuliah yang berkaitan dengan apresiasi sastra Bugis dan Makassar, dosen pengampu mata kuliah telah mempublikasikan karya melalui digital yang dikenal dengan ‘*kecapi Bugis*’, pementasan drama, dan apresiasi puisi Makassar. Hal ini dimaksudkan untuk menunjang tercapainya pembelajaran yang berorientasi pada literasi baru. Dalam era industri 4.0.

5. Struktur dan Deskripsi Matakuliah Kurikulum Prodi PBSB 2019

**KURIKULUM 2019 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA DAERAH
 FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA
 UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

No.	KodeMK	Mata Kuliah	SKS	W/P
Semester I				
1	19E13C1012	Pendidikan Agama Islam	2	W
	19E13C1022	Pendidikan Agama Protestan		
	19E13C1032	Pendidikan Agama Katolik		
	19E13C1042	Pendidikan Agama Hindu		
	19E13C1052	Pendidikan Agama Budha		
2	19E13C1062	Pendidikan Pancasila	2	W
3	19E13C1072	Bahasa Indonesia	2	W
4	19E13C1083	Fonologi Bahasa Bugis	3	W
	19E13C1093	Fonologi Bahasa Makassar		
5	19E13C1102	Pendidikan Kewarganegaraan	2	W
6	19E13C1112	Bahasa Inggris	2	W
7	19E13C1123	Teori Sastra	2	W
8	19E13C1132	Masyarakat dan Kebudayaan Sulawesi Selatan	2	W
9	19E13C1143	Pengantar Linguistik	3	W
		Jumlah	20	

Semester II				
1	19E13C2012	Pengantar Pendidikan	2	W
2	19E13C2022	Bahasa Makassar	2	W
	19E13C2032	Bahasa Bugis		
4	19E13C2042	Teori Belajar Bahasa	2	W
5	19E13C2053	Morfologi Bahasa Bugis	3	W
	19E13C2063	Morfologi Bahasa Makassar		
6	19E13C2073	Marangkalinga Ugi	3	W
	19E13C2083	Appinaknak Mangkasarak		
7	19E13C2093	Maqbaca Lontarak	3	W
	19E13C2103	Ammaca Lontarak		
8	19E13C2113	Folklor	3	W
9	19E13C2122	Transliterasi Lontarak dan Penerjemahan	2	W
Jumlah			20	
Semester III				
1	19E13C3012	Bimbingan dan Konseling	2	W
2	19E13C3022	Psikologi Pendidikan	2	W
3	19E13C3033	Teori dan Apresiasi Puisi Bugis	3	W
	19E13C3043	Teori dan Apresiasi Puisi Makassar		
4	19E13C3052	Sosiolinguistik	2	W
5	19E13C3062	Psikolinguistik	2	W
6	19E13C3073	Maqbicara Ugi	3	W
	19E13C3083	Akbicara Mangkasarak		
7	19E13C3093	Marrukiq Ugi	3	W
	19E13C3103	Anngukirik Mangkasarak		
8	19E13C3113	Sintaksis Bahasa Bugis	3	W
	19E13C3123	Sintaksis Bahasa Makassar		
9	19E13C3132	Literasi Digital Bahasa Bugis	2	P
	19E13C3142	Literasi Digital Bahasa Makassar		
10	19E13C3152	Panngaderreng	2	P
	19E13C3162	Panngadakkang		
Jumlah			24	
Semester IV				
1	19E13C4013	Kewirausahaan	3	W
2	19E13C4022	Manajemen Sekolah	2	W
3	19E13C4032	Retorika Bahasa Bugis	2	W
	19E13C4042	Retorika Bahasa Makassar		
4	19E13C4053	Analisis Wacana Bahasa Bugis	3	W
	19E13C4063	Analisis Wacana Bahasa Makassar		
5	19E13C4073	Semantik Bahasa Bugis	3	W

PROSIDING SEMINAR NASIONAL BAHASA, SENI, DAN DESAIN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Best Practice dan Hasil Kajian Ilmiah

	19E13C4083	Semantik Bahasa Makassar		
6	19E13C4093	Apresiasi Prosa Sastra Bugis	3	W
	19E13C4103	Apresiasi Prosa Sastra Makassar		
7	19E13C4113	Telaah Kurikulum dan Buku Teks Pelajaran Bahasa Bugis	3	W
	19E13C4123	Telaah Kurikulum dan Buku Teks Pelajaran Bahasa Makassar		
9	19E13C4133	Perencanaan Pembelajaran Bahasa Bugis	3	W
	19E13C4143	Perencanaan Pembelajaran Bahasa Makassar		
10	19E13C4152	Pappaseng	2	P
	19E13C4162	Pappasang		
		Jumlah	24	
Semester V				
1	19E13C5012	Pragmatik Bahasa Bugis	2	W
	19E13C5022	Pragmatik Bahasa Makassar		
2	19E13C5032	Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Bugis	2	W
	19E13C5042	Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Makassar		
3	19E13C5052	Filologi	2	W
5	19E13C5063	Penelitian Pembelajaran Bahasa Bugis	3	W
	19E13C5073	Penelitian Pembelajaran Bahasa Makassar		
6	19E13C5083	Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Bugis	3	W
	19E13C5093	Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Bugis		
7	19E13C5102	Menulis Puisi Kreatif Bahasa Bugis	2	W
	19E13C5112	Menulis Puisi Kreatif Bahasa Bugis		
8	19E13C5123	Apresiasi Drama Bugis	3	W
	19E13C5133	Apresiasi Drama Makassar		
4	19E13C5143	Apresiasi Tolog dan Massureq	3	W
	19E13C5153	Apresiasi Sinrilik dan Royong		
9	19E13C5162	Analisis Teks Buku Bahasa Bugis	2	P
	19E13C5172	Analisis Teks Buku Bahasa Makassar		
10	19E13C5182	Jurnalistik	2	P
		Jumlah	24	
Semester VI				
1	19E13C6012	Kritik Sastra Bugis	2	W
	19E13C6022	Kritik Sastra Makassar		
2	19E13C6032	Penulisan Karya Ilmiah	2	W
3	19E13C6043	Penelitian Budaya Bugis	3	W
	19E13C6053	Penelitian Budaya Makassar		
4	19E13C6063	Penilaian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Bugis	3	W
	19E13C6073	Penilaian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Makassar		

5	19E13C6083	Pengembangan Materi dan Media Pembelajaran Bahasa Bugis	3	W
	19E13C6093	Pengembangan Materi dan Media Pembelajaran Bahasa Makassar		
6	19E13C6103	Keterampilan Dasar Mengajar (Magang 1)	3	W
7	19E13C6112	Sejarah Sastra	2	W
8	19E13C6122	Praktik Penyuluhan Bahasa Bugis	2	P
	19E13C6132	Praktik Penyuluhan Bahasa Makassar		
9	19E13C6142	Kritik Teks	2	P
10	19E13C6152	Pengeditan	2	P
Jumlah			24	
Semester VII				
1	19E13C7011	Seminar Proposal Penelitian	1	W
2	19E13C7024	Praktik Lapangan Persekolahan (PLP 2)	4	W
3	19E13C7034	Kuliah Kerja Nyata (KKN)	4	W
		Kesenian dan tari Sulawesi Selatan	2	P
		Sastra Pertunjukan	2	P
Jumlah			13	
Semester VIII				
1	19E13C8016	Skripsi	6	W
		SKS yang Ditawarkan	155	
		MK Wajib	135	
		MK Pilihan	20	
		SKS yang harus ditempuh	145	

C. SIMPULAN

Pengembangan kurikulum prodi bahasa daerah disusun daengan berlandaskan pada fondasi yang kuat, baik secara filosofis, sosiologis, psikologis, historis, maupun secara yuridis. Pengembangan kurikulum merupakan hak dan kewajiban masing-masing perguruan tinggi, namun demikian harus berlandaskan mulai dari UUD 1945, UU No.12 Tahun 2012, Standar Nasional Pendidikan Tinggi yang dituangkan dalam Permenristekdikti No. 44 Tahun 2015, serta ketentuan lain yang berlaku.

Kurikulum Prodi Bahasa dan Sastra Daerah (Bugis dan Makassar) diharapkan mampu memberikan bekal kkepada mahasiswa yang memiliki sikap dan *pabudi pekerti* yang baik, menguasai ilmu pengetahuan tentang bahasa, sastra, dan budaya Bugis/Makassar, dan menguasai keterampilan tertentu yang berorientasi pada literasi baru sehingga dapat berkontribusi dalam

pembangunana, merajut keharmonisan dalam keberagaman, dan menjaga persatuan dan kesatuan bangsa dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, L., & Krathwohl, D. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing A Revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives*, New York; Longman.
- Daeng, Kembong, dkk. 2018. "Pengembangan Kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah UNM. Makassar: UNM
- Direktorat Pembelajaran. 2019. *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di era Industri 4.0*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristek dan Pendidikan Tinggi.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2013. Penerapan Kerangka Kualifikasi nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi.
- Menteri Riset, teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. 2015. Tentang Rencana Strategis Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.
- Peraturan Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan No. 79 Tahun 2018 Tentang Pembinaan Bahasa Daerah di Sulawesi Selatan.
- Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012.
- Slattery, P. 2006. *Curriculum Development in the Postmodern Era (2.ed)*. New York: Routledge.
- Taba, H. 1962. *Curriculum Development: Theory and Practice*: USA: Harcourt Brace.
- UU No.12 Tahun 2012, Standar Nasional Pendidikan Tinggi yang dituangkan dalam Permenristekdikti No. 44 Tahun 2015.
- Zais, R.S. 1976. *Curriculum Principle and Foundations*. New York: Harper & Row.

REVITALISASI KURIKULUM FBS UNESA GUNA MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DAN TANTANGAN DUNIA GLOBAL

Maria Mintowati
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
mintowati@unesa.ac.id

ABSTRAK

Dunia pendidikan di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir dihadapkan pada tantangan globalisasi dan era industri 4.0. Unesa sebagai salah LPTK (Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan) memiliki tanggung jawab atas kualitas pembelajaran dan lulusannya. Melalui pembelajaran dan pengajaran yang berkualitas diharapkan Unesa mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas dan siap menghadapi era industri 4.0 dan globalisasi. Untuk itu, FBS sebagai salah satu fakultas di Unesa melakukan revitalisasi kurikulum sebagai upaya untuk menyiapkan sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan era industri 4.0 dan globalisasi. Era industri 4.0 dan globalisasi bukan untuk ditakuti, melainkan untuk dihadapi dengan cara menyiapkan mahasiswa dan lulusan yang berkualitas. Tulisan ini membahas revitalisasi kurikulum prodi-prodi di FBS Unesa. Ruang lingkup tulisan meliputi (1) era industri 4.0 revitalisasi kurikulum dan (2) tantangan globalisasi dan revitalisasi kurikulum prodi-prodi selingkung FBS Unesa. Dengan demikian, tulisan ini bertujuan memaparkan kedua hal tersebut. Pembahasan dilakukan berdasarkan metode dokumentasi untuk memperoleh data, sedangkan metode deksriptif-analitis digunakan untuk menganalisis data. Kurikulum KKNi yang telah berlaku sejak 2015 perlu direvitalisasi seiring dengan era industri 4.0 dan tantangan globalisasi yang tengah berlangsung di dunia industri dan di masyarakat global. Revitalisasi berupa penambahan mata kuliah baru: MK Literasi Digital dan Pendidikan Jasmani dan Kebugaran; rekonstruksi mata kuliah keguruan yang diintegrasikan dengan muatan antiradikalisme serta mitigasi dan tanggap bencana; rekonstruksi mata kuliah yang berkaitan dengan praktik mengajar, dari MK PPP (3 SKS) menjadi MK PLP (4SKS) dikarenakan adanya pendidikan akademik dan pendidikan profesi (PPG).

Kata kunci: Revitalisasi, kurikulum, industri 4.0, dunia global

A. PENDAHULUAN

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya (FBS Unesa) memiliki sembilan jurusan dan lima belas program studi (prodi). Sebanyak 9 jurusan dan 15 prodi yang dimaksud adalah (1) Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia: Prodi S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia; Prodi S-1 Sastra Indonesia); (2) Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris: Prodi S-1 Pendidikan Bahasa Inggris; Prodi S-1 Sastra Inggris; (3) Jurusan Bahasa dan Sastra Jerman: Prodi

S-1 Pendidikan Bahasa Jerman; Prodi S-1 Sastra Jerman); (4) Jurusan Bahasa Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang: Prodi S-1 Pendidikan Bahasa Jepang; (5) Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa: Prodi S-1 Pendidikan Bahasa Jawa; (6) Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin: Prodi S-1 Pendidikan Bahasa Mandarin; (7) Jurusan Seni Rupa: Prodi S-1 Pendidikan Seni Rupa; Prodi S-1 Seni Rupa Murni; (8) Jurusan Seni Tari, Drama, dan Musik: Prodi S-1 Pendidikan Sendratasik; Prodi S-1 Seni Musik; (9) Jurusan Desain Komunikasi Visual: Prodi S-1 Desain Komunikasi Visual; Prodi D-3 Desain Grafis. Yang baru dibuka pada 2019 adalah Prodi D-4 Desain Grafis (*Pedoman Akademik Unesa*, 2018).

Dari kelima belas prodi tersebut, terdapat beberapa prodi yang relatif baru. Prodi-prodi yang dimaksud adalah Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin, Prodi Seni Rupa Murni, Prodi Seni Musik, dan yang terbaru adalah Prodi Sarjana Terapan atau D-4 Desain Grafis (2019). Pada tahun akademik 2019/2020, Prodi Sarjana Terapan Desain Grafis menerima mahasiswa baru (maba) melalui jalur mandiri, yakni Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru (SPMB). Jalur ini selain untuk menyeleksi calon mahasiswa baru (camaba) Prodi D-4, juga untuk menerima calon mahasiswa Prodi Sarjana (S-1). Dalam penerimaan camaba tersebut, SPMB dilaksanakan dalam dua gelombang dengan rincian, SPMB I digunakan untuk menyeleksi camaba Prodi S-1 dan D-4, sedangkan SPMB II khusus hanya untuk menyeleksi camaba Prodi D-4.

Sebagaimana diketahui, dunia pendidikan di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir dihadapkan pada tantangan globalisasi dan era industri 4.0. Unesa sebagai salah LPTK (Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan) memiliki tanggung jawab atas kualitas pembelajaran dan lulusannya. Melalui pembelajaran dan pengajaran yang berkualitas diharapkan Unesa mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas dan siap menghadapi era industri 4.0 dan globalisasi. Untuk itu, FBS sebagai salah satu fakultas di Unesa melakukan revitalisasi kurikulum sebagai upaya untuk menyiapkan sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan era industri 4.0 dan globalisasi. Era industri 4.0 dan globalisasi bukan untuk ditakuti, melainkan untuk dihadapi dengan cara menyiapkan mahasiswa dan lulusan yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan Dahuri (2019) yang menyatakan bahwa alumni yang sukses adalah alumni yang berkompentensi Iptek (*hardskills*) dan beretos kerja (*softskills*). Kedua hal tersebut disemai dan dikembangkan selama perkuliahan. Alumni juga mampu bekerja cerdas, keras, dan ikhlas bagi Indonesia yang maju, adil, makmur, dan merdeka.

Tulisan ini membahas revitalisasi kurikulum prodi-prodi di FBS Unesa. Ruang lingkup tulisan meliputi (1) era industri 4.0 revitalisasi kurikulum dan (2) tantangan globalisasi dan revitalisasi kurikulum prodi-prodi selingkung FBS Unesa. Dengan demikian, tulisan ini bertujuan memaparkan kedua hal tersebut. Pembahasan dilakukan berdasarkan metode dokumentasi untuk memperoleh data, sedangkan metode deksriptif-analitis digunakan untuk menganalisis data.

B. PEMBAHASAN

Dalam subjudul ini disajikan dua hal pokok yang dibahas dalam tulisan ini, yakni landasan dan hasil revitalisasi kurikulum prodi-prodi selingkung FBS Unesa. Berikut ini pembahasan tentang keduanya.

1. Era Industri 4.0 dan Revitalisasi Kurikulum Prodi di FBS Unesa

Dalam mengembangkan kurikulum, perguruan tinggi wajib mengacu Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Nuswardani, 2018:11). Pada 2015, tujuh fakultas di Unesa melakukan revitalisasi kurikulum dari berbasis kompetensi menjadi kurikulum berorientasi KKNI. FBS juga melakukan revitalisasi, artinya prodi-prodi di selingkung FBS merevitalisasi kurikulumnya. Hasil revitalisasi berupa Kurikulum Berbasis KKNI dan dilaksanakan untuk mahasiswa angkatan 2015. Guna pemutakhiran kurikulum yang telah dilaksanakan selama 4 tahun, yakni tahun akademik 2015/2016, 2016/2017, 2017/2018, dan 2018/2019, kurikulum berorientasi KKNI tersebut perlu dikaji ulang.

Sebagaimana telah penulis sampaikan dalam latar belakang, pendidikan di Indonesia dan berbagai aspek kehidupan manusia dalam beberapa tahun terakhir ini dihadapkan pada era globalisasi dan era industri 4.0. Kedua hal tersebut merupakan tantangan bagi FBS Unesa, utamanya dalam menyiapkan mahasiswa dan lulusan yang tidak gagap teknologi (gaptek), yang siap menghadapi kemajuan dan pemoderenan teknologi, serta berkompentensi unggul dan memiliki daya saing tinggi di dunia pekerjaan. Untuk itu, pimpinan Unesa dan FBS memandang perlu dilakukannya vitalisasi kurikulum.

Revolusi industri 4.0 menghadirkan pengembangan *robotic*, *artificial intelligence*, *internet of things (IoT)*, *virtual reality*, dan mahadata (*bigdata*). Revolusi industri 4.0 juga bercirikan *cloud computing*, *blockchan*, *3D dan 5D printing*, *humanmachine interface*, *bioteknologi*, dan *nanoteknologi* (Schwab, 2016). Jika diperhatikan dengan seksama, kekhasan revolusi industri 4.0

terletak pada kemajuan teknologi yang sangat luar biasa dan sangat cepat. Para mahasiswa dihadapkan pada kepesatan teknologi, baik untuk kehidupan sehari-hari, studi, dan masa depan dalam pekerjaan. Mereka yang teragap dan dirupsi terhadap revolusi industri 4.0 akan hanyut dalam kecanggihan dan kemudahan mengakses berbagai hal melalui internet dan teknologi. Sebagai akibatnya, kehidupan mereka tidak bisa dilepaskan dari keberadaan gawai, hanyut dalam permainan daring, dan dampak negatif lainnya. Sebaliknya, mereka yang bersikap kritis, cerdas serta kreatif menyambut kepesatan kemajuan teknologi tersebut akan melahirkan karya-karya inovatif. Kedua dampak tersebut merupakan tantangan bagi LPTK, Unesa pada umumnya dan FBS pada khususnya untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan dampak positif. Salah satu upaya yang dilakukan Unesa dan FBS adalah merevitalisasi kurikulum KKNi (2015). Hal ini sejalan dengan arahan Dirjen Kelembagaan Iptek Dikti, Patdonno Suwignyo (2019) bahwa LPTK perlu melakukan revitalisasi kurikulum.

Guna mewujudkan revitalisasi tersebut, Unesa melalui Tim Pengembang Kurikulum Unesa menerbitkan buku *Pedoman Penambahan Muatan dan Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Intitusal pada Kurikulum Unesa* (2019). Di dalamnya disampaikan bahwa bentuk revitalisasi kurikulum berupa penambahan muatan kurikulum pendidikan di UNESA

Pertama, berupa pengintegrasian ke dalam mata kuliah lain untuk antiradikalisme, mitigasi dan tanggap bencana; *kedua* pengembangan mata kuliah baru untuk literasi digital; *ketiga*, Pendidikan Jasmani dan Kebugaran; *keempat*, rekonstruksi mata kuliah-mata kuliah terkait program magang di sekolah. Dari diskusi yang panjang, pada akhirnya ditetapkan bahwa pada kurikulum prodi ditambahkan mata kuliah baru, yaitu Literasi Digital dan Pendidikan Jasmani dan Kebugaran. Selain itu, dalam revitalisasi kurikulum tiap prodi di berbagai fakultas selingkung Unesa diwujudkan dalam penambahan muatan kurikulum pendidikan yang mengintegrasikan muatan antiradikalisme dan mitigasi dan tanggap bencana. Berikutnya, dilakukan rekonstruksi mata kuliah yang berkaitan dengan program magang di sekolah. Pada kurikulum berbasis KKNi (2015—2018), nama MK tersebut adalah PPP (Program Pengelolaan Persekolahan, 3 SKS), kemudian pada revitalisasi 2019, MK tersebut diganti menjadi MK PLP (Pengenalan Lingkungan Persekolahan, 4 SKS). MK PLP dirinci menjadi dua, yakni PLP I (1 SKS) dan PLP II (3 SKS). Hal ini dilakukan sejalan dengan Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik

Indonesia Nomor 55 Tahun 2017 tentang Standar Pendidikan Guru. Hal ini juga didasari oleh adanya pendidikan akademik dan pendidikan profesi (PPG).

2. Tantangan Globalisasi dan Revitalisasi Kurikulum Prodi di FBS Unesa

Perguruan tinggi juga dihadapkan pada tantangan globalisasi. Globalisasi dimaknai sebagai proses terjadinya integrasi internasional, karena pertukaran pandangan dunia, pemikiran, produk, dan berbagai aspek kebudayaan lainnya. Dengan globalisasi, dunia terasa terbatas, jarak tak lagi berarti, karena jauh dan dekat bukan hal yang luar biasa. Semua bisa dijangkau karena kemajuan teknologi.

Bagi perguruan tinggi, utamanya LPTK sebagaimana Unesa, yang memiliki dua macam prodi, yaitu prodi pendidikan dan prodi non-kependidikan, fenomena globalisasi perlu disikapi agar mahasiswa dan lulusannya tidak mengalami kejut budaya terhadap globalisasi. Salah satu upaya untuk mengimbangi fenomena globalisasi, Unesa dan FBS membekali para mahasiswa dengan Literasi Digital dan kemampuan berbahasa asing.

Mata kuliah Literasi Digital membekali mahasiswa pemahaman literasi digital, pemrosesan data termasuk dasar-pemrograman, menemukan dan menyaring informasi, menggunakan teknologi untuk berkolaborasi, serta membuat konten berbasis teknologi. Semua kegiatan perkuliahan akan dilakukan melalui diskusi, penelusuran informasi melalui TIK, praktik menggunakan teknologi untuk berkolaborasi, membuat program pemrosesan data, serta proyek membuat konten berbasis teknologi. Penilaian dilakukan melalui tes, penilaian produk, dan proyek.

C. SIMPULAN

Berdasarkan paparan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Kurikulum KKNi yang telah berlaku sejak 2015 perlu direvitalisasi seiring dengan era industri 4.0 dan tantangan globalisasi yang tengah berlangsung di dunia industri dan di masyarakat global.
2. Revitalisasi berupa penambahan mata kuliah baru: MK Literasi Digital dan Pendidikan Jasmani dan Kebugaran; rekonstruksi mata kuliah keguruan yang diintegrasikan dengan muatan antiradikalisme serta mitigasi dan tanggap bencana; rekonstruksi mata kuliah yang

berkaitan dengan praktik mengajar, dari MK PPP (3 SKS) menjadi MK PLP (4SKS) dikarenakan adanya pendidikan akademik dan pendidikan profesi (PPG).

DAFTAR RUJUKAN

- Dahuri, Rokhim. (2019). “Mempersiapkan Alumni Unesa yang Sukses dan Mampu Berkontribusi Signifikan dalam Mewujudkan Indonesia yang Maju, Adil-Makmur, dan Berdaulat di Era Dinamika Global yang Tidak Menentu dan Revolusi Industri Keempat”. Pidato Ilmiah disajikan dalam Wisuda ke-95 Universitas Negeri Surabaya pada Minggu, 18 Agustus 2019 di Graha Unesa, Surabaya.
- Mintowati, Maria. (2019). “Eksistensi Program Studi Pendidikan Bahasa Mandari LPTK Negeri di Indonesia”. Makalah disajikan dalam Musyawarah Nasional Asosiasi Prodi Mandarin Indonesia, 10 Juli 2019.
- Nurwardani, P., dkk. (2018). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0*. Jakarta: Direktorat Pembelajaran Direktorat Pembelajaran Kemahasiswaan, Kemenristek Dikti.
- Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2017 tentang Standar Pendidikan Guru.
- “Pengertian Globalisasi: Teori, Faktor Penyebab, dan Dampak Globalisasi” .
<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-globalisasi.html>. Diunduh pada Jumat, 16 Agustus 2019.
- Schwab, K. 2015. *The Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum. Genewa.
- Suwignyo, Patdono. 2019. “Revitalisasi LPT” disajikan dalam *Workshop Revitalisasi LPTK* di Universitas Negeri Surabaya. 14 Juni 2019.
- Tim Pengembang Mata Kuliah Literasi Digital. (2019). *Literasi Digital: Konsep, Pemanfaatan, dan Pengembangan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Tim Pengembang Kurikulum Unesa. (2016). *Pedoman Pengembangan Kurikulum Unesa*. Surabaya: LP3M Universitas Negeri Surabaya.
- Tim Pengembang Penambahan Mata Kuliah Baru. (2019). *Pedoman Penambahan Muatan dan Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Intitusional pada Kurikulum Unesa*. Surabaya: LP3M Universitas Negeri Surabaya.
- Tim Penyusun. (2018). *Pedoman Akademik Universitas Negeri Surabaya 2018/2019*. Surabaya: Unesa Press.

REVITALISASI KURIKULUM PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN FBS UNESA 2019 DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Miftachul Amri

Universitas Negeri Surabaya
miftachulamri@unesa.ac.id

ABSTRACT

This paper discusses about curriculum revitalization in the Chinese Language and Literature Department, Mandarin Language Education Study Program FBS Unesa. The curriculum development of the Study Program at Unesa refers to the Unesa Curriculum Development Guidelines through the Rector Decree of State University of Surabaya Number 4 of 2016. Strategic issues that need to be immediately adapted to the Unesa curriculum are anti-radicalism, disaster mitigation and response, digital literacy, and the development of Teacher Education Standards. In the 2019 Mandarin Education Study Program curriculum, new courses that emerge are Digital Literacy and Physical Education and Fitness. For the Mitigation and Disaster Response course, it is not autonomous to stand alone as a new subject, but can be included in IAD and Indonesian Language courses. Compulsory subjects are 136 credits, with a minimum of 144 credits and a minimum of 9 elective credit courses.

Keywords: curriculum revitalization, disaster mitigation, digital literacy, physical education and fitness

ABSTRAK

Makalah ini membahas tentang revitalisasi kurikulum di Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Program Studi (Prodi) Pendidikan Bahasa Mandarin FBS Unesa. Pengembangan kurikulum Prodi di Unesa mengacu pada Pedoman Pengembangan Kurikulum Unesa melalui Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Surabaya Nomor 4 tahun 2016. Isu-isu strategis yang perlu segera diadaptasi ke dalam kurikulum Unesa adalah antiradikalisme, mitigasi dan tanggap bencana, literasi digital, serta perkembangan Standar Pendidikan Guru. Dalam Kurikulum Prodi Pendidikan Mandarin 2019 ini, mata kuliah baru yang muncul adalah Literasi Digital dan Pendidikan Jasmani dan Kebugaran. Untuk mata kuliah Mitigasi dan Tanggap Bencana, tidak otonom berdiri sendiri sebagai mata kuliah baru, tetapi dapat dimasukkan ke dalam mata kuliah IAD maupun Bahasa Indonesia. Mata kuliah wajib sebanyak 136 SKS, dengan SKS minimal 144, dan MK pilihan minimal 9 SKS.

Kata kunci: revitalisasi kurikulum, mitigasi bencana, literasi digital, pendidikan jasmani dan kebugaran

A. PENDAHULUAN

Cikal bakal berdirinya Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Surabaya (Unesa) ditandai dengan beberapa pertemuan dari para pioner. Salah satu diantaranya, di tahun 2008, Dekan dan PD 1 waktu itu (sekarang disebut dengan Wakil Dekan (WD) 1) FBS Unesa memberikan tugas kepada tim perumus dari FBS Unesa untuk menyusun proposal pendirian Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Unesa. Tim ini terdiri atas Dra. Mintowati, M.Pd. (sekarang bergelar Dr., dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Jurusan Bahasa Mandarin, serta sekarang menjabat WD 1 FBS Unesa), kemudian Dra. Heny Subandiyah, M.Hum. (Sekarang bergelar Dr., dosen sekaligus Kajur di Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia), dan Bapak Luqman dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, serta Dr. Dyah Safitri Handayani, M.A. (sebelumnya dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FBS unesa dan sekarang pindah tugas menjadi dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara (USU) Medan).

Setelah terbentuknya tim perumus hasil inisiasi Dekan dan WD 1 FBS Unesa, maka mulailah para anggota tim perumus mengadakan kegiatan rapat guna menyusun proposal pendirian Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin. Kegiatan yang dilakukan oleh Tim Perumus dalam melakukan pengajuan pendirian Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, disetujui oleh Dikti pada Juli 2010. Setelah itu, pada 12 Januari 2011, akhirnya saat yang ditunggu-tunggu oleh pihak dekanat di selingkung FBS Unesa menjadi kenyataan, dengan keluarnya izin operasional Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin FBS Unesa yang diterbitkan oleh Dikti.

Ketika Tim perumus melakukan kegiatan penyusunan proposal pendirian Program Studi Bahasa Mandarin itulah dirumuskan pula Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Program Studi Bahasa Mandarin. Kegiatan penyusunan proposal tersebut, selain melibatkan Tim inti penyusun proposal, juga dilibatkan pula institusi lain dari sekolah lanjutan atas (SMA) yang menawarkan Bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran pilihan di sekolah, kemudian juga mendatangkan Konsulat Jenderal (Konjen) RRC di Surabaya, serta mengundang pimpinan Program Studi Sastra Mandarin di salah satu universitas terkenal di Surabaya.

Untuk mengetahui bagaimana Visi, Misi dan Tujuan dari Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Unesa, berikut dipaparkan Visi, Misi dan Tujuan dari Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin FBS Unesa, sebagaimana diadaptasi dari laman:

<https://www.unesa.ac.id/page/akademik/fakultas-bahasa-dan-seni/s1-pendidikan-bahasa-mandarin>.

Visi

Visi Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin adalah program studi unggul yang berbasis penelitian dan pusat pengembangan bahasa Mandarin yang menghasilkan tenaga pendidik bahasa Mandarin yang profesional.

Misi

Misi Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin adalah

- (1) menyelenggarakan program pendidikan Bahasa Mandarin pada jenjang pendidikan tinggi yang unggul;
- (2) menyelenggarakan manajemen yang akuntabel;
- (3) melaksanakan tridarma perguruan tinggi;
- (4) mewujudkan pusat pengembangan pendidikan bahasa Mandarin;

Tujuan

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin bertujuan:

- (1) memenuhi kebutuhan tenaga pendidik Bahasa Mandarin yang profesional dan berkompetensi;
- (2) memenuhi kebutuhan tenaga kerja yang produktif dan kreatif untuk menciptakan lapangan kerja sendiri;
- (3) memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi tentang pendidikan Bahasa Mandarin
- (4) mewujudkan pusat pengembangan pendidikan bahasa Mandarin

Website : <http://mandarin.fbs.unesa.id/a>

B. PEMBAHASAN

Revitalisasi pendidikan (kurikulum) adalah daya upaya untuk meningkatkan pengembangan diri dalam meningkatkan mutu pendidikan. Di Unesa, Pengembangan Kurikulum Prodi, didasarkan pada Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Surabaya Nomor 4 tahun 2016. Revitalisasi ini bertujuan agar pengembangan kurikulum dapat lebih fokus dalam melaksanakan

keprofesionalan pendidik ketika melaksanakan pengembangan bahan ajar dan kaitannya dengan pengembangan mata kuliah yang *up to date*. Sehingga keberadaan pendidik sebagai pengajar materi ke peserta didik dapat menyalurkan materi dengan tepat dan terarah serta bernilai guna ketika peserta didik lulus nantinya.

Karena itu hanya pengajar mata kuliah yang mengetahui kondisi peserta didik sajalah yang mampu memberikan kontribusi akan pentingnya keberadaan revitalisasi kurikulum yang diperlukan dalam proses pelaksanaan pengembangan kurikulum.

Revitalisasi kurikulum Perguruan Tinggi (PT) seyogyanya dilandasi oleh perkembangan *demand and supply* yang terjadi di masyarakat, dasar hukum yang berhubungan langsung dengan pendidikan tinggi, visi, misi dan tujuan perguruan tinggi, utamanya program studi serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maupun seni.

Dari pemikiran di atas, apabila dilihat dari segi kompetensi lulusan, maka Jurusan Pendidikan Bahasa Mandarin Unesa mempunyai kriteria dalam menentukan standar kompetensi dan sub standar kompetensi lulusannya. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat tabel berikut (diadaptasi dari dokumen kurikulum Jurusan Mandarin FBS Unesa 2018)

STANDAR KOMPETENSI DAN SUBKOMPETENSI LULUSAN JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN FBS UNESA

No.	KOMPETENSI	SUBKOMPETENSI	
1	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran Bahasa Mandarin.	1.1	Memahami prinsip-prinsip pengembangan kurikulum mata pelajaran Bahasa Mandarin.
		1.2	Menentukan tujuan pembelajaran bahasa Mandarin.
		1.3	Memilih materi pembelajaran bahasa Mandarin.
		1.4	Menata materi pembelajaran bahasa Mandarin sesuai dengan pendekatan yang dipilih dan karakteristik peserta didik.
		1.5	Mengembangkan indikator dan instrumen penilaian.
2	Menyelenggarakan pembelajaran bahasa Mandarin	2.1	Memahami prinsip-prinsip perancangan pembelajaran bahasa Mandarin.
		2.2	Menyusun rancangan pembelajaran bahasa Mandarin.
		2.3	Melaksanakan pembelajaran bahasa Mandarin sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun.
3	Memanfaatkan teknologi informasi	3.1	Merancang dan memilih teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran bahasa Mandarin.

No.	KOMPETENSI	SUBKOMPETENSI	
	dan komunikasi untuk pembelajaran bahasa Mandarin	3.2	Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran bahasa Mandarin.
4	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.	4.1	Memahami berbagai strategi komunikasi yang efektif, empatik, dan santun dalam berkomunikasi dengan bahasa Mandarin.
		4.2	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik dalam bahasa Mandarin.
5	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.	5.1	Memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar sesuai dengan karakteristik pembelajaran bahasa Mandarin.
		5.2	Menentukan aspek-aspek proses dan hasil belajar yang penting untuk dinilai dan dievaluasi sesuai dengan karakteristik pembelajaran bahasa Mandarin.
		5.3	Menentukan prosedur penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.
		5.4	Mengembangkan instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.
		5.5	Mengadministrasikan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan menggunakan berbagai instrumen.
		5.6	Menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan.
6	Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran bahasa Mandarin.	6.1	Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk menentukan ketuntasan belajar
		6.2	Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk merancang program remedial dan pengayaan.
		6.3	Mengkomunikasikan hasil penilaian dan evaluasi kepada orang tua, pemerintah, dan masyarakat.
7	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung pembelajaran bahasa dan sastra Mandarin	7.1	Memahami hakikat bahasa dan pembelajaran bahasa Mandarin.
		7.2	Menguasai kaidah bahasa Mandarin sebagai dasar penggunaan bahasa Mandarin.
		7.3	Memiliki keterampilan berbahasa Mandarin (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis)
		7.4	Memahami teori dan sejarah sastra Tiongkok.
		7.5	Mengapresiasi karya sastra Tiongkok berdasarkan teori dan sejarah sastra Tiongkok.
8	Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran bahasa Mandarin.	8.1	Menguasai standar kompetensi pembelajaran bahasa Mandarin.
		8.2	Menguasai kompetensi dasar pembelajaran bahasa Mandarin.
		8.3	Menyusun indikator dan tujuan pembelajaran bahasa Mandarin.

No.	KOMPETENSI	SUBKOMPETENSI	
9	Mengembangkan materi pembelajaran bahasa Mandarin.	9.1	Memilih materi pembelajaran bahasa Mandarin sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.
		9.2	Mengembangkan materi pembelajaran bahasa Mandarin sebagai bahan pembelajaran
10	Memiliki kompetensi pendukung sebagai penerjemah	10.1	Menguasai bahasa Mandarin dan bahasa sasaran dan sebaliknya dalam bidang pariwisata.
		10.2	Menguasai bahasa Mandarin dan bahasa sasaran dan sebaliknya dalam bidang bisnis.

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kompetensi yang ingin diraih oleh peserta didik Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin diharapkan mempunyai 10 (sepuluh) kompetensi. Masing-masing kompetensi itu adalah (1) pengembangan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran Bahasa Mandarin, (2) penyelenggaraan pembelajaran bahasa Mandarin, (3) pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran bahasa Mandarin, (4) komunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik, (5) penyelenggaraan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, (6) pemanfaatan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran bahasa Mandarin, (7) penguasaan materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung pembelajaran bahasa dan sastra Mandarin, (8) penguasaan standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran bahasa Mandarin, (9) pengembangan materi pembelajaran bahasa Mandarin, (10) memiliki kompetensi pendukung sebagai penerjemah.

Meskipun kompetensi sudah ditetapkan, pengelola perlu mempunyai deskripsi yang jelas apakah revitalisasi kurikulum yang dikembangkan sudah mencerminkan kompetensi pedagogik dan professional para lulusannya secara benar. Minimnya informasi itu bisa menjadi polemik tersendiri atas sebuah kegundahan dari kualitas lulusan yang dihasilkan nantinya. Misal, jurusan telah meluluskan mahasiswa dengan kualifikasi (A), namun kondisi di lapangan kerja menuntut kualifikasi (B), maka yang terjadi adalah ketidaktepatan mutu (kemampuan) lulusan dengan tuntutan kerja.

Berkaca dari hal tersebut, diperlukan kerja keras dari pihak jurusan untuk memberikan kesempatan kepada alumni untuk *urun rembuk* (baca: memberikan nasihat/masukan) untuk kemajuan Pendidikan Jurusan Mandarin FBS Unesa.

Tindak lanjut berikutnya adalah perlu terus-menerus bersinergi dengan semua elemen dari Prodi Pendidikan bahasa Mandarin guna mengadakan Pertemuan Analisis Revitalisasi Kurikulum

dengan para dosen dan perwakilan alumni. Pertemuan semacam ini dapat menghasilkan banyak sekali gagasan dari para dosen dan alumni untuk menunjukkan *marwah* sarjana pendidikan bahasa Mandarin sebagai pendidik bahasa Mandarin.

Hal ini berpijak kepada kendala bahwa tidak jarang mahasiswa Pendidikan bahasa Mandarin lebih bangga disebut sebagai penerjemah bahasa Mandarin dibanding dengan guru bahasa Mandarin. Kecenderungan ini bisa jadi diakibatkan oleh struktur kurikulum Pendidikan bahasa Mandarin Unesa yang cenderung lebih fokus pada objek kajian Mandarin murni dan barangkali memomorduakan kajian kependidikan bahasa Mandarin di sekolah maupun masyarakat.

Karena itu, kegiatan revitalisasi ini dimaksudkan agar mampu memberikan solusi atas permasalahan tersebut, serta mengembalikan identitas para lulusan Pendidikan bahasa Mandarin sehingga para lulusan dapat berpartisipasi untuk kemajuan bangsa dan Negara Indonesia sesuai dengan peran yang mereka miliki sebagai sarjana Pendidikan Bahasa Mandarin.

Dengan berpatokan pada Pedoman Kurikulum Unesa 2019, maka pada 2 dan 6 Agustus 2019, bertempat di ruang Sidang FBS Unesa lantai 2, diadakan rapat terbatas antara Kajur, Sekjur, Kaprdi, beserta Tim Pengembang Kurikulum masing-masing Prodi di Selingkung FBS Unesa dengan pimpinan Dekanat. Dengan membawa misi revitalisasi kurikulum 2019 pada Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin Unesa pada jenjang S1 dan berupaya memenuhi kebutuhan calon lulusan yang *capable* dan mempunyai korelasi dengan kebutuhan kompetensi pedagogik maupun profesional guru Bahasa Mandarin, serta siap pakai dalam dunia kerja, maka dengan diselaraskan dengan kebijakan Kurikulum KKNi hasil Revisi pada tahun 2014 dan dibuat kembali pada Nopember 2018, terbentuklah format Struktur Kurikulum baru di Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin FBS Unesa pada tahun 2019.

Berikut ini tabel persebaran SKS kurikulum 2018 dan format struktur kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin FBS Unesa.

Tabel 1: Rekapitulasi Persebaran SKS Struktur Kurikulum 2018
Program S1 Pendidikan Bahasa Mandarin FBS Unesa

No	Kelompok Mata Kuliah	Kompetensi Utama	Kompetensi Pendukung	Kompetensi Lain	Jumlah SKS
1	MPK	14	0	0	14
2	MKK	24	10/14	0	34/38
3	MKB	88	0	0	88
4	MPB	6	0	0	6

5	MBB	0	0	5/7	5/7
Jumlah		126	10/14	5/7	147/153

Dari data tabel persebaran SKS di atas dapat dilihat bahwa terdapat kelompok mata kuliah yang tersebar dalam struktur kurikulum Jurusan Bahasa Mandarin Unesa, terdapat kelompok mata kuliah MPK (Mata kuliah Kompetensi utama), MKK (Mata kuliah keilmuan dan keterampilan), MKB (Mata kuliah keahlian berkarya), MPB (Mata kuliah perilaku berkarya) dan MBB (Mata kuliah berkehidupan bermasyarakat).

Sedangkan hasil pertemuan dengan pihak dekanat dan pengelola jurusan serta tim pengembang kurikulum, maka format kurikulum Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin FBS Unesa, diinformasikan seperti tabel berikut.

Format Struktur Kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin FBS Unesa 2019

No.	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Wajib/ Pilihan	S K S	SEMESTER								
					1	2	3	4	5	6	7	8	
Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan													
	2122216008	Chuji Zonghe (BM Komprehensif Dasar)	Wajib	6	6								
	2122216017	BM Komprehensif Menengah	Wajib	6		6							
	2124216027	BM Komprehensif Lanjut	Wajib	6			6						
	2124212034	Gaoji Zonghe (BM Komprehensif Mahir)	Wajib	6				6					
		Chuji Tingli (BM Menyimak Dasar)	Wajib	2	2								
		Chuji Kouyu I (BM Berbicara Dasar I)	Wajib	3	3								
		Chuji Kouyu II (BM Berbicara Dasar II)	Wajib	3		3							
	2124212020	Chuji Yuedu I (BM Membaca Dasar I)	Wajib	2		2							
		Chuji Yuedu II (BM Membaca Dasar II)	Wajib	2			2						
	2124212038	Chuji Xiezu (BM Menulis Dasar I)	Wajib	2				2					
		Chuji Yuedu II (BM Menulis Dasar II)	Wajib	2					2				
	2124212018	BM Menyimak Menengah	Wajib	2		2							
	2124212019	BM Berbicara Menengah	Wajib	3			3						
	2124212030	BM Membaca Menengah	Wajib	2			2						
		BM Menulis Menengah	Wajib	2			2						
	2124212028	BM Menyimak Lanjut	Wajib	2			2						
	2124212029	BM Berbicara Lanjut	Wajib	3			3						

PROSIDING SEMINAR NASIONAL BAHASA, SENI, DAN DESAIN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Best Practice dan Hasil Kajian Ilmiah

	2124212037	B/M Membaca Lanjut	Wajib	2				2			
	2124212053	BM Menulis Lanjut	Wajib	2					2		
	2124212035	Gaoji Tingli (BM Menyimak Mahir)	Wajib	2				2			
	2124212036	Gaoji Kouyu (BM Berbicara Mahir)	Wajib	3				3			
	2124212043	Gaoji Yuedu (BM Membaca Mahir)	Wajib	2					3		
	2124212063	Gaoji Xiezu (BM Menulis Mahir)	Wajib	2						2	
	2124212026	Xiandai Hanyu (BM Modern)	Wajib	2						2	
	2124212046	Sinologi	Wajib	2						2	
	2124212040	Teori dan Apresiasi Sastra China	Wajib	2					2		
	2124212054	Hanyu Shuiping Kaoshi (HSK)	Wajib	2						2	
		Penerjemahan	Wajib	2						2	
	2122212008	Pengantar Linguistik*	Pilihan	2				2			
	2124212066	Psikolinguistik*	Pilihan	2				2			
	2124212023	Sosiolinguistik*	Pilihan	2					2		
	2124212032	Analisis Wacana dan Pragmatik*	Pilihan	2						2	
	2124212051	Analisis Kesalahan Berbahasa*	Pilihan	2					2		
		Pengembangan Buku Teks*	Pilihan	2							2
	2124212041	Bahasa Mandarin untuk Pebelajar Anak*	Pilihan	2				2			
	2124212067	Psikologi Sastra*	Pilihan	2				2	2		
	2124212052	Sosiologi Sastra*	Pilihan	2					2		
	2124212065	Sastra Rakyat*	Pilihan	2						2	
	2124212022	Sejarah Sastra China*	Pilihan	2					2		
	2124112062	Stilistika*	Pilihan	2						2	
Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Instiusional											
	0002213005	Bahasa Inggris	Wajib	3	3						
	0002212008	Kewirausahaan	Wajib	2					2		
	0002212002	ISBD/Ilmu Alam Dasar	Wajib	2	2						
		Literasi Digital	Wajib	2			2				
		Pendidikan Jasmani dan Kebugaran	Wajib	2	2						
	0002213001	Dasar-Dasar Kependidikan	Wajib	2	2						
	0002212003	Psikologi Pendidikan	Wajib	2	2						
Mata Kuliah Dasar Keahlian (MDK)											
		Metodologi Penelitian	Wajib	4					4		
		Statistika	Wajib	3							
		Filsafat Pendidikan	Wajib	2					2		
	2122213024	Teori Belajar	Wajib	2	2						
		Kurikulum Sekolah	Wajib	2					2		
		Perencanaan Pembelajaran Inovatif	Wajib	2						2	
		Media Pembelajaran	Wajib	2					2		
		Evaluasi Belajar dan Pembelajaran	Wajib	2						2	
Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Inti											
	0001212009	Bahasa Indonesia	Wajib	2	2						
		Pendidikan Agama	wajib	2	2						
	0001212008	Pendidikan Pancasila	Wajib	2	2						
	0001212007	Pendidikan Kewarganegaraan	Wajib	2			2				
Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat											

	0002213009	Kuliah Kerja Nyata (KKN)	Wajib	3							3	
Mata Kuliah Perilaku Berkarya												
		Pembelajaran Mikro	Wajib	2							2	
		Pengenalan Lapangan Persekolahan I	Wajib	1							1	
		Pengenalan Lapangan Persekolahan II	Wajib	3							3	
		Skripsi	Wajib	6							6	
MK Wajib				13								
MK Pilihan (12 MK, wajib pilih sesuai dengan peminatan)				6								
Jumlah Total				24								

22			21	24	19	19	16	15	0
					4	4	4	2	
					23	23	20	17	
MK Wajib								136	
SKS Minimal								144	
MK pilihan (minimal 9 sks)								145	
MKK Wajib Fix								77	

Sesuai dengan perkembangan zaman di era Revolusi Industri 4.0 ini, dan ingin selalu mengikuti perkembangan yang terjadi di masyarakat. Jurusan/ Prodi di selingkung Unesa memasukkan mata kuliah baru yang sangat familiar ditelinga masyarakat saat ini ke dalam struktur kurikulumnya. Ke-dua mata kuliah baru tersebut adalah (1) Literasi digital (MKPKI= Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Institusional), (2) Pendidikan Jasmani dan Kebugaran (MKPKI).

Mata kuliah Literasi digital membekali mahasiswa akan pemahaman literasi digital, pemrosesan data termasuk dasar-pemrograman, menemukan dan menyaring informasi, menggunakan teknologi untuk berkolaborasi, serta membuat konten berbasis teknologi. Semua kegiatan perkuliahan akan dilakukan melalui diskusi, penelusuran informasi melalui TIK, praktik menggunakan teknologi untuk berkolaborasi, membuat program pemrosesan data, serta proyek membuat konten berbasis teknologi. Penilaian dilakukan melalui tes, penilaian produk, dan proyek.

Sedangkan, MK Jasmani dan kebugaran memberikan pemahaman dan penguasaan tentang hakikat, fungsi, dan tujuan pendidikan jasmani. Memberikan pengenalan dan pengalaman melaksanakan berbagai cabang olahraga dan aktivitas permainan untuk digunakan dalam rangka meningkatkan tingkat aktivitas fisik sesuai dengan rekomendasi berbagai riset dan WHO. Selain itu, mahasiswa dapat pengalaman menyusun program pendidikan jasmani untuk diri mereka

masing-masing untuk upaya meningkatkan dan memelihara kebugaran jasmani. Mahasiswa memiliki pengalaman dalam melaksanakan pengukuran tingkat kebugaran jasmani menggunakan berbagai metode pengukuran. Mahasiswa memiliki pemahaman dan pengalaman dalam menentukan indikator dan pengukuran bentuk tubuh ideal berdasarkan berbagai metode. Sebagai kompetensi tambahan, mahasiswa belajar dalam manajemen olahraga dan sistem pertandingan.

C. PENUTUP

Mengembangkan revitalisasi kurikulum secara professional sangat diperlukan, hal ini disebabkan oleh upaya keinginan memajukan dan mencerdaskan peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut perlu sinergi pemangku kepentingan, baik ditingkat universitas hingga yang paling rendah ditingkat prodi. Peran serta masyarakat dan alumni sangat dibutuhkan dalam melihat kekinian dari struktur kurikulum tersebut.

Pengembangan kurikulum dapat dirancang sebagai suatu putaran lingkaran yang dimulai dengan analisis terhadap kurikulum yang sedang berjalan dan karakteristik dari masing-masing lembaga.

Di era revolusi industri 4.0, penambahan mata kuliah baru adalah sebuah keniscayaan. Literasi digital dan mitigasi dan tanggap bencana yang dapat dimasukkan dalam mata kuliah IAD dan Bahasa Indonesia bisa dilaksanakan.

Dosen yang profesional, tidak hanya sehat rohani saja tetapi juga yang tidak kalah penting adalah sehat jasmani. Oleh karena itu, untuk menularkan pemikiran betapa pentingnya kesehatan kepada peserta didik, MK Pendidikan Jasmani Kebugaran adalah sebuah keharusan untuk diajarkan.

Revitalisasi kurikulum adalah menerapkan kurikulum yang telah dikembangkan dalam periode sebelumnya, lalu dilakukan diujicoba melalui penerapan, kemudian selalu dilaksanakan pencocokan/ evaluasi terhadap kondisi yang berkembang di masyarakat dan karakteristik peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Hamalik, Oemar. (2006) Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Nurhasan, dkk. (2005). Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani (Bersatu Membangun Manusia yang Sehat Jasmani dan Rohani). Surabaya: Unesa University Press.
- Pier Cesare Rivoltella. (2008). *Digital Literacy: Tools and Methodologies for Information Society*. New York: IGI Publishing.
- Tim. (2019). Literasi Digital: Konsep, Pemanfaatan, dan Pengembangan. Surabaya: Unesa University Press.
- Tim. (2019). Pedoman Penambahan Muatan dan Mata Kuliah Institusioanal Pada Kurikulum Unesa. Materi PPT 2 Agustus 2019 di FBS Unesa: LP3M Unesa.
- <https://www.unesa.ac.id/page/akademik/fakultas-bahasa-dan-seni/s1-pendidikan-bahasa-mandarin>.

REVITALISASI KURIKULUM PRODI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN DALAM MENYIKAPI TANTANGAN DUNIA GLOBAL

Syamsu Rijal, Muh. Anwar, Misnah Mannahali

Prodi. Pendidikan Bahasa Jerman,
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Makassar
syamsu.rijal@unm.ac.id

ABSTRACT

Today the development of the world in various fields is so rapid. This needs to be addressed properly. German Language Education Study Program as an educational institution that aims to prepare alumni proficient in the field of German language education is required to keep abreast of developments that occur. One important component that must continue to be a concern is the adaptation and revitalization of the curriculum. This paper outlines the curriculum development plan in the German Language Education Study Program, FBS UNM which is not only focused on preparing competent educators in their fields, but also has reliable qualifications in developing themselves to take part in other fields that are closely related to German language mastery.

Keywords: Revitalization, Curriculum, German

ABSTRAK

Perkembangan dunia dalam berbagai bidang yang begitu pesat dewasa ini, perlu disikapi dengan bijak. Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman sebagai lembaga pendidikan yang bertujuan menyiapkan alumni yang mahir dalam bidang pendidikan bahasa Jerman dituntut untuk terus mengikuti perkembangan yang terjadi. Salah satu komponen penting yang harus terus menjadi perhatian adalah adaptasi dan revitalisasi kurikulum. Tulisan ini mencoba menguraikan gambaran rencana pengembangan kurikulum pada Prodi. Pendidikan Bahasa Jerman, FBS UNM yang tidak hanya terfokus pada penyiapan tenaga pendidik yang kompeten di bidangnya, tetapi juga memiliki kualifikasi andal dalam mengembangkan diri untuk berkiprah dalam bidang lain yang berkaitan erat dengan penguasaan bahasa Jerman.

Kata kunci: Revitalisasi, Kurikulum, Bahasa Jerman

A. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia yang ditandai dengan munculnya era yang dikenal dengan era globalisasi membawa berbagai dampak dalam kehidupan umat manusia. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi motor penggerak dalam era

ini memberikan banyak sisi positif dalam kehidupan umat manusia. Namun di sisi lain, manusia sebagai subjek dan sekaligus objek dari proses perkembangan ini dituntut untuk semakin sigap dan tanggap dalam menyikapinya.

Globalisasi dan internasionalisasi ekonomi dan ilmu pengetahuan misalnya menuntut mereka yang terlibat dalam dunia pendidikan (pendidikan tinggi) menyikapinya dengan sungguh-sungguh. Dan hal ini ternyata sudah menjadi perhatian serius di hampir seluruh belahan dunia. Pembicaraan tentang pendidikan yang berorientasi dunia kerja (*Berufsorientierung*) seakan sudah menjadi *icon* setiap perguruan tinggi.

Di Indonesia sendiri pengembangan kurikulum pendidikan tinggi diharapkan senantiasa mengacu pada dinamika kebutuhan masyarakat dalam artian bahwa lulusan perguruan tinggi diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pihak-pihak yang berkepentingan di masyarakat atau *stakeholders*. Acuan ini secara tegas menuntun perguruan tinggi untuk mampu menghadirkan kurikulum yang berorientasi dunia kerja.

Program studi pendidikan bahasa Jerman yang berupaya melahirkan tenaga pendidik dalam bidang bahasa Jerman sebaiknya tidak hanya berfokus kepada bidang kependidikan semata. Setidaknya ada dua hal yang melatarbelakangi hal ini. Pertama, peluang alumni untuk berkiprah dalam dunia pendidikan (menjadi guru atau dosen) semakin sempit. Hal ini terjadi terutama karena kebijakan pemerintah yang belum optimal memberikan peluang pengajaran bahasa Jerman di sekolah-sekolah secara maksimal baik di tingkat sekolah menengah pertama maupun di tingkat atas. Kedua, di sisi lain peluang untuk mengembangkan diri dalam bidang lain semakin terbuka, misalnya dalam bidang pariwisata, penerjemahan, interpreter ataupun bidang lainnya.

Dalam tulisan ini digambarkan tentang rencana pengembangan kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman di Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar yang kemungkinan besar mulai diberlakukan tahun ajaran 2020/2021.

B. KURIKULUM PENDIDIKAN TINGGI DI INDONESIA

Kurikulum yang merupakan salah satu kelengkapan dalam penyelenggaraan pendidikan memegang peran penting dalam menentukan arah dan tujuan pendidikan. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 dikemukakan bahwa kurikulum pendidikan tinggi dikembangkan oleh perguruan tinggi yang bersangkutan dengan

mengacu pada standar nasional pendidikan untuk setiap program studi. Secara formal pengembangan kurikulum pendidikan tinggi diatur lebih lanjut dalam Keputusan Menteri Pendidikan Nasional (Kepmendiknas) No. 232/U/2000 tentang Pengembangan Kurikulum dan Penilaian Hasil Belajar dan Kepmendiknas No. 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi.

Dalam Kepmendiknas No. 045/U/2002 digariskan bahwa kurikulum pada setiap program studi terdiri dari 40-80% komponen kurikulum inti dan 20-60% komponen yang dikembangkan oleh masing-masing perguruan tinggi. Komponen kurikulum inti dirancang untuk mencapai kompetensi utama sedangkan komponen yang dikembangkan oleh masing-masing perguruan tinggi dirancang untuk mencapai kompetensi pendukung dan kompetensi lain yang relevan.

Dalam upaya mengembangkan standar nasional pendidikan seperti yang diamanahkan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 35 dan 38, pihak Departemen Pendidikan Nasional dalam hal ini Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Bagian Proyek Peningkatan Pendidikan Tenaga Kependidikan telah menerbitkan buku panduan tentang Pola Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tenaga Kependidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Jenjang S-1. Hal yang menarik dicermati dalam buku ini adalah acuan pengembangan kurikulum di luar acuan formal (Kepmendiknas No. 232/U/2000 dan No. 045/U/2002). Acuan pengembangan yang dimaksud adalah *Dinamika Kebutuhan Masyarakat dan Globalisasi Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (Ipteks)*.

Sebagai lembaga pendidikan yang berfungsi menyiapkan tenaga kependidikan di tingkat dasar dan menengah yang profesional, maka kurikulum yang digunakan haruslah juga senantiasa memperhatikan perkembangan kompetensi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran pada jenjang pendidikan tersebut. Pertanyaan yang muncul sekarang adalah: apakah lulusan Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman semata dipersiapkan hanya untuk menjadi tenaga kependidikan? Atau tidak? Pertanyaan inilah yang sebenarnya telah diusahakan pemerintah dengan hadirnya Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, dimana perguruan tinggilah yang mengembangkan sendiri kurikulum mereka dengan tetap mengacu pada standar nasional pendidikan. Standar nasional ini sebenarnya merupakan jaminan bagi peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan yang sepatutnya. Di sisi lain pihak perguruan tinggi bisa

mengembangkan inovasi semaksimal mungkin untuk bisa menghadirkan lembaga pendidikan yang mampu memberikan nilai tambah (kompetensi lain) kepada lulusannya.

Keselarasan dengan perkembangan Ipteks juga merupakan hal yang tak kalah pentingnya dalam pengembangan kurikulum. Hal ini akan tetap menempatkan perguruan tinggi sebagai pelopor pengembangan ipteks. Dalam era globalisasi seperti saat ini, kurikulum yang dikembangkan tentunya tidak hanya bernuansa lokal dan nasional semata, tetapi berusaha memanfaatkan semaksimal mungkin sumber-sumber belajar mutakhir melalui berbagai media. Kedua acuan seperti yang dijelaskan di atas memberikan ruang yang cukup bagi pengembangan kurikulum yang bernuansa dunia kerja dengan tetap menekankan kepada perkembangan ipteks.

C. RANCANGAN KURIKULUM PRODI. PENDIDIKAN BAHASA JERMAN FBS UNM

1. Rasionalisasi

Rasionalisasi perubahan kurikulum serta paradigma penyusunannya, termasuk perubahan kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar didasarkan pada landasan yuridis berikut: (1) Undang-undang No. 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi; (2) Peraturan Presiden No. 8 tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI); (3) Permendikbud No. 73 Tahun 2013 tentang Penerapan KKNI di Perguruan Tinggi; (4) Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi; (5) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi; serta (6) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 81 Tahun 2014 tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, dan Sertifikat Profesi Pendidikan Tinggi.

Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar didirikan pada 1 Januari 1978 dan mendapatkan SK pendirian program studi pada tanggal 6 Agustus 1984 dengan nomor SK 65/DIKTI/KEP/1984. Pada tahun 2012, Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman memperoleh nilai B dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi dengan nomor: 004/BAN-PT/Ak-XV/S1/IV/2012 tertanggal 27 April 2012 dan berlaku sampai dengan 27 April 2017. Pada tahun 2017 memperoleh nilai A dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi dengan nomor: 4620/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2017 tertanggal 05 Desember 2017 dan berlaku sampai dengan 05 Desember 2022.

2. Visi dan Misi

Visi Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, FBS UNM 2015-2019 adalah:

Sebagai pusat pendidikan, pengkajian, dan pengembangan pendidikan Bahasa Jerman berwawasan kependidikan dan kewirausahaan yang unggul untuk menghasilkan lulusan cerdas, profesional, dan bermartabat.

Misi Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, FBS UNM adalah:

- a. Menyelenggarakan program pendidikan dan pengajaran secara profesional dalam bidang bahasa Jerman.
- b. Melaksanakan penelitian terapan yang menunjang pengembangan bahasa Jerman.
- c. Mengadakan pengabdian kepada masyarakat secara edukatif, konsisten dan terprogram dengan mengacu kepada telaah dan kajian bidang bahasa Jerman.
- d. Melaksanakan dan mengembangkan kerjasama khususnya dengan masyarakat terinstitusi baik nasional maupun internasional dalam bidang bahasa Jerman.
- e. Memanfaatkan hasil penelitian dan IPTEKS dalam penerapan dan pengimplementasian temuan hasil teknologi tepat guna yang dapat dijadikan sebagai landasan penanaman sikap kewirausahaan di kalangan masyarakat.

3. Profil Lulusan

Profil Lulusan Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman:

- a. Pendidik pemula (tutor dan/atau instruktur) Bahasa Jerman
- b. Peneliti pemula (pelaksana penelitian) bidang pendidikan Bahasa Jerman
- c. Wirausahawan bahasa dan sastra

4. Capaian Pembelajaran (CP)

- a. Pengetahuan
 - a. Menguasai konsep-konsep dasar kebahasaan, kesastraan, keterampilan berbahasa, pembelajaran, dan penelitian Bahasa Jerman
 - b. Menguasai prinsip-prinsip pedagogi dan psikologi
 - c. Menguasai konsep pengembangan program pembelajaran Bahasa Jerman
 - d. Menguasai prinsip dan manajemen kewirausahaan Bahasa Jerman

b. Keterampilan Khusus

- 1) Mahir berbahasa dan bersastra Jerman, secara lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan; serta mampu berbahasa daerah
- 2) Mampu berapresiasi sastra Jerman secara lisan dan tulis
- 3) Mampu melakukan analisis dan menerapkan teori, konsep, pendekatan dalam pembelajaran Bahasa Jerman; serta menghasilkan desain atau model pembelajaran baru yang inovatif dan teruji untuk pembelajaran Bahasa Jerman
- 4) Mampu merencanakan dan melakukan kajian terhadap implementasi pendidikan Bahasa Jerman melalui pendekatan secara terintegrasi

D. STANDAR ISI PEMBELAJARAN

1. Pengetahuan

- a. Konsep teoretis bidang linguistik (fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, pragmatik, analisis wacana, sosiolinguistik, dan psikolinguistik).
- b. Teori, sejarah, dan kritik sastra; apresiasi, ekspresi, dan kreasi sastra
- c. Teori keterampilan berbahasa
- d. Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif
- e. Teori pembelajaran bahasa dan sastra (pendekatan, metode, teknik, strategi, model, media, dan penilaian pembelajaran)
- f. Prinsip-prinsip pedagogi (teori belajar, interaksi belajar, materi ajar, media pembelajaran, sumber belajar, dan evaluasi)
- g. Prinsip-prinsip psikologi (perkembangan, pembelajaran, dan sosial)
- h. Model-model pembelajaran inovatif bahasa dan sastra
- i. Konsep pengembangan rancangan pembelajaran bahasa dan sastra
- j. Konsep pengembangan rancangan penilaian autentik/kelas

2. Keterampilan Khusus

- a. Prinsip dan prosedur berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) secara serpihan (*discrete*) dan integratif dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan

- b. Prinsip dan prosedur berbahasa Jerman
- c. Apresiasi karya sastra
- d. Ekpresi dan berkreasi karya sastra
- e. Aplikasi teori, konsep, dan pendekatan dalam pembelajaran bahasa dan sastra
- f. Desain atau model pembelajaran baru yang inovatif dan teruji untuk pembelajaran Bahasa Jerman
- g. Perencanaan penelitian dalam bidang pendidikan Bahasa Jerman melalui pendekatan multidisiplin
- h. Prosedur penelitian dalam bidang pendidikan Bahasa Jerman melalui pendekatan multidisiplin
- i. Pelaporan dan publikasian dalam bidang pendidikan Bahasa Jerman melalui pendekatan multidisiplin
- j. Perencanaan kajian terhadap implementasi pendidikan Bahasa Jerman melalui pendekatan secara terintegrasi
- k. Kajian terhadap implementasi pendidikan Bahasa Jerman melalui pendekatan secara terintegrasi.

E. SISTEM PENILAIAN

Sistem penilaian hasil belajar mahasiswa dinyatakan dengan huruf dengan konversi nilai angka sebagai berikut:

Huruf	Derajat Penguasaan	Angka	Keterangan
A	91 – 100%	4,00	Lulus
A -	86 – 90%	3,75	Lulus
B +	81 – 85%	3,25	Lulus
B	76 – 80%	3,00	Lulus
B -	71 – 75%	2,75	Lulus
C +	66 – 70%	2,25	Lulus
C	61 – 65%	2,00	Lulus
C -	56 – 60%	1,75	Tidak Lulus

D +	51 – 55%	1,25	Tidak Lulus
D	46 – 50%	1,00	Tidak Lulus
D -	41 – 45%	0,75	Tidak Lulus
E	Kurang dari 41%	0,00	Tidak Lulus

(Kebijakan dan Peraturan Akademik UNM, 2015)

F. DISTRIBUSI MATAKULIAH PER SEMESTER

SEMESTER 1

No.	Kode	Nama Matakuliah	SKS	STATUS (W/P)
1		Pendidikan Agama	3	W
	14E31C101	Pend. Agama Islam	3	W
	14E31C102	Pend. Agama Protestan	3	W
	14E31C103	Pend. Agama Katolik	3	W
	14E31C104	Pend. Agama Hindu	3	W
	14E31C105	Pend. Agama Budha	3	W
2	14E31C106	Pendidikan Pancasila	2	W
3	14E31C107	Hörverstehen auf Niveau A1	2	W
4	14E31C108	Leseverstehen auf Niveau A1	2	W
5	14E31C109	Schreibfertigkeit auf Niveau A1	2	W
6	14E31C110	Sprechfertigkeit auf Niveau A1	2	W
7	14E31C111	Grundlagen der Grammatik	2	W
8	14E31C112	Filsafat ilmu	2	W
9	14E31C113	Kontrastive Kulturkunde	3	W
JUMLAH SKS			20	

SEMESTER 2

No	Kode	Nama Matakuliah	SKS	STATUS (W/P)
1	14E31C201	Bahasa Indonesia	3	W
2	14E31C202	Pendidikan Kewarganegaraan	3	W
3	14E31C203	Hörverstehen auf Niveau A2	2	W
4	14E31C204	Leseverstehen auf Niveau A2	2	W
5	14E31C205	Schreibfertigkeit auf Niveau A2	2	W

6	14E31C206	Sprechfertigkeit auf Niveau A2	2	W
7	14E31C207	Strukturen und Wortschatz	2	W
8	14E31C208	Einführung in die Germanistische Linguistik	2	W
9	14E31C209	Einführung in die Übersetzungswissenschaft	2	W
JUMLAH SKS			20	

SEMESTER 3

No	Kode	Nama Matakuliah	SKS	STATUS (W/P)
1	14E31C301	Belajar dan Pembelajaran	3	W
2	14E31C302	Pengantar Pendidikan	3	W
3	14E31C303	Bahasa Inggris	2	W
4	14E31C304	Schriftlicher Ausdruck auf Niveau B1.1	3	W
5	14E31C305	Mündlicher Ausdruck auf Niveau B1.1	3	W
6	14E31C306	Sprachbausteine	3	W
7	14E31C307	Übersetzung (Deutsch-Indonesisch)	3	W
8	14E31C308	Lehrwerkanalyse	2	W
9	14E31C309	Germanistische Linguistik	2	W
JUMLAH SKS			24	

SEMESTER 4

No	Kode	Nama Matakuliah	SKS	STATUS (W/P)
1	14E31C401	Profesi Keguruan	3	W
2	14E31C402	Perkembangan Peserta Didik	3	W
3	14E31C403	Schriftlicher Ausdruck auf Niveau B1.2	3	W
4	14E31C404	Mündlicher Ausdruck auf Niveau B1.2	3	W
5	14E31C405	Stilistik	3	W
6	14E31C406	Vorbereitung zur B1-Prüfung	2	W
7	14E31C407	Einführung ins Dolmetschen	2	W
8	14E31C408	Strategi Pembelajaran Bhs Jerman	3	W
9	14E31C409	Wirtschaftsdeutsch	2	W
JUMLAH SKS			24	

SEMESTER 5

No	Kode	Nama Matakuliah	SKS	STATUS (W/P)
1	14E31C501	Textanalyse	3	W
2	14E31C502	Kewirausahaan	3	W
3	14E31C503	Einführung in die Literaturwissenschaft	2	W
4	14E31C504	Deutsche Geschichte	2	W
5	14E31C505	Freier Vortrag	3	W
6	14E31C506	Evaluasi Pembelajaran Bahasa	3	W
7	14E31C507	Rancangan Pembelajaran Bhs Jerman	3	W
8	14E31C508	Medien im Deutschunterricht	2	W
9	14E31C509	Sosiolinguistik *)	2	P
JUMLAH SKS			23	

SEMESTER 6

No	Kode	Nama Matakuliah	SKS	STATUS (W/P)
1	14E31C601	Deutsch im Hotel	3	W
2	14E31C602	Sprachlehr- und lernforschung	3	W
3	14E31C603	Deutsch für Reiseleitung	2	W
4	14E31C604	Deutsch für Gesundheit *)	2	P
5	14E31C605	Deutsche Literaturgeschichte	2	W
6	14E31C606	Dolmetschen in Praxis	2	W
7	14E31C607	PPL I	2	W
JUMLAH SKS			16	

SEMESTER 7

No	Kode	Nama Matakuliah	SKS	STATUS (W/P)
1	14E31C701	Seminar Proposal Penelitian	3	W
2	14E31C702	Deutsche Literaturanalyse *)	2	P
3	14E31C703	Übersetzung in Praxis*	2	P
4	14E31C704	BIPA *)	2	P

5	14E31C705	Statistik *)	2	P
6	14E31C706	Sachbearbeitung *	2	P
7	14E31C707	PPL II	3	W
JUMLAH SKS			16	

SEMESTER 8

No	Kode	Nama Matakuliah	SKS	STATUS (W/P)
1	14E31C801	KKN	3	W
2	14E31C802	Skripsi	6	W
JUMLAH SKS			9	
TOTAL SKS SMESTER 1 S.D. 8			152	

Dari 152 SKS mata kuliah yang ditawarkan, mahasiswa hanya diwajibkan untuk menyelesaikan 144 SKS dengan rincian 138 SKS mata kuliah wajib dan 6 SKS mata kuliah pilihan.

G. KESIMPULAN

Tuntutan revitalisasi kurikulum di berbagai lembaga pendidikan termasuk lembaga pendidikan tinggi sudah menjadi hal yang sepatutnya. Hal ini menjadi penting guna meningkatkan daya guna dan hasil guna sebuah lembaga pendidikan. Program Pendidikan Bahasa Jerman FBS UNM senantiasa menyikapi proses perubahan dan revitalisasi kurikulum secara serius. Rancangan kurikulum ini pada dasarnya lebih mengokohkan profil lulusan dengan membekali mahasiswa serangkaian mata kuliah dalam berbagai aspek keilmuan di bawah payung penguasaan bahasa Jerman sebagai bahasa asing. Kelompok mata kuliah yang termuat dalam rancangan kurikulum ini adalah: *Sprachbeherrschung* yang memuat semua komponen keterampilan berbahasa, baik yang sifatnya reseptif maupun produktif. Kemampuan ini nantinya akan dibuktikan dengan kepemilikan Zertifikat B1; *Didaktik dan Methodik; Linguistik; Literatur dan Kultur*; dan *Deutsch für spezifische Verwendung*.

DAFTAR RUJUKAN

- Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristek Dikti (2018). Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2013, Juni 10). Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013. Jakarta, Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014, Agustus 21). Ijazah, Sertifikat Kompetensi, dan Sertifikat Profesi Pendidikan Tinggi. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2014. Jakarta, Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. (2015, Desember 28). Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015. Jakarta, Jakarta, Indonesia: Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia.
- Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. (2015, Mei 8). Tentang Rencana Strategis Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Tahun 2015-2019. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015. Jakarta, DKI, Indonesia: Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia.
- Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tenaga Kependidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Jenjang S-1. Depdiknas, Dirjen Dikti Bagian Proyek Peningkatan Pendidikan Tenaga Kependidikan 2004
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

REVITALISASI KURIKULUM PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN YANG BERORIENTASI PADA LITERASI BARU

Ayu Trihardini

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin
Universitas Negeri Jakarta
ayu.trihardini@unj.ac.id

ABSTRAK

Menghadapi era disrupsi teknologi industri 4.0, Indonesia sebagai bangsa perlu berbenah diri demi memanfaatkan peluang dan daya saing. Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Jakarta (PSPBM UNJ) sebagai bagian dari Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK), mempunyai peranan penting dalam mencetak calon tenaga pendidik yang kompetitif di era disrupsi teknologi melalui penguasaan literasi lama, literasi baru dan literasi keilmuan secara padu. Tulisan ini bertujuan memaparkan praktik baik penyusunan kurikulum PSPBM UNJ yang berorientasi pada literasi baru.

Kata Kunci: Kurikulum, Mandarin, Literasi Baru

ABSTRACT

Facing the era of disruption of industrial technology 4.0, Indonesia as a nation needs to improve itself in order to take the advantage of opportunities and competitiveness. Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Jakarta (PSPBM UNJ) as part of the Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK), has an important role in producing competitive teacher candidates in this era of disruption through the mastery of old literacy, new literacy and scientific literacy. This paper aims to explain the best practice of PSPBM UNJ curriculum development which oriented towards new literacy.

Keyword: Curriculum, Mandarin, New Literacy

A. PENDAHULUAN

Menghadapi era disrupsi teknologi industri 4.0, Indonesia sebagai bangsa perlu berbenah diri demi memanfaatkan peluang dan daya saing. Pada era ini, aliran bebas barang, jasa, investasi dan tenaga kerja terdidik antar negara menjadi tidak terbendung lagi, sehingga pendidikan dan pengajaran di Indonesia harus menyesuaikan diri. Selain revolusi industri 4.0, peluang sekaligus tantangan besar yang dihadapi tenaga pendidik Indonesia yaitu bonus demografi serta karakteristik peserta didik yang merupakan generasi Z. Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Jakarta (PSPBM UNJ) sebagai bagian dari Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan

(LPTK), mempunyai peranan penting dalam mencetak calon tenaga pendidik yang kompetitif di era disrupsi ini melalui penguasaan literasi lama, literasi baru dan literasi keilmuan secara padu.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik bulan Agustus 2017, jumlah mahasiswa baru Indonesia pertahun di PTN sebanyak 471.000, di PTS sebanyak 967.000, sementara jumlah pengangguran sarjana berjumlah 8,8%, yaitu 618.000 orang. Jumlah pengangguran sarjana dapat dikaitkan dengan kurang relevannya ketersediaan pekerjaan dengan kompetensi. Agar kompetensi yang dimiliki lulusan senantiasa relevan dengan tuntutan dunia kerja dan perkembangan zaman, kurikulum perguruan tinggi harus selalu dikaji.

Tulisan ini akan memaparkan praktik baik penyusunan kurikulum PSPBM UNJ yang berorientasi pada literasi baru.










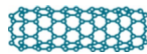


1. Kompetensi yang Diperlukan oleh Tenaga Pendidik Bahasa Mandarin di Era Disrupsi

Dalam paparannya, Zen (2009) mengungkapkan kompetensi merupakan sekumpulan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang berpengaruh terhadap peran, perbuatan. Kompetensi dapat terukur dan dapat ditingkatkan melalui pendidikan, pelatihan. Oleh sebab kompetensi dibangun dalam konteks terkait pengetahuan yang berkembang sesuai zaman, maka kompetensi yang diperlukan pada era revolusi industri seperti dewasa ini mengalami perubahan. Definisi revolusi industri 4.0 menurut Schwab (2017) yaitu revolusi berbasis *cyber physical system*, yakni gabungan antara digital, fisik dan biologi.

Menurut Fitriani dan Aziz (2019:100), literasi lama mencakupi kompetensi membaca, menulis dan berhitung. Literasi baru mencakupi literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Yang termasuk dalam literasi data yaitu kompetensi membaca, menganalisis dan membuat konklusi berpikir berdasarkan data dan informasi data raya yang diperoleh. Yang termasuk literasi teknologi yaitu kompetensi memahami cara kerja mesin, mengaplikasikan teknologi dengan bekerja berbasis produk teknologi untuk mendapatkan hasil maksimal. Literasi manusia terkait dengan kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Dunia pendidikan dan pengajaran perlu mengintegrasikan capaian pembelajaran 3 bidang secara simultan dan terpadu, yaitu capaian bidang literasi lama, literasi baru dan literasi keilmuan.

Berdasarkan hipotesis Mckinsey Global Institute (2013), beberapa hal yang menjadi karakteristik dalam era disrupsi teknologi revolusi industri 4.0 dapat dilihat dalam bagan berikut:

Bagan 1. Karakteristik Era Disrupsi Teknologi Revolusi Industri 4.0
 (Mckinsey Global Institute, 2013)

	Mobile Internet	Increasingly inexpensive and capable mobile computing devices and Internet connectivity
	Automation of knowledge work	Intelligent software systems that can perform knowledge work tasks involving unstructured commands and subtle judgments
	The Internet of Things	Networks of low-cost sensors and actuators for data collection, monitoring, decision making, and process optimization
	Cloud technology	Use of computer hardware and software resources delivered over a network or the Internet, often as a service
	Advanced robotics	Increasingly capable robots with enhanced senses, dexterity, and intelligence used to automate tasks or augment humans
	Autonomous and near-autonomous vehicles	Vehicles that can navigate and operate with reduced or no human intervention
	Next-generation genomics	Fast, low-cost gene sequencing, advanced big data analytics, and synthetic biology ("writing" DNA)
	Energy storage	Devices or systems that store energy for later use, including batteries
	3D printing	Additive manufacturing techniques to create objects by printing layers of material based on digital models
	Advanced materials	Materials designed to have superior characteristics (e.g., strength, weight, conductivity) or functionality
	Advanced oil and gas exploration and recovery	Exploration and recovery techniques that make extraction of unconventional oil and gas economical
	Renewable energy	Generation of electricity from renewable sources with reduced harmful climate impact

Karakteristik yang terdapat pada bagan di atas menjelaskan bahwa, dunia kerja membutuhkan kombinasi berbagai kompetensi yang berbeda dengan yang selama ini diberikan oleh sistem pendidikan tinggi kita (Marmolejo, World Bank, 2017). Adapun kompetensi pekerja

yang dibutuhkan menurut Worldbank yaitu: (1) kebiasaan kerja yang positif, (2) kepemimpinan, (3) komunikasi, (4) teknikal, (5) menulis, (6) bahasa Inggris, (7) memecahkan masalah, (8) membaca, (9) komputer, dan (10) kerja tim. Dengan demikian, ketiga jenis literasi baru yaitu literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia tertuang dalam kompetensi yang perlu dikuasai di era disrupsi.

Keseluruhan kompetensi tersebut perlu untuk dikuasai, dan untuk itu dibutuhkan semacam standar tingkat penguasaan. Demi membekali lulusan sehingga dapat menjadi tenaga pendidik bahasa Mandarin di komunikasi era modern, maka prodi ketika sedang menyusun kurikulum harus mempunyai standar tingkat penguasaan sebagai acuan pengukuran kemampuan (Trihardini dkk: 2018). Secara garis besar, kompetensi yang diperlukan oleh tenaga pendidik Bahasa Mandarin terbagi atas kompetensi kebahasaan dan kompetensi pedagogis, maka diperlukan acuan pengukuran terhadap kemampuan tersebut. Pada kurikulum PSPBM UNJ yang berlaku saat ini, *Common European Framework of Reference for Language* (CEFR) digunakan sebagai acuan pengukuran kompetensi kebahasaan dan standar guru bahasa *European Profiling Grid* (EPG) yang berterima di kawasan Asia sebagai acuan pengukuran kompetensi pedagogis.

PSPBM sebagai bagian dari Fakultas Bahasa dan Seni UNJ merumuskan dokumen kurikulum mencakupi deskripsi mata kuliah, penyusunan silabus, ujian, penyusunan buku teks, panduan capaian pengetahuan berbahasa dan keterampilan berbahasa asing dengan merujuk pada kedua standar tersebut.

Standar CEFR dan EPG merupakan rujukan bagi rumusan kurikulum prodi-prodi bahasa di lingkungan Fakultas Bahasa dan Seni UNJ. Dilihat dari standar kemahiran berbahasa asing CEFR, lulusan PSPBM FBS UNJ ditargetkan berada pada tingkat B2. Dilihat dari standar EPG, terdapat kompetensi yang harus dikuasai tenaga pendidik bahasa Mandarin di era disrupsi: (1) kompetensi utama mencakupi metodologi, *assesment*, perencanaan pembelajaran, manajemen interaksi dan monitoring, (2) kompetensi pendukung mencakupi kompetensi lintas budaya, kesadaran berbahasa, *digital media*, (3) kompetensi profesional mencakupi perilaku profesional dan administrasi. Literasi baru yaitu literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia sejalan dengan kompetensi-kompetensi dalam standar EPG.

2. Kurikulum Pendidikan Bahasa Mandarin

Di antara negara komunitas Masyarakat Ekonomi Asia (MEA), pembelajaran bahasa Mandarin di Indonesia belum memiliki sejarah yang panjang. Setelah puluhan tahun melewati

masa politis, pembelajaran bahasa Mandarin di Indonesia mulai berkembang di masa pemerintahan K.H. Abdurrachman Wahid. Kondisi ini membuat proses dan kualitas pembelajaran bahasa Mandarin di Indonesia masih perlu dibenahi, kurangnya tenaga pendidik bahasa Mandarin berlatar belakang pedagogis ditengarai menjadi salah satu faktor penyebabnya. Demi meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Mandarin yang sesuai dengan perkembangan era disrupsi, PSPBM sebagai bagian dari LPTK UNJ memegang peranan penting. Mahasiswa PSPBM dituntut menguasai literasi baru, dan dengan demikian kurikulum program studi harus berorientasi pada literasi baru.

Menurut Print (1993), pengertian kurikulum adalah sebuah ruang pembelajaran yang terencana, yang diberikan secara langsung kepada siswa oleh sebuah lembaga pendidikan dan pengalaman yang dapat dinikmati oleh semua siswa pada saat kurikulum diterapkan.

Kurikulum memiliki 4 komponen pembentuk, yakni komponen tujuan, komponen isi, komponen strategi dan komponen evaluasi. Pembahasan revitalisasi kurikulum prodi selanjutnya akan mengacu pada keempat komponen ini.

Pertama, komponen tujuan kurikulum berisikan tolak ukur apakah program pembelajaran yang dilaksanakan program studi berhasil atau tidak. Keberhasilan pembelajaran di tingkat prodi dikatakan tercapai apabila sesuai dengan tujuan prodi: (1) mampu menghasilkan tenaga pendidik bahasa Mandarin, (2) menghasilkan tenaga kerja yang memiliki keahlian bahasa Mandarin, (3) menghasilkan pelaku wirausaha yang memiliki keahlian bahasa Mandarin. Sesuai dengan profil lulusan program studi, maka tujuan pertama merupakan tujuan utama.

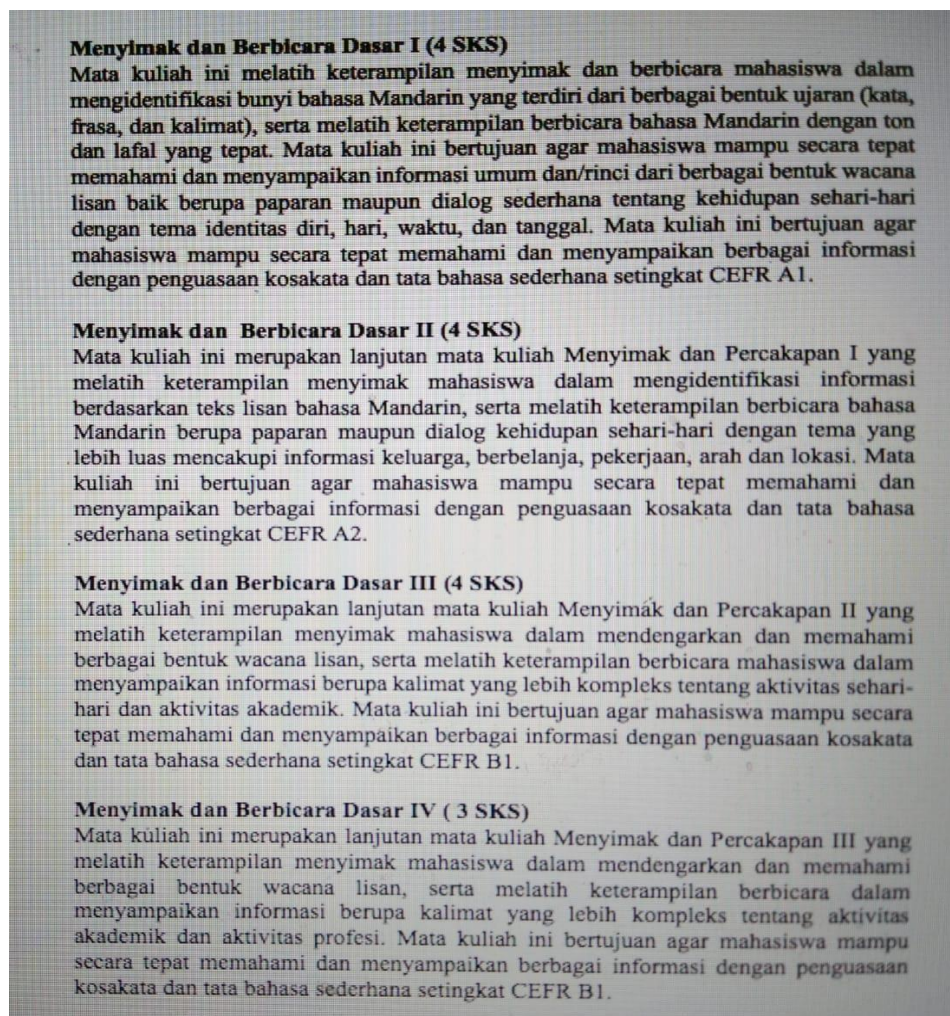
Kedua, komponen isi adalah bahan pengajaran yang diberikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan. Dalam upaya mencetak tenaga pendidik bahasa Mandarin yang berstandar CEFR B2, mata kuliah keterampilan berbahasa Mandarin pada kurikulum PSPBM FBS UNJ diberikan dalam 7 semester dengan rincian kesetaraan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) terhadap CEFR sebagai berikut:

Tabel 1. Kesetaraan CPMK Keterampilan Berbahasa PSPBM FBS UNJ terhadap CEFR

Semester ke-	Kesetaraan CPMK dengan CEFR
1	CEFR A1-A2
2	CEFR A2
3	CEFR B1
4	CEFR B1
5	CEFR B2
6	CEFR B2
7	CEFR B2

Kesetaraan tersebut dimunculkan ke dalam dokumen kurikulum seperti deskripsi mata kuliah. Berikut merupakan deskripsi rangkaian mata kuliah keterampilan berbahasa Mandarin Menyimak dan Berbicara Dasar semester 1 hingga IV, yang mengacu pada standar CEFR A1 hingga B1.

Bagan 2. Deskripsi Mata Kuliah Keterampilan Berbahasa Mandarin Menyimak dan Berbicara Dasar



Relevansi antara literasi baru dengan mata kuliah yang ada di prodi dapat dilihat dari mata kuliah yang disediakan dalam kurikulum PSPBM, beberapa diantaranya yaitu: (1) literasi data yang berisikan kompetensi membaca, menganalisis dan membuat konklusi berpikir berdasarkan data dan informasi data raya, tersedia dalam mata kuliah Pengantar Coding dan Big Data, rangkaian mata kuliah keterampilan berbahasa Mandarin seperti Membaca dan Menulis, Terjemahan. Mata

kuliah ini merupakan mata kuliah pilihan dengan bobot 2 SKS, (2) literasi teknologi yang berisikan kompetensi memahami cara kerja mesin, mengaplikasikan teknologi dengan bekerja berbasis produk teknologi, tersedia dalam mata kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan Bahasa Mandarin, Audio Visual Bahasa Mandarin, Metodologi Pengajaran Bahasa Mandarin sebagai Bahasa Asing, Perencanaan Pengajaran Bahasa Mandarin, rangkaian mata kuliah keterampilan berbahasa Mandarin yang menggunakan peralatan mesin di laboratorium bahasa seperti Menyimak dan Berbicara, (3) literasi manusia yang berisikan kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreatif dan inovatif, tersedia dalam mata kuliah Pemahaman Lintas Budaya, Budaya Kesantunan Cina, Teori Kewirausahaan, Praktik Kewirausahaan, Estetika Bahasa dan Seni.

Ketiga, komponen strategi merujuk pada pendekatan, metode, serta media yang digunakan tenaga pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Hamzah B. Uno (2014), seiring dengan globalisasi, pendidikan tidak lagi harus terdiri dari tatap muka konvensional, namun bersifat *flexible* dan dapat diakses siapapun.

Selain globalisasi dan revolusi industri 4.0, peluang sekaligus tantangan besar yang dihadapi tenaga pendidik Indonesia yaitu bonus demografi serta karakteristik peserta didik yang merupakan generasi Z.

Berdasarkan siaran Pers Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Bappenas 22 Mei 2017, Indonesia akan mengalami bonus demografi pada tahun 2030-2040 di mana pada masa tersebut jumlah penduduk berusia produktif (15-64 tahun) diprediksi mencapai 64% dari total penduduk 297 juta jiwa. Ketersediaan sumber daya manusia dari segi jumlah harus diimbangi dengan kualitasnya, jika tidak bonus demografi dapat menjadi bumerang.

Generasi Z merupakan sebutan bagi generasi yang lahir dalam kurun waktu 1995 hingga 2014. Dengan demikian, peserta didik yang saat ini sedang duduk di bangku perkuliahan tergolong dalam generasi Z. Karena dilahirkan pada era global yang berakses informasi serba cepat, maka generasi Z secara intuitif erat dengan teknologi dan media digital. Karakteristik generasi Z ini mempengaruhi perilaku dan kebiasaan belajar, dan oleh sebab itu harus menjadi pertimbangan bagi tenaga pendidik dalam meramu strategi pembelajaran. Pembelajaran bagi generasi Z memerlukan jaringan informasi untuk berinteraksi dan berkolaborasi. Teknologi dan informasi harus lebih digali sebagai sumber belajar. Peluang dan tantangan ini merupakan kekuatan pendorong bagi tenaga

pendidik untuk terus melakukan inovasi metode pengajaran dengan memanfaatkan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang ada.

Saat ini, PSPBM UNJ menerapkan strategi berupa sistem pengajaran *hybrid/ blended learning*. Mengutip definisi *blended learning* menurut standar EPG yakni kombinasi antara metode perkuliahan tatap muka dengan aktivitas bermedia komputer. Strategi tersebut nampak dalam penggunaan pelbagai aplikasi seperti *kahoot* dan *edmodo*. Kedua aplikasi ini digunakan dalam proses pembelajaran yakni untuk melaksanakan kuis dan juga ujian, dengan harapan dapat membangun kompetensi terkait literasi data dan literasi teknologi. Selain berbentuk aplikasi, PSPBM UNJ juga menerapkan perkuliahan tatap muka dengan pengerjaan tugas berbasis internet dan daring terutama dalam mata kuliah-mata kuliah pedagogis seperti Metodologi Pengajaran Bahasa Mandarin sebagai bahasa asing, Perencanaan Pengajaran Bahasa Mandarin, Telaah Kurikulum dan Buku Teks, Evaluasi Pembelajaran Bahasa Mandarin dan rangkaian mata kuliah kewirausahaan seperti Teori Kewirausahaan dan Praktik Kewirausahaan.

Aktivitas tersebut di atas dalam kaitan mata kuliah pedagogis sejalan dengan strategi *discovery-based learning* dan dalam kaitan mata kuliah kewirausahaan sejalan dengan strategi *collaborative learning by enterprising* yang dikembangkan oleh PSPBM. Keseluruhan strategi ini diharapkan dapat membangun kompetensi terkait literasi manusia yakni keaktifan, ide-ide inovasi, sifat kreatif dan *problem solving* serta kemandirian peserta didik. Bagi generasi Z yang saat ini mengalami revolusi industri 4.0 dan akan ikut berpartisipasi dalam masa bonus demografi Indonesia, penyampaian pembelajaran melalui media yang berorientasi pada literasi baru sangat dibutuhkan.

Keempat, komponen evaluasi adalah memeriksa tingkat ketercapaian tujuan kurikulum. Komponen evaluasi dapat terlihat dari hasil belajar peserta didik.

PSPBM UNJ secara berkala melakukan evaluasi terhadap kurikulum yang berlaku di program studi. Evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan hasil belajar peserta didik di setiap semester. Hasil evaluasi kurikulum dapat berimplikasi pada penyesuaian bahan pengajaran, hingga penyesuaian mata kuliah pada dokumen kurikulum.

Semenjak berdirinya PSPBM UNJ di bulan Oktober tahun 2013, prodi telah beberapa kali melakukan relevansi kurikulum. Menghadapi era revolusi industri, pada tahun 2017 sejalan dengan imbauan dari UNJ, PSPBM melakukan revitalisasi kurikulum prodi dan akan dilaksanakan pada

tahun akademik 2019/2020. Berdasarkan evaluasi kurikulum sebelumnya (kurikulum 2016), hal-hal yang mengalami perubahan pada kurikulum 2019 adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran mengedepankan capaian yang hendak diraih, implikasinya yaitu adanya perubahan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) menjadi dokumen kurikulum yang berfokus pada capaian mata kuliah, peninjauan ulang terhadap relevansi materi dengan capaian mata kuliah, peninjauan terhadap beban SKS mata kuliah, (2) perubahan mata kuliah Pengantar Coding dan Big Data yang semula mata kuliah pilihan menjadi Mata Kuliah Umum, implikasinya yaitu adanya perubahan struktur kurikulum. PSPBM melakukan integrasi terhadap mata kuliah keterampilan berbahasa Mandarin semester I hingga IV. Sebelumnya 4 keterampilan berbahasa menyimak, berbicara, membaca dan menulis merupakan mata kuliah yang terpisah-pisah. Masing-masing dinamakan Menyimak I hingga Menyimak IV, Percakapan I hingga IV, Membaca I hingga IV, serta Menulis I hingga IV. Pada kurikulum 2019 yang berorientasi pada literasi baru, mata kuliah diintegrasikan menjadi Membaca dan Menulis Dasar I hingga IV, serta Menyimak dan Berbicara Dasar I hingga IV, (3) mempertimbangkan hasil penelitian pelacakan terhadap lulusan angkatan pertama PSPBM yang lulus pada tahun 2018 dan awal 2019, yang hasilnya adalah lulusan PSPBM UNJ berkarier tidak hanya sebagai tenaga pendidik namun juga pada bidang terjemahan, bisnis dan pariwisata. Untuk itu, perlu adanya kompetensi tambahan di bidang-bidang tersebut. PSPBM UNJ melengkapi struktur kurikulum dengan mata kuliah pilihan keahlian penunjang berupa 3 peminatan. Ketiga peminatan tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Mata Kuliah Pilihan Keahlian Penunjang PSPBM UNJ Kurikulum 2019

Peminatan	Mata Kuliah	SKS
Pengajaran	Teori Pemerolehan Bahasa	3
	Pengembangan Materi Ajar Bahasa Mandarin	3
	Media Pembelajaran Bahasa Mandarin	3
Terjemahan	Teori Terjemahan Umum	3
	Terjemahan Mandarin Jurnalistik	3
	Terjemahan Lisan Bahasa Mandarin	3
Bisnis dan Pariwisata	Bahasa Mandarin Bisnis	3
	Bahasa Mandarin Wisata	3
	Budaya Kesantunan Cina	3

Mahasiswa nantinya wajib memilih salah satu peminatan, dan mengikuti 3 mata kuliah yang terdapat dalam peminatan yang telah dipilihnya. Tersedianya mata kuliah pilihan berupa

peminatan adalah untuk membekali mahasiswa menghadapi tantangan dan daya saing pada dunia kerja. Dengan demikian, perubahan pada struktur kurikulum PSPBM UNJ utamanya tetap berlandaskan pada profil lulusan yaitu tenaga pendidik bahasa Mandarin, namun berorientasi pada literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia.

C. SIMPULAN

Menghadapi era disrupsi, Indonesia sebagai bangsa perlu berbenah diri demi memanfaatkan peluang dan daya saing. Peluang sekaligus tantangan besar yang dihadapi tenaga pendidik Indonesia yaitu bonus demografi serta karakteristik peserta didik yang merupakan generasi Z. Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Jakarta (PSPBM UNJ) sebagai bagian dari Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK), mempunyai peranan penting dalam mencetak calon tenaga pendidik yang kompetitif di era disrupsi teknologi melalui penguasaan literasi lama, literasi baru dan literasi keilmuan secara padu.

Standar CEFR dan EPG merupakan rujukan bagi rumusan kurikulum prodi-prodi bahasa di lingkungan Fakultas Bahasa dan Seni UNJ. Dilihat dari standar kemahiran berbahasa asing CEFR, lulusan PSPBM FBS UNJ ditargetkan berada pada tingkat B2. Dilihat dari standar EPG, terdapat kompetensi yang harus dikuasai tenaga pendidik bahasa Mandarin di era disrupsi: (1) kompetensi utama mencakupi metodologi, *assesment*, perencanaan pembelajaran, manajemen interaksi dan monitoring, (2) kompetensi pendukung mencakupi kompetensi lintas budaya, kesadaran berbahasa, *digital media*, (3) kompetensi profesional mencakupi perilaku profesional dan administrasi. Literasi baru yaitu literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia sejalan dengan kompetensi-kompetensi dalam standar EPG.

Relevansi antara literasi baru dengan mata kuliah yang ada di prodi dapat dilihat dari mata kuliah-mata kuliah yang disediakan dalam kurikulum PSPBM. PSPBM UNJ mengembangkan strategi berupa sistem pengajaran *hybrid/ blended learning*, *discovery-based learning* dan *collaborative learning by enterprising*. Bagi generasi Z yang saat ini mengalami revolusi industri 4.0 dan akan ikut berpartisipasi dalam masa bonus demografi Indonesia, penyampaian pembelajaran melalui media yang berorientasi pada literasi baru sangat dibutuhkan.

PSPBM UNJ secara berkala melakukan evaluasi terhadap kurikulum yang berlaku di program studi. Hasil evaluasi kurikulum dapat berimplikasi pada penyesuaian bahan pengajaran,

hingga penyesuaian mata kuliah pada dokumen kurikulum. Perubahan pada struktur kurikulum PSPBM UNJ utamanya tetap berlandaskan pada profil lulusan yaitu tenaga pendidik bahasa Mandarin, namun berorientasi pada literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia.

DAFTAR RUJUKAN

- B.Uno, Dr. Hamzah dan Nina Lamatenggo. 2014. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fitriani, Yani dan Iksan Abdul Aziz. 2019. “Literasi Era Revolusi Industri 4.0” dalam Prosiding Senasbasa (Seminar Nasional Bahasa dan Sastra). Edisi 1. Halaman 100-104.
- Print, Murray. 1993. *Curriculum Development and Design*. Sydney: Allen & Unwin.
- Schwab, Klaus. 2016. *The Fourth Industrial Revolution*. New York: Crown Business.
- Trihardini, Ayu dkk. 2018. “Pemahaman Lintas Budaya bagi Pendidik Bahasa Mandarin” dalam Jurnal Cakrawala Mandarin. Vol 2 No.2.
- Zen, Siti Renggo Geni, dkk. 2009. “Penelusuran Jenis Pekerjaan Para Alumni Jurusan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni UNJ” dalam Jurnal Universitas Negeri Medan. No.74.

REVITALISASI KURIKULUM PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG FBS UNIMA YANG BERORIENTASI PADA LITERASI BARU DI ERA INDUSTRI 4.0.

Sherly Ferro Lensun
Kaprodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS Unima

ABSTRAK

Kesuksesan sebuah negara dalam menghadapi revolusi industri 4.0 erat kaitannya dengan inovasi yang diciptakan oleh sumber daya yang berkualitas, sehingga Perguruan Tinggi wajib dapat menjawab tantangan untuk menghadapi kemajuan teknologi dan persaingan dunia kerja di era revolusi industri 4.0. Dalam pengembangan sumber daya manusia di Indonesia, pendidikan dan pekerjaan harus disesuaikan ke dalam pengembangan sains dan teknologi. Persiapan dalam menghasilkan lulusan yang mampu beradaptasi dengan Revolusi Industri 4.0 adalah salah satu cara yang dapat dilakukan Perguruan Tinggi untuk meningkatkan daya saing terhadap kompetitor dan daya tarik bagi calon mahasiswa. Makalah ini bertujuan untuk memberikan paparan tentang upaya yang dilakukan untuk mencapai peningkatan kualitas program studi pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Manado yang terdiri dari penguatan asosiasi profesi, peningkatan kualitas program studi dalam akreditasi BAN-PT, termasuk didalamnya perkembangan kebutuhan dan IPTEK yang dituang dalam Capaian Pembelajaran Lulusan yang tertuang dalam KKNI (kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) dan Era Industri 4.0 dengan harapan lulusan perguruan tinggi menjadi lulusan yang unggul dan berkarakter serta memiliki kompetensi yang berhubungan dengan 3 (tiga) literasi baru yaitu : technology literacy, Big Data literacy serta Humanity literacy. Rasionalisasi perubahan kurikulum serta paradigma penyusunannya termasuk perubahan kurikulum Program Studi Pendidikan bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Manado, didasarkan pada landasan Yuridis berikut: (1) Undang-undang No. 12 tahun 2012 tentang pendidikan Tinggi; (2) Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012 tentang kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI); (3) Permendikbud No.73 tahun 2013 tentang penyelenggaraan pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi; (5) Peraturan menteri serta (6) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.81 tahun 2014 tentang ijazah, sertifikat Kompetensi, dan Sertifikat Profesi Pendidikan Tinggi dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI), sebagaimana diatur dalam Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015. Program studi pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Manado didirikan pada tanggal 11 Juli 1996 dan mendapatkan SK Pendirian Program Studi No. 249/DIKTI/96 tertanggal 11 Juli 1996.

Kata kunci: kurikulum, program studi, literasi, pendidikan Bahasa Jepang, KKNI

A. PENDAHULUAN

Perguruan Tinggi merupakan lembaga formal yang diharapkan dapat melahirkan tenaga kerja kompeten yang siap menghadapi industri kerja yang kian berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Keahlian kerja, kemampuan beradaptasi dan pola pikir yang dinamis menjadi tantangan bagi sumber daya manusia, di mana selayaknya dapat diperoleh saat mengenyam pendidikan formal di Perguruan Tinggi. Kuantitas bukan lagi menjadi indikator utama bagi suatu perguruan tinggi dalam mencapai kesuksesan, melainkan kualitas lulusannya. Kesuksesan sebuah negara dalam menghadapi revolusi industri 4.0 erat kaitannya dengan inovasi yang diciptakan oleh sumber daya yang berkualitas, sehingga Perguruan Tinggi wajib dapat menjawab tantangan untuk menghadapi kemajuan teknologi dan persaingan dunia kerja di era globalisasi.

Dalam menciptakan sumber daya yang inovatif dan adaptif terhadap teknologi, diperlukan **penyesuaian sarana dan prasarana pembelajaran** dalam hal teknologi informasi, internet, analisis *big data* dan komputerasi. Perguruan tinggi yang menyediakan infrastruktur pembelajaran tersebut diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang terampil dalam aspek literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. **Terobosan inovasi akan berujung pada peningkatan produktivitas industri** dan melahirkan perusahaan pemula berbasis teknologi, seperti yang banyak bermunculan di Indonesia saat ini. Tantangan berikutnya adalah rekonstruksi kurikulum pendidikan tinggi yang responsif terhadap revolusi industri juga diperlukan, seperti desain ulang kurikulum dengan pendekatan *human digital* dan keahlian berbasis digital. Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi M. Nasir mengatakan, “*Sistem perkuliahan berbasis teknologi informasi nantinya diharapkan menjadi solusi bagi anak bangsa di pelosok daerah untuk menjangkau pendidikan tinggi yang berkualitas.*”

Persiapan dalam menghasilkan lulusan yang mampu beradaptasi dengan Revolusi Industri 4.0 adalah salah satu cara yang dapat dilakukan Perguruan Tinggi untuk meningkatkan daya saing terhadap kompetitor dan daya tarik bagi calon mahasiswa. Berbagai tantangan sudah hadir di depan mata, sudah siap kah Perguruan Tinggi menyiapkan generasi penerus bangsa di era Revolusi Industri 4.0 dan persaingan global? Direktur Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Intan Ahmad menyampaikan bahwa Proses Pembelajaran Digital dalam Era Revolusi Industri 4.0, dimana perguruan tinggi perlu melakukan reorientasi kurikulum, hybrid/blended learning, dan life-

long learning. Artinya bahwa kita harus dapat beradaptasi dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi dengan baik. Dasar kerja saat ini membutuhkan berbagai kombinasi skills, 80% perusahaan mencari jiwa kepemimpinan dan mampu bekerja baik didalam tim. Kemampuan untuk membaca, analisis, dan menggunakan informasi (big data) di dunia digital masih kurang, oleh karena itu kita harus mengisi kekurangan tenaga kerja dalam bidang digital. “Relevansi antara pendidikan dan pekerjaan perlu disesuaikan dengan perkembangan iptek dengan memperhatikan aspek humanities”, tegas Intan.

Di Era Revolusi Industri 4.0 kita perlu mengembangkan literasi baru yaitu data, teknologi dan sumber daya manusia, kita harus bisa memanfaatkan dan mengolah data, menerapkannya kedalam teknologi dan tentunya kita harus memahami cara penggunaan teknologi tersebut . Literasi manusia menjadi penting untuk bertahan di era ini, tujuannya adalah agar manusia bisa berfungsi dengan baik dilingkungan manusia dan dapat memahami interaksi dengan sesama manusia. Oleh karena itu universitas perlu mencari metoda untuk mengembangkan kapasitas kognitif mahasiswa: higher order mental skills, berpikir kritis & sistemik, amat penting untuk bertahan di era revolusi industri 4.0.

Program studi pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Manado berdiri sejak tahun 1962 sebagai Jurusan Asia Timur, kemudian pada tahun 1966 berubah menjadi Jurusan Bahasa Jepang. Pada tahun 1987 berubah status menjadi Program Studi Bahasa Jepang di bawah Jurusan Pendidikan Bahasa Asing bersama dengan Program Studi Bahasa Prancis dan Program Studi Bahasa Jerman pada FKSS IKIP Manado yang kemudian menjadi FPBS IKIP Manado. Pada awalnya Jurusan Bahasa Jepang melaksanakan jenjang pendidikan S1 tetapi pada tahun 1987 hanya menyelenggarakan Program Study D3 dan pada tahun 1993 kembali menyelenggarakan program S1. Tahun 1996 tepatnya terhitung tanggal 11 Juli 1996 berdasarkan SK DIRJEN DIKTI No.249/DIKTI/KEP/96 oleh karena penyederhanaan kelembagaan, maka Jurusan Bahasa Jepang menjadi Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dengan menyelenggarakan program pendidikan S1.

Sejalan dengan itu pula pada tahun 2000 terjadi perubahan status IKIP menjadi Universitas Negeri Manado (UNIMA) di Tondano berdasarkan Surat Keputusan Presiden RI Nomor 127 Tahun 2000 tertanggal 13 September 2000, secara otomatis program studi Pendidikan Bahasa Jepang mengikuti penyesuaian tersebut. Berikut ini akan diuraikan identitas program studi:

a) IDENTITAS PROGRAM STUDI

1	Nama	Program Studi: Pendidikan Bahasa Jepang
2	Izin	249/DIKTI/KEP/96 Tanggal 11 JULI 1996
3	Telepon	0431-321845 / 0431-321866
3	Akreditasi	B (Baik) S.K. BAN Nomor 0248/SK/BAN-PT/Akred/S/I/2017
4	Gelar	Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
5	Deskripsi	Program Studi ini menyelenggarakan pendidikan Bahasa Jepang dengan tujuan menghasilkan lulusan dalam bidang Pendidikan dan pengajaran Bahasa Jepang dengan kualifikasi sarjana pendidikan (S1) yang unggul, profesional, cerdas, bermartabat dan berjiwa Entrepreneurship. Lulusan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang juga dibekali keterampilan sebagai pengajar Bahasa Jepang yang menguasai teori belajar, karakteristik peserta didik, strategi, perencanaan dan evaluasi pembelajaran Bahasa Jepang. kewirausahaan dibidang Bisnis Bahasa Jepang antara lain; mendirikan kursus Bahasa Jepang/LPK, <i>tour guide</i> , travel agen. Prodi ini hampir setiap tahun melahirkan juara dalam berbagai kompetisi musik baik tingkat universitas, tingkat daerah dan tingkat Nasional.
6	Visi	“Pada tahun 2025 Menjadi Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNIMA berstandarisasi Nasional dalam penguasaan ilmu dan keterampilan Bahasa Jepang yang professional dan berdaya saing serta menghasilkan lulusan yang unggul, kompetitif, professional, cerdas, berkarakter dan berjiwa <i>Entrepreneurship</i> ”
7	Misi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan budaya kerja yang berwawasan Nasional yang menjunjung tinggi nilai-nilai agama, moral, dan etika 2. Melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi secara profesional dengan menyelenggarakan pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang pendidikan dan pengajaran bahasa Jepang yang berkualitas. 3. Mengembangkan budaya akademis yang kondusif bagi dosen untuk senantiasa meningkatkan profesionalisme dan karirnya sebagai tenaga fungsional di tingkat pendidikan tinggi; 4. Mengembangkan program-program kewirausahaan untuk meningkatkan kesejahteraan staf dan mahasiswa serta untuk menunjang kemajuan Prodi dan menumbuhkembangkan jiwa enterpreneur/kewirausahawan 5. Menjalin kerja sama dengan berbagai lembaga pada skala nasional maupun Internasional di bidang keilmuan dan kependidikan Bahasa Jepang 6. Mengembangkan penelaahan lulusan yang dihasilkan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang melalui pendekatan Alumni Bahasa Jepang FBS/ABJ IKIP/FBS UNIMA.
8	Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan budaya kerja yang menjunjung tinggi nilai-nilai agama, moral, dan etika; 2. Memperkuat jejaring dan kemitraan pada tingkat nasional, regional.

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Menggiatkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di bidang pendidikan dan dan pengajaran Bahasa Jepang yang bermanfaat bagi pengembangan masyarakat; 4. Menggiatkan pengabdian kepada masyarakat untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas, kreatif, dan sejahtera; 5. Melaksanakan program peningkatan kinerja layanan berbasis mutu secara berkelanjutan menuju peningkatan efisiensi dan produktivitas disertai peningkatan kesejahteraan dan mutu sumber daya manusia; 6. Menghasilkan lulusan yang: <ol style="list-style-type: none"> 6.1. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, bermartabat, bertanggung jawab, berwawasan luas, dan siap melaksanakan tanggung jawab yang diberikan kepadanya; 6.2. berkompetensi akademik yang profesional dan unggul dalam bidang pendidikan Bahasa Jepang; 6.3. memiliki kemampuan dan keterampilan berwirausaha, berkolaborasi, dan berkompetisi dalam masyarakat madani; 6.4. mengikuti perkembangan ilmu yang <i>up to date</i> dan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan Jepang untuk meningkatkan mutu pembelajaran serta berkontribusi dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. 6.5. Memperkuat jejaring baik pada skala nasional dan Internasional untuk meningkatkan potensi keilmuan mahasiswa pendidikan Bahasa Jepang
--	--	---

b) PROFIL DAN KOMPETENSI LULUSAN

1. Profil Lulusan

No.	Deskripsi Profil
1	Memiliki pengetahuan kependidikan
2	Memiliki pengetahuan kebahasaan
3	Memiliki pengetahuan budaya dan sastra
4	Memiliki keterampilan berbahasa Jepang
5	Memiliki kemampuan mengembangkan pembelajaran
6	Memiliki kemampuan menilai hasil belajar bahasa Jepang
7	Memiliki kemampuan meneliti kegiatan pembelajaran bahasa Jepang
8	Memiliki kemampuan menciptakan solusi kesulitan belajar bahasa Jepang peserta didik
9	Memiliki kemampuan dalam pembinaan dan pengembangan bahasa Jepang

Lulusan Program studi pendidikan Bahasa Jepang mempunyai kualifikasi Sarjana pendidikan, diharapkan dapat bekerja sebagai:

1. 1. Guru Bahasa Jepang di SMU/SMK/MA
1. 2. Instruktur Bahasa Jepang
1. 3. Penerjemah Bahasa Jepang lisan dan tulisan
1. 4. Bisnis dalam bidang keJepangan

2. Capaian pembelajaran Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang terdiri atas :

- 2.1. Sikap dan tatanilai;
- 2.2. Pengetahuan;
- 2.3. Keterampilan umum; dan
- 2.4. Keterampilan khusus

SIKAP
<ul style="list-style-type: none"> 1. Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan menunjukkan sikap religius. 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan perubahan berdasarkan Pancasila; 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa; 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; 6. Kerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; 8. Menginternalisasi nilai norma dan etika akademik; 9. Memiliki kepedulian dalam menjaga dan merawat kesehatan diri dan lingkungan ; 10. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang pendidikan bahasa Jepang secara mandiri; dan 11. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan.
PENGUASAAN PENGETAHUAN
<ul style="list-style-type: none"> 1. Menguasai konsep-konsep dasar kebahasaan, keterampilan berbahasa, pembelajaran bahasa, penelitian bahasa, serta penelitian pendidikan bahasa; 2. Menguasai prinsip-prinsip pedagogi dan psikologi pendidikan; 3. Menguasai teori dan konsep pengembangan pembelajaran bahasa; 4. Menguasai teori dan konsep penerjemahan bahasa Jepang; dan 5. Menguasai prinsip dan manajemen kewirausahaan bidang bahasa Jepang, serta pembelajarannya.
KETERAMPILAN UMUM
<ul style="list-style-type: none"> 1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; 2. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data; 3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan

keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan estetika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi dan gagasan

4. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
5. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam atau di luar lembaganya;
7. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang di bawah tanggung jawabnya;
8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

KETERAMPILAN KHUSUS

1. Mampu berbahasa Jepang, secara lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan;
2. Mampu menganalisis dan menerapkan teori, konsep, pendekatan dalam pembelajaran bahasa Jepang; serta menghasilkan desain pembelajaran yang inovatif untuk pembelajaran bahasa Jepang;
3. Mampu merencanakan dan melakukan kajian terhadap implementasi pendidikan bahasa Jepang melalui pendekatan secara terintegrasi;
4. Mampu menerapkan teori, konsep dalam proses penerjemahan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia atau sebaliknya; dan
5. Mampu menghasilkan layanan jasa dan produk kreatif dalam bidang bahasa Jepang serta pembelajarannya.

3. Kompetensi Lulusan

Kompetensi Utama

Kompetensi utama lulusan pendidikan program Studi pendidikan Bahasa Jepang FBS UNIMA terbagi menjadi tiga kompetensi sebagai berikut:

a. Kompetensi Ilmu Pengetahuan:

1. Mampu memahami teori-teori dan praktek kependidikan bahasa Jepang
2. Mampu memahami fakta, prinsip, konsep dan teoritis dasar bahasa Jepang dan mengimplementasikannya dalam prosedur pendidikan dan pembelajaran bahasa Jepang sesuai dengan konteks

3. Menguasai teori belajar, karakteristik peserta didik, strategi, perencanaan, dan evaluasi pembelajaran dalam bahasa Jepang
4. Menguasai konsep teoritis pemecahan masalah dalam pendidikan, guna menginterpretasikan tingkah laku peserta didik baik perseorangan maupun kelompok secara prosedural melalui pendekatan ilmiah

b. Kompetensi Keterampilan

1. Mampu melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembelajaran bahasa Jepang, ilmu bahasa dan sastra, ilmu pendidikan, dan ilmu penelitian yang berorientasi pada standar proses
2. Mampu melakukan perencanaan penelitian dan menulis karya ilmiah tentang bahasa Jepang dan mempunyai keterampilan berbahasa Jepang aktif maupun pasif pada level (minimal) N3 untuk dijadikan bekal dalam memasuki dunia kerja, baik kependidikan maupun Non-kependidikan.
3. Mampu menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis IPTEKS untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dalam kegiatan kurikuler, kokurikuler, dan ekstra kurikuler
4. Memahami pengetahuan dan wawasan tentang ke-Jepang-an yang meliputi budaya, sastra, adat istiadat dan kebiasaan bangsa Jepang agar dapat dijadikan bekal untuk meningkatkan jiwa enterpreneur individu lulusan
5. Mampu mengambil keputusan strategis berdasarkan analisis informasi dan data dalam kaidah keilmuan bahasa Jepang untuk mengaplikasikan pendidikan dan pembelajaran bahasa Jepang menggunakan metode penelitian kuantitatif maupun kualitatif, memberikan saran kepada teman sejawat, serta menginformasikan kepada publik sesuai ketentuan yang berlaku

4. Kompetensi Pendukung

Kompetensi pendukung lulusan program pendidikan bahasa Jepang adalah :

- a. Mampu sebagai tour guide/pemandu wisata individu maupun kelompok
- b. Mampu sebagai instruktur di kursus-kursus/LPK bahasa Jepang non formal
- c. Mampu sebagai instruktur pengenalan budaya Jepang (memakai kimono,

membuat makanan Jepang, Shodo, dan Ikebana.

5. Kompetensi Lainnya

- a. Mampu sebagai penyelenggara kegiatan-kegiatan pertunjukan budaya khususnya budaya Jepang/Bunkasai
- b. Mampu sebagai pengelola kursus bahasa Jepang/Lembaga penerjemahan bahasa Jepang
- c. Mampu sebagai manajer kelompok-kelompok belajar keterampilan ikebana/merangkai bunga, membuat macam-macam origami
- d. Mampu mengaplikasikan wahana Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) untuk mendukung kelancaran pelaksanaan tugas/peranannya sebagai akademisi maupun guru bahasa Jepang

6. Matriks Profil dan Kompetensi Lulusan

Profil/Peranan Lulusan	KOMPETENSI YANG SEHARUSNYA DIMILIKI		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Bahasa Jepang di SMU/SMK/MA 2. Instruktur Bahasa Jepang 3. Penerjemah Bahasa Jepang lisan dan tulisan 4. Bisnis dalam bidang keJepangan 	a.Kompetensi UTAMA	1)	Mampu memahami teori-teori dan praktek kependidikan bahasa Jepang
		2)	Mampu memahami fakta, prinsip, konsep dan teoritis dasar bahasa Jepang dan mengimplementasikannya dalam prosedur pendidikan dan pembelajaran bahasa Jepang sesuai dengan konteks
		3)	Mampu memahami teori belajar, karakteristik peserta didik, strategi, perencanaan, dan evaluasi pembelajaran dalam bahasa Jepang
		4)	Menguasai konsep teoritis pemecahan masalah dalam pendidikan, guna menginterpretasikan tingkah laku peserta didik baik perseorangan maupun kelompok secara prosedural melalui pendekatan ilmiah
		5)	Mampu melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembelajaran bahasa Jepang, ilmu bahasa dan sastra, ilmu pendidikan, dan ilmu penelitian yang berorientasi pada standar proses
		6)	Mampu melakukan perencanaan penelitian dan menulis karya ilmiah tentang bahasa Jepang dan mempunyai keterampilan berbahasa Jepang aktif maupun pasif pada level (minimal) N3 untuk

		7)	dijadikan bekal dalam memasuki dunia kerja, baik kependidikan maupun Non-kependidikan. Mampu menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis IPTEKS untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dalam kegiatan kurikuler, kokurikuler, dan ekstra kurikuler
		8)	Memahami pengetahuan dan wawasan tentang ke-Jepang-an yang meliputi budaya, sastra, adat istiadat dan kebiasaan bangsa Jepang agar dapat dijadikan bekal untuk meningkatkan jiwa enterpreneur individu lulusan
		9)	Mampu mengambil keputusan strategis berdasarkan analisis informasi dan data dalam kaidah keilmuan bahasa Jepang untuk mengaplikasikan pendidikan dan pembelajaran bahasa Jepang menggunakan metode penelitian kuantitatif maupun kualitatif, memberikan saran kepada teman sejawat, serta menginformasikan kepada publik sesuai ketentuan yang berlaku
	b. Kompetensi PENDUKUNG	1)	Mampu sebagai tour guide/pemandu wisata individu maupun kelompok
		2)	Mampu sebagai instruktur di kursus-kursus/LPK bahasa Jepang non formal
		3)	Mampu sebagai instruktur pengenalan budaya Jepang (memakai kimono, membuat makanan Jepang, Shodo, dan Ikebana.
	c. Kompetensi LAIN	1)	Mampu sebagai penyelenggara kegiatan-kegiatan pertunjukan budaya khususnya budaya Jepang/Bunkazai
		2)	Mampu sebagai pengelola kursus bahasa Jepang
		3)	Mampu sebagai manajer kelompok-kelompok belajar keterampilan ikebana/merangkai bunga, membuat macam-macam origami
		4)	Mampu mengaplikasikan wahana Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) untuk mendukung kelancaran pelaksanaan tugas/peranannya sebagai akademisi maupun guru bahasa Jepang

Matriks Rumusan Kompetensi dan Elemen Kompetensi

KELOMPOK KOMPETENSI	RUMUSAN KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI				
		1	2	3	4	5
1. Kompetensi UTAMA	1) Mampu memahami teori-teori dan praktek kependidikan bahasa Jepang	√	√	√		
	2) Mampu memahami fakta, prinsip, konsep dan teoritis dasar bahasa Jepang dan mengimplementasikannya dalam prosedur pendidikan dan pembelajaran bahasa Jepang sesuai dengan konteks				√	√
	3) Mampu memahami teori belajar, karakteristik peserta didik, strategi, perencanaan, dan evaluasi pembelajaran dalam bahasa Jepang	√	√	√	√	√
	4) Menguasai konsep teoritis pemecahan masalah dalam pendidikan, guna menginterpretasikan tingkah laku peserta didik baik perseorangan maupun kelompok secara prosedural melalui pendekatan ilmiah	√	√	√	√	√
	5) Mampu melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembelajaran bahasa Jepang, ilmu bahasa dan sastra, ilmu pendidikan, dan ilmu penelitian yang berorientasi pada standar proses		√	√	√	
	6) Mampu melakukan perencanaan penelitian dan menulis karya ilmiah tentang bahasa Jepang dan mempunyai keterampilan berbahasa Jepang aktif maupun pasif pada level (minimal) N3 untuk dijadikan bekal dalam memasuki dunia kerja, baik kependidikan maupun Non-kependidikan.	√	√		√	√
	7) Mampu menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis IPTEKS untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dalam kegiatan kurikuler, kokurikuler, dan ekstra kurikuler	√	√	√	√	√
	8) Memahami pengetahuan dan wawasan tentang ke-Jepang-an yang meliputi budaya, sastra, adat istiadat dan kebiasaan bangsa Jepang agar dapat dijadikan bekal untuk meningkatkan jiwa entrepreneur individu lulusan	√		√	√	

	9)	Mampu mengambil keputusan strategis berdasarkan analisis informasi dan data dalam kaidah keilmuan bahasa Jepang untuk mengaplikasikan pendidikan dan pembelajaran bahasa Jepang menggunakan metode penelitian kuantitatif maupun kualitatif, memberikan saran kepada teman sejawat, serta menginformasikan kepada publik sesuai ketentuan yang berlaku	√	√	√	√	√
2. Kompetensi PENDUKUNG	1)	Mampu sebagai tour guide/pemandu wisata individu maupun kelompok	√	√	√	√	√
	2)	Mampu sebagai instruktur di kursus-kursus/LPK bahasa Jepang non formal		√		√	√
	3)	Mampu sebagai instruktur pengenalan budaya Jepang (memakai kimono, membuat makanan Jepang, Shodo, dan Ikebana).			√	√	√
3. Kompetensi LAIN	1)	Mampu sebagai penyelenggara kegiatan-kegiatan pertunjukan budaya khususnya budaya Jepang/Bunkazai	√	√		√	√
	2)	Mampu sebagai pengelola kursus bahasa Jepang/Lembaga penerjemahan bahasa Jepang	√	√	√	√	√
	3)	Mampu sebagai manajer kelompok-kelompok belajar keterampilan ikebana/merangkai bunga, membuat macam-macam origami	√	√	√	√	√
	4)	Mampu mengaplikasikan wahana Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) untuk mendukung kelancaran pelaksanaan tugas/peranannya sebagai akademisi maupun guru bahasa Jepang	√	√			√

Keterangan Elemen Kompetensi

1. Landasan Kepribadian
2. Penguasaan ilmu dan keterampilan
3. Kemampuan berkarya
4. Sikap dan perilaku menurut tingkat keahlian berdasarkan ilmu dan keterampilan yang dikuasainya
5. Pemahaman kaidah berkehidupan bermasyarakat sesuai dengan pilihan keahlian dalam berkarya

8. Matriks Kaitan Kompetensi Lulusan dan Bahan Kajian

Rumusan Kompetensi	Bahan Kajian
1. Kompetensi Utama	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami teori-teori dan praktek kependidikan bahasa Jepang 2. Mampu memahami fakta, prinsip, konsep dan teoritis dasar bahasa Jepang dan mengimplementasikannya dalam prosedur pendidikan dan pembelajaran bahasa Jepang sesuai dengan konteks 3. Menguasai teori belajar, karakteristik peserta didik, strategi, perencanaan, dan evaluasi pembelajaran dalam bahasa Jepang 4. Menguasai konsep teoritis pemecahan masalah dalam pendidikan, guna menginterpretasikan tingkah laku peserta didik baik perseorangan maupun kelompok secara prosedural melalui pendekatan ilmiah 5. Mampu melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembelajaran bahasa Jepang, ilmu bahasa dan sastra, ilmu pendidikan, dan ilmu penelitian yang berorientasi pada standar proses 6. Mampu melakukan perencanaan penelitian dan menulis karya ilmiah tentang bahasa Jepang dan mempunyai keterampilan berbahasa Jepang aktif maupun pasif pada level (minimal) N3 untuk dijadikan bekal dalam memasuki dunia kerja, baik kependidikan maupun Non-kependidikan. 7. Mampu menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis IPTEKS untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dalam kegiatan kurikuler, kokurikuler, dan ekstra kurikuler 8. Memahami pengetahuan dan wawasan tentang ke-Jepang-an yang meliputi budaya, sastra, adat istiadat dan kebiasaan bangsa Jepang agar dapat dijadikan bekal untuk meningkatkan jiwa entrepreneur individu lulusan 9. Mampu mengambil keputusan strategis berdasarkan analisis informasi dan data dalam kaidah keilmuan bahasa Jepang untuk mengaplikasikan pendidikan dan pembelajaran bahasa Jepang menggunakan metode penelitian kuantitatif maupun kualitatif, memberikan saran kepada teman sejawat, serta 	Inti Keilmuan
	a) Pengetahuan dan Kemampuan memahami macam-macam konsep dasar ilmu bahasa, hakikat bahasa, fungsi bahasa sebagai penunjang profesi guru bahasa Jepang
	b) Keterampilan Praktek Mengajar bahasa Jepang karakteristik peserta didik, strategi, perencanaan, dan evaluasi pembelajaran dalam bahasa Jepang
	c) Keterampilan penguasaan keterampilan berbahasa Jepang secara komprehensif
	d) Pengetahuan dan Keterampilan dalam Keterampilan berbicara
	e) Pengetahuan dan Keterampilan dalam Keterampilan membaca
	f) Pengetahuan dan Keterampilan dalam Keterampilan Menulis
	f) Pengetahuan dan Keterampilan dalam Keterampilan menyimak
	g) Pengantar Ilmu Pembentukan Kepribadian
	IPTEKS Pendukung
	h) Pengetahuan dan Keterampilan tentang Media Pembelajaran Bahasa Jepang berbasis ICT
	i) Pengetahuan dan Keterampilan membuat inovasi pembelajaran berbasis kontekstual
	IPTEKS Perlengkapan
IPTEKS yang Dikembangkan	
IPTEKS untuk Masa Depan	
j) Pengetahuan dan Keterampilan bahasa Jepang berbasis ICT	
Inti Keilmuan Ciri Unima/Fakultas	
k) PLH	

	menginformasikan kepada publik sesuai ketentuan yang berlaku	i) j)	TIK Ilmu Kebudayaan dan Lingkungan
2. Kompetensi Pendukung			
	1. Mampu sebagai tour guide/pemandu wisata individu maupun kelompok 2. Mampu sebagai instruktur di kursus-kursus/LPK bahasa Jepang non formal 3. Mampu sebagai instruktur pengenalan budaya Jepang (memakai kimono, membuat makanan Jepang, Shodo, dan seni merangkai bunga/Ikebana.		Inti Keilmuan l) Pengetahuan dan Keterampilan Kewirausahaan
3. Kompetensi Lain			
	1. Mampu sebagai penyelenggara kegiatan-kegiatan pertunjukan budaya khususnya budaya Jepang/Bunkazai 2. Mampu sebagai pengelola kursus bahasa Jepang/Lembaga penerjemahan bahasa Jepang 3. Mampu sebagai manajer kelompok-kelompok belajar keterampilan ikebana/merangkai bunga, membuat macam-macam origami		Inti Keilmuan m) Pengetahuan dan Keterampilan Statistik n) Pengetahuan dan Keterampilan guiding di Tour travel/ hotel

9. Penetapan Bahan Kajian dan Mata Kuliah

No.	Bahan Kajian	Mata Kuliah	
Kompetensi Utama			
	1. Inti Keilmuan	(1)	Nihongo 1
a)	Pengetahuan dan Kemampuan Dasar-dasar Bahasa Jepang	(2)	Bunpo 1
		(3)	Chokai 1
		(4)	Kaiwa 1
b)	Pengetahuan dan Keterampilan Bahasa Jepang	(1)	Nihongo 2-4
		(2)	Bunpo 2-4
		(3)	Chokai 2-4
		(4)	Kaiwa 2-4
		(5)	Dokkai 1-2
		(6)	Goi Moji 2-4
c)	Keterampilan Berkarya Bahasa Jepang	(1)	Sakubun 1-2
		(2)	Honyaku 1-2
		(3)	Bun-bunseki
d)	Pengetahuan dan Keterampilan dalam Pembelajaran Bahasa Jepang	(1)	Profesi Pendidikan
		(2)	Belajar dan Pembelajaran
		(3)	Starategi belajar dan Mengajar Bahasa
		(4)	Interaksi Belajar Mengajar
		(5)	PPL 1
		(6)	PPL 2

e)	Pengetahuan dan Keterampilan dalam Pengkajian bahasa Jepang	(1) (2) (3) (4) (5)	Metodologi Penelitian Skripsi Penelitian (pendidikan, bahasa, sastra dan budaya) Gengogaku Gairon Nihongogaku
f)	Pengetahuan dan Keterampilan Sejarah Jepang	(1) (2) (3)	Nihon bunka Nihonshi Nihonjijo
g)	Pengantar Ilmu Pembentukan Kepribadian	(1) (2) (3) (4) (5) (6)	Pendidikan Pancasila Pendidikan Kewarganegaraan Pendidikan Agama Perkembangan Peserta Dididk Bahasa Inggris Bahasa Indonesia
h)	2. IPTEKS Pendukung Pengetahuan dan Keterampilan tentang Media Pembelajaran Bahasa Jepang Pengetahuan dan Keterampilan	(1) (1) (2)	Media Pembelajaran Nihongo Gaido Nihongo Supichi
i)	3. IPTEKS Perlengkapan 4. IPTEKS yang dikembangkan		Inovasi Pembelajaran Bahasa Jepang
k)	1. Inti Keilmuan Ciri Unima/Fakultas bahasa dan seni	(1)	PKLH
Kompetensi Pendukung			
l)	Pengetahuan dan Keterampilan Kewirausahaan	(1)	Bijinesu Nihongo
Kompetensi Lain			
n)	Pengetahuan dan Keterampilan dalam bidang Tour-guide bahasa Jepang	(1)	Kanko Nihongo

c) KURIKULUM

KURIKULUM KKN PRODI BAHASA JEPANG FBS UNIMA TAHUN 2019

A. Struktur Kurikulum

Nomor	Kelompok	SKS
1	Mata Kuliah Wajib Umum (MKWU)	14
2	Mata Kuliah Landasan Keahlian (MKLK)	12
3	Mata Kuliah Bidang Keahlian (MKBK)	114
4	Mata Kuliah Pilihan (MKP)	8
	Jumlah	148

B. Sebaran Mata Kuliah

NO	MATA KULIAH / KELOMPOK MK	KODE MK	SKS	SEMESTER							
				1	2	3	4	5	6	7	8
I. MATA KULIAH WAJIB UMUM (MKWU) 14 SKS											
1	Pendidikan Agama Kristen	4312101	2	√							
	Pendidikan Agama Katolik	4312101		√							
	Pendidikan Agama Islam	4312101		√							
2	Pendidikan Pancasila	4312102	2	√							
3	Pendidikan Kewarganegaraan	4312103	2		√						
4	Bahasa Indonesia	4312104	2		√						
5	Kewirausahaan	4312105	2				√				
6	Bahasa Inggris 1	4312106	2	√							
7	Bahasa Inggris 2	4312107	2		√						
J U M L A H			14								
II. MATA KULIAH KEILMUAN DAN KETERAMPILAN (MKLK)											
8	Pengantar Pendidikan	4322108	2	√							
9	Perkembangan Peserta Didik	4322209	2		√						
10	Pengembangan Kurikulum	4322510	2				√				
11	Manajemen Pendidikan	4322411	2				√				
12	PKLH	4322312	2			√					
13	Filsafat Pendidikan	4322613	2					√			
J U M L A H			12								
III. MATA KULIAH BIDANG KEAHLIAN (MKBK)											
14	Goi Moji	4332114	2	√							
15	Kanji Shokyu	4332215	2		√						
16	Kanji Shocukyu	4332316	2			√					
17	Kanji Chukyu	4332417	2				√				
18	Bunpo Shokyu Zenhan	4332118	2	√							
19	Bunpo Shokyu Kohan	4332219	2		√						
20	Bunpo Bunpo Shochukyu	4332320	2			√					
21	Bunpo Chukyu Zenhan	4332421	2				√				
22	Kaiwa Shokyu Zenhan	4332122	2	√							
23	Kaiwa Shokyu Kohan	4332223	2		√						
24	Kaiwa Shochukyu	4332324	2			√					
25	Kaiwa Chukyu Zenhan	4332425	2				√				
26	Kaiwa Chukyu kohan	4332526	2					√			

PROSIDING SEMINAR NASIONAL BAHASA, SENI, DAN DESAIN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Best Practice dan Hasil Kajian Ilmiah

27	Kaiwa Enshu	4332627	2						√		
28	Chokai Shokyu Zenhan	4332128	2	√							
29	Chokai Shokyu Kohan	4332229	2		√						
30	Chokai Shochukyu	4332330	2			√					
31	Chokai Chukyu Zenhan	4332431	2				√				
32	Chokai Chukyu kohan	4332532	2					√			
33	Choukai Enshu	4332633	2						√		
34	Nihongo Shokyu Zenhan	4332134	2	√							
35	Nihongo Shokyu Kohan	4332235	2		√						
36	Nihongo Bunpo Shochukyu	4332336	2			√					
37	Nihongo Chukyu Zenhan	4332437	2				√				
38	Gengogaku Nyumon	4332338	2			√					
39	Sakubun Shokyu	4332339	2			√					
40	Sakubun Shocukyu	4332440	2				√				
41	Sakubun Cukyu Kohan	4332541	2					√			
42	Sakubun Enshu	4332642	2						√		
43	Dokkai Shokyu Zenhan	4332143	2	√							
44	Dokkai Shokyu Kohan	4332244	2		√						
45	Dokkai Shochukyu	4332345	2			√					
46	Dokkai Chukyu Zenhan	4332446	2				√				
47	Dokkai Chukyu kohan	4332547	2					√			
48	Dokkai Enshu	4332648	2						√		
49	Honyaku	4332549	2					√			
50	Tsuyaku	4332650	2						√		
51	Bun Bunseki	4332451	2				√				
52	Nihongogaku	4332452	2				√				
53	Nihongo Kyoujuho	4332653	2						√		
54	Statistik	4332654	2						√		
55	Micro Teaching	4332655	2						√		
56	Metodologi Penelitian	4332556	2					√			
57	Penelitian (Pendidikan,Bahasa,Budaya,Sastra)	4332757	2							√	
58	Nihongo Supichii	4332558	2					√			
59	Nihonjijo	4332759	2							√	
60	Nihonbunka	4332760	2							√	
61	Nihonbungaku	4332761	2			√					
62	Evaluasi Pembelajaran Bahasa Jepang	4334762	2					√			
63	Seminar	4334763	4							√	
64	Pengenalan Lapangan Persekolahan	4334864	4							√	
65	KKN	4336765	4							√	
66	Skripsi	4336766	6								√
J U M L A H			114								
IV. MATA KULIAH PILIHAN (MKP)*											
67	Kanko Nihongo	4332567	2					√			
	Bujinesu Nihongo	4332767						√			
68	Kyoshitsu Katsudo	4332768	2					√			
	Gakushuu Inobesion	4332768						√			
69	Shakai Gengogaku	4332869	2						√		
	Goyoron	4332569							√		
	Togoron	4332769							√		
	Oyo Gengogaku	4332769							√		
70	Nihon Shakai To Bunka	4332770	2			√					

Nihon Kyouiku Rekishi	4332770				√					
JUMLAH		8								
TOTAL SKS		148								

Keterangan:

1. Untuk mengikuti ujian Skripsi (ronbun) mahasiswa wajib lulus ujian kemampuan Bahasa Jepang atau JLPT N4, dan fotokopi Sertifikat JLPT N3 (kalau tidak mempunyai sertifikat JLPT N3, mahasiswa wajib menyerahkan fotokopi lembar nilai JLPT N3)
2. Nilai Matakuliah Prasyarat Minimal : D
3. Mahasiswa dinyatakan lulus apabila telah menempuh minimal 148 SKS dengan komposisi:
 Jumlah SKS Mata Kuliah Wajib : 114 SKS
 Jumlah SKS Mata Kuliah Pilihan : 8 SKS

Catatan:

1. Mata kuliah pilihan ditentukan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.
2. Mahasiswa dapat dinyatakan lulus, dengan jumlah nilai D maksimal pada 4 mata kuliah yaitu 2 (dua) nilai D pada mata kuliah wajib keterampilan bahasa Jepang dan 2 (dua) nilai D pada mata kuliah pilihan."
3. Pada mata kuliah berjenjang mahasiswa wajib tempuh mata kuliah di tingkat sebelumnya.

11.Deskripsi Mata Kuliah

No	Kode MK	Nama Matakuliah	Deskripsi
1	MPK0212	Pendidikan Agama Kristen	Mata kuliah ini bertujuan melengkapi mahasiswa agar mengembangkan diri menjadi wujud gambar Tuhan Allah yang menyatakan diri di dalam Tuhan Yesus Kristus. Dewasa sebagai seorang pribadi yang utuh dan bertanggungjawab.
		Pendidikan Agama Katolik	Mata kuliah ini bertujuan meningkatkan pemahaman tentang dasar-dasar ajaran agama Katolik sebagai calon sarjana beriman dan bertakwa.
		Pendidikan Agama Islam	Mata kuliah ini merupakan kajian mengenai realitas Islam sepanjang sejarah, konsep-konsep dasar, sumber-sumber ajaran, afiliasi ajaran Islam dalam kehidupan pribadi dan masyarakat.
2	MPK0112	Pendidikan Pancasila	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memahami Pancasila, menghayati ilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, menghayati dan mengamalkan sistem kenegaraan Republik Indonesia berdasar UUD 45, memahami dan menghayati nilai-nilai sejarah perjuangan bangsa serta memahami usaha mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia.
3	MPK0322	Pendidikan Kewarganegaraan	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan menerapkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari; memiliki kepribadian yang mantap; berpikir kritis; bersikap rasional, etis, estetis, dan dinamis; berpandangan luas; dan bersikap demokratis yang beradab. Sehingga menjadi warga negara yang memiliki daya saing; berdisiplin; dan berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila
4	MPK0722	Bahasa Indonesia	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan dasar-dasar ketrampilan menulis karangan ilmiah dan penerapannya sebagai sebuah karya ilmiah. Mata kuliah ini mencakup pembahasan Bahasa sebagai sarana komunikasi ilmiah; Kata, istilah, definisi;

No	Kode MK	Nama Matakuliah	Deskripsi
5	MPK0812	Bahasa Inggris	Perencanaan karangan; Pengembangan karangan ilmiah dengan memperhatikan pengembangan paragraf, keefektifan kalimat, pilihan kata, penalaran dalam karangan, kata tulis dan ejaan, teknik-teknik notasi, teknik penulisan ilmiah. Tujuan Mata Kuliah ini adalah memberikan wawasan dan ketrampilan menulis dan berbicara menggunakan bahasa Inggris yang baik dan benar agar mampu menerima dan memberi pengetahuan di bidangnya
8	MPK0422	Filsafat Ilmu	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa dapat memahami kaidah-kaidah pendidikan dan cara berpikir ilmiah. Mata kuliah ini mencakup karakteristik ilmu; perbedaan ilmu dengan pengetahuan lainnya; kekurangan dan kelebihan ilmu; sejarah dan perkembangan ilmu; hakikat bahasa, logika, matematika, dan statistika; etika dan ilmu; peranan ilmu dalam perkembangan peradaban manusia
9	MPK0712	P K L H	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa dapat memahami memahami hakekat, konsep, ruang lingkup, metode dan sasaran PKLH, mengembangkan wawasan dan sikap serta analisis dalam memecahkan permasalahan kependudukan dan lingkungan. PKLH merupakan program pendidikan tingkat dunia dalam rangka menyelamatkan bumi beserta seluruh kehidupan dan sumber daya yang ada dari ancaman bahaya kelebihan pendudukan dan kerusakan lingkungan, melalui pembinaan kesadaran, sikap, dan perilaku yang positif (umat manusia) terhadap masalah-masalah kependudukan dan lingkungan yang terjadi baik dalam lingkup lokal, nasional, regional, maupun global
10	MKK0133	Pengantar Pendidikan	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa dapat memahami kaidah-kaidah pendidikan di Indonesia. Mata kuliah ini membahas pengkajian tentang hakikat, landasan, komponen, sistem, aliran-aliran pendidikan, serta sejarah pendidikan di Indonesia, harapan masyarakat terhadap pendidikan, pendidikan inklusif, dan arah baru dalam pendidikan dalam kerangka sistem pendidikan nasional.
11	MKK0243	Perkembangan Peserta Didik	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa dapat memahami teori-teori perkembangan individu secara psikologis dalam hubungannya dengan proses pendidikan. Mata kuliah ini membahas konsep dasar, prinsip-prinsip perkembangan, psikologi perkembangan dan teori-teori psikologi perkembangan, perbedaan individu, fase-fase dan karakteristik perkembangan serta implikasinya terhadap pendidikan dengan menekankan pada perkembangan usia remaja
12	MKK0532	Profesi Kependidikan	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa dapat memahami tugas dan fungsi guru secara profesional. Mata kuliah ini membahas sikap, kode etik dan refleksi profesional guru terhadap tugasnya, serta membahas konsep dasar Bimbingan dan Konseling, Administrasi Pendidikan, Pendidikan Luar Sekolah beserta pengembangan dan implikasinya.

No	Kode MK	Nama Matakuliah	Deskripsi
13	MKK0325	Belajar dan Pembelajaran	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memahami teori-teori belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Mata kuliah ini membahas tentang hakikat, faktor-faktor, kondisi, prinsip-prinsip, motivasi dan evaluasi belajar; serta kurikulum dan pengaruhnya terhadap proses belajar mengajar.
14	MKK0442	Evaluasi Pendidikan	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang ditempuh setelah lulus mata kuliah statistik. Mata kuliah ini membahas tentang pentingnya evaluasi dalam pendidikan, bagaimana merancang model evaluasi sampai mengolah nilai dan membuat laporan akhir. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa dapat merancang dan membuat instrument evaluasi yang baik, baik tes maupun non-tes, hingga membuat laporan akhir tentang kondisi kelas.
15	MKK0642	Pengembangan Perangkat Pembelajaran	Mata kuliah ini membahas tentang keterkaitan fungsional antara substansi ilmu bahasa Jepang dengan pembelajarannya, pemilihan materi bahasa Jepang sesuai dengan kurikulum dan alokasi waktu, perencanaan pembelajaran bahasa Jepang yang kontekstual, prinsip-prinsip dasar pembelajaran bahasa Jepang yang mendidik berbagai model skenario pembelajaran yang memper- timbangkan karakteristik peserta didik, penganalisisan kesulitan belajar bahasa Jepang yang dihadapi peserta didik, penyiapan solusi terhadap kesulitan belajar bahasa Jepang peserta didik, instrumen penilaian proses dan hasil pembelajaran bahasa Jepang yang mengacu pada proses belajar mengajar dan kompetensi yang akan dicapai kemudian secara konkrit diaplikasikan ke dalam latihan penyusunan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pengkajian dilakukan lewat pemaparan konsep, penyajian contoh rencana pembelajaran dalam bentuk perangkat pembelajaran, workshop pengembangan perangkat pembelajaran oleh mahasiswa berorientasi tiap-tiap model dan strategi belajar. Kegiatan pengkajian diakhiri dengan latihan implementasi model pembelajaran tertentu oleh setiap mahasiswa dalam forum peer teaching diikuti dengan kegiatan diskusi dan refleksi.
16	MKK0947	Media Pembelajaran	Mata kuliah ini membahas tentang Pengembangan kompetensi mahasiswa dalam bidang perancangan, pembuatan dan pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang baik yang berjenis cetak maupun elektronik, berbasis IT maupun non IT. Diawali dengan pengenalan konsep belajar untuk memberikan pengetahuan dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang memuat tujuan belajar dan kompetensi yang akan dimunculkan dalam media tersebut. Setelah memahami konsep belajar, maka mahasiswa diperkenalkan pada media secara umum sampai pada jenis dan karakteristik media pembelajaran. Pada akhirnya, mahasiswa akan belajar mengenai pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang meliputi model dan prosedur pengembangannya.

No	Kode MK	Nama Matakuliah	Deskripsi
17	MKB0112	Goi Moji 1	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah kebahasaan yang bertujuan agar mahasiswa dapat menulis dan menguasai Kanji tingkat dasar I (500 huruf Kanji).
18	MKB0222	Kanji Shokyu	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Kanji I yang bertujuan agar mahasiswa dapat menulis dan menguasai Kanji tingkat dasar II (500 huruf Kanji).
19	MKB0332	Kanji Shocukyu	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Kanji II yang bertujuan agar mahasiswa dapat menulis dan menguasai Kanji tingkat menengah I (1000 huruf Kanji).
20	MKB0442	Kanji Chukyu	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Kanji III yang bertujuan agar mahasiswa dapat menulis dan menguasai Kanji tingkat menengah II (1000 huruf Kanji).
21	MKB0732	Bunpo Shokyu Zenhan	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah kebahasaan yang bertujuan agar mahasiswa dapat memahami dan menguasai tata bahasa dasar
22	MKB0622	Bunpo Shokyu Kohan	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Bunpou I yang bertujuan agar mahasiswa dapat memahami dan menguasai tata bahasa dasar
23	MKB0732	Bunpo Shocukyu	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Bunpou II yang bertujuan agar mahasiswa dapat memahami dan menguasai tata bahasa tingkat menengah
24	MKB0842	Bunpo Chukyu Zenhan	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Bunpou III yang bertujuan agar mahasiswa dapat memahami dan menguasai tata bahasa tingkat atas
25	MKB1512	Kaiwa Shokyu Zenhan	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah kebahasaan yang bertujuan agar mahasiswa dapat berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana tingkat dasar
26	MKB1662	Kaiwa Shokyu Kohan	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Kaiwa I yang bertujuan agar mahasiswa dapat berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana tingkat dasar II
27	MKB1732	Kaiwa Shocukyu	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Kaiwa II yang bertujuan agar mahasiswa dapat berbicara dengan menggunakan ungkapan dan tata bahasa tingkat menengah awal
28	MKB1842	Kaiwa Chukyu Zenhan	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Kaiwa III yang bertujuan agar mahasiswa dapat berbicara dengan menggunakan ungkapan dan tata bahasa tingkat menengah. Tingkat kemampuan yang hendak dicapai ialah agar mahasiswa mampu berbicara bahasa Jepang yang sederhana baik dengan orang Indonesia maupun terutama dengan orang Jepang (Native Speaker). Materi perkuliahan ini mencakup pembicaraan menanyakan kata-kata yang tidak mengerti, pembicaraan di kantor, di telepon, dan cara meminta izin.
29	MKB1952	Kaiwa Chukyu Kohan	Mata kuliah Kaiwa Enshu diberikan di semester VI, Tingkat kemampuan yang hendak dicapai ialah agar mahasiswa mampu berbicara bahasa Jepang dengan lancar, baik dan benar sebagaimana layaknya orang Jepang (Native Speaker) berbicara. Materi perkuliahan mencakup diskusi, pidato, tata cara mengantar tamu Jepang (Guide).

PROSIDING SEMINAR NASIONAL BAHASA, SENI, DAN DESAIN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Best Practice dan Hasil Kajian Ilmiah

No	Kode MK	Nama Matakuliah	Deskripsi
30	MKB0912	Choukai Shokyu Zenhan	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah kebahasaan yang bertujuan agar mahasiswa dapat menyimak wacana tingkat dasar I
31	MKB1022	Choukai Shokyu Kohan	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Choukai I yang bertujuan agar mahasiswa dapat menyimak wacana tingkat dasar II
32	MKB1132	Choukai Shocukyu	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Choukai II yang bertujuan agar mahasiswa dapat menyimak wacana tingkat menengah awal
33	MKB1242	Chokai Chukyu Zenhan	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Choukai III yang bertujuan agar mahasiswa dapat menyimak wacana tingkat menengah
34	MKB1352	Chokai Chukyu Kohan	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Choukai IV yang bertujuan agar mahasiswa dapat menyimak wacana tingkat atas awal
35	MKB1462	Chokai Enshu	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Choukai V yang bertujuan agar mahasiswa dapat menyimak wacana tingkat atas
36	MKB2012	Nihongo Shokyu Zenhan	Mata kuliah ini Memberikan dasar-dasar kemampuan berbahasa Jepang yang mencakup dasar-dasar mendengar, berbicara, membaca dan menulis dengan mempergunakan pola-pola dasar bahasa Jepang.
37	MKB2122	Nihongo Shokyu Kohan	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Nihongo 1 memberikan bimbingan kepada para mahasiswa untuk menyadari pentingnya kegiatan membaca, menulis, mendengar dan berbicara dengan menggunakan pola-pola kalimat sederhana. Melatih struktur kalimat mulai secara lisan maupun tulisan.
38	MKB2232	Nihongo Shocukyu	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Nihongo 2 tingkat atas awal
39	MKB2342	Nihongo Chukyu Zenhan	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Nihongo 3 tingkat atas menengah
40	MKB3032	Gengogaku Nyumon	Mata kuliah Pengantar Linguistik umum merupakan mata kuliah pengantar bagi pengetahuan umum tentang linguistik. Cakupan mata kuliah ini meliputi definisi linguistik, konsepsi bahasa, bahasa dan faktor luar bahasa, klasifikasi bahasa, bahasa lisan dan tulisan, bahasa dalam konteks sosial dan kebudayaan, sejarah dan aliran linguistik, serta kajian-kajian yang terkait dengan bidang fonologi, morfologi, sintaksis, semantik dan pragmatik sejarah perkembangannya serta fenomena masa kini.
41	MKB2752	Sakibun Shokyu	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah kebahasaan yang bertujuan agar mahasiswa dapat menulis wacana tingkat menengah awal. Perkuliahan ini bertujuan memberi bimbingan kepada calon mahasiswa untuk menyadari pentingnya kegiatan membaca, menulis, mendengar dan berbicara dengan menggunakan pola-pola kalimat sederhana, menguasai kosakata kanji dasar dan kanji majemuk. Melatih struktur kalimat mulai secara lisan kemudian secara tertulis, melatih membaca nyaring untuk latihan ucapan, aksentuasi, intonasi.

No	Kode MK	Nama Matakuliah	Deskripsi
42	MKB2662	Sakubun Shocukyu	Sakubun II diberikan di semester IV sebagai lanjutan dari Sakubun I. Tingkat kemampuan yang hendak dicapai ialah agar mahasiswa mampu mengutarakan maksud, pikiran dan perasaan dalam kalimat majemuk dengan pola kalimat lanjutan 1 lebih kurang 500 kanji, dan kira-kira 2500 kosakata. Karangan dengan judul tertentu diberikan sebagai latihan yang mencakup lingkungan kehidupan dan pengalaman siswa sehari-hari dengan rung lingkup yang lebih luas. Materi perkuliahan dimulai dengan cara penulisan genkooyoshi dan dipusatkan pada latihan membuat karangan berdasarkan pada kosa kata, pola kalimat, menjawab pertanyaan dan contoh karangan yang ditentukan. Kesalahan karangan mahasiswa diberikan komentar khusus pada kertas latihannya, atau dibahas secara umum.
43	MKB2552	Dokkai Shokyu Zenhan	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah kebahasaan yang bertujuan agar mahasiswa dapat memahami wacana tingkat dasar 1
44	MKB2662	Dokkai Shokyu Kohan	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Dokkai Shokyu Zenhan yang bertujuan agar mahasiswa dapat memahami wacana tingkat tingkat dasar 2
45		Dokkai Shocukyu	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Dokkai Shocukyu yang bertujuan agar mahasiswa dapat menyimak wacana tingkat menengah awal
46		Dokkai Chukyu Zenhan	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Choukai III yang bertujuan agar mahasiswa dapat menyimak wacana tingkat menengah awal
47		Dokkai Chukyu kohan	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Dokkai Chukyu Zenhan yang bertujuan agar mahasiswa dapat menyimak wacana tingkat menengah
48	4332122	Dokkai Enshu	Mata kuliah ini merupakan lanjutan mata kuliah Dokkai Chukyu kohan yang bertujuan agar mahasiswa dapat menyimak wacana tingkat atas
49	MKB2962	Honyaku 1	Mata kuliah ini merupakan Mata kuliah yang mempelajari teori dan caramenerjemahkan beragam teks tulis bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dengan makna yang baik dan bahasa yang benar sesuai konteks serta mempraktikkannya. Bertujuan agar mahasiswa mampu menganalisis teks berbahasa Jepang dan hasil terjemahan bahasaIndonesia yang dihasilkannya.
50	MKB3472	Tsuyaku	Matakuliah ini merupakan matakuliah lanjutan Honnyaku I (Nihongo-Indonesiago), mempelajari cara menerjemahkan beragam teks tulis bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang dengan makna yang baik dan bahasa yang benar sesuai konteks serta mempraktikkannya. Bertujuan agar mahasiswa mampu menganalisis teks berbahasa Indonesia dan hasil terjemahan bahasa Jepang yang dihasilkannya.
51	MKB2442	Bun Bunseki	Mata kuliah ini dibahas cara menganalisa kesalahan-kesalahan dalam penggunaan bahasa Jepang. Mata kuliah ini mencakup antara lain pengertian, fungsi kosa kata, dan

No	Kode MK	Nama Matakuliah	Deskripsi
			struktur kalimat berdasarkan kesalahan berbahasa pembelajar bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan.
52	MKB3142	Nihongogaku	Mata kuliah ini merupakan lanjutan dari Gengogaku Nyuumon. Dalam mata kuliah ini dipelajari aspek-aspek yang linguistik Bahasa Jepang. Mata kuliah ini mencakup fonologi, morfologi, semantik dan sintaksis bahasa Jepang.
53	MPB0552	Mengkaji Kurikulum	Mata kuliah ini diberikan pada semester VIII, dng tujuan mahasiswa dapat mengetahui, memahami dan mengkaji serta menelaah kurikulum Pendidikan Bahasa Jepang untuk SMTA, dan mampu menemukan suatu pemikiran untuk menanggulangi masalah yang akan terjadi di lapangan nanti. Untuk mengikuti mata kuliah ini mahasiswa harus lulus mata kuliah Dasar-Dasar Pendidikan Bahasa Jepang untuk SMTA.
54	MPB0452	Metodologi Penelitian	Mata kuliah ini dibahas tentang konsep dasar penelitian yang meliputi rumusan masalah, manfaat dan hipotesis; Memahami dan memiliki pengetahuan tentang konsep dasar penelitian yang meliputi rumusan masalah, tujuan, manfaat, hipotesis. Memahami metode dan aneka teknik analisis data dalam penyusunan rancangan penelitian pendidikan bahasa. Memahami metode dan aneka teknik analisis data dalam penyusunan rancangan penelitian pendidikan sastra; Mampu membuat keputusan dalam menentukan metode dan aneka teknik analisis data dalam penyusunan rancangan penelitian pendidikan bahasa atau sastra; dan Memiliki tanggung jawab dalam menerapkan metode dan aneka teknik analisis data dalam penyusunan rancangan penelitian pendidikan bahasa atau sastra.
55	MPB0532	Metodologi Pengajaran Bahasa	Mata kuliah ini membahas model pembelajaran bahasa Jepang yang berorientasi pada siswa dan karakteristik siswa dengan menerapkan pendekatan saintifik. Mengkaji masalah-masalah yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Jepang, refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dan hasil belajar dengan mengacu pada kompetensi yang dapat dicapai dalam pembelajaran untuk perbaikan mutu pembelajaran bahasa Jepang dan kerkaitan fungsional antara substansi ilmu bahasa Jepang dengan pembelajaran. Pembelajaran dilakukan melalui pengkajian berbagai strategi, teknik, metode, model pembelajaran dalam Kurikulum 2013 dilanjutkan dengan penugasan berupa penyusunan model-model pembelajaran beroreintasi pendekatan saintifik, simulasi sederhana, diskusi, dan presentasi.

No	Kode MK	Nama Matakuliah	Deskripsi
56	MPB0937	Nihongo Kyoujuho	Mata kuliah ini membahas Pengembangan kompetensi mahasiswa dalam bidang perancangan, pembuatan dan pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang baik yang berjenis cetak maupun elektronik, berbasis IT maupun non IT. Mata kuliah ini diawali dengan pengenalan konsep belajar untuk memberikan pengetahuan dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang memuat tujuan belajar dan kompetensi yang akan dimunculkan dalam media tersebut. Setelah memahami konsep belajar, maka mahasiswa diperkenalkan pada media secara umum sampai pada jenis dan karakteristik media pembelajaran. Pada akhirnya, mahasiswa akan belajar mengenai pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang meliputi model dan prosedur pengembangannya. Perkuliahan ini dilakukan dengan metode ceramah, diskusi dan Tanya jawab. Mahasiswa juga diberikan tugas untuk presentasi dan melakukan project pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang sebagai tugas akhir mata kuliah ini.
57	MPB0662	Micro Teaching	Mata kuliah ini diberikan di semester VII, untuk mengikuti mata kuliah ini mahasiswa harus sudah lulus mata kuliah Evaluasi Pendidikan, Strategi Belajar Mengajar dan Perencanaan. Tujuan mata kuliah, mahasiswa diharapkan dapat mengkaji dan menelaah buku Teks Bahasa Jepang SMTA, sekaligus memikirkan dan mencari jalan keluar untuk memecahkan masalah yang terdapat dalam buku tersebut guna praktek pengajaran dilapangan nanti. Materi perkuliahan ini mencakup gambaran umum tentang buku teks, korelasi antara buku eks dan kurikulum, langkah daalam menelaah buku teks bahasa Jepang SMTA, penelaah buku teks bahasa Jepang I dan II
58	MPB0262	Kyoushitsu Katsudo Gakushuu Inobeshon	Mata kuliah ini membahas tentang hakikat, faktor-faktor, kondisi, prinsip-prinsip, motivasi dan evaluasi belajar; serta kurikulum dan pengaruhnya terhadap proses belajar mengajar.
59	MPB0762	Penelitian (Pendidikan, Bahasa, sastra dan Budaya)	Mata kuliah ini dapat ditempuh setelah lulus mata kuliah kebahasaan semester 7 (Bunpou IV, Kanji IV, Choukai IV, Kaiwa IV, Dokkai II dan Sakubun II). Dalam perkuliahan ini di antaranya dibahas tentang: (a) dasar-dasar metode ilmiah dan metode penelitian, (b) pendekatan, metode, teknik, dan prosedur berbagai jenis penelitian, (c) sumber data, (d) instrumen penelitian, (e) pengolahan data, dan (f) penyusunan laporan hasil penelitian.
60	MPB0262	Statistik	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah bidang keahlian dan penguji yang wajib diambil oleh mahasiswa pada semester IV. Mata kuliah ini membahas pengertian, jenis, prinsip, konsep, dan fungsi statistik dalam kehidupan sehari-hari, serta teknik dalam pengolahan dan penyajian data secara kuantitatif berupa: pengukuran data statistik dan penggunaan serta penafsiran hasilnya dalam bentuk grafik, tabel, ukuran dispersi dan variasi, perhitungan regresi

No	Kode MK	Nama Matakuliah	Deskripsi
			linier, korelasi linier, distribusi normal, statistika inferensial, dan pengujian hipotesis dalam kegiatan penelitian pendidikan bahasa. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mengetahui pengertian, jenis, prinsip, konsep, dan fungsi statistik dalam kehidupan sehari-hari, serta menggunakan teknik dalam pengolahan dan penyajian data secara kuantitatif.
61	MBB0552	Nihongo Supichii	Mata kuliah ini di semester V, Tingkat kemampuan yang hendak dicapai ialah mahasiswa dapat menyusun pidato bahasa Jepang dan mempresentasikan disepan kelas juga dalam lomba Pidato/benron taikai
62	MBB0332	Nihon Bungaku	Mata kuliah ini membahas sejarah perkembangan kesusasteraan Jepang, bentuk-bentuk karya sastra dan cirinya, serta bagaimana apresiasinya. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memahami perkembangan kesusastraan Jepang secara umum dan mampu menganalisis unsur-unsur dalam karya sastra untuk mengapresiasinya.
63	MBB0652	Kanko Nihongo	Mata kuliah ini merupakan Mata kuliah yang membahas tentang keterampilan guiding bahasa Jepang dan travel biro
64	MBB0442	Nihonshi	Mata kuliah ini merupakan Mata kuliah yang membahas kronologis perjalanan sejarah Jepang dari zaman prasejarah hingga Perang Dunia II, Mencakup aspek politik dan ekonomi secara spesifik serta sosial dan budaya secara umum. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu memahami dan menganalisis sejarah Jepang.
65	MBB0112	Nihonjijo	Mata kuliah ini merupakan Mata kuliah yang membahas tentang Nihonjijo (Keadaan Jepang) diberikan pada semester 1 (satu). Mata kuliah ini bertujuan agar siswa selain mengetahui tentang keadaan Jepang dari mulai letak geografi, ekonomi dan industri, seni, kebudayaan, pendidikan, kependudukan, politik juga mengetahui tentang cara berpikir orang Jepang serta perkembangan hubungan negara Jepang dengan dunia luar, terutama dengan negara Indonesia.
66	MBB0752	Bijinesu Nihongo	Mata kuliah ini merupakan Mata kuliah yang mencakup etika bisnis Jepang, baik dalam berkomunikasi lisan maupun tulisan. Mata kuliah ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi bahasa Jepang dalam situasi bisnis di lingkungan kerja. Mampu menjelaskan secara lisan dengan belajar memahami mengenai kehidupan dalam pekerjaan, dunia kerja, dan etika sebagai makhluk sosial yang hidup bermasyarakat; kemampuan membuat keputusan dan merancang sebuah percakapan menggunakan impresi dan bahasa sopan yang benar, saat diskusi, percakapan sederhana di telepon, wawancara dan lain sebagainya; Memiliki tanggung jawab menerapkan bentuk-bentuk penulisan CV, dokumen kerja lainnya, memo, e-mail, form perjanjian bisnis, dan penulisan lainnya yang berhubungan dengan bisnis

No	Kode MK	Nama Matakuliah	Deskripsi
67	MBB0752	Ibunka Komunikeshion(P)*	Mata kuliah ini ini bertujuan untuk memberikan bekal kompetensi kepada mahasiswa mengenai komunikasi dalam pemahaman lintas budaya, teori penelitian dalam ruang lingkup yang luas. Pengkajian dilakukan dari dua sudut pandang terhadap permasalahan yang terjadi. Tidak hanya dari segi kebahasaan saja seperti ketepatan berbahasa, ataupun sosiolinguistik yang diperlukan ketika memecahkan permasalahan tetapi juga diutamakan pemahaman yang bersifat sosial budaya yang dipelajari melalui study kasus diikuti dengan kegiatan diskusi dan refleksi. Pembelajaran dilakukan melalui ceramah dan diskusi, serta membuat artikel yang berhubungan dengan genggogaku gairon.
68	MBB0752	Shakai Genggogaku(P)*	Mata kuliah ini ini bertujuan untuk memberikan bekal kompetensi kepada mahasiswa mengenai hakikat dan objek kajian sosiolinguistik, hubungan antara bahasa dan faktor sosial, kontak bahasa, variasi bahasa dan analisisnya. Mata kuliah yang membahas konsepsi istilah, objek, manfaat dan ruang lingkup, hubungan antara sosiolinguistik dengan ilmu lain, hubungan antara bahasa dan faktor sosial, variasi bahasa, fungsi bahasa, bahasa dan tuturan, kontak bahasa, bilingualisme dan diglosia, analisis praktis
69	MBB0752	Tsuyaku(P)*	Mata kuliah ini merupakan Mata kuliah yang mempelajari cara menerjemahkan beragam teks lisan bahasa Jepang bertema kehidupan sehari-hari, kampus dan kerja ke dalam bahasa Indonesia dan sebaliknya dengan makna yang baik dan bahasa yang benar sesuai konteks serta mempraktikannya. Bertujuan agar mahasiswa mampu mengaplikasikan pengetahuan dan pengalamannya dalam kegiatan penerjemahan.
70	MBB0752	Nihongo Gaido(P)*	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pilihan, mempelajari teknik pemanduan wisata dan keterampilan bahasa Jepang yang dipergunakan dalam kegiatan pemanduan wisata dan mempraktikkannya. Bertujuan agar mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pengalamannya dalam kegiatan pemanduan wisata dalam bahasa Jepang.
71	MPB0222	NihonBunka	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang membahas budaya Jepang yang berhubungan dengan kegiatan kehidupan yang dilakukan oleh masyarakat Jepang serta masalah sosial budaya yang kontemporer. Mata kuliah ini mencakup antara lain kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat Jepang sehubungan dengan musim dan siklus kehidupan, masalah keluarga, dan pendidikan. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu memahami dan menganalisis budaya Jepang.

No	Kode MK	Nama Matakuliah	Deskripsi
72	MPB0872	Seminar	Pembahasan berbagai problematik pendidikan bahasa dan sastra Jepang dalam implementasi penelitian guna penyusunan proposal dan skripsi.
73	MBB0862	PPL 1	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pembelajaran yang wajib diambil oleh mahasiswa pada semester V. Mata kuliah ini membahas peran dan tugas guru, <i>course design</i> , metode pengajaran bahasa, media pembelajaran, rencana pengajaran, dan praktek mengajar. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mengetahui peran dan tugas guru, memahami <i>course design</i> , menggunakan metode pengajaran bahasa dan media pembelajaran, menyusun rencana pengajaran, serta memberikan pelatihan <i>microteaching</i> .
74	MBB0974	PLP	Mata kuliah ini merupakan Praktek Kegiatan Mengajar bertujuan melatih mahasiswa agar memiliki pengalaman faktual tentang proses pembelajaran dan kependidikan ke dalam situasi yang sebenarnya serta melatih mahasiswa agar menguasai berbagai ketrampilan dasar mengajar. Program ini antara lain mencakup kegiatan pengenalan lingkungan dan administrasi sekolah serta praktek mengajar.
75	MBB1084	KKN	KKN merupakan mata kuliah yang bertujuan untuk mendewasakan alam pikiran mahasiswa serta meningkatkan keterampilan untuk dapat berperan serta melaksanakan program-program pembangunan di daerah dengan harapan terbentuk sikap dan rasa tanggungjawab terhadap pembangunan masyarakat lingkungannya.
76	MBB1184	Skripsi	Mata kuliah ini terdiri dari 6 sks yang merupakan penyelesaian tugas akhir berupa penulisan skripsi dibawah bimbingan dosen pembimbing satu dan dua. Mahasiswa yang telah menyelesaikan tugas akhir ini serta dinyatakan layak mengikuti sidang skripsi, berhak mengikuti ujian sidang skripsi untuk mendapatkan nilai yudisium.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Clark, R. C., & Lyons, C. (2010). *Graphics for Learning: Proven Guidelines for Planning, Designing, and Evaluating Visuals in Training Materials 2nd Edition*. San Francisco: Pfeiffer.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2014). *The Systematic Design of Instruction* (8 ed.). New York: Pearson.

- Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of Instructional Design* (4 ed.). New York: Harcourt Brace College Publishers.
- Garrison, R. D., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Gredler, M. E. (2011). *Learning and Instruction: Theory into Practice* (6 ed.). New York: Pearson.
- Harden, R. M. (1999). What is a spiral curriculum? *Medical Teacher*, 21(2), 141-143
- Khataybeh, A., & Ateeg, N. A. (2011). How "Writing Academic English" Follows Bruner's Spiral Model in Curriculum Planning. *Journal of Emerging Trends in Educational Research and Policy Studies*, 127-138.
- Dirjen Belmawa, Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. (2018) Panduan Penyusunan kurikulum pendidikan Tinggi di Era Industri 4. Jakarta, Jakarta, Indonesia: Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia.
- Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. (2015, Mei 8). Tentang Rencana Strategis Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Tahun 2015-2019. *Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015*. Jakarta, DKI, Indonesia: Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia.
- Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi RI. (2018, Oktober 30). Perubahan Atas Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. *Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2018*. Jakarta, DKI, Indonesia: Direktur Jenderal Peraturan Perundang-Undangan, Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia, Republik Indonesia.

REVITALISASI KURIKULUM PRODI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA BERORIENTASI PADA LITERASI BARU

I Made Astika

Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia,
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Salah satu isu yang mendorong perguruan tinggi untuk selalu berbenah dalam menghadapi tantangan global adalah Revolusi Industri 4.0. Itulah sebabnya, diperlukan penguasaan literasi baru yakni literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia untuk menjawab setiap tantangan yang ada. Usaha yang bisa dilakukan adalah melakukan pembaharuan kurikulum. Untuk saat ini, kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai bagian dari penyelenggara program pendidikan tinggi telah mengacu kepada SNPT dan KKNI. Pengembangan kurikulum yang mengacu kepada literasi baru dapat dilakukan pada komponen penetapan profil lulusan, capaian pembelajaran (CP), bahan kajian, perangkat dan sistem pembelajaran. Di samping itu, yang tidak kalah penting adalah adanya perubahan paradigma akademisi dalam memandang dan menjalankan seluruh sistem pembelajaran pada era digital.

Kata kunci: *revitalisasi kurikulum, literasi baru, paradigm akademisi*

A. PENDAHULUAN

Kehidupan pada abad XXI menghendaki dilakukannya perubahan yang sangat mendasar pada sebuah pendidikan tinggi. Perubahan dari pandangan kehidupan masyarakat lokal ke masyarakat dunia (global) adalah salah satu bentuk perubahan yang dimaksud. Selain itu, masih ada bentuk-bentuk perubahan lain seperti perubahan dari kohesi sosial menjadi partisipasi demokratis (utamanya dalam pendidikan dan praktik kewarganegaraan), perubahan dari pertumbuhan ekonomi ke perkembangan kemanusiaan, partisipasi dalam perkembangan revolusi industri 4.0, literasi baru, dan sebagainya. Oleh karena itu, penyempurnaan kurikulum merupakan keniscayaan yang perlu dilakukan secara periodik agar praktik pendidikan atau pembelajaran selalu sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

Berdasarkan pada fenomena yang sedang berkembang, revitalisasi kurikulum prodi bahasa dan sastra Indonesia mutlak diperlukan dalam menghadapi revolusi industri 4.0 berorientasikan literasi baru. Lalu, bagaimana wujud pengembangan kurikulum yang dimaksud? Makalah ini

ditulis untuk mendeskripsikan revitalisasi kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang berorientasi pada literasi baru. Penyempurnaan kurikulum dilakukan dengan tujuan agar struktur kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan kompetensi calon lulusan lebih responsif dan adaptif terhadap perubahan dan tuntutan masyarakat dan kebutuhan dunia kerja yang akan dimasuki lulusan. Penyempurnaan kurikulum adalah proses menelaah dan menyusun kembali kurikulum Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia menuju terwujudnya kurikulum Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia sesuai dengan kebutuhan mutakhir para pemangku kepentingan.

B. PEMBAHASAN

1. Ketentuan Umum

Pendidikan tinggi merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doctor yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi. Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SNPT) adalah satuan standar yang meliputi Standar Nasional Pendidikan ditambah dengan Standar Nasional Penelitian dan Standar nasional Pengabdian kepada MAsyarakat. SNPT merupakan kriteri minimal tentang pembelajaran pada jenjang pendidikan tinggi di perguruan tinggi di seluruh wilayah Indonesia.

SNPT terdiri atas: standar kompetensi lulusan, standar isi pembelajaran, standar proses pembelajaran, standar penilaian pembelajaran, standar dosen dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana pembelajaran, standar pengelolaan pembelajaran, standar pembiayaan pembelajaran, standar penelitian, dan standar pengabdian kepada masyarakat. Standar isi pembelajaran merupakan kriteria tingkat kedalaman dan keluasan materi pembelajaran, serta harus mengacu kepada capaian pembelajaran lulusan. Standar isi merupakan standar yang sangat penting sebagai dasar yang harus diacu dalam penyusunan kurikulum program pendidikan/program studi. Standar kompetensi lulusan (SKL) yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran lulusan digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar isi pembelajaran. Rumusan capaian pembelajaran lulusan wajib mengacu kepada deskripsi capaian pembelajaran lulusan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).

2. Kurikulum dan Isu Global

Menurut UU No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, kurikulum pendidikan tinggi merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan ajar serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan Tinggi. Kurikulum Pendidikan Tinggi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap program studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan. Kurikulum Pendidikan Tinggi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib memuat mata kuliah Agama, Pancasila, Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia. Kurikulum Pendidikan Tinggi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan melalui kegiatan kurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Mata kuliah sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dilaksanakan untuk program sarjana dan program diploma.

Selain undang-undang tersebut, dengan diterbitkannya Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) mendorong semua perguruan tinggi untuk menyesuaikan diri dengan ketentuan tersebut. KKNI merupakan pernyataan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang penjenjangan kualifikasinya didasarkan pada tingkat kemampuan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran (*learning outcomes*). Dengan ketentuan konstitusional itu, perguruan tinggi dan setiap jenis pendidikan tinggi baik akademik, vokasi dan profesi mau tidak mau harus melakukan perubahan kurikulum dan meningkatkan mutu proses pembelajaran sesuai dengan SN-DIKTI, dengan harapan kelak dapat menghasilkan lulusan yang siap menghadapi dan memiliki peluang memenangkan tantangan kehidupan yang semakin kompleks pada era literasi baru dan revolusi industri 4.0, khususnya yang paling dekat adalah dalam rangka menghadapi persaingan di era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA).

Kurikulum adalah sebuah program yang disusun dan dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Jadi, kurikulum bisa diartikan sebagai sebuah program yang berupa dokumen program dan pelaksanaan program. Sebagai sebuah dokumen, kurikulum diwujudkan dalam bentuk rincian capaian pembelajaran, mata kuliah, silabus, rancangan pembelajaran, dan sistem evaluasi keberhasilan. Di lain pihak, kurikulum sebagai sebuah pelaksanaan program adalah bentuk pembelajaran yang nyata-nyata dilakukan. Perubahan kurikulum diperlukan sebagai respons atas tantangan-tantangan perubahan zaman. Adanya tantangan internal yang meliputi tuntutan

pendidikan tinggi yang mengacu kepada 10 (sepuluh) Standar Nasional Pendidikan Tinggi, perkembangan penduduk Indonesia dilihat dari pertumbuhan penduduk usia produktif akan mencapai puncaknya pada tahun 2020-2035 pada saat angkanya mencapai 70%. Karena itu, tantangan besar yang dihadapi adalah bagaimana mengupayakan agar sumber daya manusia usia produktif yang melimpah ini dapat ditransformasikan menjadi sumber daya manusia yang memiliki kompetensi dan keterampilan melalui pendidikan agar tidak menjadi beban.

Tantangan eksternal terkait dengan arus globalisasi dan berbagai isu yang menyangkut masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya, serta perkembangan pendidikan di tingkat internasional. Arus globalisasi akan menggeser pola hidup masyarakat dari agraris dan perniagaan tradisional menjadi masyarakat industri dan perdagangan modern. Selain itu adanya perubahan-perubahan paradigma pembelajaran yakni menekankan pada pembelajaran berpusat pada peserta didik (mahasiswa, pembelajaran interaktif (interaktif antara dosen, mahasiswa, masyarakat, lingkungan alam, sumber/media lainnya, pembelajaran ditujukan menjadi pembelajaran secara jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari berbagai sumber yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet, pembelajaran aktif-mencari dengan pendekatan saintifik, pembelajaran berbasis alat multimedia, pembelajaran berbasis kebutuhan pelanggan (*users*) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik dan keterampilan khusus yang diminati oleh peserta didik, pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (*multi-disciplines*) sehingga prinsip fleksibilitas dapat terjaga.

3. Landasan Revitalisasi

Landasan filosofis yang mendasari pengembangan suatu kurikulum menentukan kualitas lulusan (*output*) yang akan dihasilkan dari suatu proses transformasi implementasi suatu kurikulum, dalam artian sumber dan isi dari kurikulum, proses pembelajaran, posisi peserta didik, asesmen terhadap proses dan hasil belajar, maupun hubungan peserta didik dengan masyarakat dan lingkungan alam di sekitarnya. Berdasarkan hal tersebut, kurikulum dikembangkan berdasarkan filosofi bahwa pendidikan adalah suatu proses pemanusiaan peserta didik dalam harkat dan martabat kemanusiaannya; pendidikan adalah transformasi budaya, pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang; pendidikan

adalah usaha membangun kehidupan masa kini dan masa depan yang lebih baik dari masa lalu dengan berbagai kemampuan intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap sosial, kepedulian, dan berpartisipasi untuk membangun kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik.

Secara teoretis kurikulum dikembangkan atas teori “pendidikan berdasarkan standar” (*standard-based education*), dan kurikulum berbasis kompetensi (*competency-based curriculum*). Pendidikan berdasarkan standar menetapkan adanya standar nasional sebagai kualitas minimal penyelenggaraan pendidikan yang dirinci menjadi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, standar penilaian pendidikan, standar penelitian, dan standar pengabdian kepada masyarakat. Kurikulum berbasis kompetensi didasarkan pada rancangan pemberian pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap, berpengetahuan, berketerampilan, dan bertindak secara bertanggung jawab.

Secara yuridis, kurikulum dikembangkan dengan landasan yang berlaku seperti (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945; (2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; (3) Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2005 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional, beserta segala ketentuan yang dituangkan dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional; (4) Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan; (5) Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen; (6) Peraturan Presiden RI Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI); (7) Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Perguruan Tinggi; (8) Peraturan Pemerintah RI Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Pendidikan Tinggi; dan (9) Permenristekdikti RI Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.

Pemanfaatan perkembangan teknologi adalah hal yang paling terlihat dalam era Revolusi Industri 4.0. Perkembangan yang begitu dahsyat terutama didominasi oleh perkembangan di bidang teknologi transportasi, teknologi komunikasi dan informatika, serta teknologi media cetak (Sukmadinata, 2009). Perkembangan teknologi yang begitu cepat harus menjadi landasan juga

dalam pengembangan kurikulum untuk mensejalkan dengan perkembangan yang terjadi dan mengantisipasi dampak-dampak yang mungkin terjadi di masa mendatang.

4. Tahapan Pengembangan

Kurikulum yang disusun berorientasi pada keinginan untuk menjawab kebutuhan masyarakat pemangku kepentingan, dan ini yang dianut dalam penyusunan kurikulum berbasis KKNI. Penyusunan Kurikulum Berbasis Kompetensi Berorientasi KKNI melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

a. Analisis SWOT

Langkah awal yang harus dilakukan dalam menyusun kurikulum adalah melakukan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, and Threat*) dan *tracer study* serta *labor market signals*. Setelah diperoleh hasil dari analisis SWOT, *tracer study*, dan *market signal* adalah menentukan tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan inilah yang kemudian segera dijabarkan ke dalam mata kuliah yang selanjutnya dilengkapi dengan bahan ajarnya (dalam wujud silabus dan kelengkapannya) untuk setiap mata kuliah.

Sejumlah mata kuliah disusun ke dalam semester-semester. Penyusunan mata kuliah ke dalam semester biasanya didasarkan pada struktur atau logika urutan sebuah IPTEKS yang dipelajari, serta urutan tingkat kerumitan dan kesulitan ilmu yang dipelajari. Penyusunan dan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi (KBK), berorientasi pada kompetensi yang harus dimiliki oleh suatu lulusan program pendidikan, dengan merumuskan terlebih dahulu profil lulusannya yang akan tergambar dari perumusan kompetensi lulusan, yang selanjutnya didukung oleh perumusan dan penentuan bahan kajian baik keluasan maupun kedalamannya. Penetapan kedalaman dan keluasan bahan kajian dibarengi dengan menganalisis hubungan antar kompetensi dan bahan kajian terkait, yang kemudian digunakan sebagai dasar penetapan struktur kurikulum suatu program pendidikan.

b. Penetapan Profil Lulusan

Yang dimaksudkan dengan profil lulusan adalah peran atau fungsi yang diharapkan dapat dilakukan oleh lulusan program studi di masyarakat/dunia kerja. Profil ini adalah *outcome* pendidikan yang akan dituju. Dengan menetapkan profil lulusan, perguruan tinggi dapat memberikan jaminan kepada calon mahasiswa bahwa mereka bisa berperan dalam masyarakat.

Berikut adalah profil lulusan yang memungkinkan dihasilkan oleh Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia.

Tabel 01. Profil Lulusan Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

No	Profil	Deskripsi Profil
1	Pendidik Bahasa dan Sastra Indonesia	Pendidik, fasilitator, dan instruktur yang mendidik dengan penguasaan bahasa dan sastra Indonesia dan pedagogik yang baik, memiliki kemampuan menggunakan teknologi informasi yang sesuai dengan tuntutan zaman, pengajar/guru dan pengelola program BIPA.
2	Peneliti Bahasa dan Sastra Indonesia	Peneliti pemula dalam masalah-masalah pendidikan bahasa dan sastra Indonesia dan melakukan publikasi dalam berbagai forum ilmiah.
3	Pekerja Media	Penulis, jurnalis, reporter, kontributor, wartawan, penyiar, dan pengelola media massa baik cetak, elektronik, maupun <i>online</i> .

c. Penentuan CP (Capaian Pembelajaran)

Penetapan kompetensi lulusan diwujudkan dalam capaian pembelajaran berdasarkan profil lulusan. Deskripsi kualifikasi pada setiap jenjang KKNI dinyatakan sebagai CP yang mencakup aspek-aspek pembangun jati diri bangsa, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemampuan untuk melakukan kerja secara bermutu, serta wewenang dan kewajiban seseorang sesuai dengan level kualifikasinya. Dalam KKNI, CP didefinisikan sebagai kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja. CP merupakan penera (alat ukur) dari apa yang diperoleh seseorang dalam menyelesaikan proses belajar, baik terstruktur maupun tidak. Rumusan CP disusun dalam 4 unsur yaitu sikap dan tata nilai, kemampuan kerja, penguasaan pengetahuan, serta wewenang dan tanggung jawab. Deskripsi CP menjadi komponen penting dalam rangkaian penyusunan kurikulum pendidikan tinggi (KPT).

Pada fungsi tertentu CP dapat dan harus dideskripsikan secara ringkas, namun pada saat yang lain perlu untuk menguraikan secara lebih rinci. Keberagaman format CP sesuai dengan karakteristik program, namun fungsinya tidak boleh menghilangkan unsur-unsur utamanya, sehingga CP pada program studi yang sama akan tetap memberikan pengertian dan makna yang sama walaupun dinyatakan dengan format berbeda. Pada saat digunakan sebagai penciri atau pembeda program studi yang nantinya akan dituliskan pada SKPI yang menyatakan ragam kemampuan yang dicapai oleh lulusan, pernyataan CP cenderung ringkas, namun mencakup semua

informasi penting yang dibutuhkan. Ketika digunakan untuk menyusun/mengembangkan kurikulum pada program studi, pernyataan CP harus lebih diperinci untuk menelusuri bahan kajian yang akan disusun. Penyusunan CP dapat dilakukan melalui dua konteks. Pertama, bagi program studi baru yang akan diusulkan atau program studi yang belum menyatakan “kemampuan lulusannya” secara faktual dan tepat. Dalam konteks ini penyusunan CP merupakan proses awal penyusunan kurikulum program studi. Kedua, bagi program studi yang sudah ada atau sudah beroperasi. Dalam konteks ini, penyusunan CP merupakan bagian dari evaluasi dan pengembangan kurikulum.

Evaluasi dilakukan terhadap ketentuan yang berlaku dan terhadap perkembangan kebutuhan dari pengguna serta perkembangan keahlian atau keilmuan. Penyesuaian terhadap ketentuan atau peraturan dapat dilakukan dengan mengkaji aspek berikut. Kelengkapan parameter deskripsi CP, yakni harus terdiri dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan (yang terdiri dari keterampilan umum, dan keterampilan khusus). Untuk sikap dan keterampilan umum, mengacu pada konsep yang telah ditetapkan pada SNPT sesuai dengan Permenristekdikti No. 44 Tahun 2015. Namun, bila diperlukan, dimungkinkan lembaga/program studi untuk menambahkan lagi rumusan kemampuan, di luar yang telah ditetapkan tersebut, yang dapat memberi ciri pada lulusannya. Mengenai rumusan keterampilan khusus, agar mengacu pada hasil kesepakatan program studi sejenis dan memiliki kesetaraan dengan deskripsi kemampuan kerja yang tercantum dalam KKNI sesuai dengan jenjang kualifikasinya. Dalam aspek pengetahuannya, agar mengacu pada hasil kesepakatan program studi sejenis dan juga telah memiliki kesetaraan dengan tingkat keluasan dan kedalaman materi/bahan kajian yang telah tercantum dalam Standar Isi Pembelajaran dalam SNPT.

d. Penentuan Bahan Kajian

Bahan kajian adalah topik yang ditentukan dalam pembelajaran. Bahan kajian menjadi suatu mata kuliah dapat melalui beberapa pertimbangan, yaitu: (a) adanya keterkaitan yang erat antar bahan kajian yang bila dipelajari secara terintegrasi diperkirakan akan lebih baik hasilnya, (b) adanya pertimbangan konteks keilmuan, artinya mahasiswa akan menguasai suatu makna keilmuan dalam konteks tertentu, dan (c) adanya metode pembelajaran yang tepat yang menjadikan pencapaian kompetensi lebih efektif dan efisien serta berdampak positif pada mahasiswa bila suatu bahan kajian dipelajari secara komprehensif dan terintegrasi.

e. Penetapan Kedalaman dan Keluasan Kajian (sks)

Sistem Kredit Semester (SKS) adalah penyelenggaraan pendidikan dengan menggunakan satuan kredit semester (sks) untuk menyatakan beban belajar peserta didik, beban kerja dosen, pengalaman belajar, dan beban penyelenggaraan program pendidikan. Semester merupakan satuan waktu proses pembelajaran efektif selama paling sedikit 16 (enam belas) dan maksimal 18 minggu, termasuk ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Satuan kredit semester (sks) adalah takaran penghargaan terhadap beban belajar atau pengalaman belajar peserta didik yang diperoleh selama satu semester melalui kegiatan terjadwal per-minggu. Proses pembelajaran berupa praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau proses pembelajaran lain yang sejenis, 170 (seratus tujuh puluh) menit per-minggu per-semester. Jumlah sks beban belajar program Sarjana minimal 144 sks, dengan masa studi paling lama 7 tahun.

f. Pembentukan Mata Kuliah

Peta kaitan bahan kajian dan capaian pembelajaran secara simultan juga digunakan untuk analisis pembentukan sebuah mata kuliah. Hal ini dapat ditempuh dengan menganalisis kedekatan bahan kajian dan kemungkinan efektivitas pencapaian kompetensi bila beberapa bahan kajian dipelajari dalam satu mata kuliah, serta dengan strategi atau pendekatan pembelajaran yang tepat. Pembentukan mata kuliah mempunyai fleksibilitas yang tinggi sehingga satu program studi sangat dimungkinkan mempunyai jumlah dan jenis mata kuliah yang sangat berbeda karena mata kuliah hanyalah bungkus serangkaian bahan kajian yang dipilih sendiri oleh sebuah program studi. Kurikulum berbasis kompetensi didasarkan pada SK Mendiknas No. 232/2000 dan No. 045/2002 yang berbasis pada proporsi *elemen kompetensi* sebagai berikut.

- 1) Mata kuliah pengembangan kepribadian (MPK) sebanyak $\leq 10\%$ dari total beban studi yang ditentukan.
- 2) Mata kuliah keilmuan dan keterampilan (MKK) yang merupakan kelompok bahan kajian dan pelajaran yang ditujukan terutama untuk memberi landasan penguasaan ilmu dan keterampilan tertentu.
- 3) Mata kuliah keahlian berkarya (MKB) yang merupakan kelompok bahan kajian dan pelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan tenaga ahli dengan kekaryaan berdasarkan dasar ilmu dan keterampilan yang dikuasai, sebanyak $\geq 60\%$.

- 4) Mata kuliah perilaku berkarya (MPB) yang merupakan kelompok bahan kajian dan pelajaran yang bertujuan untuk membentuk sikap dan perilaku yang diperlukan seseorang dalam berkarya menurut tingkat keahlian berdasarkan dasar ilmu dan keterampilan yang dikuasainya.
- 5) Mata kuliah berkehidupan bermasyarakat (MBB) yang merupakan kelompok bahan kajian dan pelajaran yang diperlukan seseorang untuk dapat memahami kaidah berkehidupan bermasyarakat sesuai dengan pilihan keahlian dalam berkarya, sebanyak $\leq 40\%$.

g. Penyusunan Struktur Kurikulum

Struktur kurikulum memuat nama program studi, izin pendirian, status akreditasi, visi, misi, tujuan dan sebaran mata kuliah tiap semester yang disertai dengan kode mata kuliah, jumlah sks, dan JS-nya.

h. Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan proses pembelajaran harus disusun untuk setiap mata kuliah. Demi kelengkapan manajemen administrasi perkuliahan dan pedoman dalam pengelolaan proses pembelajaran, setiap mata kuliah dilengkapi dengan silabus mata kuliah, rencana pembelajaran semester (RPS), dan kontrak kuliah. **Silabus** adalah seperangkat rencana tentang materi, kegiatan, dan pengelolaan pembelajaran, serta bentuk penilaian hasil pembelajaran untuk setiap mata kuliah. Silabus memuat minimal: identitas mata kuliah (nama mata kuliah, kode, bobot-sks, mata kuliah prasyarat, deskripsi mata kuliah, capaian pembelajaran (CP), dan garis besar rencana pembelajaran (GBRP).

RPS merupakan penjabaran dari silabus mata kuliah yang dikembangkan oleh dosen secara mandiri atau bersama dalam kelompok keahlian suatu bidang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi dalam program studi. Sesuai dengan standar pembelajaran Standar Nasional Pendidikan Tinggi. RPS paling sedikit memuat: nama program studi, nama, dan kode mata kuliah, semester, sks, nama dosen pengampu; capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah; kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan; bahan kajian yang terkait dengan kemampuan yang akan dicapai; metode pembelajaran; waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran; pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam, deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh

mahasiswa selama satu semester; kriteria, indikator, dan bobot penilaian; dan daftar referensi yang digunakan.

Kontrak perkuliahan merupakan butir-butir kunci (ringkasan) yang secara konten keilmuannya di transfer dari RPS yang telah disusun oleh dosen secara individu dan/atau kelompok keilmuan (KK). Namun, hal-hal yang teknis dan normatif merupakan kesepakatan antara dosen dan mahasiswa. Kontrak kuliah ini diberikan kepada mahasiswa dan selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam mengikuti perkuliahan. Kontrak kuliah memuat beberapa komponen seperti identitas mata kuliah, deskripsi mata kuliah, capaian pembelajaran, metode pembelajaran, bahan bacaan, tugas/kewajiban, kriteria penilaian, dan jadwal perkuliahan.

i. Pemilihan Metode Pembelajaran

Pelaksanaan proses pembelajaran di perguruan tinggi berlangsung dalam bentuk interaksi antara dosen, mahasiswa, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu. Proses pembelajaran di setiap mata kuliah dilaksanakan sesuai Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang digunakan sebagai acuan oleh dosen, dan kontrak kuliah yang dipegang oleh mahasiswa dan digunakan acuan dalam mengikuti perkuliahan.

Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses perkuliahan dapat berbentuk: diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. Setiap mata kuliah dapat menggunakan satu atau gabungan dari beberapa metode pembelajaran dan diwadahi dalam satu bentuk pembelajaran. Bentuk pembelajaran yang dimaksud berupa kuliah, responsi dan tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, perancangan, pengembangan dan pengabdian kepada masyarakat. Berbagai bentuk pembelajaran tersebut bertujuan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan mendapatkan pengalaman otentik.

j. Penentuan Penilaian Pembelajaran

Penilaian pembelajaran di perguruan tinggi merupakan penilaian terhadap proses dan hasil belajar mahasiswa dalam rangka pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. Penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa tersebut berkaitan dengan prinsip penilaian, teknik dan instrument penilaian, mekanisme dan prosedur penilaian, pelaksanaan penilaian, pelaporan penilaian, dan

kelulusan mahasiswa. Prinsip penilaian menyangkut kebermanfaatan secara hakiki suatu proses penilaian. Maka dari itu, prinsip penilaian mencakup prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.

Teknik penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran mahasiswa dapat dilakukan dengan teknik observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan, dan angket. Instrumen penilaian proses pembelajaran dapat dilakukan dengan rubric dan/atau penilaian hasil pembelajaran dapat dilakukan dalam bentuk portofolio atau karya desain. Penilaian sikap dapat menggunakan teknik penilaian observasi. Penilaian terhadap penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, keterampilan khusus dilakukan dengan memilih satu atau kombinasi dari berbagai teknik dan instrument penilaian (seperti observasi, partisipasi, unjuk kerjas, tes tertulis, tes lisan, dan angket).

Penilaian pembelajaran terdiri atas penilaian proses, penilaian produk, dan acuan penilaian. Penilaian proses bobotnya 60% yang mencakup sikap (mengacu pada penjabaran deskripsi umum), partisipasi dan aktivitas dalam proses pembelajaran (perkuliahan, laboratorium, praktik, *workshop*), dan penyelesaian tugas-tugas. Penilaian produk bobotnya 40% yang terdiri atas ujian tengah semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS). Acuan penilaian yang digunakan adalah “Kisaran (Antara) Skala Lima”.

k. Kurikulum pada Era Literasi Baru

Sebagaimana yang sudah disebutkan bahwa kurikulum pendidikan tinggi dikembangkan oleh setiap perguruan tinggi mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI) untuk setiap program studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan. Sementara di sisi lain dunia tengah menghadapi era baru yaitu revolusi generasi keempat (RI 4.0). Sebuah era yang ditandai dengan adanya kecerdasan buatan, superkomputer, robot cerdas, peningkatan otak neuro-teknologi, pengeditan genetik, pembelajaran daring, rekrutmen otomatisasi/daring, dan lain-lain.

Agar lulusan bisa kompetitif, kurikulum perlu dikembangkan dengan orientasi literasi baru, sebab adanya Revolusi Industri 4.0 tidak cukup hanya direspons dengan literasi lama (*calistung*). Literasi baru meliputi literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Literasi data diperlukan untuk membentuk kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi (*big data*) di dunia digital. Data dipakai bukan semata-mata sebagai bahan informasi, melainkan yang utama

adalah sebagai sumber kehidupan dan penghidupan dalam kaitannya dengan perkembangan bisnis dan industri modern. Literasi teknologi digunakan untuk memahami cara kerja mesin, aplikasi-aplikasi teknologi computer (coding), dan kecerdasan buatan. Literasi manusia digunakan untuk memahami interaksi komunikasi manusia dengan sesama manusia dan penguasaan ilmu desain. Oleh karena itu, oleh Kemenristekdikti setiap perguruan tinggi dipandang perlu mencari metode untuk mengembangkan kapasitas kognitif mahasiswa: *higher order mental skills*, berpikir kritis & sistemik untuk bertahan di era Revolusi Industri 4.0. Jika dilihat pada perkembangan global tersebut, revitalisasi kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia berorientasi pada literasi baru meliputi hal-hal berikut.

Pertama, mengkaji ulang *market signal* dan tujuan pendidikan prodi dalam rangka menetapkan profil lulusan yang menguasai literasi baru sehingga menghasilkan SDM yang kompetitif dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0. Kompetensi lulusan yang lebih ditekankan adalah penguasaan terhadap bidang teknologi dan informasi dalam usaha pengembangan bidang bahasa dan sastra Indonesia. Merumuskan ulang interaksi dalam proses pembelajaran perguruan tinggi dalam rangka mencapai capaian pembelajaran (CP) yang interaktif, holistic, integrative, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa.

Kedua, memperbanyak bahan kajian yang mengarah kepada kompetensi penguasaan teknologi dan informasi bidang bahasa dan sastra Indonesia yang selanjutnya terjabarkan dalam bentuk mata kuliah. Memberi peluang lebih banyak terhadap pemunculan mata kuliah keilmuan dan keterampilan (MKK), keahlian berkarya (MKB) dan perilaku berkarya (MPB). Memunculkan mata kuliah Menulis Kreatif, Membaca Pemahaman, Bahasa Jurnalisme *Online*, Bahasa Indonesia Kreatif, Sastra Siber, Media Pembelajaran Daring, dll., yang kebermanfaatannya sangat diperlukan dalam mendukung literasi baru. Di samping itu, menyediakan beragam pilihan mata kuliah konsentrasi juga sangat diperlukan. Arah mata kuliah adalah kepada penyiapan kompetensi lulusan yang bisa digayutkan dengan bisnis, industri, atau kewirausahaan, seperti tampak pada mata kuliah konsentrasi kepewaraan, jurnalistik, atau BIPA. Yang sedang tren adalah BIPA dan *entrepreneurship*, sehingga muncul mata kuliah Bahasa Indonesia Tujuan Khusus, Bahasa Asing untuk Pengajaran, Kewirausahaan Bahasa Indonesia, dll. Masalah ini akan semakin mendorong lulusan untuk menguasai bahasa asing dalam rangka mengajarkan bahasa Indonesia kepada warga dunia yang lebih luas.

Ketiga, adanya pemuatan kegiatan belajar yang mengarah kepada penguasaan bidang bahasa dan sastra Indonesia berbasis teknologi informasi pada perangkat pembelajaran. Dalam RPS, misalnya, terlihat secara eksplisit pada capaian pembelajaran lulusan, kemampuan akhir, bahan kajian, metode pembelajaran, dan pengalaman belajar mahasiswa. Dalam memahami literasi data sebagai bagian dari literasi baru, pemunculan mata kuliah Membaca Pemahaman dimaksudkan untuk mampu memahami dan menganalisis sebaran data di dunia maya menjadi informasi yang benar-benar dapat dipertanggungjawabkan. Dalam konteks inilah, kesempatan melaksanakan pembelajaran yang menekankan pada *higher order mental skills*, berpikir kritis & sistemik, dapat berjalan dengan maksimal dan tepat sasaran. Kemampuan berpikir dan belajar dengan mengakses, memilih, dan menilai pengetahuan untuk mengatasi situasi yang cepat mengubah dan penuh ketidakpastian merupakan kompetensi penting dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi (Widyastono, 2014). Untuk membekali lulusan dalam penguasaan bidang teknologi informasi diperlukan mata kuliah ICT/TIK lintas prodi. Termasuk mata-mata kuliah yang memungkinkan diambil di prodi lain bisa dilintaspodikan (mata kuliah *shopping*).

Keempat, merevitalisasi sistem pembelajaran. Sistem pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan presentasi harus ditinggalkan. Karena yang akan dihadapi adalah kehidupan serba digital, serba komputer, maka penguasaan terhadap pengetahuan dan keterampilan dalam bidang teknologi dan yang menggunakannya adalah generasi terbaru/generasi Z/Zoomer menjadi mutlak dimiliki oleh lulusan. Itulah sebabnya, setiap perguruan tinggi lalu didorong untuk mampu menggelar model perkuliahan jarak jauh (PJJ)/*E-learning* secara bertahap dan sistemik.

E-learning adalah sistem pembelajaran secara elektronik, menggunakan media elektronik, internet, komputer, dan *file* multimedia berupa suara, gambar, animasi, dan video (Daryanto dan Tasrial, 2012). Bisa dilakukan dengan 50% secara *online*, 50% secara *face to face* atau *blended learning*. Di sisi lain, PJJ harus tetap mengutamakan kualitas dan mutu pendidikan yang meliputi aspek sistem, proses pembelajaran, pendidik dan dosen, serta infrastruktur teknologi informasi yang mendukung. Para Zoomer menyukai teknologi hanya bila mudah dipelajari dan membuat pekerjaan mereka menjadi lebih mudah (Cran, 2017). Itu berarti, generasi Z memilih sebaran teknologi yang hanya mempermudah pekerjaan jika ribet dan rumit pasti ditolak, sebab generasi

ini sangat menyukai efisiensi dan senang diajarkan cara-cara untuk menyelesaikan sesuatu dengan sangat mudah dan cepat.

Bertolak dari persoalan-persoalan tersebut, yang paling dituntut untuk berubah adalah paradigma dosen dalam memandang dan menjalankan seluruh sistem pembelajaran di perguruan tinggi. Pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan sains dan teknologi yang tetap memperhatikan aspek-aspek nilai kemanusiaan. Dosen sedapat mungkin mengikuti pencahangan UNESCO tentang empat pilar pendidikan di era global yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together* dalam upaya menumbuhkan mahasiswa yang menyadari hak dan kewajibannya, menguasai ilmu dan teknologi untuk bekal hidupnya. Itu berarti seorang dosen perlu membuat sistem pembelajaran yang mengedepankan pola *to describe*, *to explain*, *to illustrate*, *to demonstrate*. Muara dari semua itu adalah prinsip *learning to learn* dalam menumbuhkan sikap kreatif dan inovatif dengan jalan berpikir kritis, *problem solving*, dan perumusan keputusan yang cepat dan tepat.

Itulah beberapa hal yang bisa dikembangkan sehubungan dengan revitalisasi kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Diperlukan pembahasan lebih lanjut pada forum-forum yang dihadiri oleh prodi sejenis dalam membahas revitalisasi kurikulum. Dengan begitu, akan ada kesepahaman bersama berkaitan dengan posisi-posisi literasi baru dalam kurikulum bidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Hal itu sangat penting untuk mendukung dan mewujudkan kerjasama yang dirancang antarprodi sejenis guna melaksanakan program-program akademik pemerintah pada pendidikan tinggi.

C. SIMPULAN

Revolusi Industri 4.0 mendorong perguruan tinggi untuk selalu berbenah ke depan. Dalam menghadapi era baru tersebut, diperlukan penguasaan literasi baru yakni literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Saluran yang tepat untuk memasukkan literasi baru itu adalah lewat jalan revitalisasi kurikulum. Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai bagian dari penyelenggara program pendidikan tinggi juga perlu melakukan perubahan dan pengembangan kurikulum secara periodik agar praktik pendidikan atau pembelajaran selalu sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Pengembangan itu dapat dilakukan pada komponen penetapan profil lulusan, capaian pembelajaran (CP), bahan kajian, perangkat dan sistem

pembelajaran yang tetap mengacu kepada SNPT dan KKNI. Selain itu, yang benar-benar harus berubah adalah paradigma dosen dalam memandang dan menjalankan seluruh sistem pembelajaran ke arah pemanfaatan teknologi dan informasi, sebab para akademisi yang tahu spirit zaman yang bisa menghadapi zamannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Cran, Cheryl. 2017. *101 Tips Mengelola Generasi X, Y, & Zoomer di Tempat Kerja*. Diterjemahkan oleh Hardjanti Darmodjo dari *101 Ways to Make Generations X, Y, & Zommers Happy at Work*. Jakarta: KPG.
- Daryanto dan Tasrial. 2012. *Konsep Pembelajaran Kreatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. 2014. *Panduan Penyusunan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. 2014. *Kurikulum Perguruan Tinggi Sesuai KKNI*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Keputusan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomot 44 Tahun 2015 tentang *Standar Nasional Pendidikan Tinggi*.
- Sukmadinata, Nana Yaodih. 2009. *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomot 232/U/2000 Tahun 2000 tentang *Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa*.
- Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomot 045/U/2002 Tahun 2002 tentang *Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi*.
- Widyastono, Herry. 2014. *Pengembangan Kurikulum di Era Otonomi Daerah*. Jakarta: Bumi Aksara.

REVITALISASI KURIKULUM PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN ILMU INFORMASI FBS UNP BERORIENTASI PADA LITERASI BARU

Elva Rahmah

Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
e-mail: elva@fbs.unp.ac.id

ABSTRAK

Revitalisasi kurikulum Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi berorientasi literasi baru perlu dilakukan untuk menjawab tantangan era revolusi industri 4.0. Revitalisasi kurikulum yang dilakukan program studi dengan cara (1) menyusun kurikulum berdasarkan *scientific vision*, *community need*, and *stakeholder need*, yang berorientasi Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) melahirkan kurikulum 2017; (2) penyusunan struktur kurikulum berorientasi literasi baru (literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia) melahirkan kurikulum 2019 dan; (3) penerapan kurikulum berorientasi literasi baru dengan cara meningkatkan jumlah mata kuliah teknologi informasi, perilaku pencarian informasi, aspek sosial budaya hukum yang berhubungan dengan teknologi informasi dan penggunaan nama matakuliah kekinian.

Kata kunci: Revitalisasi kurikulum, literasi baru, Perpustakaan dan Ilmu Informasi

ABSTRACT

Revitalizing the curriculum of the new Literacy-oriented Library and Information Science Study Program needs to be done to address the challenges of the industrial revolution era 4.0. The study program revitalizes the curriculum by (1) compiling a curriculum based on scientific vision, community needs, and stakeholder needs, oriented to the Indonesian National Qualification Framework (KKNI) which produces the 2017 curriculum; (2) developing curriculum structure that is oriented to the new literacy (data literacy, technology literacy and human literacy) which results in the 2019 curriculum and; (3) implementing a new literacy-oriented curriculum by increasing the number of information technology courses, information seeking behavior, socio-cultural aspects of law related to information technology and the use of contemporary course names.

Key words : Revitalization of curriculum, new literacy, library and informasi science

A. PENDAHULUAN

Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang (PS-P II FBS UNP) merupakan program studi baru di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. Penyelenggaraan program studi mulai September 2016 dengan Nomor

SK pendirian program studi 118/KPT/I/2015 dan Nomor SK Izin Operasional 118/KPT/I/2015 tanggal 18 November 2015. Program studi S1 Perpustakaan dan Ilmu Informasi ditawarkan untuk menyiapkan mahasiswa menjadi pustakawan atau pekerja informasi yang profesional: (1) mampu menganalisis fenomena dalam bidang perpustakaan dan ilmu informasi secara mendalam dan ; (2) mampu mengelola serta mempreservasi informasi dan bertanggung jawab untuk mendukung terwujudnya masyarakat berbasis informasi dan pengetahuan, serta berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa, aktif dalam membangun lingkungannya baik di tingkat regional, nasional, maupun internasional.

Perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat yang berimbas pada membengkaknya volume informasi dan kecepatan aliran informasi memunculkan kebutuhan baru dalam bidang perpustakaan dan ilmu informasi. Informasi yang berpindah cepat dalam jumlah besar itu perlu dipilah dan dipilih agar sesuai dengan kebutuhan pengguna informasi. Pemilahan dan pemilihan informasi yang disebut literasi informasi, memerlukan tenaga ahli. Berkenaan dengan itu, Program S1 Perpustakaan dan Ilmu Informasi dikelola secara profesional sehingga sehingga dapat menyelenggarakan pembelajaran dan pembimbingan mahasiswa untuk mencapai capaian belajar level 6 sesuai KKNI. Revitalisasi sistem pembelajaran meliputi (1) kurikulum dan pendidikan karakter, (2) bahan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, (3) kewirausahaan, (4) penyelarasan, dan (5) evaluasi (Ghufron, 2018: 335).

Program studi berwenang mengembangkan kurikulum sesuai dengan adanya otonomi yang diberikan pemerintah kepada program studi di Indonesia. Pengembangan kurikulum dilakukan berdasarkan evaluasi terhadap pelaksanaan kurikulum, perkembangan ilmu pengetahuan, dan kebutuhan dunia kerja. Kegiatan ini dilaksanakan oleh program studi dalam seminar dan lokakarya kurikulum. Rancangan kurikulum juga memperhatikan Program Studi Perpustakaan yang berlaku di perguruan tinggi lainnya di Indonesia. Berdasarkan pedoman tersebut, maka disusunlah kurikulum untuk PS-PII FBS UNP.

Disisi lain pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dan pada masa yang akan datang cenderung berkembang lebih interdisipliner dan multidisipliner, sejalan dengan perkembangan permasalahan kehidupan manusia yang juga semakin kompleks. Pendekatan monodisipliner sesuai bidang ilmu perpustakaan yang “konvensional” menjadi sulit diterapkan, karena kebanyakan penyelesaian masalah yang kompleks tersebut harus didukung oleh berbagai

disiplin ilmu. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dalam menghadapi sedikitnya dua masalah besar, yaitu masalah yang berkaitan dengan pengelolaan sumber informasi dan masalah yang terkait dengan pelestarian informasi. Kedua masalah besar tersebut sudah tidak bisa lagi diatasi dengan pendekatan monodisipliner melalui ilmu perpustakaan yang “konvensional”.

Kurikulum yang disusun program studi membuka peluang untuk pengembangan ilmu dan teknologi secara multidisiplin dan interdisiplin, sekaligus sehingga menghasilkan tenaga-tenaga ahli dan tenaga terampil yang lebih sesuai untuk bekerja dalam pengelolaan informasi. Hampir tidak satu pun lembaga, instansi maupun perusahaan yang tidak memiliki data, dokumen, arsip maupun berbagai jenis sumber informasi lainnya yang harus dikelola secara profesional. Hampir di setiap lembaga, instansi pemerintah maupun perusahaan swasta membutuhkan ahli informasi, ahli dokumentasi, pustakawan, arsiparis maupun sebutan profesi lainnya dalam bidang informasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu adanya revitalisasi kurikulum Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi berorientasi literasi baru untuk menjawab tantangan era revolusi industri 4.0. Revitalisasi kurikulum berorientasi literasi baru yang dimaksud dalam makalah ini meliputi: (1) kurikulum Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi, (2) literasi baru (literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia atau humanisme) dalam pengembangan kurikulum dan, (3) penerapan revitalisasi kurikulum program studi berorientasi literasi baru.

B. PEMBAHASAN

Pembahasan dalam makalah ini meliputi kurikulum Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi, literasi baru (literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia atau humanisme) dalam pengembangan kurikulum dan penerapan revitalisasi kurikulum program studi berorientasi literasi baru.

1. Kurikulum PS-PII FBS UNP

Landasan hukum pengembangan kurikulum pendidikan tinggi: (1) UU No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi; (2) peraturan presiden No.8 Tahun 2012, tentang KKNI; (3) Permendikbud No. 73 Tahun 2013, penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi; (4) Permenristekdikti No. 44, tentang SN-DIKTI Tahun 2015 dan (5) Surat Edaran Belmawa No. 255/B/Se/VII/2016.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai capain pembelajaran lulusan, bahan kajian, proses, dan penilaian yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program studi (SN-DIKTI Pasal 3 (2)). Kurikulum Pendidikan Tinggi menurut UU No. 12 Tahun 2012 sebagai berikut.

- a. Kurikulum pendidikan tinggi merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan ajar serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tinggi.
- b. Kurikulum pendidikan tinggi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dikembangkan oleh setiap perguruan tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak, mulai dan keterampilan.
- c. Kurikulum Pendidikan Tinggi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib memuat matakuliah: (a) Agama; (b) Pancasila; (c) Kewarganegaraaa; dan (d) Bahasa Indonesia.
- d. Kurikulum Pendidikan Tinggi sebagaimana dimaksud.

Kurikulum PS-PII FBS UNP disusun berdasarkan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (*scientific vision*), kebutuhan masyarakat (*community need*), serta kebutuhan pengguna lulusan (*stakeholder need*), yang berorientasi Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan berwawasan kebangsaan sebagai mana diatur dalam peraturan Presiden Nomor 8 tahun 2012, merupakan pernyataan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang penjenjangan kualifikasinya didasarkan pada tingkat kemampuan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran (*learning outcomes*).

Hasil musyawarah lembaga atau asosiasi Ikatan Sarjana Ilmu Perpustakaan dan Informasi Indonesia (ISIPII), Ikatan Profesi IPI, Forum Perpustakaan FP2TI, Perpustakaan Nasional RI, dan lembaga-lembaga terkait lainnya yang tertuang dalam perumusan naskah akademik standar nasional kurikulum bidang ilmu perpustakaan berbasis KKNI dan Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi No 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN Dikti) dilaksanakan pada tanggal 1 September 2016 di Universitas Yarsi Jakarta. Berdasarkan deskripsi KKNI, **kompetensi utama** lulusan PS-PII FBS UNP sebagai berikut.

- a. Menguasai secara mendalam ilmu perpustakaan dan informasi.

- b. Memahami teori serta memiliki keterampilan yang berkaitan dengan pengelolaan perpustakaan, pendayagunaan sumber informasi dan jasa layanan yang tersedia.
- c. Mampu memanfaatkan komputer dan teknologi informasi lainnya untuk pengolahan data dan informasi.
- d. Mampu berkomunikasi dengan pengguna dan memberikan penyuluhan mengenai penggunaan sumber informasi.
- e. Menghasilkan pemikiran-pemikiran inovatif di bidang perpustakaan dan ilmu informasi.
- f. Menyebarluaskan informasi di bidang perpustakaan dan ilmu informasi.

Perubahan dan penyempurnaan kurikulum dilakukan berdasarkan kebutuhan dan kondisi pembelajaran yang dilakukan selama perkuliahan. Kurikulum merupakan keseluruhan rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, maupun bahan ajar, dan digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan proses pembelajaran di Program Studi. Peninjauan kurikulum dilakukan pada tahun 2017 yang melahirkan kurikulum baru 2017. Pengelompokan mata kuliah, beban dan masa studi, serta pengambilan mata kuliah mengikuti Keputusan Rektor Universitas Negeri Padang Nomor: 02/2018, tanggal 19 Februari 2018, tentang Peraturan Akademik Universitas Negeri Padang. Perencanaan kurikulum pertama kali dilakukan pada tahun 2015. Rancangan ini berlaku untuk angkatan pertama PS-PII tahun 2016. Namun untuk mengikuti aturan terbaru dari lembaga induk, Ipteks dan isu-isu terbaru tentang perpustakaan dan ilmu informasi, pada tahun 2017 dilakukan pembaharuan sehingga mata kuliah yang tersedia dapat menunjang lulusan untuk bekerja dan bersaing didunia global.

Tinjauan kurikulum ini didasarkan pada program revitalisasi kurikulum yang dilakukan oleh seluruh program studi yang ada di Universitas Negeri Padang. Program revitalisasi kurikulum ini sesuai dengan Surat Edaran Wakil Rektor I UNP pada tanggal 27 September 2017 No.1891/UN35/Ak/2017 hal Kurikulum Mahasiswa Baru TA 2017/2018. Dalam peninjauan kurikulum ini, PS-PII FBS UNP berpedoman pada Revitalisasi Kurikulum UNP, Renstra Universitas Negeri Padang, Renstra Fakultas Bahasa dan Seni UNP, Renstra PS-PII FBS UNP.

Program studi berwenang mengembangkan kurikulum sesuai dengan adanya otonomi yang diberikan pemerintah kepada program studi di Indonesia. Pengembangan kurikulum dilakukan berdasarkan evaluasi terhadap pelaksanaan kurikulum, perkembangan ilmu pengetahuan, dan kebutuhan dunia kerja. Kegiatan ini dilaksanakan dalam seminar dan lokakarya kurikulum. Rancangan kurikulum

juga memperhatikan Program Studi Perpustakaan yang berlaku di Perguruan tinggi lainnya di Indonesia. Berdasarkan pedoman tersebut, maka disusunlah kurikulum untuk PS-PII FBS UNP. Tabel 1 berikut ini dapat dilihat perkembangan kurikulum dari tahun 2016-2019.

Tabel 1. Perkembangan Kurikulum PS-PII FBS UNP

No.	Revitalisasi Kurikulum		
	2016	2017	2019
I	Mata Kuliah Wajib Universitas		
1	Pendidikan Agama	Pendidikan Agama	Pendidikan Agama
2	Pancasila	Pendidikan Pancasila	Pendidikan Pancasila
3	Pendidikan Kewarganegaraan	Pendidikan Kewarganegaraan	Pendidikan Kewarganegaraan
4	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia
5	Bahasa Inggris	Bahasa Inggris	Bahasa Inggris
6		Kewirausahaan	Kewirausahaan
7		Kuliah Kerja Nyata (KKN)	Kuliah Kerja Nyata (KKN)
II	Mata Kuliah Pilihan Universitas		
1		Bahasa Jepang	Bahasa Jepang
2		Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia	Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia
3		Budaya Alam Minangkabau	Budaya Alam Minangkabau
4			Manajemen Bencana
III	Mata Kuliah Wajib Fakultas		
1	Dasar-dasar Filsafat	Dasar-dasar Filsafat	Dasar-dasar Filsafat
2	Sejarah Pemikiran Modern	Sejarah Pemikiran Modern	Sejarah Pemikiran Modern
3	Metodologi Ilmu Budaya	Metodologi Ilmu Budaya	Metodologi Ilmu Budaya
4	Sejarah Kebudayaan Indonesia	Sejarah Kebudayaan Indonesia	Sejarah Kebudayaan Indonesia
5	Ilmu Budaya Dasar	Ilmu Budaya Dasar	Ilmu Budaya Dasar
IV	Mata Kuliah Wajib Program Studi		
1	Pengantar Ilmu Perpustakaan	Pengantar Ilmu Perpustakaan dan Informasi	Pengantar Ilmu Perpustakaan dan Informasi
2	Dokumentasi Informasi	Dokumentasi Informasi	-
3	Preservasi dan Konservasi	Preservasi dan Konservasi	Preservasi dan Konservasi
4	Manajemen Penerbitan Grafis dan Elektronik	Manajemen Penerbitan Grafis dan Elektronik	Manajemen Penerbitan Grafis dan Elektronik
5	Sumber dan Layanan Informasi	Sumber dan Layanan Informasi	Sumber dan Layanan Informasi

No.	Revitalisasi Kurikulum		
	2016	2017	2019
6	Terbitan Resmi Pemerintah dan Badan Resmi	-	-
7	Bibliografi Minangkabau	Bibliografi Minangkabau	Dokumentasi Informasi Minangkabau
8	Statistika	-	Statistika
9	Pengembangan Perpustakaan Digital	Pengembangan Perpustakaan Digital	Pengembangan Perpustakaan Digital
10	Perencanaan dan Desain Perpustakaan	Perencanaan dan Desain Perpustakaan	Perencanaan dan Desain Perpustakaan
11	Manajemen Perpustakaan	Manajemen Perpustakaan	Manajemen Perpustakaan
12	Pengembangan Koleksi	Manajemen Koleksi	Manajemen Koleksi
13	Abstrak dan Indeks	Pengindeksan dan Pengabstrakan	Pengindeksan dan Pengabstrakan
14	Aspek Hukum dalam Informasi	Aspek Hukum dalam Informasi	-
15	Deskripsi Bibliografi Dasar	Deskripsi Bibliografi	Deskripsi Bibliografi
16	Klasifikasi Dasar	Analisis Subjek	Analisis Subjek
17	Klasifikasi Lanjut	Klasifikasi	Klasifikasi
18	Deskripsi Bibliografi Lanjut	RDA	RDA
19	Automasi Perpustakaan	Automasi Perpustakaan	Automasi Perpustakaan
20	Manajemen Kearsipan	Manajemen Kearsipan	-
21	Pemasaran dan Promosi Pusedokinfo	Pemasaran dan Promosi Pusedokinfo	Pemasaran dan Promosi Pusedokinfo
22	Kewirausahaan Berbasis TI	Kewirausahaan Berbasis TI	Kewirausahaan Berbasis TI
23	Penulisan Artikel dan Resensi Buku	-	-
24	Bibliometrika	Bibliometrika	Bibliometrika
25	Kerja Sama dan Jaringan Informasi	Kerja Sama dan Jaringan Informasi	
26	Literatur Anak dan Remaja	-	-
27	Temu Balik Informasi	Temu Balik Informasi	Temu Balik Informasi
28	Perancangan dan Manajemen Basis Data	Manajemen Basis Data	Manajemen Basis Data
29	Penulisan Karya Ilmiah	Penulisan Karya Ilmiah	Penulisan Karya Ilmiah
30	Kodekologi Arab Melayu	Kodekologi Arab Melayu	Kodekologi Arab Melayu
31	Bahasa Inggris Keprofesi Dasar	Bahasa Inggris Profesi	Bahasa Inggris Profesi
32	Psikologi Perpustakaan	Psikologi Perpustakaan	Psikologi Perpustakaan

No.	Revitalisasi Kurikulum		
	2016	2017	2019
33	Literasi Informasi	Literasi Informasi	Literasi Informasi
34	Etika Profesi	Etika Profesi	Etika Profesi
35	Kehumasan Perpustakaan	Kehumasan Perpustakaan	Kehumasan Perpustakaan
36	Pendidikan Pemakai	-	-
37	Metodelogi Penelitian	Metodelogi Penelitian	Metodelogi Penelitian
38	Seminar	Seminar	Seminar
39	Praktik Kerja Lapangan	Praktik Kerja Lapangan	Praktik Kerja Lapangan
40	Kepustakawanan Indonesia	-	-
41	Ilmu Komunikasi	Ilmu Komunikasi	Ilmu Komunikasi
	Skripsi	Skripsi	Skripsi
		Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi
		Manajemen Pengetahuan	Manajemen Pengetahuan
		Desain web	Desain web
		Informasi dalam konteks sosial budaya	-
		Kapita Selekt	-
V	Mata Kuliah Pilihan Program Studi		
A.	Pilih Paket Informasi		
1		Literaturan Anak dan Remaja	Literaturan Anak dan Remaja
2		Komunikasi Multimedia	Komunikasi Multimedia
3		Bisnis Informasi	Bisnis Informasi
4		Penulisan Artikel dan Resensi Buku	Penulisan Artikel dan Resensi Buku
5		Audit Informasi	Kerjasama dan Jaringan Informasi
6			Informasi dalam Konteks Sosial Budaya
B.	Pilihan Paket Kearsipan		
1		Pemberkasan dan Penataann Arsip	Pemberkasan dan Penataann Arsip
2		Pengelolaan Informasi Medis	Pengelolaan Informasi Medis
3		Pengelolaan Informasi Hukum	Pengelolaan Informasi Hukum
4		Terbitan Resmi Pemerintahan	Terbitan Resmi Pemerintahan
5		Akuisisi, Seleksi dan Retensi Arsip	Akuisisi, Seleksi dan Retensi Arsip
6			Manajemen Kearsipan

Tabel 1. Perkembangan Kurikulum PS-PII FBS UNP

No.	Revitalisasi Kurikulum		
	2016	2017	2019
I	Mata Kuliah Wajib Universitas		
1	Pendidikan Agama	Pendidikan Agama	Pendidikan Agama
2	Pancasila	Pendidikan Pancasila	Pendidikan Pancasila
3	Pendidikan Kewarganegaraan	Pendidikan Kewarganegaraan	Pendidikan Kewarganegaraan
4	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia
5	Bahasa Inggris	Bahasa Inggris	Bahasa Inggris
6		Kewirausahaan	Kewirausahaan
7		Kuliah Kerja Nyata (KKN)	Kuliah Kerja Nyata (KKN)
II	Mata Kuliah Pilihan Universitas		
1		Bahasa Jepang	Bahasa Jepang
2		Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia	Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia
3		Budaya Alam Minangkabau	Budaya Alam Minangkabau
4			Manajemen Bencana
III	Mata Kuliah Wajib Fakultas		
1	Dasar-dasar Filsafat	Dasar-dasar Filsafat	Dasar-dasar Filsafat
2	Sejarah Pemikiran Modern	Sejarah Pemikiran Modern	Sejarah Pemikiran Modern
3	Metodologi Ilmu Budaya	Metodologi Ilmu Budaya	Metodologi Ilmu Budaya
4	Sejarah Kebudayaan Indonesia	Sejarah Kebudayaan Indonesia	Sejarah Kebudayaan Indonesia
5	Ilmu Budaya Dasar	Ilmu Budaya Dasar	Ilmu Budaya Dasar
IV	Mata Kuliah Wajib Program Studi		
1	Pengantar Ilmu Perpustakaan	Pengantar Ilmu Perpustakaan dan Informasi	Pengantar Ilmu Perpustakaan dan Informasi
2	Dokumentasi Informasi	Dokumentasi Informasi	-
3	Preservasi dan Konservasi	Preservasi dan Konservasi	Preservasi dan Konservasi
4	Manajemen Penerbitan Grafis dan Elektronik	Manajemen Penerbitan Grafis dan Elektronik	Manajemen Penerbitan Grafis dan Elektronik
5	Sumber dan Layanan Informasi	Sumber dan Layanan Informasi	Sumber dan Layanan Informasi
6	Terbitan Resmi Pemerintah dan Badan Resmi	-	-
7	Bibliografi Minangkabau	Bibliografi Minangkabau	Dokumentasi Informasi Minangkabau
8	Statistika	-	Statistika

No.	Revitalisasi Kurikulum		
	2016	2017	2019
9	Pengembangan Perpustakaan Digital	Pengembangan Perpustakaan Digital	Pengembangan Perpustakaan Digital
10	Perencanaan dan Desain Perpustakaan	Perencanaan dan Desain Perpustakaan	Perencanaan dan Desain Perpustakaan
11	Manajemen Perpustakaan	Manajemen Perpustakaan	Manajemen Perpustakaan
12	Pengembangan Koleksi	Manajemen Koleksi	Manajemen Koleksi
13	Abstrak dan Indeks	Pengindeksan dan Pengabstrakan	Pengindeksan dan Pengabstrakan
14	Aspek Hukum dalam Informasi	Aspek Hukum dalam Informasi	-
15	Deskripsi Bibliografi Dasar	Deskripsi Bibliografi	Deskripsi Bibliografi
16	Klasifikasi Dasar	Analisis Subjek	Analisis Subjek
17	Klasifikasi Lanjut	Klasifikasi	Klasifikasi
18	Deskripsi Bibliografi Lanjut	RDA	RDA
19	Automasi Perpustakaan	Automasi Perpustakaan	Automasi Perpustakaan
20	Manajemen Kearsipan	Manajemen Kearsipan	-
21	Pemasaran dan Promosi Pustodokinfo	Pemasaran dan Promosi Pustodokinfo	Pemasaran dan Promosi Pustodokinfo
22	Kewirausahaan Berbasis TI	Kewirausahaan Berbasis TI	Kewirausahaan Berbasis TI
23	Penulisan Artikel dan Resensi Buku	-	-
24	Bibliometrika	Bibliometrika	Bibliometrika
25	Kerja Sama dan Jaringan Informasi	Kerja Sama dan Jaringan Informasi	
26	Literatur Anak dan Remaja	-	-
27	Temu Balik Informasi	Temu Balik Informasi	Temu Balik Informasi
28	Perancangan dan Manajemen Basis Data	Manajemen Basis Data	Manajemen Basis Data
29	Penulisan Karya Ilmiah	Penulisan Karya Ilmiah	Penulisan Karya Ilmiah
30	Kodekologi Arab Melayu	Kodekologi Arab Melayu	Kodekologi Arab Melayu
31	Bahasa Inggris Keprofesi Dasar	Bahasa Inggris Profesi	Bahasa Inggris Profesi
32	Psikologi Perpustakaan	Psikologi Perpustakaan	Psikologi Perpustakaan
33	Literasi Informasi	Literasi Informasi	Literasi Informasi
34	Etika Profesi	Etika Profesi	Etika Profesi

No.	Revitalisasi Kurikulum		
	2016	2017	2019
35	Kehumasan Perpustakaan	Kehumasan Perpustakaan	Kehumasan Perpustakaan
36	Pendidikan Pemakai	-	-
37	Metodelogi Penelitian	Metodelogi Penelitian	Metodelogi Penelitian
38	Seminar	Seminar	Seminar
39	Praktik Kerja Lapangan	Praktik Kerja Lapangan	Praktik Kerja Lapangan
40	Kepustakawanan Indonesia	-	-
41	Ilmu Komunikasi	Ilmu Komunikasi	Ilmu Komunikasi
	Skripsi	Skripsi	Skripsi
		Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi
		Manajemen Pengetahuan	Manajemen Pengetahuan
		Desain web	Desain web
		Informasi dalam konteks sosial budaya	-
		Kapita Seleкта	-
V	Mata Kuliah Pilihan Program Studi		
A.	Pilih Paket Informasi		
1		Literaturan Anak dan Remaja	Literaturan Anak dan Remaja
2		Komunikasi Multimedia	Komunikasi Multimedia
3		Bisnis Informasi	Bisnis Informasi
4		Penulisan Artikel dan Resensi Buku	Penulisan Artikel dan Resensi Buku
5		Audit Informasi	Kerjasama dan Jaringan Informasi
6			Informasi dalam Konteks Sosial Budaya
B.	Pilihan Paket Kearsipan		
1		Pemberkasan dan Penataann Arsip	Pemberkasan dan Penataann Arsip
2		Pengelolaan Informasi Medis	Pengelolaan Informasi Medis
3		Pengelolaan Informasi Hukum	Pengelolaan Informasi Hukum
4		Terbitan Resmi Pemerintahan	Terbitan Resmi Pemerintahan
5		Akuisisi, Seleksi dan Retensi Arsip	Akuisisi, Seleksi dan Retensi Arsip
6			Manajemen Kearsipan

Kegiatan peninjauan kurikulum menghasilkan beberapa perubahan terhadap matakuliah. Perubahan ini dilakukan program studi untuk mengikuti perkembangan Ipteks sehingga nantinya menghasilkan lulusan yang berdaya saing tinggi. Berikut ini tabel peninjauan kurikulum Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi.

Tabel 2. Hasil Revitalisasi Kurikulum PS-PII FBS UNP

No.	Nama Matakuliah	Alasan Peninjauan	Keterangan
1.	Pengantar Ilmu Perpustakaan	Penyesuaian dengan perkembangan Ipteks khususnya di bidang ilmu informasi	Penambahan kata informasi pada nama matakuliah menjadi Pengantar Ilmu Perpustakaan dan Informasi
2.	1. Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi 2. Kapita Selekta 3. Pengelolaan Informasi Medis 4. Komunikasi Multimedia 5. Bisnis Informasi 6. Audit Informasi	Penyesuaian dengan perkembangan Ipteks khususnya di bidang ilmu informasi dan analisis kebutuhan (Asosiasi dan stakeholders)	Penambahan matakuliah baru pada kurikulum 2017
3	1. Bahasa Inggris Profesi 2. Analisis Subjek 3. Deskripsi Bibliografi 4. RDA 5. Manajemen Basis Data 6. Pengindeksan dan Pengabstrakan	Penyesuaian dengan KKNI, perkembangan Ipteks dan kebutuhan pemangku kepentingan	Pengantian nama matakuliah
4	1. Kepustakawanan Indonesia 2. Pendidikan Pemakai	Kajian Ipteks dan analisis kebutuhan	Penghapusan matakuliah untuk kurikulum 2017
5	1. Dokumentasi Informasi 2. Bibliografi Minangkabau	Penyesuaian dengan kajian Ipteks dan analisis kebutuhan	Kedua matakuliah ini digabung menjadi Dokumentasi Informasi Minangkabau
6	1. Pemberkasan dan Penataan Arsip 2. Akuisisi, Seleksi dan Retensi Arsip	Penyesuaian dengan perkembangan Ipteks khususnya di bidang ilmu informasi dan analisis kebutuhan Dan memperbanyak matakuliah pilihan	Penambahan matakuliah baru pada kurikulum 2018

2. Literasi Baru pada Kurikulum PS-PII FBS UNP

Tahapan penyusunan dokumen kurikulum berdasarkan literasi baru PS-PII FBS UNP terdiri dari analisis kebutuhan dan kajian Ipteks. Analisis kebutuhan PS-PII FBS UNP berdasarkan masukan asosiasi dan *stakeholders*. Kajian Ipteks berdasarkan asas-asas atau landasan dalam desain kurikulum, konsorsium bidang ilmu, mengacu KKNI, SD Dikti, perundangan lainnya dan mengacu kepada kemampuan era Revolusi Industri 4.0 dengan literasi baru. Dari analisis kebutuhan dan kajian Ipteks lahir profil lulusan PS-PII. Untuk mencapai profil lulusan perlu dirumuskan capaian pembelajaran lulusan (CPL) prodi yang dituangkan dalam matakuliah dan besarnya sks. Mata kuliah dan besarnya sks dipengaruhi oleh bahan kajian, materi pembelajaran dengan keluasan dan kedalaman materi pembelajaran, dan CPL (sikap, pengetahuan, keterampilan umum dan keterampilan khusus) melahirkan struktur kurikulum PS-PII yang mengacu pada literasi baru yaitu literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia (*humanities*).

a. Literasi data

Kemampuan untuk membaca, analisis dan menggunakan informasi (*Big Data*) di dunia digital. PS-PII FBS UNP perlu melakukan reorientasi kurikulum, *hybrid* atau *blended learning* dan *life-long learning*. Literasi data berkaitan dengan (1) mampu mengidentifikasi data apa yang tepat digunakan untuk tujuan tertentu, (2) mampu menafsirkan data visual, seperti grafik dan bagan, (3) berpikir kritis tentang informasi yang dihasilkan oleh analisis data, (4) memahami alat dan metode analisis data, kapan dan dimana digunakan, (5) mengenali ketika data salah diartikan atau digunakan secara menyesatkan dan (6) mampu mengkomunikasikan informasi tentang data kepada yang membutuhkan. Upaya yang dilakukan PS-PII berkaitan dengan literasi data dengan memperbanyak mata kuliah pilihan PS-PII.

b. Literasi Teknologi

Literasi teknologi diperlukan untuk membekali mahasiswa PS-PII (1) mampu menggunakan teknologi digital, alat komunikasi dan jaringan, (2) mampu menentukan kebutuhan informasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan dan mengevaluasi informasi, dan (3) mampu merumuskan informasi atau pengetahuan baru dan dapat mengkomunikasikannya kepada orang lain. Upaya yang dilakukan program studi dengan memperbanyak matakuliah yang berkaitan dengan teknologi informasi baik untuk matakuliah wajib program studi maupun matakuliah pilihan program studi.

c. Literasi Manusia

Literasi manusia menjadi penting di era revolusi industri 4.0 agar manusia bisa berfungsi dengan baik di lingkungan manusia dan dapat memahami interaksi dengan sesama manusia. Untuk itu PS-PII FBS UNP perlu mencari metode untuk mengembangkan kapasitas kognitif mahasiswa (*higher order mental skills*, berpikir kritis dan sistemik. Kurikulum PS-PII mengacu pada literasi manusia agar manusia bisa berfungsi dengan baik di lingkungan manusia melalui (1) keterampilan, kepemimpinan (*leadership*) dan bekerja dalam tim (*team work*); (2) kelincahan dan kematangan budaya (*cultural agility*), mahasiswa dengan berbagai latar belakang mampu bekerja dalam lingkungan yang berbeda dan; (3) *entrepreneurship* merupakan kapasitas dasar yang dimiliki oleh semua mahasiswa. Untuk membekali mahasiswa PS-PII dengan literasi manusia materi perkuliahan dihubungkan dengan dunia nyata melalui matakuliah praktik kerja lapangan.

3. Penerapan Revitalisasi Kurikulum PS-PII Berorientasi Literasi Baru

Kurikulum PS-PII FBS UNP terdiri dari mata kuliah wajib universitas, matakuliah wajib fakultas dan matakuliah program studi. Upaya yang dilakukan PS-PII FBS UNP dalam merevitalisasi kurikulum berorientasi literasi baru sebagai berikut.

- a. Meningkatkan jumlah konten dalam mata kuliah teknologi informasi atau yang berhubungan bertautan dengan teknologi informasi.
- b. Perilaku pencarian informasi.
- c. Aspek sosial budaya hukum yang berhubungan dengan teknologi informasi seperti isu kesenjangan digital, dampak teknologi informasi terhadap kehidupan masyarakat dan aspek hukum menyangkut privasi.
- d. Penggunaan sebutan nama mata kuliah yang lebih kekinian atau trendy.

Penerapan revitalisasi kurikulum PS-PII FBS UNP berorientasi literasi abaru dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Penerapan Kurikulum PS-PII FBS UNP Berorientasi Literasi Baru

No.	Literasi Baru	Kurikulum
1.	Literasi Data 1. Mampu mengidentifikasi data apa yang tepat digunakan untuk tujuan tertentu 2. Mampu menafsirkan data visual, seperti grafik dan bagan	Mata Kuliah: 1. Statistika 2. Bibliometrika 3. Manajemen Basis Data

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Berpikir kritis tentang informasi yang dihasilkan oleh analisis data 4. Memahami alat dan metode analisis data, kapan dan di mana digunakan 5. Mengenali ketika data salah diartikan atau digunakan secara menyesatkan 6. Mampu mengkomunikasikan informasi tentang data kepada yang membutuhkan 	
4.	<p>Literasi Teknologi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menggunakan teknologi digital, alat komunikasi, dan jaringan. 2. Mampu menentukan kebutuhan informasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, dan mengevaluasi informasi 3. Mampu merumuskan informasi atau pengetahuan baru dan dapat mengkomunikasikannya kepada orang lain. 	<p>Mata Kuliah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi 2. Manajemen Penerbitan Grafis dan Elektronik 3. Pengembangan Perpustakaan Digital 4. Automasi Perpustakaan 5. Temu Balik Informasi 6. Literasi Informasi 7. Desain web 8. Kerjasama dan Jaringan Informasi
5.	<p>Literasi Manusia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kreatif-inovatif dan berjiwa wirausaha, serta memiliki fleksibilitas kognitif untuk menghadapi kompleksitas permasalahan 2. Mempunyai keterampilan komunikasi dan kolaboratif, dan belajar mandiri 	<p>Mata Kuliah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ilmu Komunikasi 2. Bahasa Inggris Profesi 3. Kewirausahaan Berbasis TI 4. Pemasaran dan Promosi Pusdokinfo 5. Praktik Kerja Lapangan 6. Komunikasi Multimedia 7. Bisnis Informasi 8. Informasi dalam Konteks Sosial Budaya

C. SIMPULAN

Peninjauan kurikulum PS-II FBS UNP berdasarkan pada (1) perkembangan *scientific vision, community need, dan stakeholder need* yang berorientasi Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan berwawasan kebangsaan sebagai mana diatur dalam peraturan Presiden Nomor 8 tahun 2012, (2) kurikulum bidang ilmu perpustakaan berbasis KKNI dan Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi No 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN Dikti) dilaksanakan pada tanggal 1 September 2016 di Universitas Yarsi Jakarta dan (3) revitalisasi Kurikulum UNP, Renstra Universitas Negeri Padang, Renstra Fakultas Bahasa dan Seni UNP, Renstra PS-II FBS UNP. Perubahan ini dilakukan program studi untuk

mengikuti perkembangan Ipteks sehingga nantinya menghasilkan lulusan yang berdaya saing tinggi.

Tahapan revitalisasi kurikulum berorientasi literasi baru dilaksanakan pada kurikulum 2019 hal ini, berdasarkan analisis kebutuhan dan kajian Ipteks. Analisis kebutuhan berdasarkan masukan asosiasi dan *stakeholders*. Kajian Ipteks berdasarkan asas-asas atau landasan dalam desain kurikulum, konsorsium bidang ilmu, mengacu KKNI, SD Dikti, perundangan lainnya dan mengacu kepada kemampuan era Revolusi Industri 4.0 dengan literasi baru.

Upaya yang dilakukan PS-PII berkaitan literasi baru adalah menyiapkan dan menerapkan kurikulum berorientasi literasi baru selalui kegiatan sebagai berikut: (1) Literasi data dengan memperbanyak mata kuliah pilihan PS-PII yang dapat meningkatkan skills dalam mengolah dan menganalisis big data untuk meningkatkan layanan; (2) Literasi teknologi, dilakukan dengan memperbanyak matakuliah yang berkaitan dengan teknologi informasi baik untuk matakuliah wajib program studi maupun matakuliah pilihan program studi. Melalui literasi teknologi menunjukkan kemampuan untuk memanfaatkan teknologi digital dalam mengolah data dan informasi dan; (3) Literasi manusia menunjukkan elemen softskill atau pengembangan karakter individu untuk bisa bekerja sama. Untuk membekali mahasiswa PS-PII dengan literasi manusia materi perkuliahan dihubungkan dengan dunia nyata melalui matakuliah praktik kerja lapangan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, I. (2018). Pendidikan Tinggi" 4.0" yang Mampu Meningkatkan Daya Saing Bangsa. *Makassar, Indonesia*.
- Ahmad, I. (2018). Proses pembelajaran digital dalam era revolusi industri 4.0. *Direktur Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan. Kemenristek Dikti*.
- Ghufro, G. (2018, September). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan Solusi bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018* (Vol. 1, No. 1).
- Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi (2016). Direktorat Pembelajaran-Kemenristek Dikti.
- Peraturan Presiden RI Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
- Universitas Negeri Padang. 2016. Rencana Strategis Universitas Negeri Padang. Padang: Universitas Negeri Padang.

REVITALISASI KURIKULUM PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG: PELUANG DAN TANTANGAN ABAD-21

Didik Nurhadi

Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

This paper is based on the development of Japanese language learning that is very fast following the development of information and communication technology and the 21st century skills that require graduates who are creative and innovative, capable in digital literacy, high-level thinking, communication skills, and graduates will have high productivity. This paper aims to describe the concrete steps of the Japanese Language Study Program through curriculum revitalization to equip graduates with the abilities and skills that are demanded by this global era. Furthermore, the analysis used in this paper is descriptive qualitative using library analysis techniques. The results showed that State university of Surabaya Japanese Language Study Program through the revitalization of the KKNI curriculum, including materials which become the demands of digital era, including providing opportunities for developing students, developing communication skills in Japanese with native speakers, Internship programs, scholarships studying in Japan, and various student exchange activities.

Keywords: opportunities, challenges, curriculum revitalization, Japanese

ABSTRAK

Tulisan ini dilatarbelakangi atas perkembangan pembelajaran bahasa Jepang yang sangat cepat mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta perkembangan ke abad ke-21 yang menuntut diantaranya lulusan yang kreatif dan inovatif, berkemampuan dalam literasi digital, berfikir tingkat tinggi, kemampuan komunikasi, dan lulusan yang mempunyai produktivitas yang tinggi. Tulisan ini bertujuan mendeskripsikan langkah kongkrit Prodi Pendidikan Bahasa Jepang melalui revitalisasi kurikulum untuk membekali lulusannya dengan kemampuan dan keterampilan yang menjadi tuntutan era global ini. Selanjutnya analisis yang digunakan dalam tulisan ini adalah deskriptif kualitatif menggunakan teknik analisis kepustakaan. Hasil analisis menunjukkan bahwa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Unesa melalui revitalisasi kurikulum KKNI, yang didalamnya memuat materi-materi yang menjadi tuntutan era digital, termasuk di dalamnya menyediakan kesempatan-kesempatan mahasiswa berkembang, mengasah keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Jepang dengan native speaker, program internship, beasiswa kuliah di Jepang, dan berbagai kegiatan pertukaran pelajar.

Kata kunci: Peluang, Tantangan, Revitalisasi kurikulum, Bahasa Jepang

A. PENDAHULUAN

Kurikulum yang diberlakukan pada pendidikan tinggi di Indonesia diharuskan berdasarkan pada ketentuan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (lebih akrab dikenal dengan singkatan KKNI, selanjutnya disebut KKNI). KKNI dapat dimaknai sebagai jawaban atas amanat bangsa yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 pasal 35 ayat 2 tentang kurikulum. Undang-Undang menyebutkan bahwa Kurikulum Pendidikan Tinggi dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap program studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan. Betapa pentingnya peran kurikulum dalam program pendidikan sudah banyak dikupas oleh para ahli kurikulum (periksa Taba:1962, Hamalik: Zainal:2011, Sukmadinata, Nana S Y dkk, dan lainnya).

Ihwal peran kurikulum, dari penelusuran atas referensi yang ada diperoleh pemahaman bahwa kurikulum merupakan ancangan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan menjadi pedoman atau pegangan dalam kegiatan belajar-mengajar, yang di dalamnya memuat berbagai informasi mengenai isi pembelajaran, metode pembelajaran, instrumen pembelajaran dan lain-lainnya. Sebagai pedoman, kurikulum diharapkan harus mengikuti perkembangan masa dan isi kurikulum sesuai dengan isi perkembangan zaman tersebut. Latar inilah yang mendorong bahwa kurikulum perlu dilihat kembali, diperbaiki, dioptimalisasikan sesuai dengan perkembangan dunia yang sangat cepat khususnya perkembangan teknologi dan informasi.

Sekarang ini, pendidikan atau pembelajaran termasuk di dalamnya kurikulum ada pada masa pengetahuan (*knowledge age*) dan masa yang didukung perkembangan teknologi dan informasi (*information era*) melalui penerapan media dan teknologi digital yang dikenal dengan *information super highway* (Gates, 2016). Era ketika perkembangan ilmu dan pengetahuan yang didukung teknologi dan informasi super cepat, pengetahuan yang bersifat terbuka untuk siapa saja dan kapan saja sehingga sekat-sekat ruang dan waktu menjadi tidak menjadi penghalangnya. Hal ini berimplikasi pula dalam paradigma pembelajaran baru yang di dalamnya menuntut penyesuaian pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Prinsipnya, seseorang dapat belajar kapan pun, di mana pun, dan dari mana pun. National Education Association mengajukan keterampilan yang perlu dibekalkan melalui pembelajaran (dikenal dengan 21st Century skills) mencakup di dalamnya kemampuan berkomunikasi (*Communication*), berpikir kritis (*Critical*

Thinking), berkolaborasi (collaboration), kreativitas (Creativity) (4c'S). Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP:2010) secara lebih rinci mengajukan keterampilan Pembelajaran abad dengan 21 framework sebagai berikut: (a) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, mampu berpikir kritis, lateral dan sistemik terutama dalam konteks pemecahan masalah; (b) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama, mampu berkomunikasi dan bekerjasama secara efektif dengan berbagai pihak; (c) Kemampuan mencipta dan membaharui, mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif; (d) Literasi teknologi informasi dan komunikasi, mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari; (e) Kemampuan belajar kontekstual, mampu menjalani aktivitas pembelajaran mandiri yang kontekstual sebagai bagian dari pengembangan pribadi; (f) Kemampuan informasi dan literasi media, mampu memahami dan menggunakan media komunikasi untuk menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi dan interaksi dengan beragam pihak.

KKNI yang diinisiasi tahun 2012 oleh pemerintah dan diberlakukan di Universitas Negeri Surabaya (selanjutnya disebut Unesa) sejak tahun 2015 membutuhkan kajian-kajian, berbagai pengembangan kurikulum ke arah yang lebih baik setiap waktu agar senafas dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang secara cepat. KKNI Unesa dan perguruan tinggi yang lain dikembangkan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan (dalam Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015) menegaskan bahwa KKNI merupakan amanah undang-undang yang dilaksanakan setiap institusi untuk selalu mengembangkan isi kurikulum sesuai perkembangan kebutuhan dan IPTEK. Lebih lebih era sekarang dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengubah paradigma pembelajaran termasuk di dalamnya revitalisasi kurikulum yang harus sejalan dengan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan dalam abad ke-21.

Hasil penelusuran studi yang sudah dilakukan dengan latar permasalahan mengenai implementasi KKNI belum bisa disebutkan banyak jumlahnya. Kajian teoretis yang sudah ada masih terpusat pada kajian bidang pendidikan (pedagogi), bidang eksak (biologi, fisika, kimia dan lain-lainnya), seperti implementasi KKNI untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kritis (lihat Rizka:2016, Irfan dkk:2016, Zubaidah:2017, dan lainnya). Kajian-kajian yang mengangkat tentang implementasi KKNI dalam berbagai pembelajaran perlu dilakukan secara kontinyu. Tulisan

singkat ini mengajukan pemikiran-pemikiran implementasi kurikulum KKNi di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Unesa berdasarkan tinjauan teoretis dan praktis berkaitan dengan penyiapan lulusan yang memiliki kemampuan dan keterampilan yang dibutuhkan era informasi khususnya keterampilan komunikasi melalui bahasa Jepang.

Bahasa Jepang sebagai salah satu bahasa asing yang diajarkan pada satuan pendidikan tingkat menengah (SMA, SMK, MAN, atau pada beberapa sekolah menengah pertama dan sekolah dasar) dan perguruan tinggi jumlahnya cukup banyak, bahkan pembelajar bahasa Jepang Indonesia masih menduduki urutan kedua setelah China. Jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia lebih dari 745 ribu (periksa hasil survey perkembangan pendidikan bahasa Jepang di dunia tahun 2015 oleh The Japan Foundation: 2017). Jumlah ini mengindikasikan bahwa minat pembelajar untuk mempelajari bahasa Jepang masih tinggi. Bahkan jumlah lembaga penyelenggara pendidikan bahasa Jepang di Indonesia mendekati angka 2500 lembaga. Memang jika dibandingkan dengan hasil survey tahun 2012 diketahui ada penurunan jumlah pembelajar bahasa Jepang, namun dengan jumlah 745 ribu dapat disebutkan bahwa pembelajar bahasa Jepang di Indonesia termasuk terbesar kedua setelah China. Gambaran atas jumlah pembelajar bahasa Jepang dan animo minat pembelajar di Indonesia ini menjadi peluang sekaligus tantangan Prodi Pendidikan bahasa Jepang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang yang lebih baik, lulusan bahasa Jepang yang mampu mengambil peran dalam era sekarang ini.

B. PEMBAHASAN

Subbab ini akan mendeskripsikan perihal tantangan dan peluang abad ke-21 yang berimplikasi dalam revitalisasi KKNi Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Unesa. Secara umum, subbab ini terdiri atas, uraian tentang keterampilan abad ke-21 berupa tantangan abad ke-21 (tantangan eksternal dan internal) dan peluang-peluang abad ke-21 bagi lulusan Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, selang pandang prodi Pendidikan Bahasa Jepang, revitalisasi kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, dan upaya kongkrit dalam peningkatan kualitas lulusan.

Tantangan dan Peluang Abad ke-21

Subbab ini dideskripsikan mengenai berbagai tantangan dan peluang pembelajaran bahasa dewasa ini mendasarkan pada hasil analisis secara teoretis dan hasil penelitian praktis melalui studi kepustakaan. Hasil analisis dijelaskan dalam subbab ini dengan menggunakan alur deskripsi berupa

penguraian tantangan-tantangan pembelajaran abad ke-21, dan pada bagian akhir dalam subbab ini akan diuraikan mengenai peluang abad ke-21 dalam pembelajaran bahasa.

Perubahan merupakan keniscayaan dalam proses kehidupan manusia menuju suatu kondisi yang lebih baik. Jika dicermati era sekarang ini, Sesuatu yang tidak bisa dinafikan bahwa perubahan tatanan kehidupan masyarakat, di dalamnya ada aspek ekonomi, sosial, budaya, maupun pendidikan, ke semua aspek ini berjuang dengan keras untuk mampu menyelaraskan pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat. Pemahaman sederhananya, sebagai contoh semisal aspek pendidikan sebagai bagian dari aspek kehidupan masyarakat harus mengikuti tuntutan dan perkembangan jaman agar makna dari pendidikan atau pembelajaran tetap *meaningfull* dan tidak “usang” bagi pembelajar atau peserta didik.

Dekade ini merupakan masa keterbukaan penuh, banyak ahli menyebut abad ke-21, abad globalisasi, abad masa pengetahuan (*knowledge age*), yang di dalamnya dicirikan dengan, (a) perubahan-perubahan mendasar pada permintaan kualitas atas seluruh usaha dan kegiatan dari lembaga pendidikan, (b) perlu memikirkan terobosan-terobosan baru dalam pemikiran konsep, penyusunan, dan pelaksanaan, (c) peralihan pekerjaan yang dulunya dilakukan dengan tenaga manusia diubah menjadi otomatisasi oleh mesin, (d) era berbasis pengetahuan, artinya semua tindakan dalam pemenuhan kepentingan hidup didasarkan pada pengetahuan yang cukup (periksa Mukhadis, 2013:115), (e) sektor kehidupan manusia dikendalikan melalui jaringan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga informasi tentang sesuatu dapat dilakukan melalui komunikasi kapan saja, di mana saja, dan oleh siapa saja, (d) pendidikan memegang peran penting dalam menghasilkan tenaga profesional yang berkarakter dengan dibekali keterampilan belajar dan berinovasi, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk keterampilan keberlangsungan hidup (*life skills*).

Tantangan paling dekat pada tahun 2020, Indonesia harus menyiapkan tantangan pasar bebas melalui kerjasama ekonomi yang dikenal dengan Asia-Pacific Economic Cooperation atau di singkat APEC. Selain itu negara ini juga berhadapan dengan pasar bebas seperti CAPTA (Cina-Asia-Pacific Trade Agreement), dan juga ASEAN Community. Perjanjian-perjanjian yang sudah dibuat melalui MoU perdagangan bebas dengan berbagai negara membawa konsekuensi bahwa tuntutan kecakapan dan keterampilan yang unggul, spesifikasi tinggi, kualitas dan memiliki daya saing tinggi pada produk yang ditawarkan.

Perkembangan pasar bebas harus dibarengi pula dengan perkembangan bidang pendidikan yang mampu menyesuaikan tuntutan pasar. Bidang pendidikan dan pembelajaran menjadi satu bidang yang tidak bisa lepas dari dampak teknologi informasi dan komunikasi. Hampir seluruh komponen dari sistem pendidikan dan pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, baik itu komponen tujuan, materi atau isi, sumber belajar, strategi, dan juga komponen evaluasinya. Semua itu, secara nyata akan berdampak pada bagaimana proses belajar dan pembelajaran yang dialami oleh para peserta didik. Artinya, proses belajar dan pembelajaran bagi peserta didik di era TIK ini harus memperhatikan berbagai perubahan dan perkembangan yang terjadi.

Secara teoretis, keterampilan yang dibutuhkan abad ke-21 telah diidentifikasi mencakup tiga bidang, (a) kecakapan belajar dan inovasi, (b) kecakapan informasi, media dan teknologi, (c) kecakapan hidup dan karir (). Saavedra (2012) mengutip pendapat levy dan Murnane mengidentifikasi dunia kerja membutuhkan orang-orang yang memiliki keterampilan berfikir kompleks dan berkomunikasi. Pandangan lain, Susanto (2010) mengidentifikasi tantangan-tantangan dalam pembelajaran pada abad ke-21 diantaranya, pengajaran dalam masyarakat yang multibudaya, pengajaran untuk mengonstruksi makna, pengajaran untuk pembelajaran aktif, pengajaran dan teknologi, pengajaran dan pilihan, dan pengajaran dan akuntabilitas. Lebih lanjut, Sukri dan Ishaq menekankan kompetensi guru profesional yang ditandai adanya kualifikasi akademik dan kompetensi profesional, kompetensi pedagogi, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial.

Pandangan-pandangan atas keterampilan-keterampilan yang berpengaruh dalam keberlangsungan seseorang hidup di abad ke-21 seperti dalam uraian di atas menunjukkan adanya kesamaan konsep, bahwa perkembangan teknologi komunikasi dan informasi mempengaruhi paradigma pendidikan baru abad ke-21. Kegiatan pendidikan diharapkan membekali peserta didik dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan holistik, seperti layaknya ilmuwan dalam lingkup tertentu untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Pembelajaran melalui perkembangan digital, Berfikir kritis, kreatif dan inovatif, merupakan beberapa keterampilan abad ke-21

Peluang-peluang pekerjaan di Jepang yang bisa dimasuki para lulusan makin berkembang jenisnya dan jumlah permintaannya. Hal ini didorong oleh pemerintah Jepang melalui memorandum jenis visa baru 'tokutei gino', visa khusus untuk pekerjaan-pekerjaan tertentu yang

tidak mensyaratkan pengalaman, hanya membutuhkan sertifikat kemampuan berbahasa Jepang minimal N4. Program ini menjadi ‘angin segar’ bagi lulusan bahasa Jepang, termasuk bagi lembaga pendidikan bahasa Jepang, bidang yang akan banyak menyerap lulusan untuk bekerja di Jepang dengan rentan waktu kontrak bervariasi, antara 3 tahun dan 5 tahun. Bahkan tidak menutup kemungkinan, banyak dari tempat kerja melalui hasil penilaian kualitas kerja dari Indonesia yang terkesan baik, dan pekerja keras meminta menjadi pegawai tetap ‘seishain’ sehingga masa kerja bisa sampai masa pensiun pada umur 55 tahun s.d 60 tahun.

Dorongan Prodi Pendidikan Bahasa Jepang untuk para mahasiswa mengambil sertifikat kemampuan bahasa Jepang minimal N3 sebelum lulus, dan atau menjadi prasyarat mengikuti sidang skripsi dirasakan tepat. Penegasan secara objektif dari lembaga tes yang diakui secara internasional menjadi modal lulusan untuk mendapatkan pekerjaan dan mampu bersaing dengan

Selayang Pandang Prodi Pendidikan Bahasa Jepang

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS Unesa sebagai salah satu penyelenggara pendidikan bahasa Jepang di Jawa Timur didirikan sejak tahun 1981 dan merupakan pioneer di wilayah Jawa Timur. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang mempunyai tujuan pendidikan dan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi mencakup 1) standar isi, 2) standar proses, 3) standar Kompetensi Lulusan, 4) standar sarana dan prasarana, 6) standar pengelolaan, 7) standar pembiayaan, 8) standar penilaian, 9) standar penelitian, 10) standar pengabdian pada masyarakat. Hal ini dimaksudkan agar program studi diharapkan memiliki dan melaksanakan tanggung jawab untuk mengembangkan, memenuhi standar nasional yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dan mahasiswa.

Saat ini, program studi pendidikan bahasa Jepang Unesa sedang berupaya meningkatkan mutu lulusannya baik dalam bidang keterampilan berbahasa Jepang maupun profesionalisme dalam pendidikan seperti tercantum dalam visi dan misi prodi. Jika berdasarkan pada hasil evaluasi EMI LPTK Prodi Pendidikan bahasa Jepang Unesa tahun 2013, dari ke-10 standar nasional pendidikan tinggi tersebut, secara keseluruhan masih berada pada kriteria perbaikan baik mayor maupun minor. Sehubungan dengan peningkatan mutu lulusan sesuai visi misi Prodi maka skala prioritas yang akan dilakukan saat ini adalah menggiatkan aktivitas pemutakhiran kurikulum secara

bertahap, sistematis dan terencana agar lulusan Prodi pendidikan bahasa Jepang FBS Unesa mampu bersaing di masyarakat.

Untuk mencapai tujuan tersebut, kegiatan difokuskan pada pengembangan dan pemutakhiran kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa Jepang. Pada tahap awal perbaikan adalah melakukan studi kelayakan, studi banding dan *tracer study* serta evaluasi kurikulum *on going*. Evaluasi kurikulum merupakan bagian dari sistem manajemen pengembangan kurikulum yaitu perencanaan, organisasi, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi. Berkaitan dengan pelaksanaan evaluasi kurikulum *on going*, diadakan workshop dengan seluruh bapak/ibu dosen di PS Pendidikan Bahasa Jepang.

Adanya kebutuhan untuk melakukan evaluasi terhadap kurikulum program-program studi di Unesa didasarkan pada beberapa perubahan mendasar di bidang pendidikan, antara lain: (a) perkembangan di bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang pesat, yang menuntut pemutakhiran isi kurikulum; (b) adanya Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang menuntut penyesuaian kurikulum pada semua level pendidikan; (c) peninjauan kembali eksistensi kurikulum berbasis kompetensi (KBK); (d) hasil Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia di Jogjakarta 2012, yang mengamanatkan penyiapan generasi emas Indonesia tahun 2025 melalui pendidikan karakter; dan (e) perlu mengakomodasi keterampilan abad ke-21 dalam kurikulum Unesa. Khusus untuk kurikulum program studi kependidikan evaluasi juga berdasarkan pada: (a) perubahan orientasi kurikulum S-1 LPTK ke arah akademik sebagai konsekuensi munculnya program pendidikan profesi guru (PPG); (b) adanya perkembangan kurikulum pada tingkat pendidikan dasar dan menengah menuntut adanya penyesuaian terhadap konten kurikulum S1 kependidikan; (c) adanya re-orientasi program-program S1 kependidikan berdasarkan kebutuhan masyarakat, misalnya *dual degree, double degree*, serta pengakuan kualifikasi memerlukan evaluasi terhadap kurikulum saat ini, apakah sudah mawadahi kebutuhan-kebutuhan ini. Hasil evaluasi kurikulum yang telah belaku digunakan untuk bahan perbaikan bagi pengembangan kurikulum yang akan datang. Program pengembangan kurikulum di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS Unesa merupakan program yang direncanakan, dikembangkan, dan dilaksanakan, sehingga perlu dilakukan evaluasi secara berkesinambungan. Evaluasi kurikulum dilakukan guna memperoleh masukan untuk melakukan revisi di setiap tahapannya dan mencapai hasil sesuai tujuan.

Revitalisasi Kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa Jepang

Kesadaran terhadap berbagai jenis keterampilan abad ke-21 ini membawa energy positif pada Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Unesa untuk selalu melakukan refleksi pelaksanaan kurikulum serta merevitalisasi kurikulum KKNi secara bertahap dan berkelanjutan (kontinyu). Tahun 2019, Prodi Pendidikan Bahasa Jepang melakukan peninjauan kembali pelaksanaan kurikulum dengan diberlakukannya beberapa langkah nyata melalui beberapa penambahan muatan atau isi mata kuliah dan penambahan mata kuliah baru¹. Hal ini dimaksudkan bahwa tuntutan perkembangan era globalisasi ini menuntut keterampilan praktis berbasis pengetahuan. Sebagai contoh, penambahan mata kuliah literasi digital. Penambahan mata kuliah ini didasarkan pada pemahaman bahwa penggunaan internet dalam menunjang dan meningkatkan kualitas kehidupan manusia sudah sangat besar. Survey oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menghasilkan data bahwa penggunaan internet oleh seseorang (range usia antara 15 s.d 19 tahun) merupakan pengguna terbanyak yakni 91%. Ini menunjukkan bahwa pelajar sekolah tingkat menengah dan Pendidikan tinggi sudah sangat “akrab” dengan penggunaan media internet dan sangat sedikit sekali usia ini yang tidak menggunakan internet. Internet dengan berbagai fungsi praktis dalam hidup dan sekaligus pula internet dengan berbagai efek negatif yang ditimbulkan jika tidak dibekali dengan kesadaran dan sikap bijak dalam menggunakannya.

Kesadaran atas berbagai fungsi dan efek dari penggunaan internet secara luas oleh mahasiswa mendorong penyelenggara pendidikan untuk membekali mahasiswa dengan kemampuan mengelola dan menggunakan informasi yang terpampang secara bebas dalam jaringan internet serta kemudahan untuk mendapatkan data. Teristimewa untuk meminimalisir dampak negatif perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pemakaian internet serta memaksimalkan perkembangan dunia digital untuk meningkatkan kualitas hidup, Unesa merevitalisasi kurikulum dengan perbaikan salah satunya dengan penambahan mata kuliah literasi digital. Mata kuliah ini membekali mahasiswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dari piranti digital secara efektif dalam berbagai konteks seperti akademik, karier, dan aktivitas hidup sehari-hari.

¹ Universitas Negeri Surabaya melalui “Pedoman Penambahan Muatan dan Matakuliah Pengembangan Kepribadian Institusional pada Kurikulum Unesa” menyadari berbagai isu-isu strategis global berkaitan dengan antiradikalisme, mitigasi dan tanggap bencana, literasi digital dan standar pendidikan guru, sejak 2019 merancang dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNi) dengan menetapkan hal berikut; (1) mengintegrasikan isi atau muatan antiradikalisme ke dalam mata kuliah lain seperti Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Pancasila; (2) pengembangan matakuliah baru untuk literasi digital; (3) Pendidikan Jasmani dan Kebugaran; (4) rekonsuksi matakuliah-matakuliah terkait program magang di sekolah.

Contoh lain berkaitan dengan hasil revitalisasi kurikulum di Unesa secara umum termasuk juga Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, perubahan nama matakuliah Program Pengelolaan Pembelajaran (PPP) menjadi Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Perubahan nama berdasarkan pada Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 55 Tahun 2017 tentang Standar Pendidikan Guru. Berdasarkan pada aturan ini, Perbedaan PPL sebagai bagian dari Pendidikan Profesi Guru (PPG), dan PLP sebagai bagian dari matakuliah dalam program sarjana dengan kegiatan berupa pengamatan atau observasi dan pemagangan yang dilakukan oleh mahasiswa Program Sarjana Pendidikan untuk mempelajari aspek pembelajaran dan pengelolaan pendidikan di satuan pendidikan (Permenristekdikti, 2017)

Kegiatan Praktis Peningkatan Kualitas Lulusan

Salah satu rumusan visi, misi, tujuan, dan sasaran Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yakni menghasilkan tenaga pendidik yang mampu mengembangkan kompetensi kompetitif dalam era global. Sedangkan pada sisi lain, hasil evaluasi kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa Jepang tahun 2015 disimpulkan bahwa wawasan internasional mahasiswa masih dirasakan belum cukup baik, mahasiswa belum cukup memiliki kepercayaan diri karena kontak komunikasi dengan orang Jepang dirasakan masih belum maksimal, pemahaman bahasa Jepang dalam dunia kerja masih sangat minim, dan kemampuan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Unesa dalam berbahasa Jepang pada level setingkat N3² masih belum tercapai secara maksimal.

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Unesa menyadari tentang berbagai kelemahan-kelemahan lulusan berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan bahasa Jepang, khususnya peningkatan kepercayaan diri berkomunikasi dengan *native speaker*. Kerjasama Prodi dengan lembaga yang mengurus pendidikan bahasa Jepang di seluruh dunia, seperti The Japan Foundation dalam bentuk bantuan tenaga ahli *native speaker* menjadi salah satu solusinya. Pembelajaran bahasa Jepang oleh *native speaker* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang sejak tingkat dasar diharapkan memberikan peluang yang banyak kepada mahasiswa untuk belajar berkomunikasi dengan bahasa Jepang.

² Level N3 sebagai bagian dari Japanese Language Proficiency Test (JLPT). JLPT merupakan salah satu tolok ukur (alat evaluasi) kemampuan berbahasa Jepang secara obyektif dengan pemeringkatan dari level yang paling dasar (N5) sampai level yang paling mahir (N1). Tes ini dilakukan secara serempak di seluruh dunia pada hari dan waktu yang sama sebanyak dua kali, yakni bulan Juli dan Desember.

Peraturan untuk menggunakan bahasa Jepang selama berkomunikasi di lingkungan jurusan atau prodi merupakan usaha kongkrit untuk memberikan kesempatan mahasiswa menggunakan bahasa Jepang dengan tujuan tumbuh kepercayaan diri dalam berbahasa Jepang. Bahkan, salah satu program organisasi/himpunan kemahasiswaan di prodi (HMJ) mewajibkan setiap hari Rabu menggunakan bahasa Jepang “suiyoubi no nihongo” pada seluruh komunikasi antarmahasiswa di lingkungan kampus.

Selain itu, pembangunan kerjasama dengan instansi pendidikan di Jepang, seperti kerjasama dengan Nagoya University dengan program U to U dan NUPACE bagi mahasiswa untuk belajar dan tinggal di Jepang, kerjasama dengan Aichi University of Education, Japan dalam program PPL dan pertukaran pelajar merupakan praktik usaha untuk membantu dan menambah pengalaman mahasiswa dalam berkomunikasi bahasa Jepang, pengalaman hidup di Jepang, pengenalan lingkungan pendidikan di Jepang, pengenalan budaya Jepang, dan masih banyak manfaat lainnya. Bahkan, program kerjasama dengan perusahaan di Jepang dalam program internship, yang dimulai sejak tahun 2018, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan bahasa Jepang dalam dunia kerja dan pemagangan kerja secara langsung di Jepang.

C. SIMPULAN

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Unesa menyadari bahwa tuntutan lulusan untuk dapat memenangkan dalam persaingan global tidaklah mudah. Revitalisasi kurikulum menjadi salah satu usaha prodi meninjau kualitas pembelajaran ke arah yang lebih baik dan relevan dengan perkembangan zaman. Selain itu, pembekalan sejak dini kepada mahasiswa melalui pengasahan keterampilan berbahasa Jepang melalui berbagai program, serta dorongan dalam berpartisipasi berbagai kegiatan tes kemampuan berbahasa Jepang menjadi salah satu program untuk memperbaiki kualitas lulusan bahasa Jepang.

DAFTAR RUJUKAN

Anderson, Jonathan. 2010. *ICT Transforming Education*. Bangkok: UNESCO Bangkok Learning in the 21st Century: Taking it Mobile! http://www.blackboard.com/resources/k12/k12_ptmobile_web.pdf

- Arifin Zainal. 2011. *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara
- Irfan, Mochammad, Setiya Utari, dan Winny Liliawati. 2016. “Penerapan Levels of Inquiry dalam Pembelajaran IPA-Fisika untuk Meningkatkan Keterampilan Abad ke-21 (4C’s) pada Siswa SMP”. Prosiding SNIPS. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Khaerudin. “Trend dan Tantangan bagi Teknologi Pendidikan di Abad 21”
<http://www.ilmutendidikan.net/2017/08/25/tren-dan-tantangan-bagi-teknolog-pendidikan-di-abad-21.php>
- Mukhadis, Amat. 2013. “ Sosok Manusia Indonesia Unggul dan Berkarakter dalam Bidang Teknologi Sebagai Tuntutan Hidup di Era Globalisasi (online)”
(<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1434>)
- National Education Association. 2012. *Preparing 21st Century Students for A Global Society*.
- Pemeristekdikti. 2015. *Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 Tentang Standar Pendidikan Nasional*.
- Pemeristekdikti. 2017. *Permenristekdikti No.55 tahun 2017 Tentang Standar Pendidikan Guru*.
- Rizka, Dici Anditia. 2016. “Keterampilan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Abad ke-21”. *Proceedings International Seminar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Saavendra. 2012. *Learning 21st century skills requires 21st century Teaching*. Santa Monica: RAND Corp.
- Sukmadinata, Nana sy, dkk. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung : Refika Aditama.
- Susanto. 2010. “Beberapa Kutipan tentang Tantangan, Karakteristik, Ciri-ciri, dan Kecakapan Guru Abad 21 (online)”
<https://www.kompasiana.com/iryasman/5c22fe3baeebe10814374d56/beberapa-kutipan-tentang-tantangan-karakteristik-ciri-ciri-dan-kecakapan-guru-abad-21?page=all>
- The Japan Foundation. 2017. *Survey Report On Japanese-Language Education Abroad 2015*. Tokyo: The Japan Foundation.
- Yuni, Etistika W, Dwi Agus Sudjimat, Amat Nyoto. 2016. “Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global”. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016 (online).
- Zubaidah, Siti. 2017. “Keterampilan Abad ke-21 Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran”. Makalah yang disampaikan dalam Seminar Nasional Pendidikan. Kalimantan Barat: STKIP Persada Katulistiwa.

REVITALISASI KURIKULUM PRODI SASTRA INDONESIA YANG BERORIENTASI PADA LITERASI BARU

CURRICULUM REVITALIZATION OF INDONESIA LITERATURE STUDY PROGRAM BASED ON BRAND NEW LITERACY

Yenni Hayati

Koordinator Program Studi Sastra Indonesia FBS UNP
yennihayati@fbs.unp.ac.id

ABSTRAK

Program studi yang baik harus mampu memberikan perangkat kurikulum yang adaptif dan memiliki kebermanfaatan bagi lulusan dan pengguna. Berkenaan dengan hal tersebut, pada era industri 4.0, sejatinya program studi memiliki kurikulum yang mampu mengadopsi literasi baru yang berkenaan dengan literasi data, teknologi, dan kemanusiaan. Begitu juga dengan program studi Sastra Indonesia yang harus mampu menjadikan lulusan sebagai manusia yang memiliki kemampuan literasi baru agar bisa bersaing di lapangan pekerjaan.

Kata kunci: kurikulum, program studi, literasi baru

ABSTRACT

A creditable study program must be able to provide curriculum that is adaptive and worthy for graduates and users. Regarding this matter and related to industrial era 4.0, a study program should offer a curriculum that is able to adopt new literacy especially with concerning to data literacy, technology and humanity. Likewise with the Indonesian Literature study program which must be able to make graduates as human beings who have new literacy skills so they can compete and develop in the workforce.

Keywords: *curriculum, study program, new literacy*

A. PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan (Syaodih.2000). Penyusunan perangkat mata kuliah ini disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan setiap program studi dalam penyelenggaraan pendidikan tersebut serta kebutuhan lapangan kerja. Lama waktu dalam satu kurikulum biasanya disesuaikan dengan maksud dan tujuan dari sistem pendidikan yang dilaksanakan. Kurikulum ini dimaksudkan untuk dapat mengarahkan pendidikan menuju arah dan

tujuan yang dimaksudkan dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh. Kurikulum sebuah program studi harus didisain sedemikian rupa agar lulusan dari program studi yang bersangkutan bisa menjadi pribadi yang mandiri dan mampu bersain di tengah masyarakat. Di samping itu, kurikulum juga harus berisi pembelajarn yang akan membentuk karakter mahasiswa menjadi karakter yang sesuai dengan norma agama, negara, dan masyarakat, sehingga lulusan mampu menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial masyarakat manapun tanpa menjadikan diri mereka sebagai pribadi yang yang tidak memiliki pendirian.

Dari sekian banyak hal yang dibutuhkan dalam proses pendidikan, kurikulum merupakan salah satu bagian yang mampu menyumbangkan hal yang signifikan untuk mewujudkan perkembangan kualitas potensi peserta didik. Jadi dapat diartikan bahwa kurikulum yang dikembangkan dengan berbasis pada kompetensi, sangat diperlukan sebagai alat untuk mengarahkan peserta didik menjadi: (1) manusia yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; dan (2) manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri; dan (3) warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pengembangan dan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi merupakan salah satu strategi pembangunan pendidikan nasional sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Bintari, Sudiana, & Putrayasana, 2014).

Kurikulum dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berhubungan. Di dalam kurikulum terdapat perencanaan menyeluruh yang mencakup kegiatan dan pengalaman yang perlu disediakan dan harus memberikan kesempatan secara luas bagi peserta didik untuk belajar (Hamalik, 2001). Dengan adanya kurikulum, maka proses belajar mengajar dimungkinkan akan terlaksana dengan baik.

Di zaman ini, di zaman yang dikenal dengan industri 4.0, kurikulum harus didisain sedemikian rupa untuk mengadopsi kebutuhan pengguna lulusan. Oleh karena itu, sebuah kurikulum yang baik harus mangandung unsur literasi agar lulusan menjadi melek terhadap informasi, perkembangan teknologi, dan peka terhadap permasalahan yang ditemui dalam kehidupan.

Secara umum literasi memiliki makna kemampuan seseorang untuk mengolah dan memahami informasi dalam aktivitas membaca dan menulis. Dalam arti kata, literasi di sini bisa

diartikan sebagai ‘melek huruf’. Lebih lanjut menurut *Education Development Center (EDC)* literasi lebih dari sekedar melek huruf, lebih dari sekedar kemampuan membaca dan menulis. Literasi merupakan kemampuan manusia untuk menggunakan segenap potensi dan keterampilannya dalam memahami kata, bahkan memahami dunia.

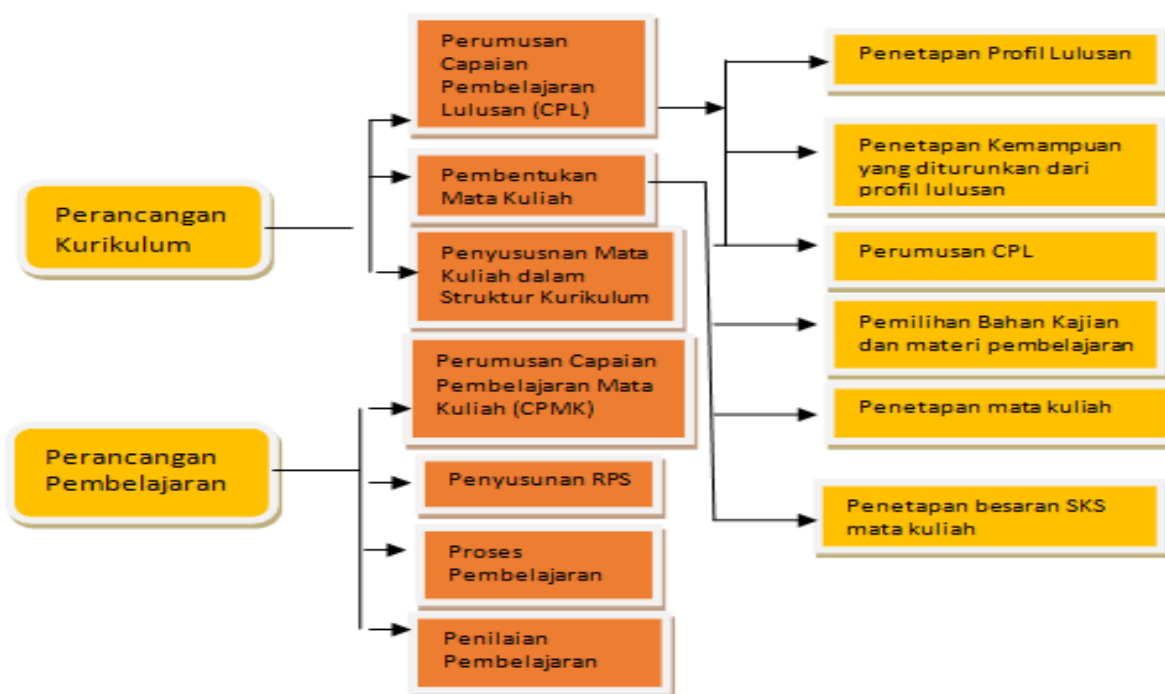
Berdasarkan paparan Intan Ahmad Dirjen Belmawa pada Rakernas Ristekdikti 2018, literasi baru dalam menghadapi revolusi industri memiliki tiga jenis yaitu; (1) literasi data yang meliputi kemampuan untuk membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital, (2) literasi teknologi yang berkenaan dengan memahami cara kerja mesin dan aplikasi teknologi, dan (3) literasi manusia yang berkaitan dengan kemanusiaan, komunikasi, dan desain. Tiga jenis literasi tersebut merupakan kemampuan yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan sarjana S1 agar mereka menjadi sarjana yang cerdas dan bijaksana serta siap pakai dan memiliki kepekaan terhadap persoalan kemanusiaan. Artinya, seseorang yang layak menyandang gelar sarjana adalah seseorang yang sudah memiliki literasi data, teknologi, dan kemanusiaan.

Berkaitan dengan literasi data, didalamnya tercakup literasi digital, yang merupakan ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Elemen-elemen dasar dari definisi tersebut meliputi; kemampuan partisipasi, mengakses, mengintegrasikan, menganalisa, mengevaluasi, mengelola, menciptakan, mengkomunikasikan, dan memberdayakan informasi yang ada dalam gawai baik secara daring maupun luring (Hermiyanto. 2018).

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, program studi perlu mendesain kurikulum yang mampu mengolah kemampuan literasi lulusan yang berkaitan dengan literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. Program studi sastra Indonesia merupakan salah satu mampu melahirkan lulusan yang memiliki kemampuan literasi baru tersebut. Untuk itu, program studi sastra Indonesia harus mampu mendesain kurikulum yang adaptif terhadap perkembangan literasi di era industri 4.0 ini.

B. PEMBAHASAN

Secara ideal, kurikulum berisi dua hal penting yaitu perencanaan dan pembelajaran. Perencanaan meliputi profil lulusan, capaian pembelajaran, struktur kurikulum, dan rencana pembelajaran semester (RPS). Sementara itu, pembelajaran meliputi proses pembelajaran, proses penilaian, dan penciptaan suasana akademik. Terlihat dalam bagan berikut ini.



Bagan 1. Tahapan Peyusunan Kurikulum Program Studi

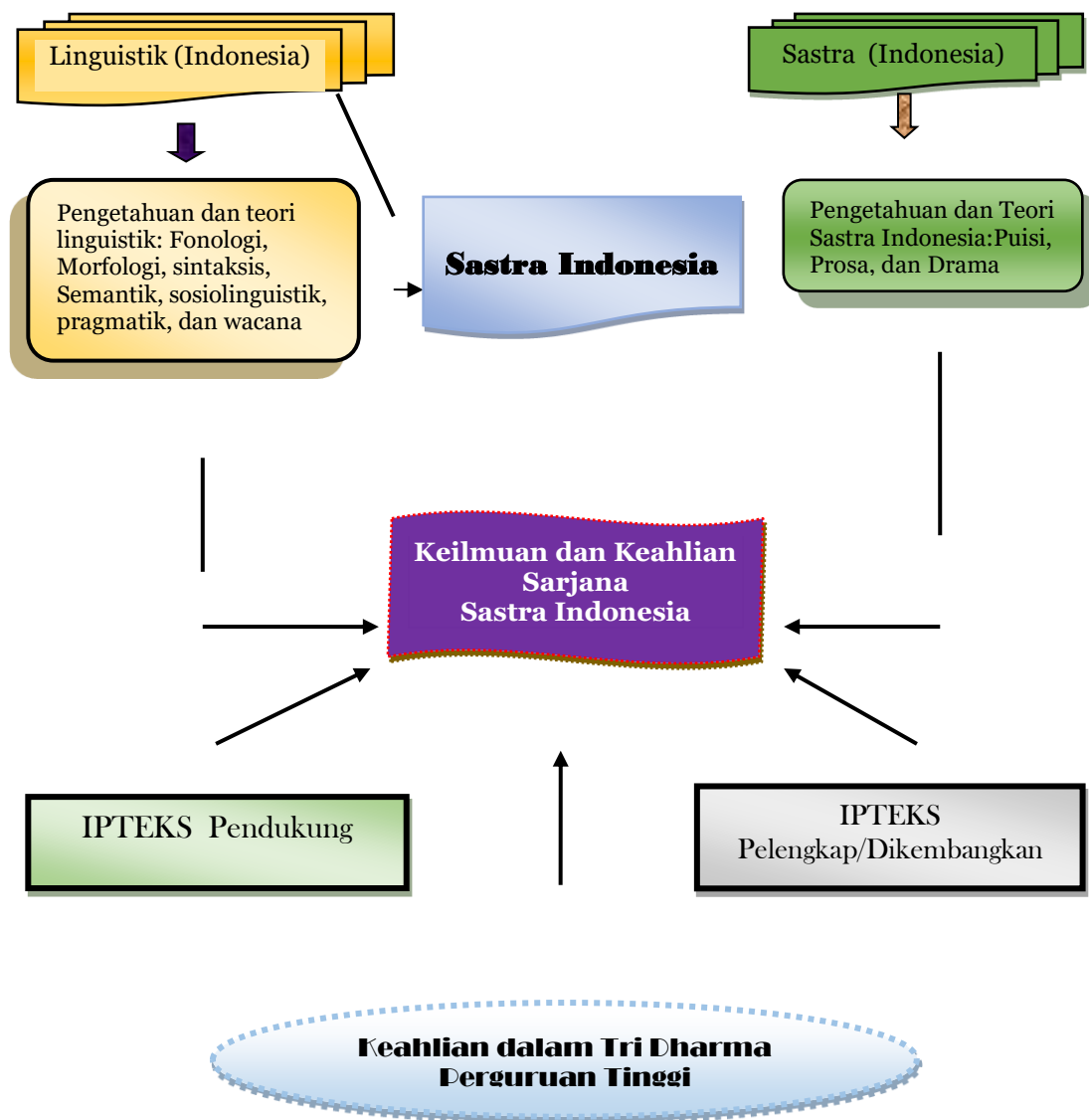
Kurikulum program studi yang dirancang harus mengacu kepada standar nasional perguruan tinggi yang tercantum dalam Permenristekdikti nomor 44 tahun 2015 tentang standar nasional pendidikan tinggi (SN dikti), Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012 tentang KKNI, dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 73 tahun 2013 tentang penerapan KKNI pada pendidikan tinggi. Di samping itu, sebelum menerapkan sebuah kurikulum, program studi harus melakukan gap analysis yang berkenaan dengan bagaimana perkembangan teknologi, kebutuhan pengguna, dunia industri, dan kompetensi lulusan seperti apa yang dibutuhkan oleh industri atau pengguna.

Menurut Yamnoon ada delapan belas kemampuan yang harus dimiliki oleh manusia dalam era 4.0 yang juga harus dimiliki oleh lulusan program studi agar mampu bersaing. Ke delapan belas kemampuan tersebut adalah; (1) persepsi sensorik; (2) mengambil informasi; (3) kemampuan mengenali pola-pola atau ategiri-kategori; (4) membangkitkan pola/kategori baru; (5) memecahkan masalah; (6) memaksimalkan dan merencanakan; (7) mencipta (kreativitas); (8) mengartikulasi atau menampilkan output; (9) berkoordinasi dengan berbagai pihak; (10) menggunakan bahasa untuk mengungkapkan gagasan; (11) menggunakan bahasa untuk memahami gagasan; (12) mengindera sosial dan emosional; (13) membuat pertimbangan sosial dan emosional; (14) menghasilkan outpout emosional dan sosial; (15) motorik halus/ketangkasan; (16) motorik kasar; (17) navigasi; dan (18) mobilitas (dalam Widaningsih. 2019: 12). Untuk itu, perlu didesain kurikulum yang mampu menjadikan lulusan memiliki kemampuan tersebut.

Untuk menjawab tantangan literasi baru, kurikulum program studi sastra Indonesia harus direvitalisasi sesegera mungkin dan secara berkala agar perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan bisa diadasi. Seperti yang sudah dibicarakan pada bagian terdahulu, ada beberapa hal yang harus dilakukan untuk merevitalisasi kurikulum tersebut, di antaranya menyusun *body of knowledge*, menyusun profil lulusan, menentukan capaian pembelajaran, dan menyusun mata kuliah (struktur kurikulum) yang menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi di bidang bahasa dan sastra (Indonesia) dan tetap terkoneksi dengan perkembangan iptek terbaru.

1. *Body of knowledge*

Body of Knowledge yang diselenggarakan oleh Prodi S-1 Sastra Indonesia mencakup bidang linguistik dan sastra Indonesia, dan bidang lain yang sesuai dan mendukung bidang linguistik dan sastra Indonesia. Keilmuan tersebut harus memiliki konstelasi dengan keilmuan sejenis pada tingkat S-2 dan S-3. Selanjutnya, diagram alir dari *body ob knowledge* Program Studi Sastra Indonesia FBS UNP tersebut dapat dicermati pada bagan 1. berikut ini.



Bagan 2

Diagram Alir *Body of Knowledge* Prodi S-1 Sastra Indonesia

Lulusan Prodi S-1 Sastra Indonesia harus mampu mengkaji perkembangan dan implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan perkembangan dan nilai-nilai bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan keahliannya dalam rangka mewujudkan visi, misi, tujuan prodi. Oleh sebab itu, tenaga pendidik diharapkan dapat mengembangkan tri dharma perguruan tinggi dengan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berlangsung. Dengan demikian, terjadinya inovasi terkait dengan perangkat pembelajaran yang digunakan tenaga pendidik dalam melaksanakan perkuliahan. Di samping itu, program studi Sastra

Indonesia akan tetap bisa berdiri dan memiliki eksistensi jika mampu menyajikan hal-hal yang tidak disediakan oleh mesin.

2. Profil Lulusan

Profil Lulusan adalah peran yang dapat dilakukan oleh lulusan di bidang keahlian atau bidang kerja tertentu setelah menyelesaikan program studi. Profil lulusan Program S-1 Sastra Indonesia adalah sebagai peneliti, penyuluh bahasa dan sastra Indonesia, sebagai praktisi, dan wirausahawan bidang bahasa, sastra, jurnalistik, humas, dan ke-BIPA-an. Berikut contoh deskripsi dari profil lulusan Program Studi Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia.

Tabel 1. Deskripsi Profil Lulusan Program Studi S-1 Sastra Indonesia

Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
Peneliti bahasadan sastra Indonesia	Tenaga peneliti bidang bahasa dan sastra Indonesia dan mampu mempublikasikan hasilnya di forum dan media lokal, nasional, dan internasional
Penyuluh bahasa dan sastra Indonesia	Penyuluh bahasa Indonesia yang mampu menerapkan berbagai kompetensi kebahasaan bahasa Indonesia dalam rangka memasyarakatkan penggunaan bahasa Indonesia secara baik dan benar
Praktisi bahasa dan sastra Indonesia	Bekerja di berbagai instansi pemerintah dan swasta.
Wirausahawan bidang bahasa Indonesia, sastra Indonesia, jurnalistik/kehumasan/pe ngajar BIPA	Membuka usaha mandiri dalam bidang bahasa (lembaga kursus bahasa Indonesia); bengkel sastra Indonesia (bengkel puisi, prosa, dan drama); jurnalistik (media cetak/media elektronik); kehumasan (pembawa acara/orator/manajemen kehumasan); BIPA (pengajar bahasa Indonesia bagi penutur asing di dalam negeri ataupun luar negeri)

3. Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi

Capaian pembelajaran yang disusun mengacu kepada Permenristekdikti nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi yang membagi capaian pembelajaran menjadi capaian pembelajaran keterampilan umum dan keterampilan khusus. Capaian pembelajaran keterampilan umum meliputi; Mampu menyusun ide, hasil pemikiran, dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika akademik, serta mengkomunikasikannya melalui media kepada masyarakat akademik dan masyarakat luas; Mampu mengidentifikasi bidang keilmuan yang menjadi obyek penelitiannya dan memposisikan ke dalam suatu peta penelitian

yang dikembangkan melalui pendekatan interdisiplin atau multidisiplin; Mampu mengambil keputusan dalam konteks menyelesaikan masalah pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora berdasarkan kajian analisis atau eksperimental terhadap informasi dan data; Mampu memilih penelitian yang tepat guna, terkini, termaju, dan memberikan kemaslahatan pada umat manusia melalui pendekatan interdisiplin, multidisiplin, atau transdisiplin, dalam rangka mengembangkan dan/atau menghasilkan penyelesaian masalah di bidang keilmuan, teknologi, seni, atau kemasyarakatan, berdasarkan hasil kajian tentang ketersediaan sumberdaya internal maupun eksternal; Mampu mengembangkan peta jalan penelitian dengan pendekatan interdisiplin, multidisiplin, atau transdisiplin, berdasarkan kajian tentang sasaran pokok penelitian dan konstelasinya pada sasaran yang lebih luas; Mampu menyusun argumen dan solusi keilmuan, teknologi atau seni berdasarkan pandangan kritis atas fakta, konsep, prinsip, atau teori yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan etika akademik, serta mengkomunikasikannya melalui media massa atau langsung kepada masyarakat. Sedangkan capaian pembelajaran khusus program studi disusun atau ditetapkan oleh asosiasi prodi.

Capaian pembelajaran lulusan Program Studi S-1 Sastra Indonesia dapat dilihat contohnya dalam Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Capaian Pembelajaran

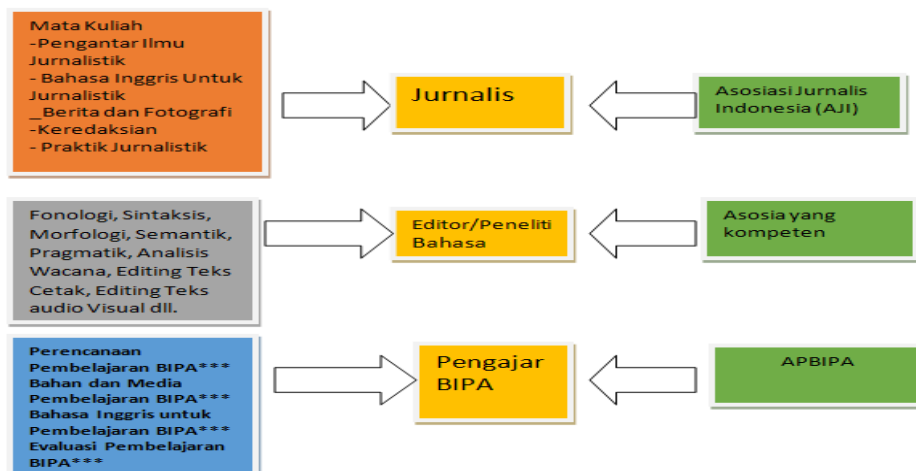
No.	Parameter	Capaian Pembelajaran
1.	Sikap	<ol style="list-style-type: none"> 1. Takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa 2. Memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya. 3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia. 4. Siap bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya. 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. 6. Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas. 7. Memiliki kemampuan memimpin dan bekerja sama serta peduli terhadap masalah-masalah humaniora. 8. Menghayati nilai, norma, dan etika akademik. 9. Memiliki kemandirian, dan berjiwa kewirausahaan.
2.	Penguasaan Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan kesastraan Indonesia. 2. Menguasai dasar-dasar pengetahuan untuk berkreasi di bidang kebahasaan dan kesastraan Indonesia.

No.	Parameter	Capaian Pembelajaran
		<ol style="list-style-type: none"> 3. Menguasai dasar-dasar metode penelitian kebahasaan dan kesastraan Indonesia. 4. Menguasai teknik penerapan konsep-konsep kebahasaan untuk meningkatkan pemahaman mengenai identitas keindonesiaan.
3.	Keterampilan Umum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menerapkan pemikiran sistematis, kritis, kreatif, inovatif, dan humanis dalam konteks pengembangan ilmu pengetahuan. 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur. 3. Mampu mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan hasil analisis data bahasa dan sastra secara benar dalam bentuk skripsi, dan mengunggahnya di laman perguruan tinggi. 4. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data. 5. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat, baik di dalam maupun di luar lembaganya. 6. Mampu berbahasa asing, minimal satu bahasa asing yang dapat mendukung pengembangan karirnya. 7. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya dan mampu mengelola sebuah proyek secara mandiri. 8. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
4.	Keterampilan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan mensistematisasi masalah-masalah kebahasaan dan kesastraan Indonesia yang berkembang di masyarakat. 2. Mampu merumuskan berbagai alternatif pemecahan masalah dalam bidang kebahasaan dan kesastraan Indonesia sebagai dasar untuk memahami persoalan kemanusiaan. 3. Mampu menganalisis masalah-masalah kebahasaan dan kesastraan Indonesia dengan menggunakan berbagai teknik analisis bahasa dan sastra. 4. mampu melakukan penelitian dan menggunakan konsep teoretis dan metode penelitian bahasa dan sastra. 5. Mampu berkomunikasi dengan menggunakan media bahasa dan sastra Indonesia. 6. Mampu berkreasi di bidang bahasa dan sastra Indonesia.

4. Mata kuliah dan Kompetensi Lulusan

Di samping memberikan ilmu pengetahuan, kurikulum juga harus merancang kompetensi yang akan dimiliki lulusan. Hal itu disebabkan karena pada saat mencari pekerjaan nilai (IPK) tidak terlalu diperhitungkan, yang paling diperhitungkan adalah sertifikat kompetensi yang dimiliki oleh

lulusan. Oleh karena itu, program studi harus menyediakan program atau mata kuliah-matakuliah yang memberikan kompetensi yang dapat dipakai lulusan dalam dunia kerja. Berikut adalah contoh mata kuliah dan kompetensi yang akan didapat oleh lulusan.



Bagan 3. Contoh Mata kuliah dan kompetensi yang dihasilkan

Dari bagan di atas dapat dilihat bahwa program studi Sastra Indonesia bisa merancang beberapa mata kuliah yang berhubungan dengan kompetensi lulusan yang diinginkan.

C. SIMPULAN

Kurikulum sebuah program studi sebaiknya dirancang sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal itu bertujuan agar lulusan mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan industri dan lingkungan. Di samping itu, kurikulum program studi juga harus menawarkan kompetensi-kompetensi yang wajib dimiliki oleh lulusan yang nantinya akan berguna di lapangan pekerjaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Bintari, N. L., Sudiana, I. N., & Putrayasana, I. B. (2014). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Pendekatan Saintifik (Problem Based Learning) sesuai Kurikulum 2013 di Kelas VII SMP Negeri 2 Amlapura. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermiyanto, I. (2018). *Literasi Digital*. Retrieved April 22, 2018, from Kompas: Kompasiana.com

- Kebudayaan, P. M. (2013). *Peraturan Menteri Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penerapan KKNI*. Jakarta.
- Permenristekdikti. (2015). *Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN Dikti)*. Jakarta: Dikti.
- Presiden, P. (2012). *Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang KKNI*. Jakarta.
- Sukmadinata, N. S. (2000). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Widaningsih, I. (2019). *Strategi dan Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

REVITALISASI KURIKULUM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL BERBASIS DIGITAL

DIGITAL-BASED CURRICULUM REVITALIZATION ON DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN

Marsudi

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
marsudi@unesa.ac.id

ABSTRAK

Revitalisasi Kurikulum Desain Komunikasi Visual dilakukan karena adanya tuntutan kebutuhan dengan berkembangnya ilmu desain yang multidisiplin dan beririsan dengan ilmu yang lain seperti komunikasi, psikologi, antropologi, sosiologi, kebudayaan serta perkembangan teknologi yang ditandai munculnya revolusi industri 4.0. Dampak negatif yang ditimbulkan misalnya munculnya *hoax*, intoleransi, dan memudarnya nasionalisme. Era ini telah menghasilkan ketergagapan, disrupsi, sekaligus peluang bagi para lulusan perguruan tinggi, salah satunya lulusan Desain Komunikasi Visual. Tantangan terkait isu-isu yang semakin kompleks tersebut menjadi tanggung jawab perguruan tinggi untuk menyiapkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan. Perancangan kurikulum Desain Komunikasi Visual memiliki selaras dengan kepentingan Universitas Negeri Surabaya untuk menciptakan lulusan yang unggul dalam bidang desain dan menjadikan bidang seni desain sebagai unggulan universitas. Upaya yang lain adalah dengan dimunculkannya mata kuliah literasi digital, antiradikalisme, mitigasi bencana. Rancangan kurikulum Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya didasarkan pada lima bidang kajian ilmu yaitu *Design Basic and Creatif Process, Design Technology, Design Entrepreneurship, Design Science, Attitude, Character, and Nationalism*. Keempat bidang kajian inilah yang akan menjadi dasar *body of knowledge* kurikulum. Sedangkan proses perancangan kurikulum dilakukan melalui : *Needs Analysis and Feasibility Study/Comparative Study, Evaluation of on Going Curriculum, Designing New Curriculum, Sanctioning with Evaluation Workshop, Curriculum Publication, Implementation*.

Kata kunci: revitalisasi kurikulum, revolusi industri 4.0, desain komunikasi visual, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRACT

The revitalization of the Visual Communication Design Curriculum was carried out because of the demands of the need for the development of multidisciplinary design science and intersect with other sciences such as communication, psychology, anthropology, sociology, culture and technological developments marked by the emergence of the industrial revolution 4.0. Negative impacts such as the emergence of hoaxes, intolerance, and waning nationalism. This era has

produced stuttering, disruption, as well as opportunities for college graduates, one of whom is a graduate of Visual Communication Design. Challenges related to these increasingly complex issues are the responsibility of universities to prepare a curriculum that suits their needs. The design of the Visual Communication Design curriculum has aligned with the interests of Surabaya State University to create graduates who excel in the field of design and make the field of design art a superior university. Another effort is to bring up digital literacy courses, anti-radicalism, disaster mitigation. The curriculum design of Visual Communication Design at Surabaya State University is based on five fields of scientific study, namely Basic Design and Creative Process, Design Technology, Entrepreneurship Design, Design Science, Attitude, Character, and Nationalism. These four fields of study will form the basis of the curriculum's body of knowledge. While the curriculum design process is carried out through: Needs Analysis and Feasibility Study/Comparative Study, Evaluation of on Going Curriculum, Designing New Curriculum, Sanctioning with Evaluation Workshop, Curriculum Publication, Implementation.
Keywords: curriculum revitalization, paradigm of 4.0, visual communication design

A. PENDAHULUAN

Mencermati liberalisasi pasar global ataupun perdagangan bebas dalam lingkup internasional (WTO), lingkup regional (APEC), lingkup sub-regional (Masyarakat Ekonomi ASEAN), begitupun dengan kesepakatan GATT, AFTA telah diberlakukan, berdampak pada dua hal, di satu sisi dapat membuka kesempatan kerjasama yang seluas-luasnya antar negara, namun di sisi lain membawa persaingan yang sangat ketat. Oleh karena itu, tantangan utama di masa mendatang dipandang perlu untuk meningkatkan daya saing dan keunggulan kompetitif disemua sektor industri dan sektor jasa yang mengandalkan kemampuan sumber daya manusia (SDM), teknologi, dan manajemen. Revolusi industri 4.0 menghadirkan pengembangan *robotic, artificial intelligence, internet of things, virtual reality*, dan mahadata (*big data*). Revolusi industri 4.0 menghasilkan ketergagapan, disrupsi, sekaligus peluang. Oleh karena itu, Perguruan Tinggi berkewajiban untuk membekali lulusan dengan literasi baru berbasis digital. Literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari (Spalter & Van Dam, 2008).

Berpijak pada isu-su global dan bergulirnya revolusi industri 4.0 yang ditandai perkembangan teknologi yang sangat pesat tersebut, Universitas Negeri Surabaya sebagai salah satu Perguruan Tinggi Negeri dan sebagai institusi pendidikan terus berupaya meningkatkan daya saing yang kompetitif melalui berbagai rekayasa kualitas sumber daya manusia. Salah satu upaya

yang dilakukan adalah menyelaraskan perkembangan global dengan mengedepankan karakter dan terus menumbuhkan sikap nasionalisme yang berbasis pada keragaman budaya nusantara. Munculnya isu-isu seperti hoax, radikalisme, dan intoleransi yang memberikan dampak pada disintegrasi bangsa merupakan tantangan bersama yang secara sadar harus diinternalisasikan dalam pendidikan.

Universitas Negeri Surabaya telah menetapkan keunggulan universitas, yang meliputi seni dan desain, olahraga, dan pendidikan disabilitas. Oleh karenanya, Program Studi Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu program studi yang diharapkan mampu berkontribusi dalam menjawab berbagai macam tantang global, serta pemecahan masalah (*problem solving*) atas isu-isu yang berkaitan dengan nasionalisme. Tahun 2015, Universitas Negeri Surabaya mendapatkan mandat pembukaan program studi S1 Desain Komunikasi Visual dari Kementerian Riset dan Pendidikan Tinggi. Salah satu alasan pembukaan Program Studi Desain komunikasi Visual merupakan jawaban atas kebutuhan pasar (Badan Ekonomi Kreatif, 2017), dan tuntutan pengembangan keilmuan yang semakin pesat.

Desain Komunikasi Visual (DKV), merupakan bidang profesi yang berkembang pesat sejak revolusi industri (abad ke-19) (Gomez-palacio & Vit, 2009). Pada periode tersebut informasi melalui media cetak semakin luas digunakan dalam perdagangan (poster dan kemasan), penerbitan (koran, buku dan majalah) dan informasi seni budaya (Gomez-palacio & Vit, 2009). Perkembangan bidang ini pada abad ke-20 menemukan bentuknya yang baru terutama ketika peranan komunikasi yang diemban semakin beragam meliputi; informasi umum (*information graphics, signage*), pendidikan (materi pelajaran dan ilmu pengetahuan, pelajaran interaktif pendidikan khusus), persuasi (promosi) dan pemantapan identitas (*logo, corporate identity, branding*) (Rosenbaum & Bugental, 1998). Munculnya istilah Desain Komunikasi Visual sebenarnya juga merupakan akibat dari semakin meluasnya media yang dicakup dalam bidang komunikasi lewat bahasa rupa antara lain percetakan (grafika), film dan video, televisi, *web design* dan CD interaktif.

Perkembangan keilmuan dan keprofesian dalam bidang Desain Komunikasi Visual saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat yang ditandai oleh lahirnya kajian-kajian secara keilmuan dalam desain komunikasi visual yang berkaitan dengan disiplin linguistik (*semiotic*), sosiologi, antropologi, psikologi, kebudayaan, ekonomi (manajemen) hingga teknologi (Colman, 2018; Darbellay & Moody, 2017; Innocenti, 2012; Julier, 2017; Moran, 2002). Dampak terjadinya

irisan antara disiplin keilmuan desain komunikasi visual dengan keilmuan lainnya mampu melahirkan kajian-kajian ilmiah dengan tema-tema seperti wacana narasi visual, antropologi visual, budaya visual, *branding*, *digital storytelling*, *digital illustration*, *digital animation*, *web design*, hingga *game design*. Sebagai akibat adanya fenomena persentuhan disiplin keilmuan tersebut ke dalam bidang desain komunikasi visual, maka secara bersamaan diikuti pula oleh munculnya profesi-profesi kebaruan dalam bidang desain komunikasi visual, antara lain *digital illustrator*, *digital animator*, *game designer*, *web designer*, dan *videographer* (Tim Kurikulum Program Studi Desain Komunikasi Visual, 2013).

Semakin kompleksnya keilmuan desain komunikasi visual, dan disertai tantangan masalah-masalah disintegrasi bangsa, maka mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya perlu disiapkan sebagai lulusan yang memiliki kompetensi dan memiliki strategi untuk menghadapi perubahan dan tantangan, yang memerlukan daya adaptasi tinggi dan cepat untuk menciptakan solusi baru atas berbagai masalah yang akan muncul di kemudian hari. Untuk menyiapkan lulusan tersebut perlu rancangan kurikulum yang mampu menjawab berbagai tantangan yang berbasis pada analisis kebutuhan serta mempertimbangkan daya dukung yang ada. Berkaitan dengan hal tersebut, perancangan kurikulum program studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya dilakukan atas dasar diterbitkannya Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, Peraturan Presiden No. 8/2012 Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) – *Indonesian Qualification Framework* (IQF), dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Kreatif, 2017; *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010*, n.d.; Santoso, 2013; Tim Pengembang Kurikulum Pendidikan Tinggi, 2017; Tinggi, 2016). Penyusunan kurikulum Program Studi Desain Komunikasi Visual berupaya merespon berbagai macam isu strategis saat ini yang berbasis pada empat ranah keilmuan yakni *Design Basic and Creatif Process*, *Design Technology*, *Design Entrepreneurship*, *Design Science*, serta *Attitude, Character, and Nationalism* (Kurikulum D+) yang diintegrasikan ke dalam capaian pembelajaran program studi. Oleh karenanya, tulisan ini disusun untuk menyumbangkan sebuah konsep dan gagasan mengenai perancangan kurikulum desain komunikasi visual dalam merespon isu global dan diselaraskan dengan kebijakan Universitas Negeri Surabaya yang menetapkan 3 (tiga) unggulan yakni seni desain, disabilitas, dan olah raga, serta mengaitkannya dengan cara

mengimplementasikan mata kuliah baru antara lain literasi digital, antiradikalisme, mitigasi bencana, serta pendidikan jasmani dan kebugaran dalam kerangka Kurikulum D4+ (*Design Basic and Creatif Process, Design Technology, Design Entrepreneurship, Design Science, serta Attitude, Character, and Nationalism*).

B. PEMBAHASAN

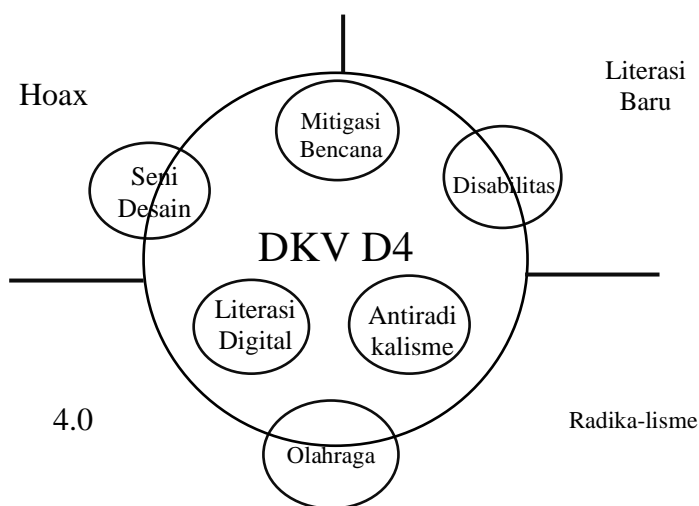
1. Arah Kebijakan Kurikulum Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya

Kurikulum desain komunikasi visual di Universitas Negeri Surabaya dikembangkan berdasarkan sejumlah isu strategis. Salah satu isu strategis adalah mempertimbangkan keinginan Universitas Negeri Surabaya dalam mencapai tujuan pembangunan nasional melalui pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Respon terhadap isu-isu strategis tersebut antara lain diterjemahkan ke dalam konsep nasionalisme, mitigasi dan tanggap bencana, literasi digital, serta peningkatan kesehatan masyarakat. Konsep tersebut selanjutnya diimplementasikan ke dalam mata kuliah antiradikalisme, mitigasi bencana, literasi digital serta mata kuliah pendidikan jasmani dan kebugaran. Selain itu pengembangan Kurikulum Universitas Negeri Surabaya juga diarahkan untuk mencapai keunggulan Universitas Negeri Surabaya yang telah ditetapkan yakni dalam bidang seni desain, disabilitas, dan olahraga.

Keunggulan dalam bidang seni desain muncul dalam berbagai capaian pembelajaran mata kuliah yang mampu mengeksplorasi proses dan hasil belajar mahasiswa baik dalam bentuk apresiasi dan kajian seni desain maupun produk seni desain. Produk pembelajaran yang dihasilkan melalui proyek desain seperti Tugas Akhir desain juga dapat mendorong tumbuhnya spirit *entrepreneurship*. Sejalan dengan itu perkembangan dunia digital memunculkan peluang dan tantangan. Peluang yang berkembang antara lain peningkatan peluang bisnis *e-commerce*, lahirnya lapangan kerja baru berbasis media digital, dan tumbuhnya subsektor industri kreatif khususnya di Surabaya.

Berdasarkan hasil metode pengambilan suara di Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019 tumbuh 10,12% persen (Pratomo, 2019). Selain itu, sebanyak 64,8% sudah terhubung ke internet dengan range usia terbanyak 15 sampai 19 tahun. Berdasarkan informasi tersebut maka tantangan utamanya adalah bagaimana membekali mahasiswa untuk dapat

memproses berbagai informasi, memahami pesan, kesadaran dan berpikir kritis terhadap berbagai dampak positif dan negatif serta kemampuan berkomunikasi efektif dalam berbagai bentuk. Oleh karenanya dimunculkannya matakuliah literasi digital juga dipandang sangat penting dan memberikan kontribusi cukup besar dalam menyikapi isu-isu global yang terjadi saat ini.



Skema 1. Diagram keterkaitan bidang unggulan, mata kuliah, isu global, dan nasional

Kurikulum Desain Komunikasi Visual (seperti yang digambarkan pada skema 2) dirancang sejalan dengan keunggulan Universitas Negeri Surabaya dalam bidang seni desain, disabilitas, dan olahraga yang diterjemahkan ke dalam beberapa capaian mata kuliah tambahan seperti literasi digital, antiradikalisme, mitigasi bencana, serta pendidikan jasmani dan kebugaran, dan *diwadahi* dalam kerangka D4+ (*Design Basic and Creatif Process, Design Technology, Design Entrepreneurship, Design Science, serta Attitude, Character, and Nationalism*).

2. Daya Dukung (Input, Manajemen Mutu, SDM, dan Sarana Prasarana)

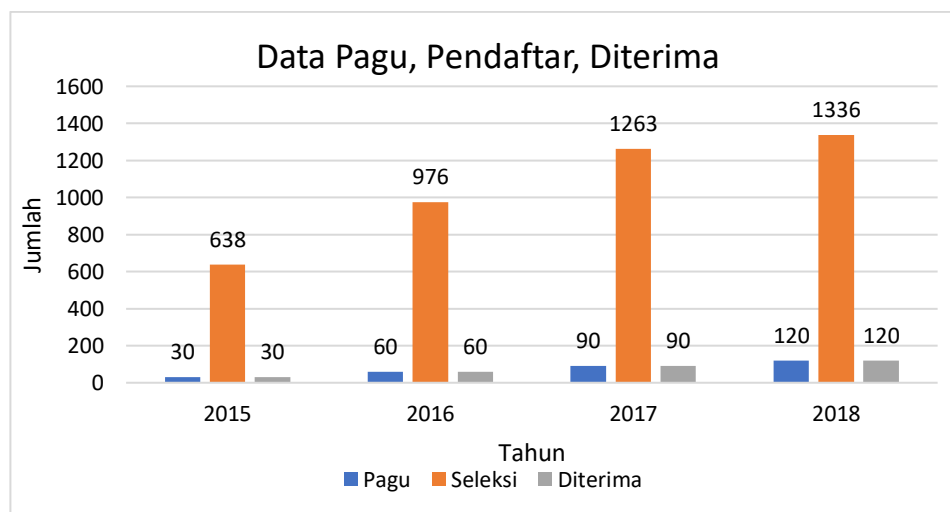
Dalam perancangan kurikulum, selain mempertimbangkan faktor eksternal, maka perlu melakukan analisis daya dukung yang ada sehingga dapat diimplementasikan dengan baik. Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya berdiri pada tahun 2015 melalui mandat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Tinggi No. 327/E.E2/DT/2014 bersama 9 program studi lainnya di Universitas Negeri Surabaya. Sejak

beroperasi pada 2015, Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya telah menerima mahasiswa baru melalui jalur Nasional seperti SNMPTN, SBMPTN, dan jalur mandiri Universitas Negeri Surabaya (SPMB). Animo mahasiswa untuk masuk di Progra Studi Desain komunikasi Visual pada kurun waktu 2015 hingga 2018 terus meningkat dengan daya saing yang sangat kompetitif. Pada tahun 2015 peserta seleksi sebanyak 638 peserta, tahun 2016 sebanyak 976 peserta, tahun 2017 sebanyak 1.263 peserta, dan tahun 2018 sebanyak 1.336 peserta.

Tabel 1. Pagu mahasiswa baru DKV Unesa, jumlah pendaftar, dan lulus seleksi.

Keterangan	Tahun			
	2015	2016	2017	2018
Pagu	30	60	90	120
Ikut seleksi	638	976	1263	1336
Lulus seleksi	33	57	92	120
Jumlah mahasiswa baru	32	57	92	120

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa daya saing masuk di Program Studi Desain Komunikasi Visual Unesa sangat tinggi. Daya dukung dari sisi input (calon mahasiswa baru) dalam 4 (empat) tahun terakhir cukup menjanjikan. Namun demikian sebaran asal mahasiswa baru masih didominasi daerah Jawa Timur.



Gambar 1. Grafik pagu, pendaftar, dan diterima, Mahasiswa baru DKV Unesa.

Untuk menjamin proses belajar mengajar, kualitas lulusan dan manajemen Prodi S1 Desain Komunikasi Visual dilakukan beberapa kegiatan program penjaminan mutu. Kegiatan penjaminan mutu secara internal dilakukan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual melalui: 1) perbaikan kurikulum, 2) kualifikasi akademik sumber daya manusia, 3) proses belajar mengajar

dan evaluasi, 4) proses penerimaan mahasiswa baru, 5) peningkatan mutu calon lulusan mahasiswa, 6) peningkatan mutu penelitian dan pengabdian kepada masyarakat serta 7) pembentukan Unit Penjaminan Mutu Program Studi Desain Komunikasi Visual dibawah koordinasi Gugus Penjaminan Mutu (GPM) Fakultas Bahasa dan Seni, dan Pusat Penjaminan Mutu Universitas.

Sesuai dengan prinsip penjaminan mutu saat proses perbaikan kurikulum, maka harus dilakukan berdasarkan masukan dari berbagai pihak, dan kebutuhan pasar kerja dan merespon isu-isu nasional maupun isu global. Masukan hasil analisis berbagai sumber tersebut akan menjadi dasar untuk dilakukannya perbaikan kurikulum. Penjaminan mutu dalam proses belajar mengajar dan evaluasi di kelas dilakukan melalui hasil instrumen dan monitoring dosen oleh mahasiswa dalam kegiatan proses belajar mengajar yang meliputi kinerja dosen, mutu proses belajar mengajar dan hubungan dosen dan mahasiswa secara periodik setiap semester. Hasil dari monitoring ditindaklanjuti oleh dosen yang bersangkutan dalam berbagai perbaikan seperti pembinaan keberlanjutan dosen dalam bentuk perbaikan mutu proses belajar mengajar di kelas.

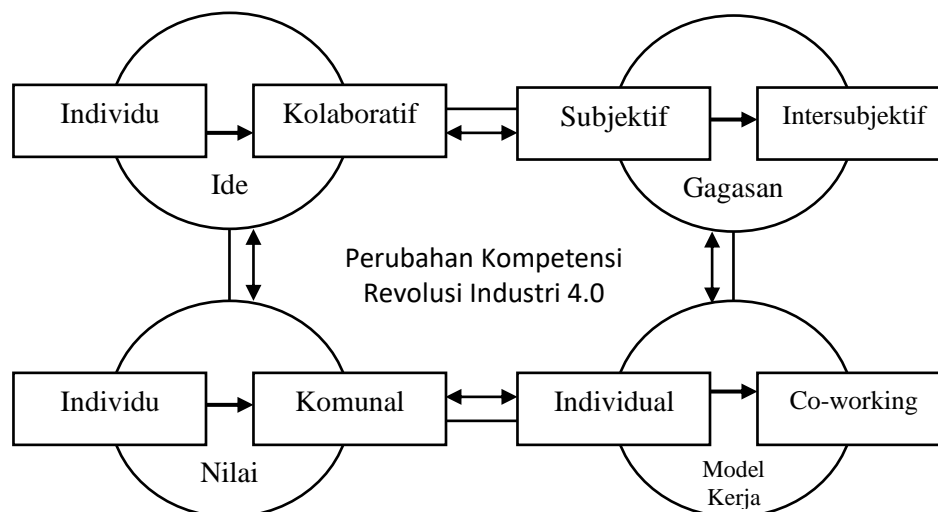
Dari sisi daya dukung sumber daya manusia (tenaga pengajar atau dosen), saat ini masih terbatas baik kualitas maupun kuantitasnya. Hingga tahun ajaran 2018/2019, dosen *homebase* Program Studi Desain Komunikasi Visual berjumlah 5 orang dengan kualifikasi S2. Jumlah ini tentu sangat kurang dibandingkan dengan jumlah mahasiswa sebanyak 420 mahasiswa, yang berdampak pada rasio antara dosen dengan mahasiswa sangat tidak wajar hingga mencapai 1:84. Sistem rekrutmen dosen yang baru mekanismenya juga tidak mudah, baik dosen ASN maupun dosen kontrak dan DLB. Maka sangat dibutuhkan kebijakan dan terobosan dari lembaga agar prodi diberikan kesempatan sebanyak-banyaknya untuk merekrut dosen-dosen yang kompeten melalui rekrutmen dosen kontrak atau non-PNS. Sedangkan solusi lain untuk mengatasi ketimpangan rasio yang sangat besar, maka salah satu caranya adalah menurunkan pagu mahasiswa baru.

Sarana dan prasarana Program Studi S1 Desain komunikasi Visual saat ini telah dibangun satu gedung baru yang cukup representatif untuk Program Studi Desain Komunikasi Visual atas bantuan IDB (*Islamic Development Bank*). Namun belum ditunjang oleh peralatan atau fasilitas studio yang memadai, terutama studio-studio yang berbasis teknologi digital sesuai semangat pengembangan kurikulum yang merespon isu-isu global. Maka dengan kondisi seperti ini juga sangat diperlukan komitmen lembaga agar mengotimalkan daya dukung sesuai penetapan seni desain sebagai salah satu bidang dan program unggulan Universitas Negeri Surabaya.

3. *State of the Art* Desain Komunikasi Visual Saat Ini

Pada tingkat paling dasar, desain komunikasi visual adalah proses kreatif yang menggabungkan seni rupa dan teknologi untuk mengkomunikasikan ide dan gagasan (Gomez-palacio & Vit, 2009). Hal ini dimulai dengan pesan bahwa di tangan seorang desainer yang kompeten, simbol diubah menjadi sebuah media komunikasi visual yang dirancang untuk memberi informasi, mendidik, membujuk, dan bahkan menghibur khalayak tertentu.

Perkembangan seni, desain, dan kebudayaan dipengaruhi oleh kedatangan era revolusi industri gelombang keempat (4.0) yang didukung oleh perkembangan teknologi berbasis informasi digital. Terdapat tiga faktor utama yang memengaruhi perkembangan seni, desain, dan kebudayaan, yaitu (1) perkembangan teknologi informasi digital yang didukung oleh digitalisasi dalam hampir semua sektor kehidupan; (2) perkembangan paradigma masyarakat jejaring, yang menjadikan cara kerja berjejaraing menjadi cara dan semangat kerja utama masa kini; dan (3) perkembangan cara kerja kolaborasi sebagai akibat logis dari perkembangan masyarakat berjejaring (Piliang, 2019). Tiga perkembangan yang telah dijabarkan sebelumnya, secara tidak langsung memberikan perubahan yang mendasar bagi metoda berpikir, penuangan ide, cara dan alur kerja, proses produksi sampai pada proses konsumsi produk seni. Perubahan tersebut berlangsung pada tingkat individu, kelompok, dan masyarakat. Pada tingkat produksi ide-ide kreatif, ada perubahan radikal dari model produksi gagasan kreatif *individual-genius* ke arah model produksi kolaboratif. Pada tingkat kognitif, ada peralihan dari basis gagasan subjektif ke arah basis intersubjektif, khususnya melalui cara kerja ‘*curah ide*’ (*brainstorming*). Pada tingkat nilai, ada peralihan dari nilai individu-jenius ke arah nilai baru kebersamaan dan komunitas. Pada tingkat kerja, ada peralihan dari model kerja individual ke arah model baru kerja-bersama (*co-working*) dan ko-kreasi (*co-creation*).



Skema 2. Perubahan proses produksi sampai pada proses konsumsi produk seni

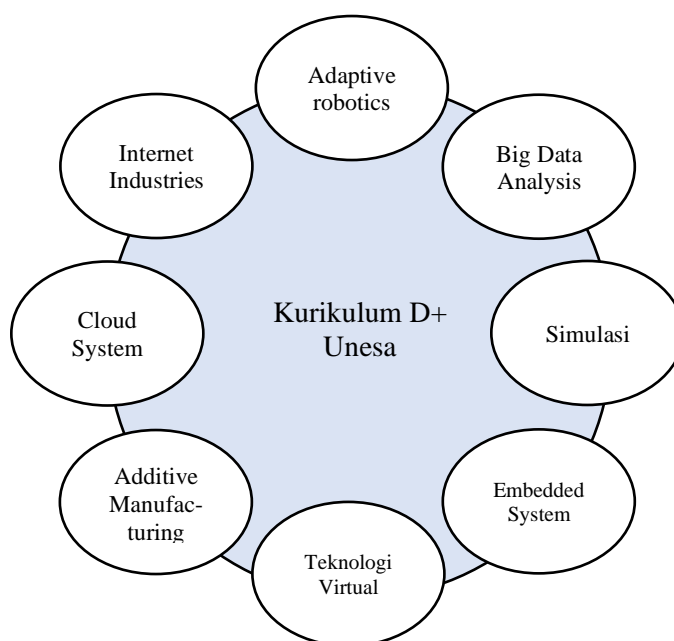
Melalui perubahan tersebut, menuntut individu di era 4.0 untuk memiliki kompetensi mengenai kemampuan untuk bekerja produktif, kolaboratif, secara virtual. Kemampuan tersebut, sebenarnya sudah didukung oleh perkembangan zaman saat ini, di mana ruang alternatif berbasis *creative space* telah menjamur di sekitar. Kafe atau 'tempat *nongkrong*' yang menyediakan fasilitas jaringan internet nirkabel dengan saklar kelistrikan yang baik, seakan menjadi oase bagi desainer muda dalam bertukar pikiran mereka sampai akhirnya membuat karya desain kolaboratif (Darbellay & Moody, 2017). Akomodasi tentang ruang alternatif tersebut, difasilitasi dalam kurikulum desain komunikasi visual saat ini, dengan memberikan pembelajaran luar kelas yang memberikan kesempatan mahasiswa untuk dapat berkolaborasi dengan lingkungan luar mulai dari eksplorasi ide hingga hasil akhir produk. Hal tersebut memberikan kemampuan peserta didik untuk terhubung dengan orang lain secara mendalam dan langsung untuk merasakan dan merangsang reaksi serta interaksi yang diinginkan. Belum habis sampai disitu, produk yang dihasilkan akan dilihat kebermanfaatannya dalam lingkungan, sehingga memberikan poin lain dalam skema perubahan kompetensi di revolusi industri 4.0, yaitu dalam perubahan nilai. Nilai dari produk yang dihasilkan, yang zaman dulu menggunakan istilah seni untuk seni atau seni untuk pasar yang (mungkin) sampai saat ini masih selalu diperbincangkan. Lebih lanjut, saat ini nilai mulai mempertimbangkan dengan matang perihal nilai komunal. Hal tersebut dikarenakan, masyarakat kreatif (dalam hal ini adalah desainer dan mahasiswa desain) mendapatkan ide dan gagasannya tidak selalu dari dirinya sendiri, melainkan dari kelompok atau lingkungan (Abed, 2019; Darbellay

& Moody, 2017). Oleh karenanya paradigma eksplorasi ide dan gagasan berbelok ke arah intersubjektif dengan memanfaatkan sudut pandang transdisiplin.

Sudut pandang transdisiplin di kurikulum Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Surabaya, berada dalam lingkup bahan kajian kerangka D4+ (*Design Basic and Creatif Process, Design Technology, Design Entrepreneurship, Design Science, serta Attitude, Character, and Nationalism*). Kemampuan-kemampuan yang dijabarkan di atas, tentunya didukung dengan kemampuan yang wajib dimiliki oleh masyarakat saat ini yang mulai mengaplikasikan penggunaan *the Internet of Things* (IoT) dalam desainnya. IoT adalah integrasi teknikal antara sistem-siber (*cyber system*) dan sistem fisik (*physical system*). Penggunaan IoT dalam proses industri berimplikasi pada penciptaan nilai, model bisnis, layanan dan organisasi kerja, sedangkan penggunaan secara intensif interkoneksi real-time dalam sistem jejaring digital dalam konteks penciptaan nilai secara dinamis. Universitas Negeri Surabaya menyadari bahwa paradigma baru 4.0 yang di dalamnya mengintegrasikan IoT, memberikan kesempatan yang lebih ‘bebas’ (atau bahkan liar) bagi penggunaannya dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia. Maka, beberapa individu yang dirasa belum siap di era IoT acapkali melakukan penyebaran informasi yang tidak empiris, cenderung *tipu-tipu*, tidak berbasis data lapangan, yang biasanya disebut dengan istilah *hoax* dan berdampak pada gerakan radikalisme yang mengganggu kelangsungan berbangsa masyarakat Indonesia. Oleh karenanya, Universitas Negeri Surabaya memberikan bahan kajian literasi digital dan antiradikalisme yang keduanya terintegrasi dalam setiap mata kuliah di Program Studi Desain Komunikasi Visual. Kurikulum desain komunikasi visual di Universitas Negeri Surabaya memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh kemampuan untuk membedakan dan memfilter informasi untuk kepentingan individu maupun publik dan untuk memahami bagaimana memaksimalkan fungsi kognitif.

Berkaitan dengan penjabaran tentang urgensi Nasionalisme, maka konsep perancangan kurikulum S1 Desain Komunikasi Visual didasarkan pada 5 (lima) pilar bidang kajian yang disebut sebagai D4+ yakni *Design Basic and Creatif Process, Design Technology, Design Entrepreneurship, Design Science, serta Attitude, Character, and Nationalism*. Lima pilar ini selanjutnya akan menjadi dasar dari pengembangan kurikulum yang akan diterjemahkan dalam *body of knowledge*, capaian pembelajaran prodi, dan didukung oleh beberapa mata kuliah yang diterjemahkan dalam capaian kemampuan akhir mahasiswa. Revolusi berbasis pada delapan

kemajuan teknologi mutakhir: *adaptive robotics*, *data analytics* dan *artificial intelligence (big data analytics)*, simulasi, *embedded systems*, komunikasi dan jejaring seperti internet industri, *cloud systems*, *additive manufacturing* dan teknologi virtual yang nantinya akan terintegrasi dalam setiap mata kuliah Program Studi Desain Komunikasi Visual dan dapat diimplementasikan oleh mahasiswa lulusan Program Studi.



Skema 3. Bagan kurikulum D+ dengan kemajuan teknologi mutakhir

Berkaitan dengan hal tersebut, di mana revitalisasi kurikulum desain komunikasi visual dapat memengaruhi peran desainer secara positif, maka peletakan dasar logika harus diutamakan. Revitalisasi kurikulum, selain melakukan tugas utamanya untuk menghidupkan atau menggiatkan kembali, juga melakukan tindakan dalam menegosiasikan pertanyaan besar dan terbuka secara etika, epistemologis, ontologis, dan aksiologis terhadap urgensi praktis yang mengharuskan desainer untuk membuat pilihan konsekuensial tentang komunikasi dan pembuatan pengetahuan. Lebih khusus lagi, revitalisasi menempatkan etika dan aksioma bekerja dalam lingkungan belajar yang didasari oleh keterampilan atas pengetahuan pedagogi, identitas, disiplin, dan pendidikan karakter. Negosiasi yang berpusat pada inkuiri tersebut menjadi penting sebagai dasar dalam merancang dan menetapkan kriteria untuk mempertimbangkan bahan kajian desain komunikasi visual yang inventif yang ditawarkan oleh revolusi industri 4.0.

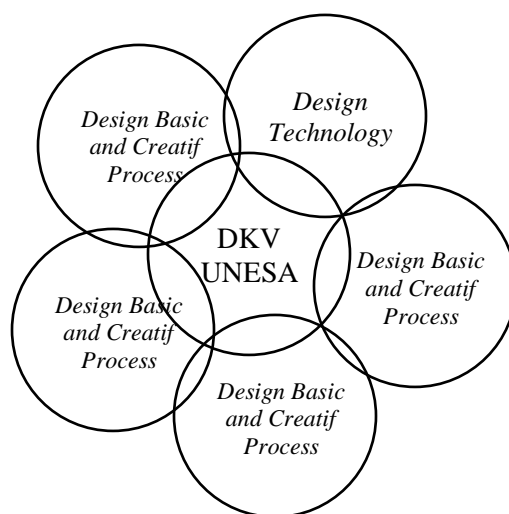
4. Proses Revitalisasi Kurikulum DKV Unesa

Proses revitalisasi kurikulum setidaknya harus melakukan beberapa langkah kegiatan antara lain 1) Studi pendahuluan: Analisis kebutuhan (*Needs analysis*) dan Studi kelayakan (*Feasibility study*), dan/atau Studi banding (*Comparative study*), 2) Evaluasi kurikulum (*Evaluation of on going curriculum*), 3) Menyusun kurikulum baru (*Designing new curriculum*), 4) *Sanctioning* kurikulum baru melalui workshop (*Evaluation workshop*) 6) Uji publik kurikulum baru (*Curriculum publication*) 7) Implementasi kurikulum baru (*Implementation*).

Ketujuh langkah tersebut juga harus dilakukan dalam revitalisasi kurikulum desain komunikasi visual. Studi kelayakan atau studi banding bertujuan untuk menggali data-data kurikulum sebagai bahan pembandingan dan bahan evaluasi. Selanjutnya yang perlu dilakukan adalah mengevaluasi kurikulum yang sedang berjalan/sebelumnya, untuk memperoleh informasi yang sebenarnya dan dijadikan bahan evaluasi. Langkah berikutnya adalah menyusun kurikulum baru melalui; kajian visi misi, penentuan profil lulusan, menentukan capaian pembelajaran program studi, menentukan bahan kajian, membentuk mata kuliah dan menentukan beban sks, menyusun struktur kurikulum/struktur mata kuliah, dan menyusun deskripsi mata kuliah. Langkah selanjutnya adalah melakukan *sanctioning* dengan mengundang mitra melalui kegiatan workshop. Kurikulum yang sudah tersusun, kemudian diuji publik untuk mendapatkan balikan, dan hasilnya dijadikan bahan penyempurnaan kurikulum final sebelum diimplementasikan,

5. Rancangan *Body of Knowledge* Kurikulum DKV Unesa

Bidang Keilmuan Desain Komunikasi Visual kini telah berkembang dan beririsan dengan disiplin keilmuan yang lain misalnya komunikasi, psikologi, antropologi, sosiologi, kebudayaan dan teknologi. Berdasarkan multidisiplin ilmu tersebut selanjutnya dapat dijadikan landasan untuk menentukan *Body of Knowledge* berdasarkan 5 (lima) pilar yang disebut sebagai D4+ (*Design Basic and Creatif Process, Design Technology, Design Entrepreneurship, Design Science, Attitude, Character, and Nationalism*). Dengan demikian dapat digambarkan sebagai berikut :



Skema 4. *Body of Knowledge* Kurikulum DKV D+

6. Profil Lulusan, SKL/CPL, Bahan Kajian, dan Mata kuliah

Profil lulusan merupakan gambaran lulusan Desain Komunikasi Visual yang diharapkan berdasarkan kurikulum yang telah disusun. Sedangkan untuk mencapai profil tersebut perlu ditetapkan rumusan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang dinyatakan dalam Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). SKL/CPL meliputi ranah sikap, keterampilan umum, keterampilan khusus, dan pengetahuan disesuaikan dengan jenjang S1 Desain Komunikasi Visual. Bahan kajian yang ditetapkan mengacu pada lima pilar bidang ilmu yang disebut sebagai D+. (*Design Basic and Creatif Process, Design Technology, Design Entrepreneurship, Design Science, Attitude, Character, and Nationalism*).

C. KESIMPULAN

Berdasarkan beberapa konsep dasar yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan perubahan perkembangan teknologi digital yang sangat pesat, maka harus dipersiapkan rancangan kurikulum yang mampu menjawab perubahan dengan segala dampak yang ditimbulkan. Perkembangan teknologi digital selalu membawa dampak positif sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat. Di sisi lain, hadirnya teknologi juga menambah masalah baru, seperti merebaknya hoax, fitnah, penyebaran paham anti nasionalisme, memudarnya nilai-nilai kerukunan dan sebagainya.

Perkembangan teknologi tersebut selaras dengan perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual yang multidisiplin dan beririsan dengan berbagai macam bidang ilmu yang lain. Revitalisasi kurikulum Desain Komunikasi Visual Unesa perlu dilakukan untuk mengantisipasi dampak perubahan yang terjadi, terutama era revolusi industri 4.0 yang ditandai lahirnya teknologi canggih. Dalam penyusunan kurikulum DKV Unesa diperlukan gagasan mendasar yang berorientasi pada pengembangan atitut dan karakter untuk merespon dampak perkembangan teknologi, serta keterampilan/skill bidang ilmu desain komunikasi visual yang mumpuni, berdasarkan empat bidang kajian yakni *Design Basic and Creatif Process, Design Technology, Design Entrepreneurship, Design Science, dan Attitude, Character, and Nationalism.*

DAFTAR RUJUKAN

- Abed, F. (2019). The role of visual design in educational technology programs: The critical link. *Educational Technology, 28*(7), 43–44.
- Colman, A. (2018). Net.art and Net.pedagogy : Introducing Internet Art to the Digital Art Curriculum. *Studies in Art Education, 46*(Technology Issue), 61–73.
- Darbellay, F., & Moody, Z. (2017). *Creativity Design Thinking and Interdisiplinarity*. Singapore: Springer Nature.
- Gomez-palacio, B., & Vit, A. (2009). *Graphic Design Referenced: A Visual Guide to the Language, Applications, and History of Graphic Design*. Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.
- Innocenti, P. (2012). Preventing Digital Casualties : An Interdisciplinary Research for Preserving Digital Art. *Leonardo, 45*(5), 472–473.
- Julier, G. (2017). From visual culture to design culture. *Design Issues, 22*(1), 64–76.
- Kreatif, E. (2017). Peran Pasar Desain Komunikasi Visual. Retrieved August 16, 2019, from <https://www.bekraf.go.id/subsektor/page/desain-komunikasi-visual>
- Moran, J. (2002). *Interdisciplinarity*. New York: Routledge.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010. Jakarta, Indonesia. Retrieved from <https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/PP-66-Tahun-2010.pdf>
- Piliang, Y. A. (2019). Seni, desain, dan kebudayaan dalam spirit revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)* (Vol. 2, pp. 1–9). Bali: Sekolah Tinggi Desain Bali.
- Pratomo, Y. (2019). APJII: Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tembus 171 Juta Jiwa. Retrieved August 16, 2019, from

<https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/03260037/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa>

- Rosenbaum, S., & Bugental, J. (1998). Measuring the success of visual communication in user interfaces. *Technical Communication*, 45(4), 517–528.
- Santoso, M. (2013). *Indonesian Qualifications Framework*. (Directorate Learning and Student Affair, Ed.). Jakarta: IQF Team. Retrieved from https://olc.worldbank.org/sites/default/files/Session_2.1_ESDP_WfD_Indonesia_QF%281%29.pdf
- Spalter, A. M., & Van Dam, A. (2008). Digital visual literacy. *Theory into Practice*, 47(2), 93–101. <http://doi.org/10.1080/00405840801992256>
- Tim Kurikulum Program Studi Desain Komunikasi Visual. (2013). *Dokumen Kurikulum 2013-2018 Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Bandung*. Bandung: Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Institut Teknologi Bandung.
- Tim Pengembang Kurikulum Pendidikan Tinggi. (2017). *KKNI dan SN-Dikti PERPRES 08/2012 & PERMENRISTEKDIKTI 44/2015*. Jakarta: KEMENRISTEKDIKTI. Retrieved from <https://ldikti11.ristekdikti.go.id/download/pdf/693>
- Tinggi, T. P. K. P. (2016). KKNI dan SN-DIKti. Retrieved August 16, 2019, from <https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/index.php/tag/kkni/>

STRATEGI REVITALIASI DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA BERORIENTASI PADA LITERASI BARU

Bandi Sobandi

Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI

E-mail: bas@upi.edu

ABSTRACT

The development of digital technology in the era of the Industrial Revolution 4.0 much influenced the order of life in society, including in the field of education. In line with these challenges, one aspect of which is the concern of study program managers is the revitalization of the curriculum with the aim of updating the curriculum that is adaptive and relevant to the times and the demands of graduates. The process of revitalizing the curriculum of the Fine Arts Education study program must be carried out independently or in collaboration with study program associations, the government and stakeholders. In the face of technological advances and 21st century learning skills, the implementation of study program curriculum is not enough to only apply old literacy (reading, writing, counting) but must apply new literacy (data literacy, technological literacy, and human resource literacy) to utilize and develop resources and learning media, as well as creating fine arts by utilizing technology. The practice of curriculum revitalization of study programs has several obstacles, for that there are a number of curriculum revitalization strategies that can be carried out, namely: 1) reviewing curriculum component components, 3) applying the TPACK framework in learning to give birth to profiles and competencies of prospective teachers who have literacy skills, have competencies and character; and 3) selecting and implementing student-centered approaches/models and learning methods (Student-Centered Learning) which have 21st century learning skills from the creative, critical, communicative, and collaborative aspects can be done optimally.

Keywords: *Curriculum Revitalization, Industry 4.0 Revolution, Literacy, TPACK, Student-Centered Learning*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital di era Revolusi Industri 4.0 banyak mempengaruhi tatanan kehidupan dalam masyarakat termasuk pada bidang pendidikan. Sejalan dengan tantangan tersebut, salah satu aspek yang menjadi perhatian pengelola program studi (prodi) adalah revitalisasi kurikulum dengan tujuan untuk memutakhirkan kurikulum yang adaptif dan relevan dengan perkembangan zaman serta tuntutan lulusan. Proses revitalisasi kurikulum prodi Pendidikan Seni rupa harus dapat dilakukan secara mandiri maupun berkolaborasi dengan asosiasi prodi, pemerintah, dan stakeholder. Dalam menghadapi kemajuan teknologi dan keterampilan belajar abad 21 maka implementasi kurikulum prodi tidak cukup hanya menerapkan literasi lama (membaca, menulis, berhitung) tetapi harus menerapkan literasi baru (literasi data, literasi teknologi, dan literasi sumber daya manusia) untuk memanfaatkan dan mengembangkan sumber dan media

pembelajaran, serta berkarya seni rupa dengan memanfaatkan teknologi. Praktek revitalisasi kurikulum prodi memiliki beberapa kendala, untuk itu ada beberapa strategi revitalisasi kurikulum yang dapat dilakukan, yaitu: 1) meninjau kembali komponen dokumen kurikulum, 3) menerapkan *framework* TPACK dalam pembelajaran guna melahirkan profil dan kompetensi calon guru yang memiliki kemampuan literasi, memiliki kompetensi dan berkarakter; dan 3) memilih dan menerapkan pendekatan/model dan metode pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*Student-Centered Learning*) yang memiliki keterampilan belajar abad 21 mulai aspek kreatif, pemikiran kritis, komunikatif, dan kolaboratif dapat dilakukan dengan optimal.

Kata Kunci: *Revitalisasi Kurikulum, Revolusi Industry 4.0, Literasi, TPACK, Student-Centered Learning*

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital saat ini telah membentuk sebuah peradaban baru yang mengubah tatanan ekonomi, politik, budaya, pertahanan dan keamanan. Dalam kehidupan sehari-hari hampir tidak bisa dilepaskan dari perangkat elektronik yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Kondisi ini mendorong warga dunia untuk dapat mengadaptasi dan memanfaatkan kemajuan teknologi dengan bijak dalam kehidupannya. Untuk itu maka kemampuan literasi informasi perlu dimiliki. Literasi menjadi sarana peserta didik dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkannya di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan sekitarnya.

Seiring dengan perkembangan budaya dan peradaban di era Industri 4.0 yang semakin berubah cepat maka konsep literasi tidak lagi hanya bertumpu pada konteks berpikir atas *textual reading*, melainkan sudah merambah ke bidang bacaan nonkonvensional, yang sudah melibatkan dunia informasi dan media elektronik. Dengan demikian, konsep literasi lebih dari sekadar membaca dan menulis, namun mencakup keterampilan berpikir menggunakan sumber-sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital, dan auditori. Kemampuan disebut lebih dikenal sebagai kemampuan literasi informasi.

Perguruan tinggi dalam menyusun atau mengembangkan kurikulum, wajib mengacu pada KKNI dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Tantangan yang dihadapi oleh perguruan tinggi dalam pengembangan kurikulum di era Revolusi Industri 4.0 adalah menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan literasi baru meliputi literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia yang berakhlak mulia berdasarkan pemahaman keyakinan agama (Nurwardani, 2018).

Wiedarti, dkk. (2018) merinci komponen literasi informasi terdiri atas literasi dini, literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual. Dalam

menghadapi tantangan globalisasi, kemampuan literasi ini dapat disebut dengan multiliterasi. Menurut Abidin (2015: 3), multiliterasi merupakan “keterampilan menggunakan beragam cara untuk menyatakan dan memahami ide-ide dan informasi dengan menggunakan bentuk-bentuk teks konvensional maupun teks inovatif, symbol, dan multimedia”.

Minat membaca masyarakat Indonesia masih rendah dibandingkan dengan negara-negara lain. Kondisi ini menyebabkan kemampuan membaca (*Reading Literacy*) anak-anak Indonesia masih rendah bila dibandingkan dengan negara-negara berkembang lainnya, bahkan dalam kawasan ASEAN sekali pun. Hasil dari berbagai survei menunjukkan bahwa literasi merupakan masalah yang serius dalam dunia pendidikan di Indonesia. Berdasarkan data *World's Most Literate Nations* yang dilakukan oleh Central Connecticut State University tahun 2016, Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara partisipan survei dalam hal kemampuan literasi (Miller & McKenna, 2016). Sementara hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2015, menempatkan Indonesia di urutan ke-61 dari 72 negara partisipan survey (OECD, 2018). Selanjutnya berdasarkan data Perpustakaan Nasional tahun 2017, frekuensi membaca orang Indonesia rata-rata hanya tiga sampai empat kali per minggu (Pratiwi, 2018). Kondisi demikian ini jelas memprihatinkan karena kemampuan dan keterampilan membaca merupakan dasar bagi pemerolehan pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan sikap peserta didik.

Kebiasaan membaca dan budaya baca akan membentuk minat membaca. Kebiasaan dan minat baca siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah akan membentuk dan memberi warna tersendiri terhadap minat baca peserta didik di perguruan tinggi. Oleh karena itu, di bawah koordinasi Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan saat ini sedang dilakukan sebuah gerakan literasi sekolah (GLS) sebagai sebuah upaya yang bersifat partisipatif dengan melibatkan warga sekolah, akademisi, penerbit, media massa, masyarakat.

Hasil pengamatan penulis selama ini, kebiasaan membaca, budaya baca dan minat membaca mahasiswa belum optimal. Banyaknya dan mudahnya untuk memperoleh sumber belajar secara elektronik belum mendongkrak kebiasaan, budaya baca dan minat baca mahasiswa. Mereka belum mampu memanfaatkan sumber belajar tersebut secara selektif, adaptif dan kritis untuk memenuhi kebutuhan dalam menyelesaikan studinya. Berdasarkan tantangan Revolusi Industri 4.0 yang menuntut warga dunia memiliki kemampuan literasi informasi maka dalam

kesempatan ini penulis mencoba untuk memaparkan gagasan berdasarkan praktek terbaik dengan judul: **Strategi Revitaliasi dan Pengembangan Kurikulum Prodi Pendidikan Seni Rupa yang Berorientasi pada Literasi Baru.**

Sejalan dengan uraian latar belakang permasalahan di atas maka permasalahan yang diajukan dalam tulisan ini, yaitu:

1. Bagaimana kendala yang dihadapi prodi dalam pengembangan kurikulum prodi seni rupa pada LPTK di Indonesia?
2. Bagaimana strategi pengembangan kurikulum prodi Pendidikan seni rupa yang beorientasi literasi baru?

1. Tujuan atau Ruang Lingkup Tulisan

Tujuan atau ruang lingkup dalam tulisan ini mencakup: a) Mendeskripsikan kendala dalam pengembangan kurikulum prodi seni rupa pada LPTK di Indonesia; b) Mendeskripsikan strategi pengembangan kurikulum prodi Pendidikan seni rupa yang beorientasi literasi baru.

B. PEMBAHASAN

Relevansi pendidikan dan praktik merupakan unsur penting dalam revitalisasi kurikulum prodi. Perubahan kurikulum merupakan aktivitas rutin yang harus dilakukan sebagai tanggapan terhadap perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) (*scientific vision*), kebutuhan masyarakat (*societal needs*), serta kebutuhan pengguna lulusan (*stakeholder needs*). Penyusunan kurikulum hendaknya dilandasi dengan fondasi yang kuat, baik secara filosofis, sosiologis, psikologis, historis, maupun secara yuridis.

Persepsi masyarakat tentang istilah literasi pada umumnya diidentikan dengan aktivitas membaca dan menulis. Konsep literasi pada saat ini tidak sesempit pandangan tersebut. Menurut Deklarasi Praha pada tahun 2003 menyebutkan bahwa literasi juga mencakup bagaimana seseorang berkomunikasi dalam masyarakat. Literasi juga bermakna praktik dan hubungan sosial yang terkait dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya (UNESCO, 2003).

1. Kendala yang Dihadapi Prodi dalam Pengembangan Kurikulum Prodi Seni Rupa pada LPTK di Indonesia

Keberadaan prodi sebagai penyelenggara unit dasar memiliki peran yang sangat strategis untuk mengawal layanan akademik yang berkualitas. Prodi merupakan unsur pelaksana akademik

yang dalam pelaksanaan tugasnya di bawah koordinasi fakultas berkewajiban dan bertanggung jawab untuk mengawal perencanaan, implementasi dan evaluasi kurikulum dan pembelajaran sehingga kualitas layanan akademik berjalan dengan lancar dan bermutu.

Kegiatan mengelola prodi merupakan pekerjaan berat karena berbagai permasalahan akademik, kepegawaian, dan kemahasiswaan menjadi pusat perhatian yang harus dikelola melalui kemampuan manerial kepemimpinan prodi. Ketua Program Studi (Kaprodi) merupakan sebuah jabatan yang diberikan kepada dosen sebagai tugas tambahan untuk mengelola prodi sesuai dengan visi dan misi yang telah ditetapkan. Menurut Sobandi (2017), Kaprodi memiliki tugas untuk: a) menerjemahkan visi dan misi prodi berdasarkan visi dan misi perguruan tinggi; b) menetapkan program/kegiatan yang akan dilaksanakan; c) menentukan sasaran dan program; d) melaksanakan program; d) mengevaluasi pelaksanaan program; dan e) menindaklanjuti program berdasarkan hasil capaian yang telah diperoleh.

Tingkat keberhasilan dalam pengelolaan prodi berkaitan dengan kemampuan dalam memadukan nilai kepemimpinan prodi, peran kaprodi, dan partisipasi dosen dalam berbagai program. Sekaitan dengan Muhammad (2014) menegaskan bahwa inti dari kepemimpinan Kaprodi adalah sejauhmana kesungguhannya dalam meyakinkan, mengarahkan, memberdayakan, membangkitkan rasa percaya diri, dan memberikan dukungan kepada seluruh dosen pada prodinya agar dapat bekerja maksimal untuk mencapai visi dan misi program studi yang telah ditetapkan. Kendala yang paling berat kaprodi selama ini adalah mendorong dan meningkatkan partisipasi dosen dalam berbagai program prodi. Untuk itu, [Idayanti](#) (2012) menegaskan bahwa peningkatan kinerja dosen dipengaruhi melalui program pemberdayaan, program pemberdayaan ini berdampak kepada kemampuan dosen secara profesional dalam mengembangkan kapabilitasnya.

Revitaliasi kurikulum merupakan sebuah upaya untuk menghadapi tuntutan dan perubahan yang terjadi baik secara internal maupun eksternal. Tuntutan eksternal berupa arus globalisasi dan berbagai isu yang menyangkut masalah kependudukan dan perubahan sosial, lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya, dan perkembangan pendidikan di tingkat internasional. Tuntutan dari dalam berkaitan dengan suasana dan kultur akademik sivitas akademika yang mencakup kebiasaan, budaya belajar, budaya kerja dosen dan mahasiswa. Uraian di atas sejalan dengan pendapat Oliva (1992: 32) bahwa: *“Curriculum is a product of its time. ... curriculum responds to and is changed by social forces, philosophical*

positions, psychological principles, accumulating knowledge, and educational leadership at its moment in history”.

Revitalisasi kurikulum sebaiknya dimulai dari adanya persamaan mindset, sikap, dan keterampilan pengelola prodi dan dosen untuk menjalankan visi dan misi prodi yang kompetitif secara kolaboratif. Permasalahan yang sering terjadi selama ini ada ketidaksinkronan antara ide dan tujuan perancang dokumen kurikulum dengan pelaksana kurikulum di lapangan. Berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis sebagai tim pengembang kurikulum prodi selama ini, ada beberapa kendala dalam melakukan perubahan dan revitalisasi kurikulum prodi, di antaranya:

- a. Panduan model pengembangan kurikulum tiap universitas di LPTK memiliki format yang berbeda sehingga menyulitkan pengembang kurikulum prodi untuk mengembangkan kurikulum yang standar dengan prodi sejenis;
- b. Adanya reistensi dosen pengampu mata kuliah, apalagi berkaitan menggabungkan dan menghilangkan kurikulum;
- c. Perubahan struktur dan sebaran kurikulum dalam tiap semester berdampak pada perubahan jadwal mengajar dosen pada pada tiap semester;
- d. Ada variasi nama kelompok mata kuliah dan nama mata kuliah yang berbeda pada prodi sejenis di LPTK;
- e. Proses pembelajaran khususnya pembelajaran praktek berkarya seni kadang-kadang beorientasi ke arah kesenimanannya sehingga mengabaikan aspek nilai didaktik dan metodiknya.

Untuk mengatasi permasalahan di atas maka dilakukan upaya berupa: 1) Melakukan pembahasan komparasi dan standarisasi kurikulum prodi Pendidikan Seni Rupa melalui Asosiasi Prodi Pendidikan Seni Rupa (AP2SR) termasuk di dalamnya telah disepakati Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) prodi; 2) Merintis penulisan buku ajar sebagai upaya untuk standarisasi kurikulum yang dilakukan secara kolaborasi oleh dosen prodi pendidikan seni rupa; 3) Merintis pelaksanaan Program Pertukaran Mahasiswa Tanah Air Nusantara (PERMATA) diprakarsai oleh Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan yang sudah dimulai sejak tahun 2014. yang dilakukan kerjasama oleh beberapa prodi pendidikan seni rupa antar LPTK; 3) Melakukan rintisan penelitian bersama untuk pengembangan Panduan Skripsi Penciptaan/Kekarya yang diinisiasi Jurusan Seni Rupa dan Desain FS UM bekerjasama dengan Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Unesa, Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY, Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Unnes.

2. Strategi Revitalisasi Pengembangan Kurikulum Prodi Pendidikan Seni Rupa Yang Beorientasi Literasi Informasi

Proses perubahan kurikulum pada berbagai jenjang pendidikan perlu dilakukan dengan matang secara terencana dan sistemik karena kurikulum sebagai jantungnya pendidikan. Hal ini ditegaskan Null (2011: 1) bahwa: *“Curriculum is the heart of education. The reason is twofold. First, curriculum is about what should be taught. Second, it combines thought, action, and purpose...”*. Proses perubahan kurikulum prodi merupakan upaya revitalisasi kurikulum yang dilakukan dengan cara mengevaluasi dokumen kurikulum, dan mengkaji implementasi kurikulum dan pembelajaran, serta mengevaluasi ketercapaian kurikulum berdasarkan kompetensi lulusan dan serta masukan dari pengguna, alumni, dan stakeholder.

a. Tujuan Revitalisasi dan Pengembangan Kurikulum Prodi

Kegiatan revitalisasi kurikulum prodi bertujuan untuk untuk memutakhirkan kurikulum agar selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan maupun kebutuhan pengguna lulusan. Ada beberapa isu penting yang sedang dihadapi prodi pendidikan seni rupa saat ini berkaitan dengan revitalisasi kurikulum saat ini. Pertama, masalah orientasi kurikulum yang berorientasi *student centered learning* yang memiliki keterampilan abad 21 dengan kemampuan literasi dasar, kompetensi dan berkarakter. Kedua, prodi Pendidikan Seni Rupa harus menyiapkan kompetensi lulusan prodi yang mampu bersaing dengan lulusan pendidikan atau non pendidikan dari perguruan tinggi lain untuk memasuki program Pendidikan Profesi Guru (PPG) yang menerapkan pendekatan TPACK.

b. Tahapan Revitalisasi dan Pengembangan Kurikulum Prodi

Revitalisasi dimulai dari penetapan kembali visi, misi, tujuan Prodi kemudian penetapan Profil lulusan dan dilanjutkan penentuan CPL capaian pembelajaran lulusan hingga CPMK capaian pembelajaran mata kuliah disertai pembobotan sks. Revitalisasi tersebut mengacu pada KKNI (kerangka kualifikasi nasional Indonesia), SNPT (standar nasional pendidikan tinggi), SNPG (standar nasional pendidikan guru) dan Profil lulusan yang memiliki kemampuan literasi dasar, kompetensi dan berkarakter.

Peluang kerja alumni seni rupa khususnya pada bidang desain cukup terbuka. Dalam *Pikiran Rakyat* (14 April 2019: 9) disebutkan ada tujuh jurusan kuliah yang menjanjikan di

“zaman now”, di antaranya: teknik informatika, desain komunikasi visual, desain produk, desain mode, bisnis digital, tata boga, dan kewirausahaan. Namun demikian, khusus lulusan prodi Pendidikan Seni Rupa terutama untuk menjadi ASN sangat terbatas karena kebijakan dan kebutuhan di lapangan. Untuk mengatasi masalah tersebut maka para mahasiswa perlu dibekali kemampuan untuk berwirausaha dan meningkatkan keterampilan dalam berkarya seni rupa.

Tahap perancangan kurikulum prodi mengacu pada Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi. Menurut Nurwardani, dkk. (2016), secara keseluruhan tahapan perancangan kurikulum dibagi dalam tiga bagian kegiatan, yakni: a) Perumusan capaian pembelajaran lulusan (CPL); b) Pembentukan mata kuliah; dan c) Penyusunan mata kuliah (kerangka kurikulum).

1) Tahap Perumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Revitaliasi prodi Pendidikan Seni Rupa yang telah lama beroperasi merupakan tahap evaluasi kurikulum lama, yakni mengkaji seberapa jauh capaian pembelajaran telah terbukti dimiliki oleh lulusan dan dapat beradaptasi terhadap perkembangan kehidupan. Informasi untuk pengkajian CPL didapatkan melalui penelusuran lulusan, masukan pemangku kepentingan, asosiasi profesi atau kolokium keilmuan, dan kecenderungan perkembangan keilmuan/keahlian ke depan. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan penyusunan CPL terdiri dari: penetapan profil lulusan, penetapan kemampuan yang diturunkan dari profil, merumuskan dan meninjau ulang CPL yang sudah dirumuskan bersama asosiasi prodi. Rumusan CPL menurut Nurwardani (2018) dalam *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Di Era Industri 4.0* disarankan untuk memuat kemampuan yang diperlukan dalam era industri 4.0 di antaranya kemampuan tentang:

- a. literasi data, kemampuan pemahaman untuk membaca, menganalisis, menggunakan data dan informasi (*big data*) di dunia digital;
- b. literasi teknologi, kemampuan memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (*coding*, *artificial intelligence*, dan *engineering principle*);
- c. literasi manusia, kemampuan pemahaman tentang *humanities*, komunikasi dan desain;
- d. pemahaman akan tanda-tanda revolusi industri 4.0;
- e. pemahaman ilmu untuk diamalkan bagi kemaslahatan bersama secara lokal, nasional, dan global.

2) Pembentukan mata kuliah

Pembentukan mata kuliah dilakukan dengan menganalisis keterkaitan bahan kajian dengan rumusan CPL yang telah ditetapkan. Selanjutnya mengkaji dan menetapkan mata kuliah beserta besar sksnya. Pada tahap pembentukan mata kuliah dilakukan penetapan mata kuliah yang secara tepat terkait dan berkontribusi dalam pemenuhan CPL, penghapusan atau pengintegrasian karena alasan tidak terkait atau tidak berkontribusi pada pemenuhan CPL, dan pembentukan mata kuliah baru terhadap butir dari CPL belum terkait pada mata kuliah yang ada.

Penetapan sks suatu mata kuliah dimaknai sebagai waktu yang dibutuhkan oleh mahasiswa untuk dapat memiliki kemampuan yang dirumuskan dalam sebuah mata kuliah tersebut. Unsur penentu perkiraan besaran sks adalah: tingkat kemampuan yang harus dicapai; kedalaman dan keluasan materi pembelajaran yang harus dikuasai; metode/strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai kemampuan tersebut.

3) Penyusunan Mata Kuliah dalam Struktur Kurikulum

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menyusun mata kuliah ke dalam semester. Pola susunan mata kuliah perlu memperhatikan: Konsep pembelajaran yang direncanakan dalam usaha memenuhi capaian pembelajaran lulusan; Ketepatan letak mata kuliah yang disesuaikan dengan keruntutan tingkat kemampuan dan integrasi antar mata kuliah; Beban belajar mahasiswa rata-rata di setiap semester (biasanya 18 - 20 sks). Proses penetapan posisi mata kuliah dalam semester dapat dilakukan dengan dua cara yaitu secara serial atau paralel dengan mempertimbangkan kelebihan dan kelemahannya.

Beberapa upaya yang dapat dilakukan prodi untuk penyesuaian kurikulum seni berdasarkan paparan Gultom (2016) yang diselenggarakan dalam Forum FBSI Prodi Seni, Prodi Bahasa Daerah, dan Prodi Bahasa Asing LPTK Se-Indonesia di Yogyakarta, yaitu:

- 1) Tracer Study untuk menemukan LO/CP/Kompetensi yang sesuai perkembangan;
- 2) Melakukan pemetaan berbasis kebutuhan pendidikan, kehidupan berbangsa dan bernegara, dunia kerja, industri, dan pengembangan keilmuan;
- 3) Menetapkan prioritas atau perimbangan berbasis analisis kebutuhan;
- 4) Melakukan eksplorasi dan pemetaan materi yang bersesuaian;

- 5) Menetapkan pilihan di antara: 1) memunculkan mata kuliah baru, 2) mengintegrasikan LO/CP atau Kompetensi baru ke dalam mata kuliah yang existing, dan atau 3) menghilangkan sebagian MK yang ada.

c. Strategi Pengembangan dan Implementasi Kurikulum Prodi Pendidikan Seni Rupa yang Berorientasi Literasi Informasi

Revitalisasi kurikulum prodi Pendidikan Seni Rupa dilakukan berdasarkan analisis penulis terhadap implementasi kurikulum yang masih bersifat parsial (monodisiplin). Pada umumnya para dosen pengampu hanya memikirkan dan fokus pada mata kuliahnya, jarang sekali secara komprehensif memikirkan bagaimana posisi dan kontribusi mata kuliah yang diampunya dalam mengantarkan lulusan yang diharapkan. Hal ini yang menyebabkan orientasi pencapaian tujuan kurikulum belum optimal. Sejatinnya, proses pembelajaran bagi mahasiswa calon guru dilaksanakan dengan cara memperhatikan berbagai ilmu yang relevan dengan bidang yang diajarkan secara multidisiplin.

Hal di atas sangat terasa khususnya pada mata kuliah praktek karya seni rupa yang kadang-kadang berorientasi kesenangan. Seharusnya penyajian dan praktek perkuliahan mata kuliah praktikum ini disajikan secara sistematis mulai dari konsep berkarya, medium berkarya, teknik berkarya (baik secara manual, masinal atau digital), metode/cara mengajarkannya kepada siswa, teknik penilaian karya dengan kriteria penilaiannya. Model perkuliahan seperti ini akan selalu mengkondisikan mahasiswa mengorientasikan dirinya menjadi pribadi dan profil guru dalam bidang seni rupa.

Untuk mengatasi permasalahan di atas maka dapat dilakukan dengan beberapa strategi, yaitu:

- 1) Melakukan peninjauan terhadap dokumen kurikulum prodi.

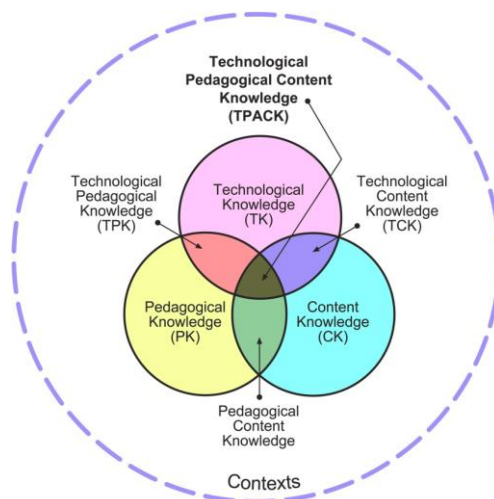
Proses peninjauan kurikulum dilakukan untuk mengkaji: Rumuskan profil lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), mengembangkan matriks pencapaian pembelajaran dan bahan kajian; menetapkan jumlah dan besaran SKS, mengatur struktur kurikulum, serta menyusun dan atau merevisi Rencana Pembelajaran Semester (RPS) pada mata kuliah prodi.

- 2) Menerapkan model *framework* yang dapat menggabungkan disiplin ilmu dan penguasaan teknologi untuk menunjang keprofesionalan mahasiswa calon guru

Salah satu *framework* yang banyak mendapatkan perhatian akhir-akhir ini adalah *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) untuk mulai diujicobakan dalam implementasi kurikulum dan proses pembelajaran. TPACK dianggap sebagai kerangka kerja yang dapat memberikan arah baru bagi guru dalam proses pembelajaran dengan memadukan penguasaan teknologi, pedagogi, penguasaan materi, metode pengajarannya dalam memecahkan masalah di kelas. Secara konseptual, ada tujuh variabel yang mempengaruhi TPACK (Shulman, 1986; Mishra & Koehler, 2006; Cox & Graham, 2009), yaitu:

- a. *Technological Knowledge* (TK) adalah pengetahuan tentang bagaimana mengoperasikan komputer dan perangkat lunak yang relevan untuk proses pembelajaran;
- b. *Pedagogical Knowledge* (PK) adalah kemampuan dalam pengelolaan proses pembelajaran peserta didik;
- c. *Content Knowledge* (CK) adalah materi subjek pengetahuan seperti pengetahuan tentang bahasa, Matematika, Ilmu Alam, seni, dll.;
- d. *Technological Content Knowledge* (TCK) adalah pengetahuan tentang bagaimana konten dapat diteliti atau diwakili oleh teknologi seperti menggunakan simulasi komputer untuk mewakili dan mempelajari pergerakan kerak bumi;
- e. *Pedagogical Content Knowledge* (PCK) adalah pengetahuan tentang bagaimana cara untuk mewakili dan merumuskan subjek yang membuatnya dipahami oleh orang lain (Shulman, 1986, hal. 9);
- f. *Technological Pedagogical Knowledge* (TPK) adalah pengetahuan tentang bagaimana teknologi dapat memfasilitasi pendekatan pedagogik seperti menggunakan diskusi *asynchronous* seperti forum untuk mendukung konstruksi sosial pengetahuan; dan
- g. *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) adalah pengetahuan tentang bagaimana memfasilitasi pembelajaran peserta pelatihan dari konten tertentu melalui pendekatan pedagogik dan teknologi sehingga diketahui hubungan antara variabel-variabel tersebut.

Secara skematik keterkaitan hubungan unsur-unsur TPACK di atas divisualisasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka kerja TPACK dan komponen pengetahuannya

Sumber: Koehler & Mishra (2009)

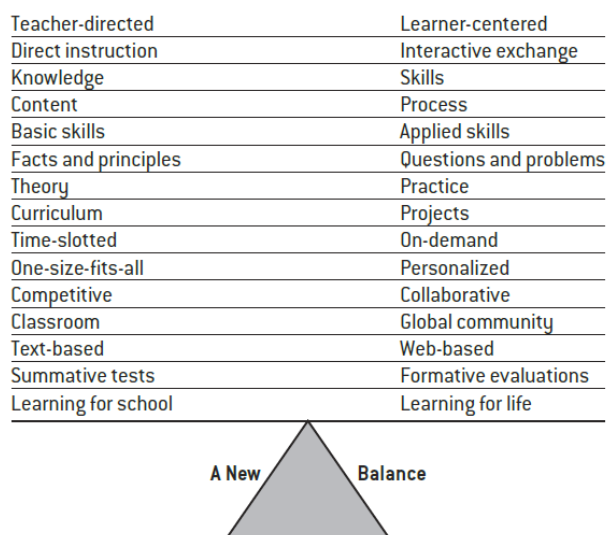
- 3) Menerapkan pendekatan/model dan metode pembelajaran yang menekankan *student centered learning* dengan kompetensi literasi baru dan keterampilan belajar abad 21

Dalam Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi pasal 10 tentang standar proses pembelajaran di diperguruan tinggi yang terdiri dari: karakteristik proses pembelajaran; perencanaan proses pembelajaran; pelaksanaan proses pembelajaran; dan beban belajar mahasiswa.

Karakteristik proses pembelajaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10 ayat (2) huruf a terdiri atas sifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa (Pasal 11 ayat (1)). Untuk menerapkan pendekatan/model yang optimal seperti di atas maka dalam proses pembelajaran dapat menerapkan metode pembelajaran mata kuliah yang meliputi: diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan (Pasal 14 ayat (3)) .

Proses implementasi kurikulum dalam bentuk pembelajaran saat ini harus adaptif terhadap tuntutan keterampilan belajar abad 21. Kita saat ini dihadapkan pada tuntutan dari ekonomi global, pekerjaan, alat digital, dan gaya hidup; dari penelitian pembelajaran modern; dan dari kebutuhan

akan keterampilan yang paling dibutuhkan di zaman ini. Kondisi ini perlu dihadapi dengan kemampuan untuk pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, kemampuan berkomunikasi, dan berkolaborasi. Dalam konteks ini pengajar perlu mengadaptasi metode dengan tantangan keterampilan belajar abad 21 dengan menekankan pembelajaran berpusat pada mahasiswa (*Student-Centered Learning*) seperti digambarkan pada Gambar 1.

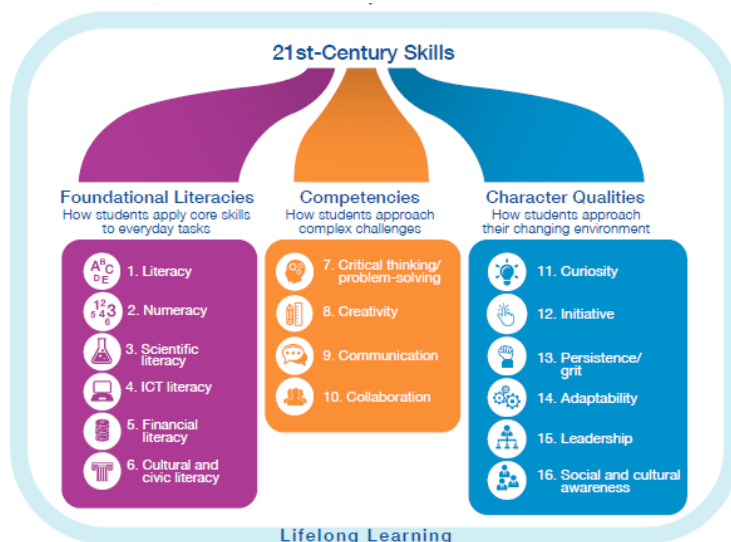


Gambar 2. Keseimbangan Pembelajaran Abad 21

Sumber: Trilling and Fadel (2009: 38).

Berbagai pendekatan/model dan metode pembelajaran sebagaimana dijelaskan dalam SNPT Tinggi di atas ada dianalisis secara seksama maka ada kesamaan dan hubungan dengan tuntutan akan keterampilan yang dibutuhkan peserta didik abad 21 dalam pendidikan khususnya pendidikan dasar dan menengah sebagaimana diuraikan dalam *Word Economic Forum* telah melakukan mengenai kecakapan siswa yang akhirnya tersaring ke dalam 16 keterampilan dalam tiga kategori besar, yaitu: literasi dasar, kompetensi dan karakter. Literasi dasar berupa kompetensi yang menggambarkan bagaimana pendekatan siswa untuk menghadapi tantangan yang kompleks. Literasi dasar mewakili bagaimana siswa terapkan keterampilan inti untuk tugas sehari-hari. seharusnya dikuasai oleh peserta didik yang mencakup: 1) literasi bahasa, 2) literasi numerasi, 3) literasi sains, 4) literasi digital, 5) literasi finansial, dan 6) literasi budaya dan kewargaan. Selanjutnya, dasar kemampuan literasi ini juga harus diimbangi dengan menumbuhkembangkan kompetensi yang berfungsi sebagai dasar yang dibutuhkan siswa membangun lebih maju dan sama

pentingnya kompetensi dan kualitas karakter yang meliputi kemampuan berpikir kritis/memecahkan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Dari perpaduan literasi dasar dan kompetensi tersebut maka akan tercipta kualitas karakter yang menggambarkan bagaimana siswa mendekati lingkungan mereka yang berubah berupa kemampuan kurositas, inisiatif, persistensi, adaptif, jiwa kepemimpinan, dan kepedulian social dan budaya.



Gambar 3. Keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk abad 21

Sumber: World Economic Forum (2015)

Upaya pengembangan dan penguatan karakter serta literasi menjadi salah satu bagian penting dalam kemajuan sebuah negara di era globalisasi. Sejalan dengan info grafis pada Gambar 2 di atas, pada Tabel 1 di bawah ini dipaparkan uraian definitif mengenai jenis keterampilan literasi dasar, kompetensi dan karakter yang harus dimiliki siswa di era global.

Tabel 1

Kecakapan Abad 21

	KETERAMPILAN	DEFINISI
FONDASI	Literasi Baca-Tulis	Kemampuan membaca, memahami, dan menggunakan bahasa tulisan.
	Numerasi	Kemampuan untuk menggunakan angka dan simbol lain untuk memahami dan mengekspresikan hubungan kuantitatif.
	Literasi Sains	Kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dan prinsip ilmiah untuk memahami lingkungan dan menguji hipotesis.
	Literasi Finansial	Kemampuan memahami dan menerapkan aspek konseptual dan ihwal keuangan dalam kegiatan keseharian.

	KETERAMPILAN	DEFINISI
	Literasi Budaya dan Kewargaan	Kemampuan memahami, menghargai, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan tentang kebudayaan dan kewargaan.
KOMPETENSI	Berpikir Kritis/ Pemecahan Masalah	Kemampuan untuk mengidentifikasi, menganalisis dan mengevaluasi situasi, gagasan, dan informasi untuk menyampaikan tanggapan dan solusi.
	Kreativitas	Kemampuan untuk mengangankan dan merancang cara baruyang inovatif untuk mengatasi masalah, menjawab pertanyaan atau mengungkapkan makna melalui penerapan, sintesis atau beradaptasi dengan tujuan pemerolehan pengetahuan yang beragam.
	Komunikasi	Kemampuan untuk mendengarkan, memahami, menyampaikan, dan mengontekstualisasikan informasi secara verbal, nonverbal, visual, dan tertulis.
	Kolaborasi	Kemampuan bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan bersama, termasuk kemampuan untuk mencegah dan mengelola konflik.
KARAKTER	Melit (Keingintahuan)	Kemampuan dan keinginan untuk mengajukan pertanyaan, keterbukaan pikiran, dan keingintahuan.
	Inisiatif	Kemampuan dan keinginan untuk secara proaktif melakukan tugas atau tujuan baru.
	Ketekunan	Kemampuan untuk mempertahankan minat dan usaha serta tekun untuk mencapai suatu tugas atau tujuan.
	Penyesuaian Diri	Kemampuan untuk mengubah rencana, metode, pendapat atau tujuan berdasarkan hal-hal baru.
	Kepemimpinan	Kemampuan untuk secara efektif mengarahkan, membimbing, dan mengilhami orang lain untuk mencapai tujuan bersama.
	Kepekaan Sosial dan Budaya	Kemampuan untuk berinteraksi sosial dan budaya secara santun.

Sumber: Wiedarti, P. dkk (2018: 8)

C. SIMPULAN

Sesuai dengan permasalahan dan pembahasan di atas maka dalam kesempatan ini penulis menyimpulkan:

1. Kendala revitalisasi kurikulum prodi Pendidikan Seni Rupa pada LPTK di Indonesia di antaranya: Tiap universitas memiliki format dan model pengembangan kurikulum institusinya, resistensi dosen mata kuliah terhadap perubahan kurikulum, perubahan struktur kurikulum berdampak pada perubahan jadwal perkuliahan, adanya perbedaan anama kelompok mata

kuliah dan nama mata kuliah antar prodi, dan adanya kecendrungan praktek berkarya seni berorientasi kesenimananan;

2. Strategi revitalisasi dan pengembangan kurikulum prodi Pendidikan seni rupa yang beorientasi literasi baru dapat ditempuh dengan cara mengkaji dokumen kurikulum, menerapkan framework TPACK, dan menerapkan ragam pendekatan dan model serta pembelajaran yang menekankan pada *student-centered learning* dengan kompetensi literasi baru dan keterampilan belajar abad 21

Proses revitalisasi kurikulum seharusnya dilakukan secara terencana dengan melibatkan berbagai pihak seperti dosen prodi, alumni, pengguna, pemangku kepentingan sehingga diperoleh informasi penting dari lapangan sebagai bahan masukan perbaikan kurikulum. Untuk menghasilkan struktur kurikulum yang terstandar maka revitalisasi kurikulum dapat dilaksanakan secara kolaborasi melalui Asosiasi Prodi Pendidikan Seni Rupa (AP2SR).

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. (2015) *Pembelajaran Multiliterasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Cox, S., & Graham, C. R. (2009). Diagramming TPACK in practice: Using and elaborated model of the TPACK framework to analyse and depict teacher knowledge. *Tech Trends*, 53 (5), 60–69.
- Gultom, S. (2018). “Revitalisasi Kurikulum KKNi”. *Paparan*. Disampaikan dalam Forum FBSI Prodi Seni, Prodi Bahasa Daerah, dan Prodi Bahasa Asing LPTK Se-Indonesia, 4 - 6 Mei 2018 di Yogyakarta.
- Idayanti, N. (2012). “Pengaruh Kepemimpinan, Pemberdayaan, dan Stres Kerja Terhadap Komitmen Organisasional serta dampaknya terhadap Kinerja Dosen”. *Proceedings, Conference In Business, Accounting, And Management (CBAM) 2012 Vol 1, No 2 (2012)*. Makasar: Conference In Business, Accounting And Management (Cbam) 2012 page. 405-423. Tersedia di: <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/cbam/article/view/147/123> (Diakses 5 Mei 2018).
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What Is Technological Pedagogical Content Knowledge? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Miller, J.W. & McKenna, M.C. (2016) *World Literacy: How Countries Rank and Why it Matters*. Oxon: Routledge.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework For Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.

- Muhammad, S. (2014). “Kepemimpinan dalam Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi”. *Jurnal Ilmiah WIDYA 56* Volume 2 Nomor 3 Agustus-Desember 2014. Hal 56 - 67.
- Null, W. (2011). *Curriculum From Theory to Practice*. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- Nurwardani, P., dkk. (2016). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran Dan Kemahasiswaan Direktorat Pembelajaran.
- Nurwardani, P., dkk. (2018). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0* (Edisi ke-3). Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi
- OECD (2018) *PISA 2015 Results in Focus*. France: OECD.
- Oliva, P.F. (1992). *Developing the Curriculum. Third Edition*. New York: Harper Colins Publishers Inc.
- Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- Pikiran Rakyat. 14 April 2019. “Tujuh Jurusan Kuliah yang Menjanjikan di “Zaman Now””.
- Pratiwi, P.S. (2018) Minat Baca Masyarakat Indonesia Masih Rendah. *CNN Indonesia*. 27 Maret 2018. Tersedia dari: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20180326160959-282-285982/minat-baca-masyarakat-indonesia-masih-rendah> (Diakses 25 Juli 2019).
- Shulman, L. S. (1986). Those Who Understand: Knowledge Growth In Teaching. *Educational Researcher*, 15(2), 4–14. doi: 10.3102/0013189x015002004.
- Sobandi, B. (2017). Optimalisasi Kinerja Prodi Pendidikan Seni Rupa Melalui Pemberdayaan Potensi Sumber Daya Yang Berstandar. *Makalah*. Disampaikan dalam Forum Fakultas Bahasa Dan Seni Indonesia. Denpasar: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha)
- Trilling, B. and Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning For Life In Our Times*. San Fransico: Jossey-Bass.
- Unesco. 2003. *The Prague Declaration. “Towards an Information Literate Society.”*
- Wiedarti, P. dkk. (2018). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- World Economic Forum. (2015). *New Vision for Education Unlocking the Potential of Technology*. Switzerland: World Economic Forum. http://www3.weforum.org/docs/WEFUSA_NewVisionforEducation_Report2015.pdf (Diakses 10 Agustus 2019).

**EVALUASI KURIKULUM DI JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**

Indah Chrysanti Angge

Universitas Negeri Surabaya: indahangge@unesa.ac.id

Fera Ratyaningrum

Universitas Negeri Surabaya: feraratyaningrum@unesa.ac.id

ABSTRAK

Revitalisasi kurikulum tampaknya perlu dilakukan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Alasan pertama adalah tentang perkembangan paradigma menuju era revolusi industri 4.0 dan penyesuaian terhadapnya. Alasan kedua, adalah mengenai hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran, antara lain seperti pemetaan dan penempatan mata kuliah yang berkaitan dengan lama studi mahasiswa di Jurusan Seni Rupa. Oleh karenanya, tulisan ini berisi tentang evaluasi terhadap kurikulum yang dipakai pada periode 2015-2018. Dengan adanya evaluasi terhadap kurikulum pada Jurusan Seni Rupa, yang mencakup Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Program Studi Seni Rupa Murni, diharapkan mampu kembali mengoptimalkan fungsi kurikulum, yaitu menjadi dasar berjalannya pengajaran pada sistem pendidikan di perguruan tinggi. Lebih lanjut, evaluasi yang dilakukan akan menghasilkan sebuah temuan kritis terhadap kekurangan yang dapat diperbaiki, dan potensi yang dapat ditingkatkan serta dikembangkan.

Kata kunci: *Evaluasi kurikulum, revitalisasi, revolusi industri 4.0, pendidikan seni rupa, seni rupa murni*

ABSTRACT

Revitalization of the curriculum seems to be needed in the Fine Arts Education Study Program and the Fine Art Study Program, Department of Fine Arts, Faculty of Language and Art, Surabaya State University. The first reason is about the development of the paradigm towards the era of the industrial revolution 4.0 and its adaptation. The second reason, is regarding matters relating to the learning process, such as mapping and placement of courses related to the length of study of students in the Fine Arts Department. Therefore, this paper contains an evaluation of the curriculum used in the 2015-2018 period. With the evaluation of the curriculum at the Department of Fine Arts, which includes the Fine Arts Education Study Program and the Fine Arts Study Program, it is expected to be able to re-optimize the function of the curriculum, which is the basis for teaching in the education system in higher education. Furthermore, the evaluation carried out will produce a critical finding of deficiencies that can be corrected, and potential that can be increased and developed.

Keywords: *Curriculum evaluation, revitalization, industrial revolution 4.0, fine arts education, fine art*

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia pendidikan menuntut tersedianya tenaga pendidik dan kependidikan yang kompeten di bidangnya, baik dalam bidang mengetahui maupun ketrampilan, didukung sikap yang terpuji sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS Unesa merupakan salah satu program studi yang bertugas mencetak tenaga yang memiliki kompetensi tersebut. Di sisi lain, dibutuhkan sistem kurikulum yang mewadahi integrasi antara tenaga pendidik dan peserta didik, agar perkembangan dunia keilmuan dapat terwujud dengan baik dan optimal. Oleh karenanya, Kurikulum berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) muncul sebagai upaya untuk menyelaraskan pendidikan dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan (Tim Pengembang Kurikulum Pendidikan Tinggi, 2016, 2017). Secara konsep, kurikulum ini menuntut mahasiswa memiliki kemampuan dalam aspek sikap, pengetahuan, ketrampilan, managerial, dan tanggung jawab (Tim Pengembang Kurikulum Pendidikan Tinggi, 2016, 2017). Berkaitan hal tersebut, program studi berkewajiban untuk menyiapkan sarana dan prasarana yang dapat mendukung terwujudnya kemampuan itu, salah satunya adalah tersedianya kurikulum yang memadai sekaligus sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini.

Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya terdiri atas dua program studi yaitu Pendidikan Seni Rupa dan Seni Rupa Murni. Program Studi Pendidikan Seni Rupa berdiri bersamaan dengan Jurusan Seni Rupa, tepatnya pada tahun 1979, sedangkan Program Studi Seni Rupa Murni berdiri pada tahun 2015. Bagi Program Studi Pendidikan Seni Rupa, kurikulum dikembangkan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang telah diberlakukan sebelumnya dan disesuaikan dengan kaidah kurikulum KKNI, sedangkan untuk Program Studi Seni Rupa Murni menggunakan kurikulum berbasis KKNI.

Kurikulum berbasis KKNI di Program Studi Pendidikan Seni Rupa telah diterapkan pada mahasiswa angkatan 2015. Muncul atas pengembangan dari KBK yang telah diberlakukan sebelumnya, penerapan kurikulum KKNI hingga saat ini masih mengalami banyak kendala sehingga masih perlu dilakukan evaluasi dan penyempurnaan. Sementara itu Program Studi Seni Rupa Murni walaupun sejak angkatan pertama (2015) telah menerapkan kurikulum KKNI namun juga masih menemukan banyak kendala dan mendesak untuk dilakukan penyempurnaan.

Perkembangan era digital dan revolusi 4.0 menuntut peran dunia pendidikan, khususnya perguruan tinggi, untuk dapat menghasilkan lulusan yang berwawasan luas, kompeten dalam bidangnya, sekaligus berkepribadian baik (Piliang, 2019). Karenanya, kurikulum yang dapat menjawab tantangan zaman mutlak diperlukan. Lebih lanjut, tulisan ini merupakan sajian analisis dan evaluasi terhadap kurikulum yang sedang dijalankan di Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Program Studi Seni Rupa Murni di Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Masalah yang terjadi di Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam penerapan kurikulum KKNi antara lain masih terjadi perkuliahan yang berpusat pada dosen. Semangat kurikulum KKNi yang salah satunya adalah memaksimalkan potensi peserta didik dengan pembelajaran berpusat pada mahasiswa, belum sepenuhnya dapat dilaksanakan (Ahmad, 2019; Tim Pengembang Kurikulum Pendidikan Tinggi, 2017). Ceramah masih menjadi pilihan utama dalam pencapaian tujuan pembelajaran terutama pada matakuliah-matakuliah teori. Padahal, perkembangan dunia pendidikan telah masuk ke ranah di mana peserta didik merupakan subjek dari proses pembelajaran (Kindler, 2019). Jika hal tersebut diaplikasikan dengan baik, maka pembelajaran menjadi interaktif dan memberikan daya peserta didik untuk lebih mampu mengeksplorasi kemampuannya, terutama dalam 4c (*communication, collaboration, critical thinking, and creativity*).

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS Unesa angkatan 2015 wajib lulus 146 SKS untuk bisa dinyatakan lulus, dengan waktu tempuh normal 8 semester. Kenyataannya hingga saat ini, mahasiswa Program studi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2015 yang sudah lulus belum mencapai 30%. Hal yang banyak menjadi penyebabnya adalah:

1. Sibuk bekerja

Banyak diantara mahasiswa Program studi Pendidikan Seni Rupa yang sudah *nyambi* kerja terutama pada semester 8. Kesibukan memenuhi tuntutan pekerjaan, menyebabkan banyak waktu yang dimiliki oleh mahasiswa digunakan untuk bekerja dan membuatnya tidak fokus mengerjakan tugas akhirnya (baik tugas akhir skripsi, maupun tugas akhir karya seni). Alasan yang paling umum adalah untuk menyambung biaya kuliah dan karena mendapat tawaran

pekerjaan untuk mengisi waktu luang di sela mengerjakan tugas akhir, dan memang hal ini marak terjadi pada mahasiswa tingkat menengah-akhir (Gude, 2013). Pekerjaan yang semula “untuk mengisi waktu luang” kemudian berubah menjadi “menyita seluruh waktu” sehingga tugas akhir terbengkalai.

2. *Matakuliah skripsi diprogram pada semester 7, bersamaan dengan matakuliah KKN, PPP (PPL/PLP), konsentrasi II, dan publikasi karya*

Struktur kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2015 menunjukkan bahwa mata kuliah Metodologi Penelitian ditempuh pada semester 5. Dari pemetaan mata kuliah tersebut diharapkan, pada semester 6 atau selambat-lambatnya semester 7, mahasiswa sudah menjalani sidang ujian proposal tugas akhir. Namun pada kenyataannya, banyak mahasiswa yang baru memprogram skripsi pada semester 7 dan tidak bisa melaksanakan sidang ujian proposal pada semester yang sama. Munculnya mata kuliah Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan selama 3 minggu saat libur antara semester 6 dan semester 7, dilanjutkan dengan melaksanakan PPP (sebelumnya bernama PPL) selama 7 minggu, membuat waktu yang tersisa tidak banyak. Lebih lanjut, ketika mahasiswa harus menempuh matakuliah Peminatan II dan menggelar karya dalam pameran besar bersama sebagai implementasi matakuliah Publikasi Karya yang juga muncul di semester 7. Pameran besar ini juga membutuhkan banyak waktu untuk menyiapkan baik dari karya dan masalah operasional-administratif. Beban tugas yang demikian padat menuntut mahasiswa harus memiliki kompetensi yang baik dalam manajemen waktu. Kenyataannya, masih banyak yang belum berhasil. Di sisi lain, banyak di antara mahasiswa yang mengalami kendala saat menyusun skripsi karena kesulitan merangkai kalimat untuk karya ilmiah. Mayoritas mahasiswa juga kesulitan dalam hal sumber pustaka sebab hanya datang ke perpustakaan saat ada tugas dari dosen atau saat butuh mencari referensi untuk skripsinya. Lebih mudahnya dapat dilihat pada roadmap berikut.

SEBARAN MATA KULIAH KURIKULUM PRODI S1 PENDIDIKAN SENI RUPA. KURIKULUM 2015

SMT 1	22	SMT 2	22	SMT 3	23	SMT 4	25	SMT 5	21	SMT 6	15	SMT 7	12	SMT 8	6
PEND. AGAMA	2	PEND. PANCASILA	2	KRIYA KERAMIK	3	TINJAUAN SENI RUPA	2	FOTOGRAFI	3	KRIYA KERAMIK I	3	KRIYA KERAMIK II	3	SKRIPSI	6
SEJARAH SENI RUPA BARAT	2	DASAR-DASAR KEPENDIDIKAN	3	PEND. KEWARGA NEGERAAN	2	KRIYA KAYU	3	ANIMASI	3	KRIYA KAYU I	3	KRIYA KAYU II	3		
PSIKOLOGI PENDIDIKAN	2	TEORI BELAJAR	3	KRIYA TEKSTIL	3	SENI GRAFIS	3	ASESMEN PROSES & HASIL BELAJAR	3	KRIYA BATIK I	3	KRIYA BATIK II	3		
GAMBAR RAGAM HIAS	3	BAHASA INDONESIA	2	SEJARAH SENI RUPA ASIA	2	KRIYA LOGAM	3	AUDIO VISUAL	3	KRIYA LOGAM I	3	KRIYA LOGAM II	3		
RUPA DASAR 2D	3	SEJARAH SENI RUPA INDONESIA	2	KRIYA ANYAM DASAR	3	BAHASA INGGRIS	3	METODOLOGI PENELITIAN	3	KRIYA ANYAM I	3	KRIYA ANYAM II	3		
GAMBAR PROYEKSI PERSPEKTIF	3	SKETSA	3	TIPOGRAFI	2	GAMBAR ILUSTRASI	3	SENI LUKIS DASAR	3	SENI LUKIS I	3	SENI LUKIS II	3		
GAMBAR BENTUK	3	RUPA DASAR 3D	3	ILMU ALAM DASAR (IAD)	2	MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA	2	SENI PATUNG DASAR	3	SENI PATUNG I	3	SENI PATUNG II	3		
KONSEP PENDIDIKAN SENI	2	APLIKASI KOMPUTER	2	GAMBAR MODEL	3	PEMBELAJARAN INOVATIF I	3			DESAIN GRAFIS I	3	DESAIN GRAFIS II	3		
FILSAFAT ILMU	2	ESTETIKA	2	PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN	3	TELAAH KURIKULUM SEKOLAH	3			PPP (Progr. Pengelolaan Pembelajaran)	3	KULIAH KERJA NYATA (KKN)	3		
										PENELITIAN TINDAKAN KELAS	2	PUBLIKASI KARYA	3		
										MANAJEMEN SENI	2	DESAIN WEB	3		
										KEWIRUSAHAAN	2	CINDERAMATA	3		
										SENI MEDIA	3				
										ILUSTRASI BUKU DAN KOMIK	3				
JUMLAH SKS SELURUHNYA													: 194		
JUMLAH SKS WAJIB TEMPUH													: 146		

KETERANGAN

- : MK Prasyarat
- Yellow box : MK Pilihan Peminatan
- Blue box : MK Pilihan

MATA KULIAH YANG DISEDIAKAN	MATA KULIAH WAJIB TEMPUH
Jumlah SKS MK Wajib : 134	Jumlah SKS MK Wajib : 134
Jumlah SKS MK Pilihan Peminatan * : 48	Jumlah SKS MK Pilihan Peminatan * : 6
Jumlah SKS MK Pilihan ** : 12	Jumlah SKS MK Pilihan ** : 6
Jumlah SKS Keseluruhan Yang Disediakan : 194	Jumlah SKS Wajib Tempuh : 146

Gambar 1. Roadmap matakuliah prodi Pendidikan Seni Rupa, kurikulum 2015

3. *Skripsi penciptaan memerlukan waktu yang relatif lebih panjang*

Mahasiswa angkatan 2015 dapat memilih dua jalur skripsi, yaitu penciptaan dan pengkajian (Tim Pengembang Kurikulum Jurusan Seni Rupa, 2015). Jika mahasiswa menempuh jalur penciptaan, maka mahasiswa tersebut harus mengembangkan ide dan mewujudkannya menjadi produk, sesuai bidang peminatan yang ditekuni (Tim Pengembang Kurikulum Jurusan Seni Rupa, 2015). Jika mahasiswa memilih skripsi kajian, dia juga harus memilih bahan kajian sesuai peminatan yang dipilih. Sebagai contoh, mahasiswa peminatan kriya logam, harus menulis skripsi tentang kriya logam; dan mengingat pembuatan karya skripsi membutuhkan waktu yang relatif lebih banyak daripada skripsi kajian, maka banyak mahasiswa skripsi penciptaan menjadi lebih panjang masa studinya.

Program Studi Seni Rupa Murni

Demikian halnya dengan Program Studi Seni Rupa Murni. Mahasiswa Program Studi Seni Rupa Murni angkatan 2015, hingga semester 8 berlalu belum ada seorang pun yang lulus. Hal ini menjadi perhatian serius mengingat masa studi normal yang ditetapkan adalah 8 semester. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, teridentifikasi beberapa penyebab sebagai berikut.

1. *Matakuliah Metodologi Penelitian ditempatkan pada semester 7*

Pada struktur kurikulum Program Studi Seni Rupa Murni angkatan 2015 terlihat bahwa matakuliah Metodologi Penelitian ditempatkan pada semester 7. Pada ancangan awalnya, diharapkan mahasiswa dapat selesai mengerjakan skripsi dalam 1 semester sehingga bisa lulus 4 tahun. Kenyataan yang terjadi, hingga saat ini belum ada mahasiswa Program Studi Seni Rupa Murni yang lulus sehingga masih harus menempuh semester 9. Banyak mahasiswa angkatan ini yang tidak lulus matakuliah Metodologi Penelitian dan baru bisa memprogram kembali pada semester 9. Artinya, baru bisa memprogram skripsi pada semester 10 dan kemungkinan lulus paling cepat 5 tahun.

2. *Penumpukan mata kuliah Program Kerja Lapangan (PKL) dan Kuliah Kerja Nyata (KKN)*

Matakuliah KKN diancang untuk dilaksanakan pada semester 6 sedangkan matakuliah KKN ditempatkan pada semester 7. Pada praktiknya, pengelola KKN universitas menjadwalkan pelaksanaan KKN di jeda libur antara semester 6 dan 7, bersamaan dengan jadwal pelaksanaan PKL yang dicanangkan oleh Jurusan Seni Rupa. Akibatnya, mahasiswa baru masuk kuliah pada pertemuan ke 3 atau ke 4.

3. *Matakuliah berjenjang yang panjang*

Kurikulum Program Studi Seni Rupa Murni memberi kesempatan mahasiswa untuk menempuh bidang peminatan pengkajian seni, Cipta Seni 2 Dimensi, dan Cipta Seni 3 Dimensi. Matakuliah peminatan ini berjenjang 4 dan dimulai pada semester 4. Sebagai matakuliah berjenjang, jika pada semester 4 mahasiswa tidak lulus mata kuliah Cipta Seni 2 Dimensi 1 maka pada semester 5 dia tidak bisa menempuh matakuliah Cipta Seni 2 Dimensi II. Dia baru bisa menempuh ulang pada semester 6, bersamaan dengan adik kelasnya. Artinya, masa studinya pasti menjadi lebih panjang dari batas normal.

Melihat identifikasi masalah di atas, restrukturisasi dan revitalisasi kurikulum perlu segera dilakukan. Perkembangan di segala bidang yang demikian pesat menuntut adanya kurikulum yang

dapat memandu dosen dan mahasiswa untuk melompat jauh ke depan sehingga saat mahasiswa lulus, kompetensi yang dimiliki belum ketinggalan zaman (Eisenhauer, 2006).

Ketiga permasalahan tersebut dapat dilihat dari roadmap berikut.

SEBARAN MATA KULIAH KURIKULUM PRODI S1 SENI RUPA MURNI. KURIKULUM 2015

SMT 1	20	SMT 2	22	SMT 3	23	SMT 4	22	SMT 5	17	SMT 6	17	SMT 7	16	SMT 8	9
PENDIDIKAN AGAMA	2	PENDIDIKAN PANCASILA	2	ILMU KEALAMAN DASAR	2	BAHASA INGGRIS	3	KEWIRAUSAHAAN	2	KKN	3	PRAKTIK KERJA LAPANGAN	3	SKRIPSI	6
PENGANTAR STUDI SENI RUPA	2	BAHASA INDONESIA	2	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	2	FILSAFAT SENI	2	FILSAFAT ILMU	2	MANAJEMEN SENI	2	METODOLOGI PENELITIAN SENI	3	PUBLIKASI KARYA	3
SEJARAH KEBUDAYAAN	2	ESTETIKA	2	SEJARAH SENI RUPA MODERN	2	SEJARAH SENI RUPA INDONESIA	2	PSIKOLOGI SENI	2	KRITIK SENI RUPA	2	CIPTA SENI 2D 4	3		
PENGETAHUAN MEDIUM SENI	2	SEJARAH SENI RUPA BARAT	2	METODE PENCIPTAAN SENI	3	TINJAUAN SENI RUPA	2	SOSIOLOGI SENI	2	CIPTA SENI 2D 3	4	CIPTA SENI 3D 4	4		
RUPA DASAR 2D	3	SEJARAH SENI RUPA ASIA	2	GAMBAR BAGAM HIAS	3	GAMBAR EKSPRESI	3	VIDEO ART	3	CIPTA SENI 3D 3	4	STUDI KRITIK DAN KURATORIAL	4		
GAMBAR BENTUK	3	RUPA DASAR 3D	3	SENI ILUSTRASI	3	APLIKASI KOMPUTER	3	CIPTA SENI 2D 2	4	KAJIAN SENI RUPA	4	SENI GRAFIS PILIHAN	3		
ANATOMI PLASTIS	3	GAMBAR MODEL	3	PENGECORAN & FABRIKASI	3	FOTOGRAFI DASAR	3	CIPTA SENI 3D 2	4	SENI MEDIA BARU	3	SENI DAN PASAR	3		
SKETSA	3	SENI LUKIS DASAR	3	SENI PATUNG DASAR	3	CIPTA SENI 2D 1	4	SENI DAN RUANG PUBLIK	2	KERAMIK KONTEMPORER	3	FOTOGRAFI KONTEMPORER	3		
		SENI GRAFIS DASAR	3	BAHASA VISUAL	2	CIPTA SENI 3D 3	4	KAJIAN BUDAYA VISUAL	4	ILUSTRASI BUKU DAN KOMIK	3	DESAIN EKSPISIBSI	3		
						TEORI SENI	4	ANTHROPOLOGI SENI	2	SENI RUPA KONTEMPORER	3				
JUMLAH SKS SELURUHNYA													: 192		
JUMLAH SKS WAJIB TEMPUH													: 146		

KETERANGAN

- : Mata kuliah Jalur Penciptaan Seni (2 Dimensi dan 3 Dimensi)
- : Mata kuliah Jalur Pengkajian Seni
- : Mata kuliah Pilihan (Mahasiswa minimal harus memprogram 6 SKS di semester 6 dan 7)

MATA KULIAH YANG DISEDIAKAN	MATA KULIAH WAJIB TEMPUH
Jumlah SKS MK Wajib : 116	Jumlah SKS MK Wajib : 116
Jumlah SKS MK Jalur Peminatan * : 52	Jumlah SKS MK Pilihan Peminatan * : 18
Jumlah SKS MK Pilihan ** : 24	Jumlah SKS MK Pilihan ** : 12
Jumlah SKS Yang Disediakan : 192	Jumlah SKS Wajib Tempuh : 146

Gambar 2. Roadmap matakuliah prodi Seni Rupa Murni, kurikulum 2015

Tim pengembang kurikulum Universitas Negeri Surabaya telah menerbitkan Buku Pedoman Penyusunan Kurikulum tahun 2019. Pada pedoman ini, muncul matakuliah Pendidikan Jasmani dan Kebugaran, Statistika, dan Literasi Digital, yang menjadi matakuliah wajib bagi seluruh Program studi. Matakuliah Penjasbug berbobot 2 SKS dan ditempuh semester genap, Literasi Digital berbobot 2 SKS dan ditempuh pada semester gasal, sedangkan Statistika berbobot 3 SKS dengan penempatan antara semester 6 atau 7. Literasi Digital, tampaknya merupakan upaya untuk membekali mahasiswa agar dapat bersaing dan mengikuti perkembangan era digital sekarang ini. Di sisi lain, evaluasi terhadap kurikulum 2015 melahirkan beberapa pemikiran baru dalam

upaya meningkatkan kualitas lulusan agar siap terjun di masyarakat. Kedua hal tersebut berimbas pada berubahnya jumlah SKS wajib lulus, struktur matakuliah, dan penambahan matakuliah berbasis Program studi.

C. UPAYA PENYELARASAN KURIKULUM

Setelah melakukan evaluasi terhadap kurikulum, proses pemutakhiran kurikulum dimulai dengan identifikasi masalah dan dilakukan dengan studi kritis terhadap kurikulum yang sudah berjalan.

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Masalah godaan kerja merupakan masalah klasik bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Hal itu dikarenakan masalah ini telah dialami mahasiswa oleh mahasiswa jauh sebelum angkatan 2015. Godaan kerja bukan hanya sebagai tenaga pengajar di sekolah dan sanggar seni melainkan juga sebagai wirausahawan, seniman, maupun pekerja lepas. Dalam hal ini, berdasarkan pengalaman, tidak ada yang dapat dilakukan kecuali berupaya memberikan kesadaran kepada mahasiswa tentang tujuan awal kuliah, akibat yang mungkin terjadi jika dia *drop out*, juga harapan orang tua dan orang-orang tercinta yang menjadi penyokong kuliahnya.

Masalah penumpukan matakuliah KKN dan PPP atau PLP serta Publikasi Karya pada semester 7 dimungkinkan untuk tetap dilaksanakan sesuai semula, namun dengan pengaturan jadwal yang lebih tepat. Program studi dapat mengusulkan agar pelaksanaan KKN dilakukan di awal libur panjang antara semester 6 dan semester 7 agar mahasiswa memiliki jeda waktu untuk menyiapkan publikasi karya sehingga dia tetap bisa mengerjakan skripsi. Mahasiswa didorong agar pada semester 6 atau 7 sudah menempuh sidang proposal skripsi sehingga semester 8 dapat fokus menyelesaikan skripsi.

Masalah skripsi penciptaan karya yang memerlukan waktu relatif lebih lama, memerlukan perenungan tersendiri. Skripsi penciptaan karya ini merupakan “warisan” dari sebelum-sebelumnya, saat Jurusan Seni Rupa hanya terdiri atas satu program studi yaitu Pendidikan Seni Rupa. Saat itu, skripsi karya tidak menjadi masalah sebab tidak ada Program studi Seni Rupa Murni. Ketika tahun 2015 terdapat Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Program Studi Seni Rupa Murni, seiring waktu mulai terlihat kerancuan antara skripsi penciptaan karya mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dengan skripsi mahasiswa Program Studi Seni Rupa Murni. Untuk itu,

skripsi penciptaan karya mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa mulai diarahkan pada skripsi pengembangan (mayoritas R&D) yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan pendidikan. Demikian halnya dengan skripsi pengkajian yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa, mulai diarahkan pada pengkajian yang terkait bidang pendidikan dan diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan pendidikan kedepannya. Dengan demikian akan jelas terlihat perbedaan antara skripsi penciptaan dan skripsi pengkajian antara mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dengan mahasiswa Program Studi Seni Rupa Murni.

Setidaknya, telah terjadi dua kali revisi pada kurikulum KKNI 2015. Pertama, dimunculkannya matakuliah *Microteaching* pada semester 6 dengan bobot 2 SKS, bersamaan dengan dimunculkannya matakuliah Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dengan bobot 4 SKS, sebagai pengganti matakuliah PPP (Program Pengelolaan Pembelajaran). Penambahan ini didasarkan pada surat keputusan Wakil Rektor Bidang Akademik No. 012765/UN38.I/TU/2018 tertanggal 19 September 2018 dan diberlakukan pada mahasiswa mulai angkatan 2016 (Tim Pengembang Kurikulum Jurusan Seni Rupa, 2015). Kedua, matakuliah PLP dipecah menjadi dua yaitu PLP 1 (bobot 1 SKS, ditempuh pada semester 5) dan PLP II (bobot 3 SKS, ditempuh pada semester 7).

Selain itu, upaya penyelarasan kurikulum Program studi Pendidikan Seni Rupa dengan kebutuhan masyarakat juga dilakukan dengan merubah nama matakuliah peminatan yang menyesuaikan dengan yang paling mungkin diterapkan dalam pembelajaran di sekolah menengah. Sebelumnya, matakuliah peminatan ini diberi nama I dan II, contohnya peminatan Kriya Batik I dan dilanjutkan Kriya Batik II, Seni Lukis I dengan Seni Lukis II. Penyelarasan dilakukan dengan memberikan nama sesuai fokus kajian, yaitu Kriya Batik Tradisional dan Kriya Batik Kontemporer, Seni Lukis Cat Air dan Seni Lukis Cat Minyak.

Perubahan tersebut dapat dilihat dari roadmap berikut.

SEBARAN MATA KULIAH KURIKULUM PRODI S1 PENDIDIKAN SENI RUPA. KURIKULUM 2019

SMT 1	22	SMT 2	22	SMT 3	24	SMT 4	22	SMT 5	22	SMT 6	15	SMT 7	15	SMT 8	6
PEND. AGAMA	2	PEND. PANCASILA	2	KRIYA KERAMIK DASAR	3	TINJAUAN SENI RUPA	2	ANIMASI	3	KERAMIK TRADISIONAL*	3	KERAMIK KONTEMPORER*	3	SKRIPSI	6
SEJARAH SENI RUPA BARAT	2	DASAR DASAR PENDIDIKAN	3	SEJARAH SENI RUPA INDONESIA	2	KRIYA KAYU DASAR	3	PERENCANAAN PEMBELAJARAN INOVATIF	2	UGR TRADISIONAL*	3	UGR MODERN*	3		
PSIKOLOGI PENDIDIKAN	2	TEORI BELAJAR	2	KRIYA TEKSTIL	3	SENI GRAFIS	3	AUDIO VISUAL	3	BATIK TRADISIONAL*	3	BATIK KONTEMPORER*	3		
GAMBAR BAGAM HIAS	3	BAHASA INDONESIA	2	PEND. KELWARGA/KELAGAAAN	2	KRIYA LOGAM DASAR	3	TIPOGRAFI	3	LOGAM UJIR ENDAR DAN KRAWANGAN*	3	LOGAM UJIR WUDULAN*	3		
RUPA DASAR 2D	3	SEJARAH SENI RUPA ASIA	2	KRIYA ANYAM DASAR	3	KEWIRUSAHAAN	2	METODOLOGI PENELITIAN	4	ANYAM KONSTRUKSI*	3	Kriya Anyam II (MAKRAMEI)*	3		
GAMBAR PROYEKSI PERSPEKTIF	3	MENGGAMBAR BAGAN	3	TELAH KURIKULUM SEKOLAH	2	FOTOGRAFI	3	SENI LUKIS DASAR	3	SENI LUKIS CAT AIR*	3	SENI LUKIS CAT MINYAK*	3		
GAMBAR BENTUK	3	RUPA DASAR 3D	3	ILMU ALAM DASAR (IAD)	2	MEDIA PEMBELAJARAN	2	SENI PATUNG DASAR	3	PATUNG TORSO*	3	PATUNG REALIS*	3		
KONSEP PENDIDIKAN SENI	2	BAHASA INGGRIS	3	APLIKASI KOMPUTER	2	EVALUASI BETAJARI DAN PEMBELAJARAN	2	PLP I	1	DESAIN GRAFIS PERBANDAHAN*	3	DESAIN GRAFIS PERBANDAHAN*	3		
FILSAFAT PENDIDIKAN	2	ESTETIKA	2	GAMBAR MODEL	3	PENDIDIKAN DASAR/BAKUBERAGARAN	2			PERMELAJARAN MICRO	2	KULIAH KERJA NYATA (KKN)	3		
				LITERASI DIGITAL	2					PENULISAN ILMIAH	2	PUBLIKASI KARYA	3		
										MANAJEMEN SENI	2	PLP II	3		
										Statistika	3	DESAIN WEB**	3		
										SENI MEDIA**	3	DESAIN PERBANDAHAN**	3		
										ILUSTRASI BUKU DAN KOMIK**	3				
JUMLAH SKS SELURUHNYA													199		
JUMLAH SKS WAJIB TEMPUH													151		

<p>KETERANGAN</p> <ul style="list-style-type: none"> MK Prasyarat MK Pilihan Peminatan MK Pilihan Pemecahan matakuliah PLP menjadi 2 semester yaitu 1 SKS di semester 5 dan 3 SKS di semester 7 Mata kuliah wajib yang ditambahkan <p><small>Glatatalah Angkatan 2015 telah melaksanakan PLP namun dengan bobot 4 SKS dan ditempuh pada semester 7.</small></p>	<p>MATA KULIAH YANG DISEDIAKAN</p> <p>Jumlah SKS MK Wajib : 139</p> <p>Jumlah SKS MK Pilihan Peminatan * : 48</p> <p>Jumlah SKS MK Pilihan ** : 12</p> <p>Jumlah SKS Keseluruhan Yang Disediakan : 199</p> <p>MATA KULIAH WAJIB TEMPUH</p> <p>Jumlah SKS MK Wajib : 139</p> <p>Jumlah SKS MK Pilihan Peminatan * : 6</p> <p>Jumlah SKS MK Pilihan ** : 6</p> <p>Jumlah SKS Wajib Tempuh : 151</p>
--	---

Gambar 3. Roadmap matakuliah prodi Pendidikan Seni Rupa Kurikulum 2019

Program Studi Seni Rupa Murni

Upaya untuk dapat menghasilkan lulusan tepat waktu, yang pertama dilakukan adalah dengan menata ulang pemetan matakuliah sebelumnya. Matakuliah Metodologi Penelitian yang sebelumnya ada di semester 7, dimajukan menjadi pada semester 5. Dengan demikian, jika ada mahasiswa yang sudah lulus Metodologi Penelitian bisa langsung memprogram skripsi pada semester 6 dan melanjutkan pada semester 7 dan 8. Sedangkan mahasiswa yang tidak lulus Metodologi Penelitian pada semester 5 dapat mengulang di semester 7 dengan harapan jikapun mahasiswa tersebut belum dapat menyelesaikan skripsi pada semester 8 maka tambahan 1-2 semester berikutnya selesai sehingga masa studinya adalah 4,5 – 5 tahun.

Demikian halnya matakuliah PKL yang semula ditempuh pada semester 7, dimajukan ke semester 5 dan dilaksanakan pada libur panjang antara semester 4 dengan semester 5. Matakuliah ini dimaksudkan untuk memberikan bekal pengetahuan, sikap, dan ketrampilan bagi mahasiswa melalui interaksi langsung dengan seniman, sanggar seni, dan sebagainya. Pada semester 4 mahasiswa telah memiliki cukup bekal untuk terjun ke lingkungan seni rupa dan sekaligus bisa menggali ide dan mematangkan diri dari interaksi yang dilakukan.

Mata kuliah berjenjang yang terlalu panjang juga menjadi masalah jika tetap diterapkan dengan pola prasyarat. Untuk itu, solusinya adalah menghapus matakuliah berjenjang dan mengubahnya menjadi matakuliah sejajar dengan nama matakuliah fokus kepada materi yang ingin diajarkan. Dengan demikian, mahasiswa tetap bisa menempuh matakuliah peminatan sesuai alurnya meskipun pada semester sebelumnya yang bersangkutan tidak lulus. Hal ini akan menguntungkan bagi mahasiswa sebab dia tidak harus menunggu setahun untuk dapat melanjutkan kuliahnya.

Selain ketiga hal tersebut, dilakukan juga penambahan matakuliah baru berbasis Program studi, meliputi mata kuliah dasar keahlian tentang media, teknik dan proses pembuatan karya berbahan kayu, logam, keramik, dan batik, selain mata kuliah dasar keahlian tentang seni lukis, seni grafis, dan seni patung. Penambahan mata kuliah dasar keahlian tersebut dilakukan karena karya mahasiswa Program Studi Seni Rupa Murni angkatan 2015 dan angkatan 2016 ternyata hasilnya tidak lebih baik jika dibandingkan dengan karya mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa, yang dari semester awal sudah banyak dibekali mata kuliah dasar keahlian seperti tersebut di atas. Selain itu, mahasiswa Program Studi Seni Rupa Murni banyak yang ingin belajar atau mengetahui lebih lanjut tentang seni kayu, seni logam, batik, juga keramik, yang memang dibutuhkan mahasiswa untuk memperkaya media alternatif dalam membuat karya dua dimensi maupun karya tiga dimensi. Selama ini karya cipta dua dimensi yang dibuat masih banyak yang menggunakan media cat minyak atau akrilik saja. Dengan diberikannya mata kuliah tentang dasar-dasar kayu, logam, batik, dan keramik, diharapkan nantinya mahasiswa menjadi lebih bervariasi dalam pemilihan media serta teknik penciptaan karyanya.

SEBARAN MATA KULIAH KURIKULUM PRODI S1 SENI RUPA MURNI. KURIKULUM 2019															
SMT 1	22	SMT 2	22	SMT 3	23	SMT 4	23	SMT 5	23	SMT 6	17	SMT 7	13	SMT 8	6
PENDIDIKAN AGAMA	2	PENDIDIKAN PANCASILA	2	LITERASI DIGITAL	2	Pendidikan Jasmani & Kebugaran	2	KEWIRAUUSAHAAN	2	KKN	3	PUBLIKASI KARYA	3	SKRIPSI	6
PENGANTAR STUDI SENI RUPA	2	BAHASA INDONESIA	2	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	2	BAHASA VISUAL	2	METODOLOGI PENELITIAN SENI	3	MANAJEMEN SENI	2	CIPTA SENI 2D 4: ARTIKULASI PERSONAL*	4		
SEJARAH KEBUDAYAAN	2	ESTETIKA	2	SEJARAH SENI RUPA INDONESIA	2	SEJARAH SENI RUPA MODERN	2	PSIKOLOGI SENI	2	KRITIK SENI RUPA	2	CIPTA SENI 3D 4: ARTIKULASI PERSONAL*	4		
PENGETAHUAN MEDIUM SENI	2	SEJARAH SENI RUPA BARAT	2	METODE PENCIPTAAN SENI	3	TINJAUAN SENI RUPA	2	SOSIOLOGI SENI	2	CIPTA SENI 2D 3: CITRA KONTEMPORER*	4	STUDI KRITIK DAN KURATORIAL**	4		
RUPA DASAR 2D	3	SEJARAH SENI RUPA ASIA	2	GAMBAR RAGAM HIAS	3	GAMBAR EKSPRESI	3	VIDEO ART	3	CIPTA SENI 3D 3: REPLIKASI DAN REPEKSI*	4	SENI GRAFIS KONTEMPORER***	3		
GAMBAR BENTUK	3	RUPA DASAR 3D	3	SENI ILUSTRASI	3	GAMBAR MODEL	3	STATISTIK	2	KULIAH SENI RUPA**	4	SENI DAN PASAR***	3		
ANATOMI PLASTIS	3	Bahasa Inggris	3	DASAR-DASAR MATERIAL, TEKNIK, PROSES, SENI PATUNG DAN KERAMIK	3	FOTOGRAFI DASAR	3	CIPTA SENI 2D 2: REALISME FIGUR DAN TUBUH*	4	SENI MEDIA BARU***	3	SENI BATIK LUKIS***	3		
SKETSA	3	SENI LUKIS DASAR	3	DASAR-DASAR MATERIAL, TEKNIK, PROSES, KAYU DAN LOGAM	3	CIPTA SENI 2D 1* ABSTRAK DAN KOLASE	4	CIPTA SENI 3D 2: REALISME FIGUR DAN TUBUH*	4	KERAMIK KONTEMPORER***	3	DESAIN EKSPRESI***	3		
ILMU ALAM DASAR	2	SENI GRAFIS DASAR	3	FILSAFAT SENI	2	CIPTA SENI 3D 1* ABSTRAK DAN ASSEMBLAGE	4	SENI DAN RUANG PUBLIK*	2	ILUSTRASI BUKU DAN KOMIK***	3				
						TEORI SENI**	4	KAJIAN BUDAYA VISUAL**	4	SENI RUPA KONTEMPORER***	3				
						Aplikasi komputer	2	ANTROPOLOGI SENI**	2						
								PRAKTIK KERJA LAPANGAN	3						
JUMLAH SKS SELURUHNYA													195		
JUMLAH SKS WAJIB TEMPUH													149		

KETERANGAN

- Mata kuliah Jalur Penciptaan Seni (2 Dimensi dan 3 Dimensi)
- Mata kuliah Jalur Pengkajian Seni
- Mata kuliah Pilihan (Mahasiswa minimal harus memprogram 6 SKS di semester 6 dan 7)

MATA KULIAH YANG DISEDIAKAN		MATA KULIAH WAJIB TEMPUH	
Jumlah SKS MK Wajib	: 119	Jumlah SKS MK Wajib	: 119
Jumlah SKS MK Jalur Peminatan *	: 52	Jumlah SKS MK Pilihan Peminatan (*, **)	: 18
Jumlah SKS MK Pilihan **	: 24	Jumlah SKS MK Pilihan (***)	: 12
Jumlah SKS Yang Disediakan	: 195	Jumlah SKS Wajib Tempuh	: 149

Gambar 4. Roadmap matakuliah prodi Seni Rupa Murni kurikulum 2019

Ditambahkannya 3 matakuliah wajib dengan bobot 7 SKS membawa dampak yang signifikan bagi struktur kurikulum yang telah ada sebelumnya. Jika jumlah tersebut ditambahkan begitu saja pada pada beban mahasiswa yang sudah mencapai 146 SKS maka bebannya menjadi 153 SKS. Ini tentu memberatkan mahasiswa. Karenanya, dilakukan penyesuaian jumlah SKS pada beberapa matakuliah sehingga wajib lulus mahasiswa prodi Pendidikan Seni Rupa adalah 151 SKS dan prodi Seni Rupa Murni sebanyak 149 SKS.

D. SIMPULAN

Kurikulum Jurusan Seni Rupa tengah mengalami beberapa gangguan yang membuat fungsi kurikulum menjadi tidak optimal. Oleh karenanya perlu daya pikir untuk menyiasati gejala yang

memungkinkan terjadinya stagnansi prestasi baik secara lulusan, pengajaran, kualitas, maupun kuantitas. Untuk mencapai pendidikan yang ideal akan diperlukan cara berfikir alternatif, kemampuan menciptakan jejaring, kepercayaan diri, kekuatan pembentukan model belajar, teknologi kerja yang optimal, serta penciptaan strategi yang tepat. Dengan adanya evaluasi terhadap kurikulum pada Jurusan Seni Rupa, yang mencakup Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Program Studi Seni Rupa Murni, diharapkan mampu kembali mengoptimalkan fungsi kurikulum, yaitu menjadi dasar berjalannya pengajaran pada sistem pendidikan di perguruan tinggi. Lebih lanjut, evaluasi yang dilakukan akan menghasilkan sebuah temuan kritis terhadap kekurangan yang dapat diperbaiki, dan potensi yang dapat ditingkatkan serta dikembangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, P. J. (2019). Visual art preference studies: A review of contradictions. *Visual Arts Research*, 11(2), 100–107.
- Eisenhauer, J. F. (2006). Beyond bombardment: Subjectivity, visual culture, and art education. *Studies in Art Education*, 47(2), 155–169.
- Gude, O. (2013). New school art styles: The project of art education. *Art Education*, 66(November 2017), 1–15.
- Kindler, A. M. (2019). Visual culture, visual brain, and (art) education. *Studies in Art Education*, 44(3), 290–296.
- Piliang, Y. A. (2019). Seni, desain, dan kebudayaan dalam spirit revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)* (Vol. 2, pp. 1–9). Bali: Sekolah Tinggi Desain Bali.
- Tim Pengembang Kurikulum Jurusan Seni Rupa. (2015). *Dokumen Kurikulum Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya.
- Tim Pengembang Kurikulum Pendidikan Tinggi. (2017). *KKNI dan SN-Dikti PERPRES 08/2012 & PERMENRISTEKDIKTI 44/2015*. Jakarta: KEMENRISTEKDIKTI. Retrieved from <https://ldikti11.ristekdikti.go.id/download/pdf/693>
- Tinggi, T. P. K. P. (2016). KKNI dan SN-DIKti. Retrieved August 16, 2019, from <https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/index.php/tag/kkni/>

PENGEMBANGAN KURIKULUM PRODI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN: WACANA MAYOR MINOR DI UNESA

Dwi Imroatu Julaikah

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
dwijulaikah@unesa.ac.id

ABSTACT

Developing of modern technology and the industrial revolution 4.0 has influenced in Indonesia. It has changed all aspects of community live such as digital economy, big data and all robotic The University as institution has to produces good graduation who compete in this industrial revolution 4.0. Giving a good knowledge and training, always making new innovation, strong in technology readiness are requirement for graduations. To reach those Purposes, developing curriculum is a need in this case, in order to relevant with those requirements. Re-orientation of curriculum based on developing competences which refers to community needs are must be done. All of requirements are as consideration to developing curriculum in German language department UNESA. This paper discuss about ; (a) The policy of curriculum development in UNESA, (b) The Principle of curriculum development in UNESA, (c) curriculum in German Language department UNESA, (d) curriculum of German Department based on mayor minor.

Keywords : curriculum, 4.0 era German Language, mayor minor

ABSTRAK

Perkembangan jaman dan era revolusi industri 4.0 berdampak pula di Indonesia dan mengubah semua aspek kehidupan masyarakatnya. Digitalisasi ekonomi, big data dan sektor sektor yang dikerjakan oleh robot. Di ranah pendidikan pengaruh itu menyentuh kehidupan akademis di universitas. Universitas sebagai institusi yang menghasilkan alumni di era revolusi industri 4.0 haruslah berkualitas baik. Pemberian kompetensi dan pelatihan yang baik, memiliki jiwa inovasi yang sempurna dan tidak gagap teknologi menjadi tuntutan. Untuk mencapai tujuan tersebut pengembangan kurikulum terus dilakukan agar relevan dengan kebutuhan. Reorientasi kurikulum yang berbasis kompetensi haruslah dilakukan. Begitu juga di Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Unesa. Kolaborasi antara muatan pengetahuan, karakter dan literasi di masukkan dalam proses penemangan kurikulum. Ini bertujuan agar luaran Prodi ini dapat bersaing di era revolusi industri 4.0 Makalah ini membahas tentang (a) Arah pengembangan kurikulum di Unesa (b) Prinsip pengembangan Kurikulum di Unesa, (c) Kurikulum Pendidikan Bahasa Jerman Unesa, (d) Kurikulum Mayor Minor Pendidikan Bahasa Jerman Unesa.

Kata Kunci : Kurikulum, Era 4 0, Bahasa Jerman, Kurikulum Mayor Minor

A. PENDAHULUAN

Perkembangan jaman yang sangat pesat di era revolusi industri 4.0 melanda di seluruh aspek kehidupan. Di bidang pendidikan, guru dituntut menguasai multi kompetensi di bidang pendidikan dan pengajaran, penguasaan terhadap teknologi, berpikir kritis, inovatif dan memiliki pemikiran yang global terhadap perubahan jaman. Kemampuan lain yang tak kalah pentingnya untuk dikuasai adalah kemampuan untuk memecahkan permasalahan akademik di wilayah profesi yang ditekuninya. Unesa dan Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Unesa sebagai institusi yang memproduksi lulusan guru, berusaha untuk mengikuti tuntutan kebutuhan tersebut. Peninjauan dan restrukturisasi kurikulum menjadi salah satu upaya yang dilakukan. Tujuannya adalah lulusannya dapat memiliki kemampuan yang dibutuhkan di era revolusi industry 4.0. Universitas Negeri Surabaya (Unesa) termasuk juga di Prodi Pendidikan Bahasa Jerman berupaya mengembangkan kurikulum mayor minor .

Kurikulum mayor minor di Unesa juga merupakan implementasi kebijakan mutu Unesa untuk menghasilkan alumni yang memiliki kompetensi yang baik di bidang ilmu pengetahuan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Pada Prinsipnya muatan minor di desain untuk keperluan mendukung kompetensi inti yang dibutuhkan. Muatan mayor didesain mengacu pada kompetensi utama mahasiswa untuk menjadi sarjana sesuai dengan Program Studi yang telah dipilih. Sedangkan muatan minor dibuat untuk melengkapi kurikulum mayor dan disesuaikan dengan minat peserta didik. Peserta didik boleh memilih muatan minor yang diinginkan. Selain itu kurikulum mayor minor Unesa ini ini juga disiapkan bagi alumni untuk memiliki keahlian ganda. Keahlian yang juga dibutuhkan di era disterupsi. Harapannya, melalui kurikulum ini menghadirkan alumni yang multi kompetensi melalui mata kuliah mayor dan memiliki kompetensi lain melalui muatan minor yang di program.

B. PEMBAHASAN

1. Arah Pengembangan Kurikulum Di Unesa

Kurikulum merupakan satu perangkat rencana pembelajaran (Nasution, 1982:10). Bagi Hammalik (2008:16) mendefinisikan kurikulum (*curriculae*) ialah sejumlah mata ajaran yang harus ditempuh dan dipelajari oleh peserta didik untuk memperoleh sejumlah pengetahuan. Selain itu kurikulum juga memiliki makna sebagai rencana pembelajaran (Hammalik 2008: 17), artinya

kurikulum merupakan seperangkat program pendidikan yang disiapkan untuk peserta didik untuk pembelajaran dan bisa juga dimaknai sebagai pengalaman belajar (Hammalik 2008: 17). Kurikulum juga merupakan rencana yang berisi tujuan, isi dan mata pelajaran yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran (Muslimin 2015).

Secara rutin dan berkesinambungan kurikulum di Unesa mengalami peninjauan ulang. Peninjauan ini juga mempertimbangkan tuntutan di era revolusi industri 4.0. Visi misi, target, tujuan dan struktur sampai kompetensi yang ingin dicapai juga menjadi acuan dalam proses pengembangan ini.

Pengembangan kurikulum di seluruh Program Studi (Prodi) di Unesa mengacu pada Pedoman Pengembangan Kurikulum Unesa. Pedoman ini telah digunakan sejak 2016/2017. Prinsip pengembangan dalam pedoman ini menetapkan bahwa prinsip pengembangan kurikulum mengacu pada hal berikut, yaitu relevansi, fleksibilitas, kontinuitas, keefisienan, dan keefektifan. Prinsip relevansi dalam kurikulum ini, dimaksudkan agar semua kurikulum di Unesa responsif terhadap tuntutan kebutuhan masyarakat sebagai pengguna lulusan Unesa. Selain itu isu-isu strategis juga muncul di kurikulum Unesa, yaitu tentang antiradikalisme, mitigasi dan tanggap bencana, literasi digital, serta muatan praktek bagi Prodi Kependidikan seperti, Program lingkungan persekolahan/PLP (Pedoman, 2019:1).

Kurikulum di Unesa pada dasarnya terdiri dari enam kelompok mata kuliah (Tim LP3M Unesa, 1991:38). Ada beberapa kelompok mata kuliah di dalam kurikulum ini. Kelompok tersebut adalah Mata kuliah Pengembangan Kepribadian Inti (MPK Inti), Mata kuliah Pengembangan Kepribadian Institusional (MPK Institusional), Mata kuliah keilmuan dan Keterampilan (termasuk mata kuliah pilihan), Mata kuliah Dasar Keahlian (MDK), Matakuliah Keahlian Berkarya (MKB) dan mata kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB). Secara rinci mata kuliah yang ada dalam kelompok tersebut adalah sebagai berikut; pada mata kuliah Pengembangan Kepribadian Inti (MPK Inti) ada 8 SKS mata kuliah, yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (2 SKS), Pendidikan Agama (2 SKS), Pendidikan Pancasila (2 SKS), Bahasa Indonesia (2 SKS). Pada Matakuliah Pengembangan Kepribadian Institusional (MPK Institusional). Jumlah SKS pada kelompok ini adalah 16 SKS, tersebar dalam mata kuliah Bahasa Inggris (3 SKS), ISBD/IAD (2 SKS), Kewirausahaan (2 SKS), Literasi Digital (2 SKS), Pendidikan Jasmani dan Kebugaran (2 SKS), Dasar-dasar Pendidikan (3 SKS), Psikologi Pendidikan (2 SKS).

Untuk Matakuliah Dasar Keahlian (MDK) total SKS nya adalah 19 SKS. Di jabarkan dalam mata kuliah sebagai berikut yitu; Metodologi Penelitian (4 SKS), Statistika (3 SKS), Filsafat Pendidikan (2 SKS), Teori Belajar (2 SKS), Kurikulum Sekolah (2 SKS), Perencanaan Pembelajaran Inovatif (2 SKS), Media Pembelajaran (2 SKS), Evaluasi Belajar dan Pembelajaran (2 SKS).

Mata kuliah Keahlian Berkarya (MKB) berjumlah 12 SKS. Terdiri dari mata kuliah Pembelajaran Mikro (2 SKS), Pengenalan Lapangan Persekolahan I (1 SKS), Pengenalan Lapangan Persekolahan II (2 SKS), Skripsi (6 SKS). Mata kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB) memuat 3 SKS untuk mata kuliah KKN. Terakhir untuk mata kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK) jumlah SKS yang di sediakan berjumlah 86 SKS wajib. Terdiri dari Mata kuliah wajib sejumlah 77 SKS untuk semua Prodi Pendidikan di Unesa, termasuk Jerman dan mata kuliah minor minimal berjumlah 9 SKS.

2. Prinsip Pengembangan Kurikulum di Unesa.

Terkait dengan isi, kurikulum juga harus memuat pemikiran kritis dan keterampilan memecahkan masalah, keterampilan koraborasi, keterampilan kolaborasi, keterampilan kreatifitas, keterampilan memahami literasi keuangan, literasi digital (peraturan 87/2017)

Prinsip pengembangan kurikulum Unesa juga mengacu pada prinsip pengembangan kurikulum inti, (a) relevansi, (b) fleksibilitas, (c) kontinuitas, (d) efisiensi, and (e) efektivitas (Unesa, 2016:10-11). Hammalik (2008:30-32) berpendapat pengembangan kurikulum memiliki prinsip sebagai berikut (1) Prinsip berorientasi pada tujuan, (2) Prinsip relevansi, (3) Prinsip efisiensi dan efektifitas, (4) Prinsip lekbilitas dan (keluwesan), (5) Prinsip kesinambungan, (6) Prinsip keseimbangan, (7) Prinsip keterpaduan, (8) Prinsip mutu. Prinsip tersebut haruslah linear dengan visi yang ada di Unesa, yaitu unggul dalam Kependidikan dan dan kukuh dalam keilmuan. Untuk mencapai visi tersebut salah satunya adalah memberikan layanan kepada mahasiswa dalam pendidikan dan pengajaran melalui pembelajaran yang bermutu. Dengan pembelajaran yang bermutu diharapkan mahasiswa (utamanya yang kependidikan) Unesa merupakan mahasiswa yang mampu mendidik, mengajar dan membimbing, mengarahkan, melatih, dan menilai atau mengevaluasi seperti yang disyaratkan dalam Undang Undang Guru dosen (Tim KP3M, 2017: 1)

Selain itu kurikulum di Unesa haruslah mengacu pada hal penting sebagai berikut; (1) Unesa adalah salah satu penyedia tenaga kerja profesional, (2) Institusi yang memperluas ilmu non kependidikan, (3) Pusat Pendidikan Unesa, (4) memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan.

3. Kurikulum Pendidikan Bahasa Jerman Unesa

Pada dasarnya kurikulum terdiri dari kompetensi utama, kompetensi pendukung, dan kompetensi lain. Kompetensi yang harus dimiliki meliputi kompetensi personal, kompetensi sebagai ahli di bidangnya, memiliki kompetensi untuk menciptakan produk dan memiliki kompetensi khusus yang spesifik dan keterampilan profesional. Berdasarkan panduan utama tersebut, kurikulum Prodi Pendidikan bahasa Jerman didesain berdasarkan acuan tersebut. Kurikulum yang didesain sedemikian rupa pada akhirnya diharapkan mampu menghasilkan alumni yang berdaya saing di dunia kerja. Stein (2009:35) berpendapat bahwa ada 4 kompetensi yang harus dimiliki dalam pembelajaran. Keempat kompetensi itu adalah ; (a) *Sachkompetenz*, (b) *Methodenkompetenz*, (c) *Sozialkompetenz* und (d) *Selbstkompetenz*. Maksudnya adalah dalam proses pembelajaran kompetensi utama yang harus dimiliki adalah empat kompetensi yang meliputi; kompetensi utama, pengetahuan tentang proses belajar dan mengajar pengetahuan sosial dan pengetahuan lain. Hal senada juga disampaikan Muslimin (2015) bahwa ada empat kompetensi utama yang harus dimiliki oleh guru. Keempat kompetensi ini juga di turunkan dalam kurikulum pendidikan bahasa Jerman. Kompetensi tersebut adalah sebagai berikut;

a. Pembelajaran bermuatan tentang prinsip pendidikan

Kompetensi ini berisi pembelajaran tentang prinsip dan filsafat dalam ilmu pendidikan, desain instruksional, analisis kurikulum, media pembelajaran, teori pembelajaran, pembelajaran inovasi, pembelajaran inovatif, evaluasi, pembelajaran metodologi penelitian

b. Kompetensi kedua dalam pembelajaran Bahasa Jerman.

Mata pelajaran ini mencakup mata kuliah wajib yang dibentangkan dalam mata kuliah *Hören I (4 SKS)*, *Sprechen I (4 SKS)*, *Lesen I (4 SKS)*, *Schreiben I (4 SKS)*, *Grammatik I (2 SKS)* *Hören (4 SKS)*, *Sprechen 2 (4 SKS)*, *Lesen 2 (4 SKS)*, *Schreiben 2 (4 SKS)*, *Grammatik 2 (2 SKS)*, *Kulturkunde (2 SKS)*, *Schriftlicher Ausdruck (2 SKS)*, Pengantar Sastra (3 SKS), Pengantar Linguistik (3 SKS), *Deutsch III (2 SKS)*, *Arbeit am Text (4 SKS)*, Seminar Pembelajaran & Pengajaran Bahasa (4 SKS), *Wissenschaftliches Schreiben (4 SKS)*, *Freier Vortrag (2 SKS)*

- c. Kompetensi ketiga berisi mata kuliah pilihan tidak wajib. Pada kelompok ini ada mata kuliah *Analisis Wacana (2 SKS)*, *Statistik (2 SKS)*, *Sosiolinguistik*, *Semantik (2 SKS)*, *Pragmatik (2 SKS)*,

4. Kurikulum Mayor Minor Pendidikan Bahasa Jerman Unesa.

Peninjauan dan pengembangan kurikulum di prodi Pendidikan Bahasa Jerman Unesa dilakukan secara bertahap. Pada tahun-tahun ini, Unesa mengembangkan kurikulum mayor minor. Ini dilakukan sebagai salah satu bentuk perwujudan dari upaya untuk menyediakan alumni yang memiliki kompetensi yang cukup baik era revolusi industry 4.0. Melalui kurikulum ini, calon sarjana di Prodi Pendidikan Bahasa Jerman menempuh mata kuliah mayor untuk memperoleh gelar kesarjanaannya. mahasiswa juga wajib menempuh mata kuliah minor untuk membekali calon sarjana dengan kemampuan yang diminatinya.

Pengembangan kurikulum mayor minor di Prodi Pendidikan ini dilakukan berdasarkan pedoman naskah akademik Unesa dan pedoman penambahan muatan dan mata kuliah pengembangan kepribadian institusional pada kurikulum Unesa. Pada buku pedoman tersebut, disebutkan bahwa semua kurikulum di Prodi seluruh Unesa memiliki muatan tentang anti radikalisme, mitigasi dan tangap bencana, serta literasi Digital.

Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Unesa menyediakan pilihan minor yang terbagi dalam tiga kelompok. Luarannya adalah mahasiswa memiliki kompetensi sebagai penerjemah, sebagai pemandu wisata dan sebagai pelaku di dunia bisnis. Pada pilihan mata kuliah pilihan (minor) disediakan pilihan mata kuliah pengantar Komunikasi (2 SKS), *Grundlage der Touristik (2 SKS)* *Übersetzung (4 SKS)* dan *Reiseleitung (2 SKS)*. Pilihan minor 2 adalah sebagai penerjemah, ada mata kuliah Penyuntingan Naskah (2 SKS), *Übersetzung (4 SKS)*, *Fachliche Übersetzung (2 SKS)*, *Dolmetschen (2 SKS)*. Pilihan minor ketiga bisnis, mata kuliah yang wajib ditempuh adalah Pengantar Komunikasi (2 SKS), Korespondensi (3 SKS), Manajemen Usaha (2 SKS), Bahasa Jerman untuk Dunia Usaha (4 SKS).

C. SIMPULAN

Pengembangan kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa Jerman dilakukan secara bertahap dan terus menerus. Kompetensi yang dibutuhkan dalam era revolusi industri 4.0 mmenjadi salah satu acuan dalam pengembangan kurikulum ini. Pemahaman yang baik terhadap tehnologi dan

memiliki kemampuan profesional dan skill yang baik dalam menyelesaikan permasalahan di lingkup pekerjaan menjadi bekal kemampuan yang dimiliki oleh alumni Prodi Pendidikan bahasa Jerman. Pengembangan kurikulum mayor minor di Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Unesa menjadi salah satu upaya yang dilakukan oleh Prodi ini. Melalui muatan mayor dalam kurikulum menjadikan alumni menjadi sarjana pendidikan bahasa Jerman, dan melalui muatan minor mahasiswa memiliki kemampuan tambahan sesuai dengan minat yang diinginkan para pembelajar. Pembelajaran berbasis teknologi dan ilmu pengetahuan, seperti virtual learning, E Learning dan blended learning merupakan tantangan dan alternative yang bisa di tambahkan dalam kurikulum mayor minor utamanya di kurikulum minor.

DAFTAR RUJUKAN

- Brand, Tilman von Brand. 2010. *Einfuehrung in die Planung, Durchfuehrung und Auswertung in den Sekunderstufen*. Leipzig
- Hammalik, Oemar.Dr. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta:Bumi aksara
- Kepmendikbud No 49 tahun 2014*.
- Muslimin Ibrahim, Prof.2015. dkk. *Naskah Akademik. Pengembangan Kurikulum Program Studi Unesa*. Surabaya: Unesa
- Ratumann, Tanwey Gerson. Prof Dr. 2012. *Belajar dan Pembelajaran serta Faktor yang Mempengaruhinya*.Edisii Ketiga. Surabaya:Unesa Univercity Press
- Tim. 2015. *Kurikulum KKNi. Pendidikan Bahasa Jerman Unesa*. Surabaya: Unesa
- Tim. 2017. *Kurikulum 2014 berbasis KKNi. Pendidikan Bahasa Jerman*. Yogyakarta: UNY
- Permendikbud No.73 tahun 2013*
- Tim LP3M. 2017. *Pedoman Penyelenggaraan Kegiatan Pembelajaran*. Surabaya: Unesa
- Tim LP3M. 2017. *Panduan Penilaian Hasil Belajar* . Surabaya: Unesa
- Prof. Dr. Nasution. MA. 1982. *Azas azas kurikulum*. Bandung : Jemmars
- Stein, Margit. 2009. *Allgemeine Pädagogik. Mit 14 Abbildungen und 25 Tabellen*. Basel : Ernst Reinhardt Verlag.

KEKHASAN KURIKULUM PRODI PBSI FBS UNESA DALAM RANGKA MENGHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Heny Subandiyah

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Kurikulum merupakan seperangkat program yang dimiliki oleh lembaga penyelenggara pendidikan yang disusun untuk satu periode. Penyusunan kurikulum disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan lembaga itu sendiri serta tuntutan pengguna lulusan. seiring dengan kemajuan zaman yang selalu berkembang, maka kurikulum selayaknya juga selalu mengikuti dengan jalan senantiasa mengadakan revitalisasi. Hal ini dimaksudkan agar lembaga pencetak lulusan tersebut dapat menyesuaikan dengan dunia kerja yang menggunakan lulusannya. Dalam hal menghasilkan kurikulum yang kekinian, lembaga harus menyesuaikan dengan era saat ini, yaitu era yang serba digital dengan fokus pada generasi 4.0. Beberapa poin penting yang harus dipertimbangkan adalah: (1) kurikulum prodi harus memiliki ciri khas, yang membedakan dengan prodi serupa di univeritas lain; (2) kurikulum prodi yang mengakomodasi tuntutan era revolusi industry 4.0; (3) kurikulum prodi harus memberi wawasan pentingnya kesehatan dan kebugaran setiap individu; (4) kurikulum prodi harus memberi wawasan pentingnya pengetahuan kebencanaan dan mitigasi. Keempat poin itu diwujudkan dalam bentuk penambahan mata kuliah baru dan melepasakan poin-poin penting ke dalam mata kuliah yang relevan.

Kata kunci: Revitalisasi kurikulum, Era 4.0, Literasi digital, BIPA dan ABK

A. PENDAHULUAN

Seperti diketahui bahwa kurikulum merupakan program yang ditetapkan oleh lembaga pendidikan untuk melaksanakan proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan. Setiap lembaga memiliki kurikulum sendiri yang berbeda dengan kurikulum yang dimiliki oleh lembaga lain, semata karena setiap lembaga pendidikan memiliki tujuan yang berbeda. Dengan demikian, kurikulum disusun agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Agar setiap individu dalam lembaga dapat bekerja dengan baik, maka diperlukan satu pedoman kerja yang dalam hal ini dikenal dengan kurikulum. Di sekolah, kurikulum digunakan

oleh guru dan murid untuk melaksanakan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan institusional.

Fakta menunjukkan bahwa zaman terus berkembang dan berubah tanpa berhenti dan setiap zaman memiliki tuntutan yang semakin lama semakin berat. Untuk itu diperlukan generasi yang dapat mengantisipasi perubahan untuk memenuhi tuntutan. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia tidak terkecuali dalam hal ini juga dituntut untuk menyiapkan generasi atau lulusannya yang mampu berdaya saing di era yang dikenal dengan generasi 4.0. Dengan begitu, sangat penting jurusan mengadakan revitalisasi kurikulumnya.

Revitalisasi adalah suatu proses perbuatan untuk menghidupkan kembali sesuatu yang sebelumnya terberdaya. Maksudnya revitalisasi adalah satu upaya yang dilakukan untuk memperbaiki sesuatu yang selama ini sudah dianggap baik dan benar. Upaya yang dimaksudkan dapat berupa melihat kembali, merenungkan ulang, mencermati kembali, semua hal yang dianggap sudah baik tersebut menjadi sesuatu yang lebih baik lagi. Revitalisasi dilakukan dengan asumsi bahwa perkembangan zaman yang pesat menjadikan tuntutan dunia kerja atas lulusan juga berubah. Diperlukan lulusan yang mampu mengantisipasi dan memenuhi tuntutan dunia kerja yang terus berubah. Untuk itu, revitalisasi juga bermakna memberi penilaian pada hal-hal yang dianggap sudah baik tadi apakah masih mengandung kekurangan atau bahkan tidak ada sama sekali dengan penyiapan generasi. Dengan revitalisasi diharapkan dapat ditemukan aspek-aspek mana saja (dari sesuatu yang ada sebelumnya) yang masih sesuai, aspek mana saja yang tidak relevan, aspek-aspek apa saja yang harus dimunculkan untuk memenuhi kekurangan, atau aspek-aspek apa saja yang harus ada untuk menyempurnakan sebelumnya.

Dengan demikian, tujuan revitalisasi adalah berusaha menjadikan sesuatu yang sudah ada, sesuatu yang sebelumnya dianggap sudah baik, benar, menjadi lebih vital, sangat penting, dan sangat diperlukan untuk kehidupan. Berkait dengan kurikulum, revitalisasi dimaksudkan bertujuan untuk menghasilkan kurikulum yang lebih berwawasan kekinian, lebih dapat mengakomodasi kebutuhan dunia kerja saat ini. Revitalisasi kurikulum sangat diperlukan agar para lulusan dapat diterima di dunia kerja dan agar lulusan siap melaksanakan semua yang dibutuhkan oleh dunia kerja. Dengan begitu, revitalisasi kurikulum berfungsi memperbaiki dan menyempurnakan kurikulum yang ada di suatu lembaga demi mendapatkan kurikulum yang lebih baik, yang mampu

mengantisipasi perubahan zaman dan mampu menyiapkan lulusan yang mampu berterima di dunia kerja.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dalam upaya revitalisasi kurikulum khususnya Kurikulum Prodi PBSI, FBS Unesa meliputi: (1) Bagaimana upaya yang dilakukan untuk melaksanakan revitalisasi kurikulum, (2) Apa saja yang dibutuhkan untuk melaksanakan revitalisasi kurikulum, dan (3) Apa saja yang dihasilkan dari upaya revitalisasi kurikulum. Dengan demikian, tulisan ini berupaya menjelaskan ketiga hal tersebut, yaitu (1) menguraikan upaya yang dilakukan JBSI dalam rangka melaksanakan revitalisasi kurikulum, (2) menguraikan kebutuhan-kebutuhan pelaksanaan revitalisasi kurikulum Prodi PBSI, (3) menguraikan apa saja bentuk konkret hasil revitalisasi kurikulum Prodi PBSI.

B. PEMBAHASAN

Uraian dalam subab ini meliputi ketiga hal sebagaimana dijelaskan dalam masalah di pendahuluan.

1. Berbagai upaya untuk melaksanakan revitalisasi kurikulum PBSI

PBSI dalam hal melaksanakan revitalisasi kurikulum telah melakukan beberapa upaya, dengan prosedur sebagai berikut.

- a. Ketua Jurusan mengundang bapak ibu dosen untuk mengadakan rapat yang intinya memberikan wawasan atau sosialisasi tentang pentingnya melakukan revitalisasi kurikulum prodi. Hasil rapat tersebut adalah, disepakatinya sebuah komitmen bahwa prodi akan mengadakan revitalisasi kurikulum.
- b. Ketua Jurusan membentuk tim-tim yang akan mengkaji ulang kurikulum yang ada selama ini. Oleh karena JBSI terdiri atas dua prodi maka tim dibagi dalam dua tim besar yaitu (1) Tim Prodi PBSI dan (2) tim Prodi Sasindo (SI).
- c. Selanjutnya setiap tim memilih ketua dan pengurus serta anggota masing-masing sebagai bentuk pertanggungjawaban tugas dan kelancaran.
- d. Berikutnya, setiap anggota mendapatkan tugas masing-masing yakni membaca ulang dan mencermati serta mengkaji kelebihan dan kekurangan kurikulum yang ada selama ini.
- e. Pada hari yang ditentukan jurusan memfasilitasi setiap tim untuk mengadakan rapat. Dalam tim, semua anggota menyampaikan hasil pengamatannya dan mendiskusikannya

untuk mendapatkan berbagai masukan. Dalam rapat tersebut dibuatlah keputusan-keputusan penting yang berupa mana saja matakuliah yang masih relevan dengan perkembangan zaman, dan matakuliah mana saja yang sudah tidak relevan disertai alasan yang logis. Pertemuan itu diakhiri dengan penugasan pada semua anggota tim untuk menyiapkan rumusan mata kuliah hasil revitalisasi, termasuk menyusun RPS, media, materi, dan lain-lain.

- f. Pada pertemuan berikutnya, jurusan memfasilitasi penyusunan dan pengembangan mata kuliah baru yang relevan dan yang sudah disepakati. Dalam kesempatan itu, semua anggota mengembangkan RPS, media, dan materi mata kuliah baru.
- g. Berikutnya, disepakati bahwa hasil pengembangan mata kuliah oleh anggota tim perlu divalidasi oleh tim ahli. Untuk kepentingan ini maka jurusan mengundang ahli dari luar perguruan tinggi. Para ahli yang dimaksud disesuaikan dengan bidang kajian kedua prodi, yaitu ahli pembelajaran dan ahli kebahasaan (kesastraan)
- h. Hasil validasi ahli dikaji ulang dan berbagai saran atau masukan dari ahli digunakan untuk bahan perbaikan atau penyempurnaan kurikulum JBSI.
- i. Kurikulum hasil validasi dan penyempurnaan diuji coba dalam pembelajaran di kelas riil, yakni diterapkan pada mahasiswa.
- j. Di tengah-tengah semester, diadakan observasi pelaksanaan pembelajaran oleh tim penjamin mutu jurusan (Unit penjamin mutu/UPM) bekerja sama dengan tim penjamin mutu fakultas (Gugus Penjamin Mutu/GPM).
- k. Hasil observasi dikaji oleh tim UPM dan disampaikan dalam rapat jurusan. Dalam hal ini disampaikan berbagai kelebihan dan kekurangan serta kendala yang ditemui saat pelaksanaan atau penerapan kurikulum. Berbagai masukan dari tim UPM dan dari para dosen digunakan sebagai acuan untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.
- l. Di akhir semester, jurusan memfasilitasi tim UPM untuk menjaring pendapat mahasiswa tentang pelaksanaan kurikulum yang tersaji dalam pelaksanaan pembelajaran berbagai mata kuliah oleh para dosen pengampu. Pendapat mahasiswa merupakan data atau informasi konkret dan penting untuk mengetahui seberapa jauh pelaksanaan pembelajaran sebuah mata kuliah mampu mencapai tujuan.

- m. Di akhir semester, jurusan memfasilitasi para dosen untuk mengadakan rapat evaluasi pelaksanaan kurikulum selama satu semester. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada semester berikutnya.

2. Berbagai kebutuhan untuk melaksanakan revitalisasi kurikulum

Adapun berbagai kebutuhan yang diperlukan untuk melaksanakan revitalisasi kurikulum di Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia adalah:

- a. Kurikulum Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang digunakan selama ini di dua prodi, yakni Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- b. Berbagai bahan kajian tentang adanya perubahan zaman dan perubahan kurikulum
- c. Berbagai bahan kajian tentang pentingnya revitalisasi kurikulum program studi di berbagai perguruan tinggi, termasuk kurikulum JBSI Unesa
- d. Studi banding ke beberapa perguruan tinggi yang memiliki kemiripan visi dan misi prodi
- e. Pengetahuan dan pembinaan dari ahli kurikulum yang diundang untuk memberikan wawasan tentang perubahan kurikulum disertai tips-tips pengembangan dan revitalisasi kurikulum.
- f. Berbagai temuan dari para dosen JBSI tentang kelebihan dan kekurangan kurikulum yang berlaku selama ini sebagai bahan utama revitalisasi.
- g. Berbagai bahan kajian yang membahas kurikulum yang memenuhi persyaratan kekinian untuk mengantisipasi dan menyiapkan generasi penerus yang berwawasan 4.0
- h. Berbagai bahan kajian yang membahas berbagai kriteria yang menjadi ciri khas generasi 4.0 dan upaya mewujudkannya
- i. Hasil kajian berupa usulan perubahan dan/atau perkembangan kurikulum terbaru JBSI sebagai bentuk konkret hasil revitalisasi kurikulum.
- j. Berbagai perangkat pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem komunikasi termasuk jaringan internet yang memadai dan yang dibutuhkan untuk memperlancar proses pengembangan dan diskusi revitalisasi yang dilakukan oleh segenap bapak ibu dosen di jurusan.

3. Hasil Revitalisasi Kurikulum JBSI

Dari berbagai aktivitas revitalisasi kurikulum sebagaimana dijelaskan di subbab sebelumnya, berikut dijelaskan hasilnya. Hasil revitalisasi mengacu pada masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, sebagaimana dijelaskan berikut ini.

- a. Diwujudkannya mata kuliah baru yang menjadi ciri khas prodi PBSI yaitu:
 - (1) Mata kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (Dasar), dengan bobot 2 SKS
 - (2) Mata kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (Lanjut) dengan bobot 2 SKS
 - (3) Mata kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Dasar, dengan bobot 2 SKS
 - (4) Mata kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Lanjut, dengan bobot 2 SKS

Mata kuliah berwawasan BIPA dimunculkan dengan asumsi bahwa di masa mendatang bahasa Indonesia menjadi bahasa internasional, minimal di tingkat Asean. Saat ini bahasa dan budaya Indonesia menjadi bahasa favorit di negara-negara asing untuk dipelajari. Oleh karena itu, Prodi PBSI menyiapkan mahasiswa untuk memahami fenomena ini dan memiliki keterampilan mengajarkan bahasa Indonesia bagi penutur asing.

Mata kuliah berwawasan anak berkebutuhan khusus (ABK) dimunculkan dengan alasan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan ilmu pengetahuan sampai pada tingkat berapa pun. Oleh karena anak-anak berkebutuhan khusus merupakan anak-anak Indonesia juga, maka mereka juga berhak belajar bahasa Indonesia. Untuk mengatasi kebutuhan pembelajaran ini maka Prodi PBSI menyiapkan mahasiswa sebagai pengajar tidak hanya di kelas-kelas normal, melainkan juga di kelas-kelas yang anak-anaknya memiliki ciri berkebutuhan khusus (ABK).

- b. Diwujudkannya mata kuliah baru untuk mengakomodasi tuntutan zaman, yaitu terwujud dalam nama mata kuliah (1) Literasi Digital, dan (2) Pendidikan Jasmani dan Kebugaran. Mata kuliah Literasi Digital dimunculkan dengan alasan bahwa mahasiswa sekarang yang hidup di era yang penuh dengan berbagai bentuk digital dan sudah merambah ke berbagai aspek kehidupan. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan melek digital untuk

- mengantisipasi berbagai kebutuhan kehidupan. Mata kuliah Pendidikan Jasmani dan Kebugaran dimunculkan dengan dasar pemikiran bahwa generasi sekarang dan mendatang harus menjadi sosok yang sehat jasmani dan bugar untuk menjalani kehidupan yang serba cepat dan penuh tantangan. Tanpa kesehatan dan kebugaran mustahil anak-anak dapat memenangkan pertarungan kehidupan yang semakin sulit.
- c. Diwujudkan mata kuliah lama tetapi yang mampu mengakomodasi atau melepaskan tema-tema mitigasi dan kebencanaan serta antiradikalisme. Dalam hal ini para dosen harus menyusun materi dalam mata kuliah yang relevan dengan tema-tema tersebut ke dalam mata kuliahnya, seperti mata kuliah menulis puisi, menulis prosa, dan menulis drama. Melalui pembahasan dan praktik penulisan ketiga bentuk karya sastra tersebut, wawasan mitigasi dan kebencanaan serta antiradikalisme dapat ditanamkan pada mahasiswa.

C. SIMPULAN

Dari berbagai uraian di atas disimpulkan bahwa revitalisasi kurikulum sangat diperlukan untuk mengantisipasi dan mewartakan tuntutan zaman, tidak terkecuali kurikulum di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS Unesa. Beberapa poin penting yang harus dipertimbangkan adalah: (1) kurikulum prodi harus memiliki ciri khas, yang membedakan dengan prodi serupa di universitas lain; (2) kurikulum prodi yang mengakomodasi tuntutan era revolusi industri 4.0; (3) kurikulum prodi harus memberi wawasan pentingnya kesehatan dan kebugaran setiap individu; (4) kurikulum prodi harus memberi wawasan pentingnya pengetahuan kebencanaan dan mitigasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Amnur, Ali Muhatadi, *Konfigurasi Politik Pendidikan Nasional*, Yogyakarta: Pustaka Fahma, 2007.
- Berger, Peter L. dan Hansfried Kellner, *Sosiologi Ditafsirkan Kembali: Esai tentang Metode dan Bidang Kerja*. Jakarta: LP3ES, 1985.
- Darmaningtyas, *Pendidikan Pada dan Setelah Krisis Moneter*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999.
- Durkheim, Emile, *Pendidikan Moral Suatu Teori dan Aplikasi Sosiologi Pendidikan*. Alih bahasa Felly Permana Z. Jakarta: Erlangga, 1990.

- Dool, Ronald C, Curriculum Pada Jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta: Puskur Balitbang Depdinkas Improvement: decision Making and Process. Boston; Allyn & Bacon, 1974.
- el-Ma'hady, Muhaemin, Multikulturalisme dan Pendidikan Multikultural. Dalam <http://artikelpendidikan.net>.(diakses 20 Desember.2011),2004.
- Gumilang, Syaikh Abduss Alam Paji, “Perjuangan Menjadi bangsa Mandiri” www.tokohindonesia.com, 2005.
- Haryatmoko, “Multikulturalisme dan Landasan Etikanya Menimba Pendasaran Etika dari Altruisme dan Tindakan Komunikatif”. Makalah. Surakarta: PSB-PS UMS, 2007.
- Jurdi, Syarifuddin, “Radikalisasi Islam: Fenomena Teologi atau Politik”. Makalah disampaikan pada dialog publik di Pusat Pengkajian Ilmu Sosial dan Humaniora (PPISH) UIN Sunan Kalijaga, 2011.
- Kartono, Kartini, Tinjauan Politik Mengenai Sistem Pendidikan Nasional, beberapa Kritik dan Sugesti. Jakarta: Pradnya Paramita, 1997.
- Mahfud, Choirul, Pendidikan Multikural. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.

KURIKULUM BERORIENTASI KETAHANAN BUDAYA

Ipong Niaga, S.Sn., M.Sn.
Fakultas Sastra dan Budaya
Universitas Negeri Gorontalo

ABSTRAK

Krisis kepribadian bangsa yang belakangan menjadi isu nasional ketahanan budaya kita seperti berupaya mencari kambing hitam kebudayaan secara tak henti. Kebudayaan asing, ekstrimisme dan industri media telah dijadikan layar wacana yang mengalihkan perhatian kita dari dinamika internal kebudayaan kita yang penuh masalah. Selain itu, kecemasan atas kebudayaan di masa yang akan datang akan terus lahir pada generasi yang sedang hidup dan mengalami masalah-masalah nyata dalam peradabannya yang sekarang. Sebut saja, masalah kemiskinan, ketahanan pangan, ketahanan energi, penyalahgunaan narkoba, korupsi, terorisme, dekadensi lembaga pendidikan, musnahnya bahasa daerah, luntarnya identitas-identitas etnik, konflik politik dan tentu saja ledakan penduduk yang tidak terkendali, adalah kerumitan hidup yang menimbulkan pesimisme akan masa depan kebudayaan kita. Ketahanan budaya akan diuji pada kemampuannya mendukung berfungsinya unit-unit pembentuknya dengan baik sehingga mencapai sebuah keseimbangan sosial. Ketahanan budaya tidak boleh hanya menghadapkan warga negara pada musuh-musuh delusionalnya ketimbang memperhatikan masalah-masalah nyata di sekitarnya yang setiap saat, setiap detik menggerogoti bangunan kebudayaan masyarakatnya. Di era Revolusi Industri 4.0, telah tampak jelas pada masyarakat kita gejala ketergantungan pada produk elektrik dan produk siber baik itu yang digunakan di bidang ekonomi maupun di bidang komunikasi. Tantangan ke depan, antara lain adalah munculnya lapangan kerja baru yang membutuhkan keterampilan baru pula. Lembaga pendidikan harus segera menyiapkan sebuah strategi yang fleksibel sehingga dapat mencegah tutupnya beberapa program studi karena kurang peminat, dan pada sisi lainnya peserta didik menumpuk secara berlebihan pada program-program studi tertentu. Kurikulum yang berorientasi ketahanan budaya adalah kurikulum yang mengutamakan terbentuknya kepribadian peserta didik, mencakup sikap religius, sikap patriotik dan sikap sosial yang terkandung keterampilan pengetahuan dan keterampilan praktikal yang memadai. Perguruan tinggi juga harus kembali mengutamakan strategi pembelajaran afektif, dimana tata nilai yang baik ditanam secara kokoh dalam pribadi peserta didik dan menjadi kontrol atas keterampilan pengetahuan dan praktikalnya.

Kata kunci: kurikulum, budaya

A. Ketahanan Budaya Sebagai Kebijakan Budaya

Konsep ketahanan budaya yang sering kita dengar merupakan konsep yang merujuk pada dan sekaligus turunan dari konsep ketahanan nasional. Pada konsep ketahanan nasional Indonesia, tentu tak asing bagi kita, kalimat yang kurang lebih berbunyi “suatu kondisi dinamis suatu bangsa dalam menghadapi segala bentuk tantangan dan ancaman...”, yang tentu saja kalimat penegas

tersebut berlaku pada dimensi-dimensi kebangsaan yang disingkat ipoleksosbud-hankam (ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya dan pertahanan keamanan). Kamus Besar Bahasa Indonesia, mendefinisikan ketahanan budaya sebagai ‘keteguhan sikap suatu bangsa’, dan tentu saja dalam menghadapi ‘pengaruh budaya asing’ yang berkemungkinan dapat merusak atau membahayakan.

Kebanyakan dari kerangka berfikir kita tentu saja terikat pada pola negara mendefinisikan ketahanan budaya dengan mengkonstruksikannya menjadi bentuk implementasi ideologi nasionalisme sebagaimana di atas. Maka, tak heran jika semua intelektual, lembaga pemerintahan akan mengarahkan strategi ketahanan budaya ke dalam fungsi-fungsi nasionalisme yang sangat sederhana. Saya tidak menyalahkan sepenuhnya akan pandangan-pandangan tersebut. Namun patut diherankan jika para intelektual menolak untuk kritis akan cara negara menggunakan kebudayaan sebagai strategi nasional namun melupakan spektrum budaya sebagai konsepsi yang kompleks dan holistik. Etnisitas, seni, sistem pengetahuan lokal dan identitas-identitas simbolik dalam kebudayaan dalam lingkup negara tertentu tidak serta merta harus diseret secara ideologis memasuki ranah politik negara dengan alasan pertahanan dan keamanan sehingga menjadi landasan konstitusional untuk menseleksi nilai-nilai budaya berdasarkan nasionalisme saja. Krisis kepribadian bangsa yang belakangan menjadi isu nasional ketahanan budaya kita seperti berupaya mencari kambing hitam kebudayaan secara tak henti. Kebudayaan asing, ekstrimisme dan industri media telah dijadikan layar wacana yang mengalihkan perhatian kita dari dinamika internal kebudayaan kita yang penuh masalah.

Setelah masa kolonial, peliknya perebutan kekuasaan antar sesama bangsa sendiri telah merubah drastis karakter kebudayaan kita. Kewaspadaan negara akan kooptasi pihak tertentu pada satu sisi, dan perilaku pemerintah yang terkesan cenderung mengabaikan moral menjadi realitas yang paradoks bagi warga negara. Kampanye mempertahankan negara dari ancaman pihak luar pada akhirnya menjadi tontonan yang meragukan karena pada saat yang bersamaan, negara dibiarkan hancur dengan maraknya korupsi pada sistem birokrasi dan lembaga-lembaga politiknya, serta konflik kekerasan (baik yang fisik maupun yang struktural) antara negara dan warganya. Di antara dua fenomena inilah ketahanan budaya sebagai wujud cita-cita nasionalisme menjadi wacana yang bimbang menentukan arah. Ia hanya menjadi simbol verbal pada instansi-instansi pemerintah akan tetapi tidak tumbuh nyata di tengah kehidupan masyarakat yang semakin hari terasing dari kebudayaan itu sendiri.

B. Pesimisme Atas Masa Depan Budaya

Herkovits dan Malinowski (dalam Soekanto, 2001:187), mengemukakan bahwa determinisme budaya (*cultural determinism*) berarti segala sesuatu di dalam masyarakat ditentukan adanya dalam kebudayaan itu sendiri. Artinya, budaya bersifat super-organik yang akan selalu hidup walaupun orang-orang yang menjadi anggota masyarakat terus silih berganti disebabkan kelahiran dan kematian.

Namun demikian, kecemasan atas kebudayaan di masa yang akan datang akan terus lahir pada generasi yang sedang hidup dan mengalami masalah-masalah nyata dalam peradabannya yang sekarang. Sebut saja, masalah kemiskinan, ketahanan pangan, ketahanan energi, penyalahgunaan narkoba, korupsi, terorisme, dekadensi lembaga pendidikan, musnahnya bahasa daerah, luntarnya identitas-identitas etnik, konflik politik dan tentu saja ledakan penduduk yang tidak terkendali, adalah kerumitan hidup yang menimbulkan pesimisme akan masa depan kebudayaan kita. Sementara negara masih saja disibukkan dengan sisa-sisa otoritarianismenya, yang menurut Jones (2015:35), yaitu negara selalu berasumsi bahwa dirinya memiliki kemampuan untuk menumbuhkembangkan individu untuk mencapai kapasitas mereka secara penuh, dan karena itu memiliki kecenderungan untuk mengintervensi dan menyensor praktik-praktik budaya dalam rangka menegaskan visi budaya yang diinginkannya.

Sangat jauh panggang dari api, jika kita masih bertahan pada konsep ketahanan budaya sebagaimana dalam konsep ketahanan nasional atau dalam definisi KBBI, karena masalah kebudayaan kita jauh lebih komplikatif dari definisi-definisi tersebut. Program-program ketahanan budaya pemerintah baru sebatas dua hal, yaitu rekonstruksi dan seleksi ideologis. Rekonstruksi-rekonstruksi atas representasi budaya masa silam sudah tak terhitung jumlahnya, baik itu yang dilakukan lembaga-lembaga pelestarian budaya maupun lembaga-lembaga kesenian dan sejauh ini hal tersebut masih dianggap solusi bagi pembentukan identitas dan kepribadian bangsa yang mengarah pada konsep nasionalisme. Namun betulkah rekonstruksi fisik tersebut juga membawa serta nilai-nilai maknawinya? Masih menyisakan pekerjaan yang cukup sulit bagi para ahli interpretasi budaya untuk mencari jawabannya. Contoh yang paling dekat, apakah dengan mewajibkan para aparat sipil mengenakan pakaian adat di hari tertentu cukup untuk membangun sebuah identitas etnis berikut nilai-nilai luhurnya? Tentu terlalu dini untuk mengatakan itu benar. Kita harus memisahkan secara kritis antara hal-hal simbolik dengan yang substansial dari nilai-

nilai kepribadian sebuah bangsa. Soekanto (2001:202) menyatakan, bahwa kepribadian diwujudkan dalam perilaku manusia. Kekuatan kepribadian bukanlah terletak pada jawaban atau tanggapan manusia atas suatu keadaan, akan tetapi justru pada kesiapannya di dalam memberikan jawaban dan tanggapan. Maka dalam pandangan saya, hal-hal simbolik tidaklah mencerminkan kepribadian yang utuh, kita masih harus menelaah konsepsi-konsepsi di balik itu, sebab bisa saja hal-hal simbolik hanyalah ‘obat pereda sakit’ dari sebuah masalah tetapi tidak punya hubungan solutif substansial dengan akar permasalahannya, dan cara ini justru akan menunjukkan kepribadian kita yang sebaliknya.

Seleksi ideologis dalam budaya berkaitan dengan kekuasaan negara melalui lembaga-lembaganya dalam menentukan mana nilai yang sesuai dengan ideologi negara atau tidak. Dalam hal ini, suatu kecerobohan intelektual akan berakibat fatal pada tumbuh kembangnya budaya masyarakat. Keterbelakangan, kebodohan dan kepolosan warga negara sering menjadi bagian dari argumentasi negara dalam mengokohkan intervensinya pada praktik-praktik budaya masyarakat. Praktik yang tidak sesuai dengan visi negara akan dihilangkan dan praktik yang dianggap sesuai visi negara akan terus dilestarikan meskipun bisa saja ia sudah tidak memiliki nilai maknawi bagi pelakunya. Negara seolah lupa, bahwa ia terdiri dari manusia-manusi juga yang sama dengan manusia di sekitarnya, maka akan sulit diterima oleh nalar jika sekelompok orang memiliki kekuasaan lebih untuk menentukan arah budaya sekelompok orang lainnya. Ideologi memiliki bentuk yang abstrak dengan standar yang berbeda-beda pada setiap individu. Tanpa sebuah perbandingan yang menyeluruh dan bijaksana, perbedaan-perbedaan persepsi atas suatu hal dapat menyebabkan akibat-akibat yang fatal. Dalam soal ini negara harus lebih berhati-hati dalam melihat permasalahan. Tidak jarang kebudayaan-kebudayaan lokal ikut tergerus dalam proses seleksi ini hanya karena tidak sesuai dengan romantisme rekonstruksi budaya dalam ilusi-ilusi ‘nilai luhur’ yang sudah ditentukan sekelompok penguasa. Kebudayaan kita tentu akan terancam runtuh dalam homogenisasi di bawah kontrol verbalisme konstruksi budaya dari negara yang otoriter.

C. Paradigma Ketahanan Budaya

Dalam bukunya *The Overeducated American* (1976), Richard Freeman (dalam Sanderson, 2003: 511-514) mengemukakan sebuah ironi pada masyarakat Amerika di awal 70-an yang

mengalami ‘pendidikan berlebihan’ (*overeducated*), yang mana kondisi ini bukan berarti suatu masyarakat yang anggotanya terlalu berpengetahuan atau terpelajar. Melainkan masyarakat dimana para pelajar yang berpendidikan tinggi melebihi daya serap pasar kerja yang oleh pemegang ijazah tersebut dipandang memuaskan. Dalam artian, bahwa pekerja-pekerja yang berpendidikan tinggi memiliki gaji yang tidak jauh berbeda atau sama dengan pekerja lain yang memiliki jenjang pendidikan di bawahnya. Hal ini menyebabkan pada tahun 1972 jumlah sarjana yang menanggur lebih tinggi dari lulusan sekolah menengah. Dampak lainnya pada tahun berikutnya, jumlah peminat perguruan tinggi turun dari 53% menjadi 43%. Menanggapi hal itu, pemerintah Amerika melalui universitas tidak tinggal diam dan secara bertahap mengubah orientasi kurikulum dengan mengembangkan program-program studi yang lebih praktis, yang kita kenal saat ini sebagai ilmu-ilmu terapan. Alhasil pada tahun 80-an, minat belajar di perguruan tinggi kembali meningkat. Namun pada sisi lain, meningkatnya minat pada program-program studi praktis sebanding dengan menurunnya minat pada program-program studi humaniora.

Menurut saya, gambaran di atas adalah sebuah kasus dimana negara memiliki strategi ketahanan budaya yang sangat efektif. Terlepas Amerika dikenal sebagai negara industrialis yang kontroversial, tidak ramah terhadap pribumi Indian atau masyarakat kulit hitam dan terobsesi pada penguasaan pasar ekonomi dunia dengan memiskinkan negara-negara dunia ketiga. Namun mari kita melihat kasus tersebut sebagai sesuatu yang holistik untuk menjadi dasar argumentasi yang kuat untuk menyusun sebuah konsep ketahanan budaya. Pemerintah Amerika tidak terfokus pada area-area simbolik untuk mengatasi menurunnya popularitas lembaga pendidikan tinggi yang bisa berakibat disfungsi lembaga pendidikan tinggi dalam jangka panjang. Pemerintah segera mengambil langkah sistemik strategis untuk memulihkan kebudayaan yang sedang menuju keruntuhan akibat tidak selarasnya lembaga pendidikan dengan dinamika perkembangan budaya di sekitarnya.

Pelajaran yang bisa kita ambil dari hal di atas adalah, bahwa ketahanan budaya akan diuji pada kemampuannya mendukung berfungsinya unit-unit pembentuknya dengan baik sehingga mencapai sebuah keseimbangan sosial. Ketahanan budaya sesungguhnya sangat tidak berhubungan dengan konsep pertahanan dan keamanan atau nasionalisme yang justru hanya menghadapkan warga negara pada musuh-musuh delusionalnya ketimbang memperhatikan masalah-masalah nyata di sekitarnya yang setiap saat, setiap detik menggerogoti bangunan kebudayaan

masyarakatnya. Jika kita tetap pada konsep-konsep rekonstruksi budaya dalam gaya romantik atau seleksi ideologis yang menakut-nakuti warga negara, tapi pada sisi lain birokrasi kita tetap koruptif, budi daya pangan kita semakin menurun, sistem energi kita tidak terkelola dengan baik, nilai-nilai kelokalan semakin terabaikan dan masalah-masalah lain tetap menghantui, maka kita hanya akan menjadi manusia yang mengagumi budaya yang tak ada dan kebudayaan kita yang sesungguhnya runtuh perlahan tanpa kita sadari.

D. Kurikulum Perguruan Tinggi Berorientasi Ketahanan Budaya

Di era sekarang ini, yang diklaim oleh korporasi internasional sebagai Era Revolusi Industri ke-4, untuk kesekian kalinya lagi bangsa kita masih merupakan objek pasar industri. Revolusi Industri I yang berupa mekanisasi sistem produksi baru gencar kita lakukan di era 80-an, sementara Eropa memulainya di era Elizabethan abad ke 17. Revolusi Industri II yang berupa elektrisasi pranata sosial dan ekonomi baru kita lakukan secara gencar juga di era 80-an dengan adanya program listrik masuk desa. Revolusi Industri III yang berupa komputerisasi, praktis baru dilakukan dua dekade belakangan ini. Dan kini di era Revolusi Industri IV yang berupa sibernatisasi atau penggunaan jaringan internet sebagai penghubung pranata sosial dan ekonomi melalui komputer dan telepon pintar, bangsa kita masih dalam posisi konsumen terbesar yang baru mampu menjadi penampung di hilir sebagai pengguna dan pemelihara. Harus kita terima keadaan ini sebagai takdir historis, bahwa komponen ilmu pengetahuan dan teknologi kebudayaan kita masih belum menjangkau capaian masyarakat lain. Selain itu, bagi bangsa kita sendiri, seluruh bentuk perubahan itu sifatnya adalah pengaruh (*influence*) dan ini menegaskan bahwa kita adalah objek yang dipengaruhi, bukan subjek yang mempengaruhi. Hal ini harus menjadi kesadaran utama bangsa kita sebagai anjakan dasar untuk menyikapi perubahan tersebut.

Konsekwensi terbesar yang akan dihadapi objek yang dipengaruhi adalah bentuk ketergantungan yang akut. Berkaca dari Revolusi Hijau di era 80-an dengan agenda utama swasembada pangan melalui mekanisasi pertanian dan penggunaan pupuk kimia, telah mengakibatkan para petani kita menjadi konsumen utama dari produk-produk tersebut dan menjadi nasabah seumur hidup pinjaman rente usaha tani yang hingga saat ini menjadi masalah operasional utama di bidang pertanian kita. Dan hari ini, di era Revolusi Industri 4.0, telah tampak jelas pada

masyarakat kita gejala ketergantungan pada produk elektrik dan produk siber baik itu yang digunakan di bidang ekonomi maupun di bidang komunikasi.

Tantangan ke depan, antara lain adalah munculnya lapangan kerja baru yang membutuhkan keterampilan baru pula. Pada sisi lainnya, ada kemungkinan tergerusnya beberapa unit lapangan kerja lama dan menimbulkan pengangguran. Dalam menghadapi kemungkinan-kemungkinan ini, lembaga pendidikan harus segera menyiapkan sebuah strategi yang fleksibel sehingga dapat mencegah tutupnya beberapa program studi karena kurang peminatnya, dan pada sisi lainnya peserta didik menumpuk secara berlebihan pada program-program studi tertentu mengikuti tren sosial budaya dan ekonomi yang sedang berlangsung.

Selain itu, kompetensi sikap harus lebih diprioritaskan dibanding kompetensi-kompetensi lain. Hal ini adalah sebuah antisipasi ketika lulusan tidak terserap oleh pekerjaan berdasarkan kompetensi keterampilan yang sesuai bidangnya, maka kompetensi sikap adalah modal lain yang bisa digunakan untuk memperoleh pekerjaan di bidang lain, terutama kewirausahaan. Kurikulum yang berorientasi ketahanan budaya adalah kurikulum yang mengutamakan terbentuknya kepribadian peserta didik, mencakup sikap religius, sikap patriotik dan sikap sosial, dan di balik kepribadian yang kompleks ini juga terkandung keterampilan pengetahuan dan keterampilan praktikal yang memadai sebagai insan yang produktif. Pribadi-pribadi ini diharapkan menjadi individu yang tahan banting dan adaptif terhadap perubahan sosial dan mampu memberi pengaruh-pengaruh positif saat terjadi gejolak di tengah masyarakat sampai tercipta kembali sebuah keseimbangan. Perguruan tinggi juga harus kembali mengutamakan strategi pembelajaran afektif, dimana tata nilai yang baik ditanam secara kokoh dalam pribadi peserta didik sehingga moralitas yang rasional dapat menjadi kontrol atas keterampilan pengetahuan dan praktikalnya. Para lulusan di masa yang akan datang diharapkan menjadi pribadi-pribadi yang mampu merumuskan nilai-nilai moral sosial dalam dirinya sendiri dengan matang, aktif dan sensitif terhadap perubahan sosial, responsif pada ketimpangan sosio-kultural, serta kaya atas gagasan-gagasan yang solutif terhadap masalah-masalah sosial.

DAFTAR RUJUKAN

- Dieter, Nohlen (ed.). 1994. *Kamus Dunia Ketiga*. Jakarta: Grasindo.
- Jones, Tod. 2015. *Kekuasaan dan Kebudayaan Di Indonesia: Kebijakan Budaya Selama Abad 20 Hingga Era Reformasi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Sanderson, Stephen K. 2003. *Makro Sosiologi: Sebuah Pendekatan Terhadap Realitas Sosial*. Jakarta: Rajawali Press.
- Soekanto, Soerjono. 2001. *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.

BAGIAN 2:

IMPLEMENTASI
PEMBELAJARAN BERBASIS
TEKNOLOGI DIGITAL

PEMBELAJARAN ABAD 21 BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL

Wahyu Tri Atmojo, Mesra

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

e-mail : wahyu3mojo@yahoo.com

Abstrak

Makalah ini memaparkan landasan teori dan arah pembelajaran abad 21 berbasis teknologi digital, dengan menerapkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan teknologi pada abad 21 menjadi perkembangan istimewa pada pengembangan bahan ajar, metodologi pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran. Penggunaan teknologi tersebut digambarkan pada makalah ini. Selain itu, deskripsi tentang strategi pembelajaran digital, teknik pelaksanaan evaluasi dan blended learning dijelaskan pada makalah ini.

Kata Kunci: *Pembelajaran, Abad 21, Teknologi, Digital*

Abstract

This paper describes the theoretical basis and direction of 21st century learning based on digital technology, by applying the use of information and communication technology. Utilization of technology in the 21st century has become a special development in the development of teaching materials, learning methodologies, and evaluation of learning. The use of this technology is illustrated in this paper. In addition, a description of digital learning strategies, evaluation techniques and blended learning techniques is explained in this paper.

Keywords: *Learning, 21st Century, Technology, Digital*

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada era digital atau era informasi sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Perkembangan itu memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini akan selalu berhubungan dengan teknologi. Teknologi pada hakikatnya adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat. Teknologi telah mempengaruhi dan mengubah manusia dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga jika sekarang ini ‘gagap teknologi’ maka akan terlambat dalam menguasai informasi, dan akan tertinggal pula untuk memperoleh berbagai kesempatan maju. Informasi memiliki peran penting dan nyata, pada era masyarakat informasi (*information society*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*).

Informasi dan komunikasi sebagai bagian dari teknologi juga sedang berkembang sangat pesat, mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberikan perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat pula, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*). Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi itu, pendidikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan tidak antipati atau alergi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun sebaliknya menjadi subyek atau pelopor dalam pengembangannya. Orang-orang yang berkepentingan dengan pendidikan dituntut memiliki kemampuan memahami teknologi sesuai dengan kebutuhannya atau melek teknologi yang disebut juga memiliki literasi teknologi, karena akan berperan dalam kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Akibatnya, dalam dunia pendidikan pada masa kini dan masa yang akan datang ada beberapa kecenderungan antara lain sistem pembelajaran yang semakin berkembang dengan adanya kemudahan untuk menyelenggarakan pendidikan.

Aplikasi teknologi informasi dan komunikasi yang merupakan pengembangan teknologi, diantaranya adalah media komputer. Komputer merupakan alat dan aplikasi teknologi berbasis informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan sebagai perangkat utama untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat dengan memproses, menyajikan, dan mengelola informasi. Pengolahan data dengan komputer disebut dengan Pengolahan Data Elektronik (*Electronic Data Processing – EDP*). Pengolahan Data Elektronik adalah proses manipulasi data menjadi suatu informasi yang lebih berguna. Data merupakan objek yang belum diolah dan akan dilakukan pengolahan yang sifatnya masih mentah, sedangkan informasi adalah data yang telah diolah dan sifatnya menjadi data lain yang bermanfaat.

Permasalahan

Merujuk pada latar belakang pada pendahuluan di atas, dirumuskanlah permasalahan yang muncul, yaitu: “Bagaimana pembelajaran abad 21 berbasis teknologi digital, yang menerapkan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses belajar mengajar?”

Tujuan

Makalah ini disusun untuk memaparkan bagaimana pembelajaran abad 21 berbasis teknologi digital, yang menerapkan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses belajar mengajar.

B. PEMBAHASAN

Bahan Ajar Digital

Bahan Ajar adalah segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar (Depdiknas, 2006:4).

Bahan ajar dapat dibentuk sebagai alat peraga pembelajaran, media pembelajaran atau dalam bentuk berbagai sumber belajar. Siddiq (2008:28). Jadi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat bahan atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan serta cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Sadjati (2012:1.7) Bahan Ajar terdiri dari Bahan Ajar Cetak Modul, handout, dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Bahan Ajar Noncetak Audio, Video, Presentasi, Modul, Elektronik, Multimedia Pembelajaran Interaktif. Bahan Ajar Digital yang bersifat online (artikel online, e-book online, materi multimedia online, situs pembelajaran) yang bersifat offline (Teks Digital, CD audio, CD Video, CD Interaktif).

Metodologi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

Ada anggapan dari sebagian orang bahwa pembelajaran digital tidak banyak memberikan manfaat atau menjadi interaktif dibandingkan dengan pola pembelajaran konvensional secara tatap muka langsung (*face to face*) yang sudah dikenal dan biasa dilaksanakan. Anggapan itu bisa benar bisa pula salah. Pembelajaran digital dapat dilakukan secara lebih efektif dan memberikan manfaat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional secara tatap muka langsung jika strategi pembelajarannya benar dan tepat. Apalagi pembelajaran digital pun dapat mengembangkan pembelajaran tatap muka secara fisik dan sosial yang selama ini dilaksanakan.

Di dalam pembelajaran digital itu, pembelajar dapat mengakses alat atau media yang akan membuat mereka dapat mengulang materi pembelajaran dan berinteraksi dengan pembelajar lainnya meskipun tempatnya berbeda-beda dan berjauhan. Alat atau media seperti komputer, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena ada potensi besar dari media tersebut. Melalui media dalam pembelajaran ini dapat melibatkan pembelajar berperan aktif dan interaktif, tidak seperti dengan sistem pembelajaran konvensional melalui tatap muka yang dibatasi oleh waktu. Sistem

pembelajaran dengan memanfaatkan media ini juga memiliki kemampuan untuk memantau kegiatan pembelajar, kemudian melakukan review atas aktivitas yang dilakukan oleh pembelajar sebagai laporan kepada pengajar untuk mengetahui bagaimana para pembelajar itu belajar (*learning how to learn*), sehingga para pengajar semakin menyadari bagaimana kemampuan para pembelajar di dalam belajarnya.

Interaksi pada pembelajaran tatap muka/*face to face* sebenarnya terbatas, yaitu antara pengajar dengan pembelajar saja, namun pada pembelajaran digital interaksi pembelajaran lebih menyebar. Interaksi akan terjadi antara pembelajar dengan pembelajar, pembelajar dengan pengajar, pembelajar dengan lingkungan, atau pembelajar dengan media. Menurut Linder dan Murphy (2001) interaksi tersebut terjadi karena adanya dukungan alat (tool) yaitu e-learning yang meliputi web statis dan dinamis, grup diskusi, *e-mail, chatting, instant messaging, video streaming, animation, sharing application, dan video conferencing*. Pembelajaran digital dapat mengaktifkan pembelajar yaitu berinteraksi secara aktif untuk menggunakan komputer, aktivitas fisik dan mental akan terjadi secara intensif misalnya *drop and drag*, input data, pencarian data yang dibutuhkan, menyusun materi pembelajaran dan lain-lain.

Berikut adalah contoh strategi pembelajaran digital yang juga bisa diterapkan dengan strategi pembelajaran yang menimbulkan kebermaknaan “meaningful learning” yang diadaptasi dari Bonk dan Dennen (2003), diantara strategi tersebut adalah:

1. Ice breaker dan Opener

Kegiatan ini tujuannya mengkondisikan pembelajar untuk fokus pada pembelajaran. Ice breaker artinya memecahkan es, yang mengandung makna bahwa pembelajar terkadang berada pada situasi jenuh, tidak perhatian, tidak fokus atau tidak bergairah dalam belajar. Pengajar perlu melakukan tindakan dengan memberikan treatment berupa tindakan untuk membuat pembelajar aktif, sedikit permainan, memperlihatkan sesuatu yang menarik pembelajar. Dalam pembelajaran digital juga diperlukan, dalam hal ini pembelajar ditayangkan beberapa gambar, atau aktivitas yang membuat perhatian terfokus dan siap untuk belajar.

2. Student Expedition

Ketika pembelajar akan belajar melalui web, tujuan yang akan dicapai dan materi pembelajaran yang akan dipelajari sudah disajikan terlebih dulu. Materi pembelajaran yang harus dipelajari oleh pembelajar ini semacam peta content. Teori medan mengatakan, jika pembelajar

dihadapkan pada sejumlah tantangan dalam belajar, maka kecenderungannya pembelajar termotivasi untuk terus belajar dan mencapai tujuan tertinggi atau target akhir dari pembelajaran tersebut. Pada bagian ini juga tersaji useful atau kegunaan dan cara-cara menggunakan web semacam petunjuk untuk menggunakan web ini sehingga tujuan dapat tercapai. Disajikan pula daftar aktivitas yang akan dilakukan oleh pembelajar selama belajar melalui web tersebut.

3. PCT (*Purposive Creative Thinking*)

Mengidentifikasi konflik atau masalah-masalah dalam kegiatan belajar yang dihadapi oleh pembelajar yang dapat dipecahkan oleh pembelajar sendiri melalui fasilitas yang ada, misalnya *discussion forum* atau *chatting*.

4. P2P (*Peer to Peer interaction*)

Penggunaan metode *cooperative* dalam kegiatan pembelajaran di web. Hal ini ada kaitannya dengan kegiatan sebelumnya yaitu upaya untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh pembelajar yang dicarikan solusinya melalui diskusi forum.

5. Streaming Expert

Tidak semua masalah yang dihadapi oleh pembelajar dapat dipecahkan sendiri atau berdiskusi dengan teman lain, namun diperlukan juga pendapat dari para ahli/pakar (*expert*) melalui kegiatan *video conference* atau sekedar melihat video yang sudah tersedia di *digital learning* (*video streaming*). Pada kegiatan ini di mungkinkan juga terjadi diskusi antara pembelajar dengan ahli /pakar. Jika web menggunakan sistem *synchronous* maka hal ini sangat mungkin terjadi.

6. Mental Gymnastic

Pembelajar melakukan kegiatan *brain storming* yaitu kegiatan curah pendapat yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah digariskan. Pembelajar mengumpulkan sejumlah topik-topik yang menarik perhatiannya untuk kemudian didiskusikan dan disampaikan kepada pembelajar yang lainnya.

Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

1. E-LEARNING

E-LEARNING ADALAH SUATU SISTEM ATAU KONSEP PENDIDIKAN YANG MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. KELEBIHAN

E-LEARNING DIANTARANYA ADALAH MEDIA KOMUNIKASI YANG EFEKTIF, CEPAT DAN KREDIBEL, PENINGKATAN PEMBELAJARAN SISWA, MENCAKUP AREA YANG LUAS, MEMBANGUN KOMUNITAS, KELAS BESAR ATAU KELAS KECIL DAN KAPAN SAJA DAN DIMANA SAJA. Beberapa platform untuk mengembangkan e-learning antara lain Edmodo, Schoology, Google Classrom, Moodle.

a. Edmodo

Edmodo memiliki beberapa kelebihan yakni dilengkapi dengan beberapa aktivitas pembelajaran, seperti Quiz, Assignment dan Poll. Untuk Resources (bahan ajar), Edmodo mendukung bahan ajar berupa File dan Link (URL/Embed media). Berbasis cloud kolaborasi merupakan aplikasi yang cukup aman digunakan oleh guru dan siswa serta bisa diakses melalui mobile device. Selain itu Edmodo juga memiliki kelemahan yaitu Server Edmodo yang sering mengalami down ketika banyak user yang mengaksesnya.

b. Schoology

Fitur-fitur yang dimiliki oleh Schoology adalah sebagai berikut Courses, Group Discussion, Resources, Quiz, Attendance dan Analytics. Kelebihan lain Schoology dari Edmodo adalah tersedianya fasilitas Attendance /absensi, yang digunakan untuk mengecek kehadiran siswa, dan juga fasilitas Analytic untuk melihat semua aktivitas siswa pada setiap course, assignment, discussion dan aktivitas lain yang kita siapkan untuk siswa. Melalui fitur analytic ini, kita juga bisa melihat di mana saja atau pada aktivitas apa saja seorang siswa biasa menghabiskan waktu mereka ketika dia login

c. Google Classrom

Dalam Google Classrom Pembuatan dan pemberian tugas bisa dilakukan penyelesaiannya melewati Google Drive sambil menggunakan Gmail untuk membuat pemberitahuan di ruang kelas Google. Google Classroom disatupadukan dengan Google Calendar dari para murid dan guru. Tiap-tiap kelas disediakan sebuah berkas yang dipisahkan di dalam masing-masing layanan Google di mana para murid dapat menyerahkan hasil kerjanya untuk digolong-golongkan oleh seorang guru. Penyampaian kabar melalui Gmail, serta membebaskan para guru untuk membuat pengumuman serta menanyakan mengenai soal-soal kepada muridnya dalam kelasnya masing-masing. Para guru bisa menambahkan secara langsung muridnya dari direktori Google Apps dan bisa menyediakan sebuah kode yang dapat dimasukkan sebagai jalan masuk/akses untuk para

murid ke kelasnya. Google Classroom memiliki keberlainan dengan layanan-layanan biasa Google yaitu tidak terdapat iklan apapun dalam bagian antarmuka untuk para murid, fakultas dan para guru

d. Moodle

Moodle diciptakan untuk sistem manajemen pembelajaran secara murni, sehingga apapun yang terkait dengan proses, media dan administrasi pembelajaran, akan difasilitasi oleh sistem ini. Moodle memiliki beragam activity dan resource serta lebih unggul dari edmodo dan schoology terutama dalam hal administrative tools-nya. Memiliki banyak plugin dan module yang bisa kita kembangkan sesuai dengan kebutuhan, seperti module kehadiran, chatting, video conference dengan big blue button, sampai cetak sertifikat ketuntasan open source, sehingga memungkinkan kita untuk mengembangkan program yang sudah ada, untuk disesuaikan dengan kebutuhan dan bisa diakses secara online menggunakan self-hosted atau free hosting, juga bisa diakses melalui jaringan lokal dari server sekolah secara offline, sehingga untuk mengaksesnya tidak tergantung pada koneksi internet. Moodle memfasilitasi hampir semua kebutuhan kita terhadap semua proses pembelajaran baik activity, resource maupun assessment.

2. BLENDED LEARNING

Blended learning adalah pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (offline), dan komputer secara online (internet dan mobile learning. Tujuan *Blended Learning* memberikan kesempatan bagi pembelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik.

Dziuban, Hartman, dan Moskal (2004) menemukan bahwa *blended learning* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar, menurunkan tingkat putus sekolah serta lebih baik daripada pembelajaran tatap muka. Selain itu *Blended learning*, di samping untuk meningkatkan hasil belajar, bermanfaat pula untuk meningkatkan hubungan komunikasi. Perasaan berkomunitas lebih kuat antar pembelajar daripada pembelajaran konvensional atau sepenuhnya online (Rovai dan Jordan, 2004, Husamah, 2014).

Komposisi *Blended Learning* bergantung pada analisis kompetensi yang ingin dihasilkan, tujuan mata pelajaran, karakteristik pembelajar, interaksi tatap muka, strategi penyampaian

pembelajaran online atau kombinasi, lokasi pembelajar, karakteristik dan kemampuan pengajar, dan sumber daya yang tersedia.

Ada lima komponen *Blended Learning* menurut Carman (2005)

a. Pembelajaran Tatap Muka (Live Event)

dilakukan antara pengajar dengan pembelajar, di mana pengajar sebagai sumber belajar utama.

b. Pembelajaran Mandiri (Self-Paced Learning)

Pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) memungkinkan peserta belajar didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja secara online. Adapun konten pembelajaran perlu dirancang khusus baik yang bersifat teks maupun multimedia, seperti: video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi semuanya. Selain itu, pembelajaran mandiri juga dapat dikemas dalam bentuk buku, via web, via mobile, streaming audio, maupun streaming video.

c. Pembelajaran kolaboratif

Kolaborasi dalam pembelajaran *blended learning* dengan mengkombinasikan kolaborasi antar pengajar maupun kolaborasi antar peserta belajar. Kolaborasi ini dapat dikemas melalui perangkat-perangkat komunikasi, seperti forum, chatroom, diskusi, email, website, dan sebagainya. Dengan kolaborasi ini diharapkan dapat meningkatkan konstruksi pengetahuan maupun keterampilan dengan adanya interaksi sosial dengan orang lain

d. Penilaian (assessment)

Guru sebagai perancang pembelajaran harus mampu meramu kombinasi jenis *assessment* online dan offline baik yang bersifat tes maupun non-tes.

e. Dukungan Bahan Belajar (Performance Support Materials)

Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

Keberhasilan melaksanakan proses pembelajaran berbasis digital memerlukan persiapan yang terencana. Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan untuk mencapai keberhasilan tersebut, antara lain: teknik pemantauan, penyimpanan laporan, perangkat lunak, materi pembelajaran dan teknik pengelolaan pembelajaran.

1. Teknik Pemantauan

Pemantauan aktivitas dan pencapaian pembelajaran merupakan teknik yang penting dalam proses pembelajaran menggunakan computer (Geisert, Futrell, 1989). Tujuan pembelajaran perlu dicapai pada setiap waktu. Dalam proses pembelajaran berbasis komputer, komputer memikul separuh dari tanggung jawab mengajar dan programnya lebih tertumpu pada aktivitas individu dan kelompok kecil (Bramble et. al., 1985). Pengajar berfungsi sebagai fasilitator atau pemberi kemudahan, penyelesaian masalah, pemberi motivasi dan pemberi dorongan atau semangat kepada pembelajar untuk belajar. Pengajar perlu memiliki keterampilan tentang aplikasi dan fungsi isi paket *software*, yaitu *software* multimedia, buku teks dan lembaran kerjanya sesuai dengan keadaan pembelajarnya. Untuk itu, sebelum pembelajaran dimulai, pengajar disarankan mencoba dan melatih keterampilan dirinya menggunakan paket *software* multimedia tersebut supaya menumbuhkan keyakinan diri pada saat proses pembelajaran berlangsung. Apabila komputer digunakan secara individu seperti *drill and practice*, tutorial, simulasi, permainan dan pemecahan masalah, kegiatan pemantauannya adalah lebih kurang sama (Cangelosi, 1993). Pengajar perlu memastikan kegiatan yang dilaksanakan pada waktu dan urutan yang tepat, pembelajar telah terampil tentang suatu topik sebelum beralih ke topik yang berikutnya. Pengajar pun perlu memberikan bantuan dalam berbagai bentuk jika pembelajar memerlukannya.

2. Penyimpanan Laporan (*Record Keeping*)

Penyimpanan laporan dalam pembelajaran menggunakan komputer bisa dilakukan secara manual atau otomasi. Pengguna menyimpan laporannya dengan menggunakan *software* khusus atau menggunakan paket *software* komputer yang telah '*built-in*'. Tujuan pengelolaan penyimpanan laporan ini untuk menunjukkan pencapaian pembelajar yang dilaksanakan dengan lancar dan sistematis. Ini penting bagi tujuan suatu proses pembelajaran.

3. Perangkat Lunak (*Software*) dan Materi Pembelajaran

Perangkat lunak berkaitan dengan kemudahan pemerolehan (*availability*), prosedur/manual, dan bantuan teknikal. Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan *software* dan materi pembelajaran menggunakan komputer, yaitu: kemudahan, peraturan, dan bimbingan.

a. Kemudahan Pemerolehan (*availability*)

Untuk memudahkan memperoleh *software* dan materi pembelajaran, pengajar perlu melakukan beberapa kegiatan berikut ini a) menyimpan semua *software*, manual (prosedur), dan

bahan lainnya yang berkaitan secara sistematis, b) mewujudkan sistem penyimpanan dengan cara stok, sehingga tidak akan terjadi kehabisan persediaan *software*, c) bentuk tempat penyimpanan disusun dengan baik dan rapi, sehingga semua bahan mudah untuk diperoleh jika diperlukan.

b. Peraturan menggunakan komputer dan *software* Adanya peraturan dalam menggunakan komputer dan *software* untuk menjadikan lebih mudahnya pada saat pengelolaan kelas. Pembelajar perlu diberi penjelasan terperinci tentang peraturan tersebut dan peraturan pemberitahuan kerusakan *software*.

c. Penyeliaan/bimbingan dan bantuan teknis

Pembelajar akan mendapat pembelajaran yang bermakna dan lancar, jika dibimbing oleh orang yang terampil dalam pembelajaran menggunakan komputer. Untuk itu diperlukan bimbingan dan bantuan sebagai berikut a) bimbingan yang terencana dengan rapi agar semua proses pembelajaran dapat diikuti oleh pembelajar. Selain itu jika pembelajar melakukan kesalahan dapat segera diperbaiki, b) mempersiapkan orang terampil tentang aplikasi pembelajaran menggunakan komputer supaya dapat membantu pembelajar jika mendapatkan masalah.

4. Teknik Pengelolaan Pembelajaran Berkelompok dan Individu

Cara pengelolaan kelas dan penggunaan komputer dalam proses pembelajaran akan selalu berubah atau berlainan mengikut ukuran suatu kelas, dari ukuran yang kecil yaitu secara individu hingga ukurannya yang besar yaitu berkelompok, klasikal atau beberapa kelas saja. Ukuran suatu unit pembelajaran (individu, kelompok kecil, kelompok besar atau seluruh kelas) ditentukan oleh faktor-faktor seperti tujuan pembelajaran, gaya pembelajaran dan aturan yang disesuaikan dengan faktor fisik. Dalam mengelola pembelajaran menggunakan komputer, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan (Geisert, Futrell, 1990) yaitu:

- a. melakukan langkah-langkah yang menarik perhatian untuk menghilangkan kebosanan para pembelajar,
- b. pastikan pembelajar menggunakan waktu pembelajaran dengan baik, memantau pembelajar dalam mengatasi masalah ketika mengikuti pembelajaran menggunakan *software* yang disediakan,
- c. menunjukkan pentingnya topik yang dipelajari oleh pembelajar dan hubungannya dengan topik-topik lainnya,

- d. melakukan pemantauan untuk melihat pencapaian pembelajar,
- e. memberikan motivasi, dorongan, dan stimulus (rangsangan) kepada pembelajar dalam proses pembelajaran,
- f. pembelajar diberikan berkesempatan menggunakan komputer dan software-software yang terkait,
- g. menerapkan langkah-langkah dengan disiplin dalam kegiatan kelompok. Setiap kelompok melakukan tugas melalui prosedur yang telah ditetapkan agar mendapat hasil pembelajaran yang bermakna.

Teknik pengelolaan pembelajaran secara individu, antara lain:

- a. menjelaskan program-program pembelajaran bagi pembelajar,
- b. menentukan jadwal harian dan mingguan untuk setiap kegiatan dan tindak lanjut program pembelajaran bagi pembelajar,
- c. melakukan pemantauan tentang kemajuan dan pencapaian pembelajar dan berinteraksi dengan pembelajar tersebut berkenaan hasil pemantauan tersebut,
- d. menyediakan bantuan yang sewajarnya selama atau setelah proses pembelajaran dan memastikan bahwa pembelajar memahami semua aspek dalam proses pembelajaran yang sedang diikutinya,
- e. melakukan pengawasan pada satu atau dua sesi pertama pembelajaran dengan terperinci dan memperbaiki kesalahan-kesalahannya jika ada,
- f. memberikan kesempatan kepada pembelajar agar dapat memulai sesi pembelajarannya dengan baik, kemudian melakukan pengawasan tentang laporan kemajuan dan pencapaian hasil serta kemajuannya selama proses pembelajaran, memberi dorongan dan pujian terhadap keberhasilan pencapaian yang diraih pembelajar. Selanjutnya menjelaskan pentingnya pembelajaran itu dan hubungannya dengan program pembelajaran lain,
- g. meneliti keberhasilan pembelajar secara keseluruhan dengan berkala, kemudian memberikan kegiatan pengayaan,
- h. menciptakan proses pembelajaran menjadi sesuatu yang menyenangkan dan bermakna. Bahan-bahan dan alat-alat pembelajaran sudah tersedia apabila diperlukan. Memberikan

kesempatan pembelajaran dan berinteraksi secara individual dengan pelayanannya yang memuaskan sesuai dengan kemampuan lembaga pendidikan atau pengajar,

- i. memberikan umpan balik kepada pembelajar setiap kali selesai proses pembelajaran,
- j. pada akhir kegiatan pembelajaran menyampaikan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan pembelajar selanjutnya. Kegiatan tersebut hendaknya bervariasi untuk kemudahan pembelajar memahaminya.

Hasil analisis atau kajian yang dibuat oleh Boyd (1983) membuktikan bahwa teknik-teknik pembelajaran secara individu sangat bermakna dan sesuai dalam penggunaannya bagi pembelajaran menggunakan komputer dan *software* tertentu secara individu. Pengajar bisa mengkaji teknik-teknik tersebut dan mengubahnya serta mengaitkannya dengan menggunakan alat bantu mengajar yang lain.

Teknik pengelolaan pembelajaran secara berkelompok, antara lain:

- a. Mengenalinya pembelajar yang dapat bekerja sama dan membantunya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Menjelaskan hubungan antara kegiatan yang dilaksanakan dan topik yang sedang dipelajari kepada setiap kelompok.
- c. Memberikan waktu yang cukup untuk kerja berkelompok dengan alokasi waktu yang diberikan.
- d. Memberikan dorongan dan membangkitkan minat kepada setiap pembelajar agar mempunyai motivasi diri untuk belajar.
- e. Memberikan pengawasan tentang kemajuan dan pencapaian pembelajar secara individu dan berkelompok.
- f. Menentukan *software* yang perlu digunakan dengan menyediakannya terlebih dahulu.
- g. Mengendalikan pembelajar dan proses pembelajaran, sehingga setiap kelompok mencapai tujuan pembelajaran, untuk itu perlu diberikan bimbingan dan bantuan.
- h. Tentukan jadwal kegiatan yang harus dilakukan kelompok, lalu tunjuk ketua kelompok, dan pastikan semua anggota kelompok aktif di dalam kegiatan kelompok untuk menghindari terjadinya dominasi oleh seseorang dalam kelompok.

- i. Memberikan tugas untuk setiap kelompok, lalu melaporkannya dan kelompok itu bertanggungjawab terhadap tugas tersebut.
- j. Memberikan bantuan dalam menyelesaikan masalah-masalah dengan memeriksa laporan kemajuan dan pencapaian hasil belajar setiap kelompok. Pengajar kemudian memberikan umpan balik kepada setiap kelompok.
- k. Menjelaskan kelebihan dan kelemahan sesuatu peralatan dan software, dan memberi alternatif pemecahannya. Berikan masalah yang akan dihadapi untuk dibahas pada pembelajaran berikutnya.
- l. Membimbing setiap kelompok melakukan tugas dan kegiatan secara berkesinambungan dan mengingatkan tentang tugas dan kegiatan setiap kelompok yang telah selesai dan yang akan dilakukan selanjutnya.
- m. Memberikan ganjaran terhadap keberhasilan yang ditunjukkan pembelajar.

C. SIMPULAN

1. Simpulan

Pentingnya penerapan pembelajaran teknologi digital harus didukung oleh kuatnya teori dan referensi tentang pelaksanaan pembelajaran abad 21. Bahan ajar, metodologi pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan pemanfaatan beberapa aplikasi seperti *edmodo*, *schoolology*, *google classroom*, *moodle*, dan lain-lain sangat menunjang kemajuan dan kualitas pembelajaran *blended learning*. Dengan kuatnya dasar pelaksanaan, maka keberhasilan pembelajaran pun dapat dijamin kualitasnya.

2. Saran

Blended learning sebagai campuran pelaksanaan e learning dan tatap muka, harus bisa menjadikan pembelajaran bermakna bagi pencapaian pengalaman pembelajaran bagi mahasiswa. Oleh sebab itu perlu pendalaman yang sangat matang tentang teori pelaksanaan pembelajaran abad 21, yaitu pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi digital. Disarankan kepada dosen-dosen supaya benar-benar memberi manfaat dan wawasan serta pengalaman tersebut melalui pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abi Sujak. 2015. *Penjelasan Tentang Kelas Digital*. Diunduh tanggal 13 Januari 2016 dari <https://smadigitalkotabandung.wordpress.com/2015/10/10/penjelasan-tentang-kelas-digital/>).
- Anonim. *Pengertian Kelas Maya dan Manfaatnya*. Diunduh tanggal 12 Agustus 2019 dari <http://www.pintarkomputer.org/2015/10/pengertian-kelas-maya-dan-manfaatnya.html>
- Direktorat Tenaga Pendidik. 2008. *Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Kemdiknas.
- Denny Yahya. *Pengertian Kelas Maya*. Diunduh tanggal 13 Agustus 2019 dari http://nowsmart.blogspot.co.id/2014/05/pengertiankelasmaya_17.html#ixzz3wqogif2E
- Eggen, Paul & Kauchak, Don. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berfikir*. Jakarta: Indeks.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terampil memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-To-Face, E-learning Offline-Online, dan Mobile Learning*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfa Beta
- Syahputra, Hermawan. 2019. *Sosialisasi Pengembangan Perangkat Blended Learning dan Implementasi SIPDA*. Universitas Negeri Medan.
- Syahputra, Hermawan. 2019. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Blended Learning dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0*. Universitas Negeri Medan.

**KESELARASAN ANTARA MINAT DENGAN KEBERHASILAN BELAJAR BAHASA
JERMAN MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

Misnawaty Usman¹, Syamsu Rijal², Muh.Anwar³

¹*Jurusan Pendidikan Bahasa Asing FBS-UNM*

²*Jurusan Pendidikan Bahasa Asing FBS-UNM*

³*Jurusan Pendidikan Bahasa Asing FBS-UNM*

Email: misnawatyusman@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian ex post facto yang bersifat korelasional yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana keselarasan antara minat belajar dengan prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester genap angkatan 2018 pogram studi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM berjumlah 42 orang. yang sekaligus menjadi sampel dalam penelitian ini (sampel total). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Lickert dan Tes. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik keselarasan "Product Moment". Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara minat mahasiswa belajar bahasa Jerman dengan prestasi belajar mahasiswa dalam belajar bahasa Jerman. Hal ini berarti bahwa faktor minat mahasiswa terhadap prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing prodi pendidikan bahasa Jerman. Semakin tinggi minat belajar mahasiswa terhadap pelajaran bahasa Jerman, akan semakin tinggi pula prestasi belajar bahasa Jerman mereka.

Kata Kunci: Korelasi, Minat, dan Prestasi Belajar

ABSTRACT

This research is ex post facto correlational nature that aims to determine how the harmony between interest in learning the German language learning achievements of students of the German language education FBS-UNM. The population in this study were students of the even semester academic year 2018 German language education study pogram FBS-UNM totaled 42 students .Its well as a sample in this study (total sample). Data collection techniques used in this study is Lickert Scale and tests. Data were analyzed using correlation techniques "Product Moment". Hypothesis testing results show that there is a significant positive relationship between student interest in learning German with the achievement of students in learning German. This means that the factor of interest of students to learn the German language student achievement semester of academic year 2018 majoring in foreign language education study programs German language education. The higher the students' interest in learning the German language lessons, the higher the learning achievements of their German language.

KeyWords: correlation, interest, and learning achievement

A. PENDAHULUAN

Manusia berpikir melalui bahasa. Dengan bahasa pula manusia mengetahui pikiran manusia yang lain. Tanpa bahasa, imajinasi tidak akan berkembang lebih jauh. “Batas-batas bahasaku adalah batas-batas duniaku (*Die Grenzen meiner Sprache bedeuten die Grenzen meiner Welt*)”, menurut Wittgenstein (1995). Ungkapan ini menunjukkan betapa pentingnya penguasaan suatu bahasa. Seseorang yang menguasai bahasa asing akan lebih luas wawasannya atau ruang gerakannya, seperti dalam pergaulan, dibandingkan dengan orang yang menguasai bahasa Indonesia atau bahkan bahasa daerahnya sendiri. Ia dapat berbicara dengan orang asing, atau dapat membaca buku-buku ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditulis dalam bahasa asing serta dapat memperluas wawasan.

Tinggi rendahnya hasil belajar bahasa Jerman ini tentu dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Dari sekian banyak faktor yang diduga dapat memengaruhi hasil belajar mahasiswa tersebut, faktor internal mahasiswa dalam hal ini minat belajar mahasiswa merupakan faktor yang sangat menentukan. Rendahnya faktor minat ini akan menyebabkan pula rendahnya prestasi belajar mereka, demikian pula sebaliknya. Minat adalah suatu istilah yang biasa digunakan untuk menerangkan kemauan seseorang untuk melakukan perbuatan atau tingkah laku. Alwi (2003:744) dalam kamus bahasa Indonesia, minat di artikan sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu dengan gairah atau semangat. Selanjutnya, minat yaitu kecenderungan dalam diri individu atau tertarik terhadap suatu objek atau menyenangkan suatu objek. (Suryosubroto, 1998:109). Kemudian menurut Tarigan (2008:104), bahwa minat sebagai suatu keinginan yang diaplikasikan pada hal-hal yang disukai. Menurut Suryabrata (2002:68) definisi minat adalah “Suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh”. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu hal di luar dirinya. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minatnya. Sementara menurut Belly (2006:4), “minat adalah keinginan yang didorong oleh suatu keinginan setelah melihat, mengamati dan membandingkan serta mempertimbangkan dengan kebutuhan yang diinginkannya”.

Minat merupakan faktor internal yang bersumber dari dalam diri yang dapat memengaruhi prestasi belajar seseorang. Minat dan motivasi belajar dapat merangsang kegiatan belajar. Selain minat, prestasi belajar juga dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal yang terdapat di luar individu

seperti: lingkungan keluarga, bahan pelajaran, tempat belajar, lingkungan masyarakat dan sebagainya. Dengan demikian upaya yang dapat menimbulkan konsentrasi mahasiswa dalam menelaah pelajaran khususnya pelajaran bahasa Jerman diperlukan adanya minat yang disertai dengan motivasi dari dalam diri (internal) mahasiswa. Namun, perlu diketahui bahwa minat seorang mahasiswa dalam belajar tidak secara langsung dari dalam individu. Akan tetapi, minat muncul akibat adanya daya tarik dan stimulus dari luar, sehingga individu berminat terhadap stimulus tersebut. Sebaliknya, jika stimulus terhadap pelajaran tersebut tidak menarik, maka mahasiswa akan kurang memerhatikan dan merasa bosan untuk mempelajari bahasa Jerman. Jadi, untuk menarik minat mahasiswa dalam belajar, maka tenaga pengajar harus pandai dan cermat dalam mengelola proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, muncul dugaan bahwa rendahnya prestasi belajar mahasiswa disebabkan oleh sistem pembelajaran atau metode belajar, dan kemungkinan minat mahasiswa dalam belajar sangatlah kurang.

Melihat kenyataan di atas, maka perlu ditelusuri secara mendalam tentang faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar mahasiswa. Untuk itu, penulis melakukan penelitian tentang keselarasan antara minat dengan prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dirumuskanlah masalah pokok dalam penelitian ini yaitu:

- a. Apakah ada keselarasan yang signifikan antara minat belajar dengan prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM?
- b. Bagaimana tingkat rata-rata minat mahasiswa terhadap pelajaran bahasa Jerman?
- c. Bagaimana kemampuan rata-rata prestasi belajar mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM?

2. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah

- a. Untuk mengetahui keselarasan antara minat belajar dengan prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM
- b. Untuk mengetahui bagaimana minat mahasiswa terhadap pelajaran bahasa Jerman.

- c. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan rata-rata belajar mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM

3. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah :

- Sebagai bahan acuan bagi tenaga pengajar dalam melaksanakan tugas yang telah diberikan, khususnya tenaga pengajar bahasa Jerman.
- Sebagai informasi dan bahan masukan bagi peneliti tentang keselarasan antara minat belajar dengan prestasi belajar mahasiswa dalam bahasa Jerman
- Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu indikator dalam upaya meningkatkan pengetahuan dan minat belajar mahasiswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jerman
- Sebagai rujukan bagi pihak lain untuk penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini.

B. METODE PENELITIAN

1. Variabel dan Desain Penelitian

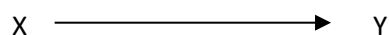
a. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua variabel yang diteliti yaitu dua variabel bebas yakni minat belajar bahasa Jerman (X) dan 1(satu) variabel terikat yakni keberhasilan belajar (Y).

b. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian *ex post facto* yang bersifat korelasional. Penelitian ini disebut *ex post facto* karena fakta yang diteliti sudah ada sebelumnya dan tidak memberikan perlakuan khusus, tetapi memeriksa efek perlakuan yang terjadi secara alamiah. Bersifat korelasional karena yang akan diselidiki adalah keselarasan antarvariabel.

Model korelasional antarvariabel dapat dilihat seperti berikut:



Keterangan : X : Minat belajar bahasa Jerman

Y : Prestasi belajar bahasa Jerman

2. Defenisi Operasional Variabel

Dalam Penelitian ini diteliti keselarasan antara minat belajar bahasa Jerman dengan prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa semester genap angkatan 2018 pogram studi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM. Minat belajar dalam penelitian ini adalah ketertarikan atau kecenderungan mahasiswa untuk mempelajari bahasa Jerman. Adapun minat yang dimiliki mahasiswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Minat internal (dari dalam diri), biasanya muncul berdasarkan bakat yang telah ada. Sedangkan minat eksternal adalah minat yang muncul karena adanya pengaruh dari luar seperti; lingkungan, tenaga pendidik, tempat belajar, sarana dan prasarana. Adapun Prestasi belajar yang dimaksud adalah hasil yang dicapai seorang mahasiswa dengan menunjukkan kecakapan atau tingkah laku sebagai hasil dari proses pembelajaran. Prestasi di sini menyangkut hasil yang diperoleh mahasiswa dari belajar bahasa Jerman. Sedangkan faktor yang memengaruhi prestasi belajar mahasiswa adalah faktor mahasiswa, faktor lingkungan, faktor tenaga pendidik, dan materi pelajaran.

3. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 pogram studi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM berjumlah 42 orang .yang sekaligus menjadi sampel dalam penelitian ini (sampel total).

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Skala Lickert

Skala Lickert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap seseorang terhadap objek tertentu. Hasilnya berupa kategori sikap, yakni mendukung (positif) atau menolak (negatif) dan selalu bermakna jika dihadapkan kepada objek tertentu. Melihat variabel bebas dalam penelitian ini adalah minat maka digunakan skala Lickert untuk mengukur seberapa besar minat mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 prodi pendidikan bahasa Jerman terhadap pelajaran bahasa Jerman.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah seperangkat instrumen berupa pernyataan-pernyataan positif dan negatif yang hampir sama. Ada 30 pernyataan yang digunakan untuk mengukur minat belajar mahasiswa yang berisi perihal atau gejala-gejala yang merupakan indikator dari minat belajar mahasiswa. Tiap-tiap jawaban diberi angka penilaian yang sudah

ditentukan. Bentuk penilaian skala Lickert ini yaitu responden harus memilih salah satu alternatif jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Kemudian cara pemberian nilai terhadap setiap pernyataan diberi skala Lima (1-5).

b. *Tes*

Tes terdiri atas tes Essay dan tes Obyektif. Tes essay meliputi :

- 1) Tes wacana, yaitu sebuah teks wacana yang dilengkapi dengan pertanyaan, jumlah soal benar mendapat nilai 2 dan yang salah mendapat nilai 0, skor tertinggi 20.
- 2) Tes menulis, yaitu tes berupa menyempurnakan percakapan dan surat yang belum lengkap dengan jumlah soal sebanyak 10, diberi skor 4 untuk jawaban sangat berarti dan sempurna, 3 untuk jawaban yang sangat berarti namun kurang sempurna, 2 untuk jawaban yang jelas namun banyak kesalahan, 1 untuk jawaban yang salah namun dapat dimengerti, 0 untuk jawaban yang kosong. Skor tertinggi 40 (Bolton dalam Saud 1998).

Kemudian tes obyektif, yaitu tes berupa kosakata atau struktur kalimat yang terdiri atas 40 soal dan tiap jawaban yang benar mendapat nilai 1 dan yang salah mendapat nilai 0. Skor tertinggi 40. Dengan demikian jumlah keseluruhan soal adalah 60 dengan skor tertinggi 100.

Tabel 1 Skor Penilaian

No	Skor Interval	Nilai	Kriteria
1	1 – 10	1	Buruk sekali
2	11 – 20	2	Buruk
3	21 – 30	3	Kurang sekali
4	31 – 40	4	Kurang
5	41 – 50	5	Hampir sedang
6	51 – 60	6	Sedang
7	61 – 70	7	Cukup
8	71 – 80	8	Baik
9	81 – 90	9	Baik sekali
10	91 - 100	10	Istimewa

(Depdikbud : 2005: 30)

5. Teknik Analisis Data

Kriteria yang dijadikan patokan dalam penggunaan teknik analisis data, adalah sebagai berikut :

a. Analisis Korelasi

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan teknik keselarasan” Product Moment ” yang dikembangkan oleh Pearson. Teknik ini digunakan untuk mencari hubungan antara variabel X dan Y dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{N}}{\sqrt{\left(\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}\right) \left(\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N}\right)}}$$

(Sudjana, 2004:148)

Keterangan :

r = Koefisien Korelasi

$\sum X$ = Jumlah skor dalam sebaran X

$\sum Y$ = jumlah skor dalam sebaran Y

$\sum XY$ = Jumlah hasil skor X dan Y

$\sum X^2$ = Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran X

$\sum Y^2$ = Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran Y

N = jumlah responden

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan kedua variabel maka nilai koefisien tersebut dicocokkan pada tabel r dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai r hitung lebih besar atau sama dengan nilai r tabel maka hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nihil (Ho) ditolak, atau sebaliknya.

b. Uji Signifikansi Koefisien Korelasi

Untuk mencari keberartian hasil keselarasan sederhana di atas, maka digunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$t = r \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

(Sudjana, 2004:149)

Kemudian harga t hitung yang diperoleh, selanjutnya dibandingkan dengan harga t tabel dengan taraf signifikan 0,05 dan jika t_h itu \geq t tabel maka hubungan tersebut dianggap signifikan begitu pula sebaliknya.

c. Analisis Regresi

Hubungan antara minat belajar dengan prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing Prodi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM dapat dikatakan sebagai hubungan kausal (sebab akibat). Oleh sebab itu pada penelitian ini digunakan analisis regresi dengan persamaan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bx$$

(Sudjana, 2004:159)

Keterangan:

Y = Subjek dalam variable independen yang diprediksikan

a = Harga Y bila X = 0 (harga konstant)

b = Angka arah/koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen y didasarkan pada variabel independen. Bila b (+) maka naik, bila (-) maka terjadi penurunan.

X = subjek pada variable independen y mempunyai nilai tertentu.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan hasil atau temuan-temuan dalam penelitian, baik temuan deskriptif maupun hasil pengujian hipotesis. Selain itu, pembahasan terhadap temuan tersebut disajikan pula dalam bab ini. Dengan demikian bab ini akan terdiri atas tiga sub bab yaitu hasil analisis deskriptif, proses dan hasil pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

1. Hasil Analisis Deskriptif

Berikut ini akan disajikan secara deskriptif minat mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing Prodi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM terhadap pelajaran bahasa Jerman. Minat tersebut disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan rata-rata skor mahasiswa.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor Minat Mahasiswa Semester Genap Tahun Akademik 2018 Prodi Pendidikan Bahasa Jerman FBS-UNM terhadap Pelajaran Bahasa Jerman

Skor	Minat	Frekuensi	Persentase
30<75	Sangat Rendah	0	00,00
75-93	Rendah	0	00,00
94-112	Sedang	5	11,9 %
113-131	Tinggi	28	66,67
132-150	Sangat Tinggi	9	21,43
Jumlah		42	100 %

Rata-rata = 124,43

Hasil pengukuran minat melalui skala Lickert menunjukkan bahwa mahasiswa mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing Prodi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM mempunyai rata-rata skor 124,43 (tinggi). Berdasarkan tabel tersebut di atas, dapat diketahui frekuensi dan persentase berdasarkan klasifikasi minat mahasiswa terhadap pelajaran bahasa Jerman yaitu : 21,43% (9 mahasiswa) yang sangat tinggi minat belajar bahasa Jerman, 66,67% (28 mahasiswa) yang minatnya tinggi, dan 11,90% (5 mahasiswa) yang sedang, dan tak seorang pun mahasiswa yang rendah atau paling rendah minatnya terhadap pelajaran bahasa Jerman. Adapun rata-rata minat mahasiswa mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing Prodi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM terhadap keberhasilan belajar bahasa Jerman adalah :

Prestasi Belajar Bahasa Jerman Mahasiswa

Mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing Prodi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM

Skor prestasi belajar mahasiswa mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing Prodi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM dalam pelajaran bahasa Jerman diperoleh dari hasil tes prestasi belajar yang telah diberikan kepada mereka. Hasil tes ini diberikan skor dengan interval 0 , - 100. Untuk mengetahui secara lengkap distribusi dan frekuensi skor mahasiswa pada tes prestasi belajar dapat di lihat pada table dibawah ini.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor Prestasi Belajar Bahasa Jerman Mahasiswa mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing Prodi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM

Interval Skor	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
0	-	-	-
1 – 15	Sangat Buruk	0	00,00
16 – 25	Buruk	0	00,00
26 – 35	Sangat Kurang	0	00,00
36 – 45	Kurang	0	00,00
46 – 55	Hampir Sedang	0	00,00
56 – 65	Sedang	3	07,14

66 – 75	Cukup	20	47,62
76 – 85	Baik	13	30,95
86 – 95	Sangat Baik	6	14,29
96 - 100	Istimewa	0	00,00
Jumlah		42	100 %

Rata-rata = 78,88 (Baik)

Dari rangkuman tabel di atas dapat diketahui bahwa 14,29% (6 mahasiswa) memperoleh klasifikasi baik sekali dengan interval skor 86 - 95, 30,95% (13 mahasiswa) memperoleh klasifikasi baik dengan interval skor 76 – 85, 47,62% (20 mahasiswa) memperoleh klasifikasi cukup dengan interval skor 66 – 75, dan 7,14% (3 mahasiswa) yang memperoleh klasifikasi skor 56-65. Tak seorang pun mahasiswa yang memperoleh klasifikasi buruk sekali, buruk, kurang sekali, kurang, dan hampir sedang. Demikian juga tak seorang pun mahasiswa yang memperoleh klasifikasi istimewa. Adapun skor rata-rata yang diperoleh mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing prodi pendidikan bahasa Jerman dari prestasi belajar bahasa Jerman yakni rata-rata 78,88 dan termasuk klasifikasi baik.

2. Proses dan Hasil Pengujian hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis keselarasan Product Moment dan analisis regresi sederhana yang dilanjutkan dengan analisis Varians. Persamaan regresi yang telah diperoleh dari hasil analisis data mengenai hubungan minat mahasiswa terhadap pelajaran bahasa Jerman dengan prestasi belajar mereka dalam mata pelajaran bahasa Jerman adalah $\hat{Y}=24,21 + 0,407X$ (lampiran VII). Selanjutnya pengujian linearitas dan keberartian regresi dengan menggunakan analisis varians diperoleh hasil seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Analisis Varians Regresi Linier Sederhana

Sumber Variasi	Dk	Jk	Kt	F	
Total	42	241069	241069	Hitung	Tabel
Regresi (a)	1	235500,5	235500,5	5,264	4,08
Regresi (b/a)	1	732,88	732,4		
Residu	42-2	5569	139,22		
Tuna cocok	24-2 = 22	4372,5	198,75	2,99	2,19
Kekeliruan	42-24 = 18	1196,5	66,47		

Putrawan, 1990:112)

Keterangan :

Dk = Derajat kebebasan

Jk = Jumlah Kuadrat

Kt = Rata-rata jumlah kuadrat

N = Banyaknya pasangan data

K = Banyaknya kelompok Y untuk harga X tertentu

Untuk mengetahui keberartian regresi sehubungan dengan model regresi linier, maka dilakukan pengujian terhadap signifikansi model regresi. Dari hasil analisis varians seperti pada tabel di atas pada taraf signifikansi 0,05, dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut 40 diperoleh $F_h = 5,264$ dan $F_t 4,08$. Karena F_h lebih besar dari F_t yaitu $5,264 > 4,08$ maka dapat disimpulkan bahwa model keberartian regresi yang diperoleh signifikan. Dari hasil pengujian kekuatan hubungan melalui analisis keselarasan Product Moment diperoleh $r_h = 0,366$ (lampiran). Nilai r hitung kemudian dirujuk dengan nilai r yang terdapat dalam tabel untuk $n = 42$ yaitu $0,304$ pada taraf signifikansi 0,05. Ternyata r_h yang diperoleh lebih besar daripada r tabel yaitu $0,366 > 0,304$. (Lampiran) .

Untuk menguji keberartian hubungan koefisien keselarasan antara minat mahasiswa terhadap pelajaran bahasa Jerman dengan prestasi belajar mereka dalam pelajaran bahasa Jerman digunakan pendekatan distribusi uji t (lampiran) dan diperoleh hasil $t_h = 2,66$. Karena t_h yang diperoleh lebih besar dengan t tabel 1,68 maka dapat disimpulkan bahwa koefisien keselarasan sangat signifikan pada taraf signifikansi 0,05.

Karena r_h yang diperoleh adalah 0,366 maka dapat diketahui pula koefisien keselarasan determinasinya yaitu $0,366^2 = 13,40\%$. Artinya sebanyak 13,40% variansi minat belajar memberikan kontribusi pada variansi hasil belajar bahasa Jerman mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing prodi pendidikan bahasa Jerman melalui model regresi $\hat{Y} = 24,21 + 0,407X$ pada taraf signifikansi 0,05.

3. Pembahasan Hasil Penelitian

Sebelum dibahas tentang hubungan antara variabel-variabel yang diteliti maka terlebih dahulu akan diuraikan tentang hasil-hasil analisis deskriptif. Dari hasil analisis deskriptif dapat diketahui tingkat minat mahasiswa mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing Prodi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM terhadap pelajaran bahasa Jerman maupun tingkat prestasi belajar mahasiswa dalam mata pelajaran bahasa Jerman.

Skor rata-rata minat mahasiswa terhadap pelajaran bahasa Jerman yang diperoleh adalah 124,43 dari rentang skor 30 – 150 dan tergolong klasifikasi tinggi. Tingginya minat mahasiswa untuk belajar bahasa Jerman merupakan suatu tantangan bagi guru bahasa Jerman untuk mempertahankan minat tersebut. Mempertahankan sesuatu hal yang sudah positif adalah merupakan suatu hal yang lebih sulit dari pada merebut akan hal tersebut. Dengan demikian maka minat belajar yang tinggi tersebut perlu dipertahankan sedemikian rupa sehingga tidak menurun dikemudian hari.

Skor rata-rata prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing Prodi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM yaitu 78,88 dan tergolong dalam klasifikasi baik, dengan rentangan prestasi antara 0 – 100. Tergolong baiknya rata-rata prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa ini merupakan pula suatu hal yang menggembirakan. Hal yang penting adalah bagaimana memelihara bahkan meningkatkan lagi prestasi maupun minat yang telah dimiliki oleh para mahasiswa mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing Prodi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM ini, sehingga mereka dapat tetap bergairah dalam mengikuti pelajaran bahasa Jerman pada setiap jam pelajaran bahasa Jerman maupun belajar sendiri di rumah.

Dari hasil analisis regresi diperoleh persamaan regresi linier sederhana untuk variabel minat mahasiswa terhadap pelajaran bahasa Jerman (X) terhadap prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa (\hat{Y}) = 24,21 + 0,407X. Persamaan ini berarti bahwa setiap kenaikan satu satuan variabel X (minat mahasiswa dalam belajar bahasa Jerman) maka variabel prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa akan sebanyak 0,407.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara minat mahasiswa terhadap pelajaran bahasa Jerman dengan prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing prodi pendidikan bahasa Jerman. Pengujian hipotesis ini dilakukan baik melalui koefisien keselarasan Product Moment untuk menguji tingkat kekuatan hubungan kedua variabel, maupun melalui uji t untuk mengetahui signifikansi hubungan kedua variabel tersebut. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat minat mahasiswa dalam belajar bahasa Jerman akan semakin tinggi pula prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing prodi pendidikan bahasa Jerman. Sebaliknya semakin rendah minat

mahasiswa dalam belajar bahasa Jerman akan semakin rendah pula prestasi belajar bahasa Jerman para mahasiswa.

Berdasarkan kekuatan hubungan antara kedua variabel yang diteliti yakni $r = 0,366$, dapat pula ditemukan koefisien determinannya yaitu sebesar 13,40%. Hal ini berarti bahwa terdapat 13,40% variansi prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa dapat ditentukan oleh faktor minat mahasiswa terhadap pelajaran bahasa Jerman. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variansi minat mahasiswa terhadap pelajaran bahasa Jerman yang dimiliki oleh mahasiswa dapat memberikan kontribusi pada variansi prestasi mahasiswa dalam belajar bahasa Jerman melalui model regresi $\hat{Y} = 24,21 + 0,407X$ pada taraf signifikansi 0,05. Namun demikian, tentu masih banyak faktor atau variabel lain yang mungkin dapat memengaruhi prestasi belajar bahasa Jerman bagi mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing Prodi pendidikan bahasa Jerman FBS-UNM misalnya, sikap, bakat mahasiswa, metode mengajar guru dan sebagainya. Untuk itu perlu diadakan penelitian lebih lanjut terhadap hal tersebut. Dengan melalui penelitian lanjutan akan dapat ditemukan faktor atau variabel lain yang dapat memengaruhi prestasi belajar bahasa Jerman para mahasiswa yang sedang belajar bahasa Jerman ataupun bahasa asing lainnya di lapangan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan keselarasan product moment, analisis regresi linier sederhana dan analisis variansi diperoleh kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara minat mahasiswa belajar bahasa Jerman dengan prestasi belajar mahasiswa dalam belajar bahasa Jerman. Hal ini berarti bahwa faktor minat mahasiswa terhadap prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing prodi pendidikan bahasa Jerman. Semakin tinggi minat belajar mahasiswa terhadap pelajaran bahasa Jerman, akan semakin tinggi pula prestasi belajar bahasa Jerman mereka, demikian pula sebaliknya.
2. Dari hasil pengujian hipotesis dapat pula diketahui bahwa sebesar 13,40% variansi minat mahasiswa terhadap pelajaran bahasa Jerman memberikan kontribusi terhadap prestasi belajar

bahasa Jerman mahasiswa melalui model regresi $\hat{Y} = 24,21 + 0,407X$, bahwa setiap kenaikan satu satuan variable X (minat mahasiswa dalam belajar bahasa Jerman) maka variabel prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa akan sebanyak 0,407. Hal ini berarti bahwa tingginya minat mahasiswa belajar bahasa Jerman bisa menyebabkan tingginya prestasi belajarnya.

3. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa minat mahasiswa semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing prodi pendidikan bahasa Jerman secara rata-rata termasuk klasifikasi tinggi. Dengan demikian, prestasi belajar bahasa Jerman mahasiswa di semester genap tahun akademik 2018 jurusan pendidikan bahasa asing prodi pendidikan bahasa Jerman dapat dikategorikan dalam klasifikasi baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Ambo Enre. 1977. *Pokok-Pokok Layanan Bimbingan Belajar*. FIP IKIP Ujung Pandang.
- Alwi, Hasan dkk. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 1991. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Belly, Elly dkk. 2006. Pengaruh Motivasi terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi. Simposium Nasional Akuntansi 9 Padang.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. ssJakarta: Bumi Aksara.
- Muslich, Mansur. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- rwadarminta, W. J. S. 1976. *Kamus umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Rombepajung, J. P. 1998. *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing*. Jakarta: Depdikbud.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedarso, S. P. 1990. *Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Suku Dayarsana.
- Subana, dkk. 2000. *Statistika Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana, Nana. 2004. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suriasumantri, Jujun S. 1988. *Filsafat Ilmu Sebagai Pengantar Populer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Suryosubroto, B. 1998. *Dasar-Dasar Psikologi untuk Pendidikan di Sekolah*. Jakarta: Prima Karya
- Tarigan, Hendry. 1989. *Membaca dalam Kehidupan*. Bandung: Aksara

PENGGUNAAN METODE PARTISIPATIF BERBASIS *BLENDED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG ERA 4.0

Yuniarsih
yuni2004jp@yahoo.co.jp
Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode partisipatif berbasis *blended learning* dalam pembelajaran bahasa Jepang era 4.0 dan untuk mengidentifikasi respon siswa setelah belajar bahasa Jepang dengan menggunakan metode ini. Metode penelitian ini adalah *one group pretest posttest design*. Sampelnya adalah siswa SMKN 61 Tidung Jakarta, berjumlah 14 siswa. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa t-tabel lebih kecil dari t-hitung ($2.16 < 5.38$) dengan tingkat signifikan 5%, maka H_k diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode partisipatif berbasis *blended learning* dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMKN 61 Tidung Jakarta ini efektif.

Kata kunci: Metode Partisipatif, *Blended Learning*, SMKN 61 Tidung, Pembelajaran Bahasa Jepang

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of blended learning based on participative method toward Japanese Language Learning and to identify student's response after learning Japanese Language by using blended learning. This research is *one group pretest posttest design*. Samples are students of SMKN 61 Tidung, totaling 14 students. After analyzing the data, the result of hypothesis test that t-table is smaller than t-count ($2.16 < 5.38$) with 5% significant level, hence H_k accepted and H_o rejected. So it can be concluded that the use of blended learning based participative method in Japanese language learning is effective.

Key words: Participative method, Blended learning, SMKN 61 Tidung, Japanese Language Learning

A. PENDAHULUAN

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta sebagai perguruan tinggi memiliki keterpanggilan untuk memiliki desa binaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai wujud pelaksanaan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Berdasarkan data survei The Japan Foundation tahun 2015 diketahui bahwa pembelajar bahasa Jepang di Indonesia adalah nomor 2 tertinggi setelah China. Namun demikian, tidak diketahui berapa jumlah pembelajar bahasa Jepang di desa binaan Pulau Tidung. Padahal, secara kondisi geografis sangat potensial jika dikembangkan dunia pariwisata dan pendidikannya sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan (ekonomi) masyarakat Pulau Tidung. Pada saat survei

pada bulan juli 2019, diketahui pula ada guru SMKN 61 yang pandai bahasa Jepang, sayangnya tidak ada mata pelajaran bahasa Jepang di sekolah tersebut. Sehingga ilmu dan pengetahuan tentang bahasa Jepang tidak dapat dikembangkan. Selain itu minat dan bakat siswa dalam bahasa Jepang pun tidak terfasilitasi oleh kurikulum.

Pengenalan bahasa Jepang bagi masyarakat Pulau Tidung, dalam hal ini pembelajaran bahasa Jepang melalui metode partisipatif bagi siswa SMKN 61 Pulau Tidung. Guru harus menyiapkan pembelajaran bahasa Jepang dengan baik untuk dapat mengembangkan potensi siswa. Dengan mengetahui potensi siswa, guru menjadi semakin dekat dengan para siswanya, dan terjadilah proses interaktif di antara guru dan siswa. Di lain pihak, lahirnya teknologi digital memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan manusia pada zaman ini. Perkembangan teknologi berbasis internet yang berkembang pesat tidak hanya menghapus ruang dan waktu antar jutaan manusia di seluruh dunia melainkan juga mampu memberikan fasilitas, kemudahan, dan inovasi dalam kehidupan.

Era revolusi industri 4.0 adalah era dimana seluruh aktivitas kehidupan manusia berhubungan dengan teknologi dan informasi. Schwab (2016:7) menyebutkan bahwa revolusi industri 4.0 memberikan dampak berupa perubahan yang besar pada berbagai aspek kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi memberikan pengaruh kepada proses pembelajaran (Sutikno, 119:2014). Selain penguasaan teknologi informasi, keterampilan berkomunikasi juga penting guna menjawab tantangan revolusi industri 4.0. Pada era revolusi industri 4.0 banyak interaksi yang membutuhkan penguasaan bahasa asing dikarenakan banyaknya perusahaan-perusahaan asing yang mengembangkan bisnisnya di Indonesia terutama perusahaan-perusahaan dari Jepang.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan model pembelajaran yang mengintegrasikan media pembelajaran berbasis daring namun pengajar tetap dapat memberikan umpan balik dan navigasi kepada mahasiswa agar pembelajaran lebih terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah model *blended learning*. Menurut McDonald dalam Husamah (2014:13) *blended learning* biasanya berasosiasi dengan memasukkan media daring pada program pembelajaran. Selain tatap maya, sangat diperlukan juga tatap muka dan pendekatan tradisional untuk membantu peserta didik. Dengan kata lain, dalam *blended*

learning kegiatan tatap muka dan *e-learning* dapat dilakukan dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi.

Penerapan model *blended learning* sebelumnya pernah diteliti oleh Indah Nur Rizki mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X SMK Negeri 40 Jakarta Tahun Ajaran 2016/2017”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model *blended learning* dengan siswa yang menggunakan model *talking stick*. Dilihat dari nilai rata-rata siswa yang menggunakan model *blended learning* adalah 77.3 sedangkan untuk rata-rata hasil belajar yang menggunakan model *talking stick* adalah 68.34. Dengan demikian dapat diketahui bahwa model *blended learning* lebih berpengaruh terhadap hasil belajar dibandingkan dengan model *talking stick*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan metode partisipatif berbasis *blended learning* dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMKN 61 Tidung Jakarta.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Metode Partisipatif

Menurut Sudjana (2010:24), pembelajaran partisipatif adalah suatu kegiatan membelajarkan dan kegiatan belajar dimana terjadi keikutsertaan mahasiswa dalam kegiatan merencanakan, melaksanakan, dan menilai kegiatan pembelajaran. Dalam hubungan ini peneliti berupaya memotivasi dan melibatkan mahasiswa dalam ketiga kegiatan tersebut yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran.

Dalam jurnal internasional yang berjudul “*Social Work Education*” Teresa dan Tsui (2007:348-328), menambahkan

Participative learning is a learning and teaching method undertaken ‘with’ rather than ‘for’ students, They take greater control of their own learning by participating in the planning and implementation of service projects,

Pembelajaran partisipatif adalah metode pembelajaran dan pengajaran yang dilakukan dengan siswa dan untuk siswa. Mereka mengambil kendali yang lebih besar atas pembelajaran mereka sendiri dengan berpartisipasi dalam perencanaan dan pelaksanaan suatu kegiatan.

2. Model Pembelajaran *Blended Learning*

Blended learning merupakan gabungan dari dua suku kata dalam bahasa Inggris yakni *blended* yang memiliki arti campuran atau kombinasi dan *learning* yang memiliki arti belajar. Bielawski dan Metcalf (2003) dalam Husamah (2014:11) menyebutkan bahwa *blended learning* adalah sebuah konsep yang relatif baru dalam pembelajaran dimana pengajaran yang disampaikan melalui gabungan pembelajaran *online* dan tradisional yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh instruktur atau pengajar. Menurut Rovai dan dan Jordan (2004:3) dalam Syarif (2012:238) *blended learning* pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*).

Dari beberapa definisi yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa *blended learning* merupakan sebuah program pendidikan formal dengan memadukan pembelajaran yang sebagian dilakukan dengan tatap muka di kelas (*face to face learning*) dan sebagian melalui pembelajaran virtual melalui *e-learning*. Dalam *blended learning* materi dan instruksi diberikan secara *online* oleh pengajar dan dilakukan secara terstruktur dan sistematis.

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif *pre-eksperimental*. Penelitian eksperimental menurut Sugiyono (2008:107) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh kelakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dengan metode yang digunakan kelas eksperimen mendapat perlakuan pembelajaran dengan metode pembelajaran partisipatif berbasis *blended learning*. Menurut Nasution (2006:23) desain penelitian adalah suatu rencana yang telah disesuaikan dengan tujuan penelitian agar dapat menganalisis dan mengumpulkan data yang sesuai di lapangan. Jadi, penelitian ini menggunakan desain *one group pretest posttest design*.

Menurut Sugiyono (2008:118) sampel adalah sebagian dari jumlah populasi tersebut. Dalam hal ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2008:124) pengertian *purposive sampling* adalah penentuan sampel sesuai dengan pertimbangan. Sampel pada penelitian ini sebanyak 14 orang.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Alur Pembelajaran Pertemuan Pertama, 16 Juli 2019 {80 menit}

Alur pembelajaran pada pertemuan pertama, pada pukul 13.35 WIB kegiatan pembelajaran dimulai dengan *pretest* untuk 21 orang siswa dan 3 orang guru.

Metode pembelajaran partisipatif dilakukan jauh sebelum pembelajaran dimulai untuk menganalisis kebutuhan baik waktu, materi, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan model *blended learning* pada penelitian ini dengan tipe *station rotation*.

Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi 3 fase yakni pembelajaran daring, pembelajaran tatap muka, kemudian praktek yang dilaksanakan dalam satu waktu. Pembelajaran daring dimulai pukul 13.50. Pada tahap awal fase ini, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan dari guru melalui aplikasi *sli.do*. Pemberian pertanyaan bertujuan untuk mengetahui hal yang terlintas dalam pikiran siswa apabila mendengarkan kata Jepang. Dari jawaban siswa, diketahui apabila mendengar kata Jepang, maka kebanyakan yang terlintas di pikiran mereka adalah *anime*, bunga sakura, dan gunung Fuji. Kemudian siswa diminta untuk bertanya tentang sesuatu yang berkaitan dengan Jepang menggunakan aplikasi *sli.do*. Siswa banyak bertanya mengenai budaya Jepang misalnya tentang perbedaan antara yukata dan kimono.

Tahap berikutnya dalam fase pembelajaran daring, siswa diminta untuk bergabung di kelas virtual khusus untuk pembelajaran bahasa Jepang SMK Negeri 61 Jakarta menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Pada aplikasi *Google Classroom* sudah disediakan materi-materi yang dipelajari siswa seperti materi perkenalan diri (*jikoshoukai*) dan angka (*suuji*). Materi pelajaran yang disediakan merupakan bahan ajar *Hypercontent* yang mampu menghubungkan siswa dengan sumber belajar lain yang tersedia di internet yang sudah dipilah sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga siswa memiliki sumber belajar yang valid. Tersedia juga postingan khusus untuk berdiskusi. Siswa diminta untuk mempelajari materi pelajaran yang tersedia di kelas virtual secara mandiri. Fase pertama ini selesai pukul 14.25.

Terdapat beberapa hambatan yang terjadi dalam fase ini di antaranya koneksi internet pengajar yang buruk sehingga beberapa jawaban siswa pada aplikasi *sli.do* tidak dapat ditampilkan dan halaman muka *Google Classroom* tidak dapat diakses. Hambatan selanjutnya adalah akun

gmail siswa yang bermasalah. Hal tersebut membuat siswa harus membuat ulang akun gmail sehingga memakan banyak waktu. Kemudian ada beberapa siswa yang tidak dapat *streaming* video. Hal tersebut dapat diatasi dengan memindai QR Code yang telah disediakan.

Pada fase kedua, guru dan siswa melakukan latihan tanya jawab. Guru bertanya kepada siswa dengan tujuan untuk mengecek pemahaman siswa. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami selama pembelajaran daring. Dalam fase ini, guru memberikan sedikit penjelasan agar siswa lebih paham terhadap materi yang dipelajari. Fase kedua selesai pukul 14.55.

Sebelum memulai fase ketiga, terlebih dulu dosen menjelaskan mengenai perbedaan karakteristik bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia kemudian menjawab salah satu pertanyaan siswa yang telah ditulis di *sli.do*.

Pada fase ketiga, siswa diminta untuk melakukan *role-play*. Guru melatih siswa menjadi berpasang-pasangan dengan teman di dekatnya atau siapa saja yang membuat dia rileks melakukannya. Siswa yang berpasangan diminta untuk praktek memperkenalkan diri menggunakan Bahasa Jepang. Kemudian guru melatih siswa untuk berhitung dalam bahasa Jepang. Siswa mempelajari angka melalui lagu yang berjudul *Suuji no Uta*. Setelah siswa belajar berhitung, guru menjelaskan mengenai tarian Yosakoi kemudian bersama-sama dengan guru, siswa menarikan tarian Yosakoi sambil berhitung menggunakan Bahasa Jepang. Fase ketiga berakhir pukul 15.30.

Pembelajaran selanjutnya dilakukan secara *on line*, baik melalui *google classroom* maupun *whatsapp* (WA).

2. Alur Pembelajaran Pertemuan kedua, 15 Agustus 2019 (120 menit)

Pembelajaran dimulai pukul 9.30 WIB. Pada awalnya pembelajaran budaya masakan Jepang dilaksanakan secara klasikal. Namun, kesepakatan dengan siswa melihat situasi yang tidak kondusif pada saat memulai demo masak. Akhirnya dibagi tiga grup sesuai dengan minat siswa, siswa yang minat membuat onigiri masuk ke dalam grup pembuat onigiri. Demikian juga siswa yang minat membuat *sushi*, maka masuk ke grup pembuat *sushi*. Satu grup lagi adalah siswa yang minat membuat *chikin karaage*.

Pada saat grup onigiri sedang masak nasi, digunakan kesempatan ini untuk mengulang materi sebelumnya tentang *jikoshoukai* dan *suuji* yang dipandu oleh mahasiswa. Demikian seterusnya, guru menghampiri grup pembuat *sushi*, sambil semua berkenalan dengan *native* langsung, mereka mendapatkan pembelajaran masakan Jepang secara langsung pula. Beberapa siswa tidak dapat berkenalan dalam bahasa Jepang, diketahui bahwa siswa tersebut tidak masuk pada pembelajaran di awal. Kemudian tidak pro aktif masuk ke grup WA khusus untuk kegiatan ini. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa yang sudah masuk di awal mengajarkan kepada teman yang belum bisa. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif ini, berakhir pada pukul 11.30. Diakhiri dengan *posttest*.

3. Pengolahan Data Tes

Pretest dilaksanakan pada hari Jumat, 16 Juli 2019 pada siswa SMKN 61 Tidung Jakarta yang berminat terhadap bahasa dan budaya Jepang yang berjumlah 14 mahasiswa. Setelah diberikan *treatment* selama dua kali pertemuan dengan menggunakan metode partisipatif berbasis *blended learning*, peneliti melakukan *posttest* yang dilaksanakan pada hari Kamis, 15 Agustus 2019. Berikut adalah perhitungan hasil analisis nilai *pretest* dan *posttest*. Perhitungan analisis data dilakukan dengan menggunakan *SPSS Statistics* Versi 25.

Tabel 1
Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No.	Sampel	Pretest (X)	Posttest (Y)
1.	Sampel 1	76	76
2.	Sampel 2	24	80
3.	Sampel 3	56	88
4.	Sampel 4	56	76
5.	Sampel 5	60	68
6.	Sampel 6	76	92
7.	Sampel 7	48	92
8.	Sampel 8	40	72
9.	Sampel 9	48	72
10.	Sampel 10	72	72
11.	Sampel 11	40	68
12.	Sampel 12	40	72
13.	Sampel 13	60	84
14.	Sampel 14	72	80

Tabel 2
Hasil Uji Statistik *Pre test* dan *Post Test*

T-Test

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreTest	54.8571	14	15.80096	4.22298
	PostTest	78.0000	14	8.26485	2.20887

Berdasarkan hasil hitungan statistik deskriptif dari nilai *pretest* dan *posttest*. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 14 siswa. Hasil *pretest* diperoleh rata-rata nilai karangan atau *mean* sebesar 54,86. Sedangkan hasil *posttest* diperoleh rata-rata nilai karangan atau *mean* sebesar 78,00. Nilai *Std. Deviation* (standar deviasi) pada *pretest* sebesar 15,80 dan nilai *Std. Deviation* (standar deviasi) pada *posttest* sebesar 8,26. Nilai ini menunjukkan nilai yang semakin rendah dibandingkan dengan nilai standar deviasi pada *pretest*, ini menyatakan bahwa data sampel semakin homogen atau hampir sama. Terakhir untuk nilai *Std. Error Mean* pada *pretest* sebesar 4,22 dan untuk nilai *Std. Error Mean* pada *posttest* sebesar 2,21, nilai ini menunjukkan nilai yang semakin rendah, maka semakin kecil nilai *Std. Error Mean*, sampel semakin mewakili (*representative*).

Pengukuran kemampuan siswa yang dilakukan dengan melakukan *Pretest* dan *Posttest* dalam mendeskripsikan hasil analisis nilai dibutuhkan penggolongan atau klasifikasi deskriptif untuk dapat mengetahui keberhasilan perlakuan *treatment*. Berikut adalah klasifikasi perolehan nilai peserta didik:

Tabel 3
Klasifikasi Perolehan Nilai Peserta Didik

No.	Interval Perolehan Nilai	Keterangan
1.	0 – 55,00	Rendah
2.	56,00 – 75,00	Sedang
3.	76,00 – 100	Tinggi

Pengukuran kemampuan awal peserta didik berdasarkan hasil rata-rata *pretest* adalah 54,86. Sesuai dengan klasifikasi perolehan nilai peserta didik, nilai tersebut terbilang rendah. Hal ini dikarenakan kemampuan awal peserta didik dengan materi yang belum pernah mereka pelajari

sebelum diberikan *treatment*. Selanjutnya, pengukuran kemampuan akhir peserta didik berdasarkan hasil rata-rata *posttest* adalah 78.00. Sesuai dengan klasifikasi perolehan nilai peserta didik, nilai tersebut terbilang tinggi. Hal ini dikarenakan kemampuan akhir peserta didik sudah mendapatkan perlakuan *treatment* yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran partisipatif berbasis *Blended Learning*. Maka, peningkatan nilai peserta didik berdasarkan hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* mengubah perolehan nilai peserta didik yang semula terbilang rendah menjadi tinggi dapat diketahui bahwa perlakuan *treatment* dikatakan berhasil.

Tabel 4

Hasil Uji Statistik Korelasi Variabel

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PreTest & PostTest	14	.226	.437

Berdasarkan hasil di atas merupakan hasil uji korelasi atau hubungan antara kedua data atau hubungan variabel *pretest* dan *posttest*. Dapat diketahui nilai *Correlation* (koefisien korelasi) sebesar 0,23 dengan nilai Sig (signifikansi) sebesar 0,44. Karena nilai Sig 0,44 < probabilitas 0,05 maka dapat dikatakan bahwa tidak adanya hubungan antara variabel *pretest* dengan variabel *posttest*.

Tabel 5

Hasil Uji Tes t-hitung

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
			Lower	Upper			
Pair 1 PreTest- PostTest	-23.14286	16.09040	4.30034	-32.43318 -13.85253	-5.382	13	.000

Berdasarkan tabel di atas yaitu *Paired Samples Test*, diketahui nilai t_{hitung} negatif yaitu sebesar - 5,38. t_{hitung} bernilai negatif ini disebabkan karena rata-rata nilai bahasa Jepang pada

pretest lebih rendah dari rata-rata nilai karangan pada *posttest*. Dalam kasus seperti ini maka nilai t_{hitung} negatif dapat bermakna positif.

Tahap selanjutnya yaitu mencari nilai t_{tabel} . Mencari t_{tabel} berdasarkan nilai *df* (*degree of freedom* atau derajat kebebasan) dan nilai signifikansi ($\alpha/2$). Dapat diketahui di atas *df* sebesar 13 dan nilai $0,05 / 2 = 0,025$. Nilai tersebut digunakan sebagai dasar acuan dalam mencari nilai t_{tabel} statistik. Dilihat pada distribusi nilai t_{tabel} statistik, maka sebesar 2,16

Dengan demikian, nilai t_{hitung} 5,38 dan nilai t_{tabel} 2,16, sehingga dapat dikatakan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($5,38 > 2,16$), dapat disimpulkan bahwa H_k diterima dan H_o ditolak. Dari penjabaran di atas disimpulkan bahwa metode pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan metode partisipatif berbasis *blended learning* efektif terhadap hasil belajar bahasa Jepang di SMKN 61 Tidung Jakarta.

4. Pengolahan Data Angket

Berdasarkan hasil angket, membuktikan bahwa 100 % Siswa merasa puas terhadap kegiatan pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan metode partisipatif berbasis *blended learning*. Selain itu, kegiatan ini sesuai harapan dan sangat bermanfaat karena sesuai dengan kebutuhan siswa, 65% siswa menyatakan keluhan ditanggapi dengan baik, namun tidak sedikit pula 35% siswa menyatakan tidak dilayani dengan baik. Semua siswa berharap kegiatan ini berkesinambungan, dan 100% siswa menyatakan bersedia berpartisipasi jika diadakan kembali pembelajaran bahasa Jepang seperti ini.

E. SIMPULAN

Penggunaan metode partisipatif berbasis *blended learning* dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMKN 61 Tidung Jakarta berjalan dengan efektif. Pembelajaran partisipatif yang bepusat pada siswa memiliki kelebihan dan kekurangan. Sehubungan dengan siswa merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena mahasiswa diberi kesempatan berpartisipasi, dan siswa dengan memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dalam suasana yang demokratis, sehingga ada siswa yang merasa tidak dilayani dengan baik jika ada keluhan atau pertanyaan. Oleh karena itu, disarankan jika menggunakan *slido* dimana siswa bervariasi menanyakan sesuatu yang ingin diketahui. Berikanlah waktu yang cukup untuk diskusi dan

feedback. Meskipun kadang guru kewalahan karena tidak bisa menjawab pertanyaan yang sulit saat itu juga. Jika berpikir positif, hal ini menambah wawasan pikiran dan pengetahuan bagi peneliti karena sesuatu yang dialami dan disampaikan siswa ada kalanya tidak terpikirkan sebelumnya oleh peneliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhitiya, E. N., Prabowo, A., & Arifudin, R. 2015. Studi Komparasi Model Pembelajaran Traditional Flipped Dengan Peer Instruction Flipped Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 117-126
- Allen, E., Seaman, J., & Garret, R. 2007. *Blending in : The Extent and Promise of Blended Education in United States*. United States of Amerika: Sloan-C.
- B.K Tsien & Ming-sum Tsui, Social Work Education Volume 26 Journal International, Hong Kong Polytechnic University, Hong Kong
- Gagne, Robert M & Briggs, Leslie J. 1979. Principles of Intructional Design. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Jack Richard's. 2002. Curriculum Development in Language Teaching, USA Cambridge.
- Joyce, Bruce & Marsha Weil. 1992. Models of Teaching. USA: Allyn and Bacon.
- Miia Sainio. 2007. Department of Psychology, University of Turku, Finland.
- Nara, Hartini. 2010. Siregar, Evelin. Teori Belajar dan Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjana. 2010. Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif. Bandung: Falah
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Angkasa.
- Syaiful Sagala. 2013. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Teresa B. K. Tsien & Ming-sum Tsui. 2007. Volume 26, Social Work Education, The International Journal.
- https://www.researchgate.net/publication/308021366_Introduction_to_Needs_Analysis.(diakses pada tanggal 16 maret 2018)
- <https://m.antaraneews.com/berita/658698/indonesia-negara-kedua-terbesar-yangpelajari-bahasa-jepang>.(diakses pada tanggal 16 maret 2018)

<https://www.jpfr.go.jp/j/project/japanese/survey/area/country/2017/indonesia.html> #KEKKA.

(diakses pada tanggal 4 mei 2019)

<https://www.youtube.com/watch?v=avoqy0H1CRA&t=904s>

<https://thegoodboy07.blogspot.com/2017/01/perkenalandiri-dalam-bahasa-jepang-dan.html>

<http://suikawari.blogspot.com/2016/07/meishi-koukanetika-tukar-menukar-kartu.html>

<http://nihondays.com/2016/01/31/meishi-koukanbusiness-card-exchanging-tradition-in-japan/>

PEMANFAATAN KEMAJUAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG

Amira Agustin Kocimaheni
Universitas Negeri Surabaya
amiraagustin@unesa.ac.id

ABSTRACT

The advancement of information and communication technology can be used for developing and making test items as part of learning evaluation. By using **iSpring QuizMaker** as one of computer applications, the process of making test items by the teacher up to the students working on the test items can be more effective and enjoyable. Moreover, by using the direct correction feature from the application the students can find out the result of the test instantly after they have finished doing the test to save more time for the teacher to do the correction.

Keywords: information and communication technology (ICT), test, evaluation, learning

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat dimanfaatkan dalam pengembangan dan penyusunan soal tes sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran. Dengan menggunakan salah satu aplikasi komputer **iSpring QuizMaker**, penyusunan soal oleh pengajar hingga pengerjaan soal oleh peserta didik akan lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, dengan fasilitas koreksi langsung peserta didik dapat mengetahui hasil tes dengan cepat setelah selesai mengerjakan tes sehingga sangat menghemat waktu koreksi oleh pengajar.

Kata Kunci: teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tes, evaluasi, pembelajaran

A. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini telah menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Dengan memanfaatkan kemajuan TIK yang sangat cepat ini, dapat dilakukan kegiatan yang berkaitan dengan penelusuran materi ajar, jurnal, buku, dan literatur, bahkan kuliah atau diskusi secara *real-time* dengan kolega di kota bahkan negara yang berbeda. Ketersediaan jaringan internet telah merambah pelosok negeri. Menjadi hal yang lumrah pula sekarang ini jika pada lingkungan sekolah dan perpengajaran tinggi, adanya *wi-fi* menjadi fasilitas yang menunjang kegiatan belajar-mengajar.

Pemanfaatan TIK bukan hanya fokus pada sarana komputasi serta pengolahan kata (*word processor*), namun harus bisa dimanfaatkan dalam penyediaan materi ajar serta evaluasi pembelajarannya. Evaluasi pembelajaran mencakup latihan soal, kuis, dan ujian. Dengan memanfaatkan TIK, penyusunan soal akan menjadi lebih mudah dan menarik. Terutama bagi peserta didik saat ini yang telah menguasai TIK dan terbiasa memanfaatkannya. Oleh karena itu, pengajar harus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman termasuk juga dalam pengembangan evaluasi pembelajaran.

Perubahan proses pengembangan dan penyusunan soal tes dalam evaluasi pembelajaran dari *paper-based test* menjadi *computer-based test* membutuhkan pengetahuan terhadap langkah-langkah penyusunannya yang menggunakan aplikasi komputer dan konektivitas jaringan internet. Tiap jenis mata pelajaran dapat menggunakan aplikasi komputer tersebut dalam penyusunan soal tes. Untuk itu perlu dipaparkan pemanfaatan TIK, khususnya aplikasi komputer penunjang pengembangan dan penyusunan soal tes dalam evaluasi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang, sebagai implementasi pembelajaran berbasis teknologi digital, terutama dalam hal pengembangan alat evaluasi pembelajaran.

B. PEMBAHASAN

Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan proses penentuan nilai dengan berdasarkan pada kriteria penilaian tertentu serta melalui kegiatan pengukuran dan penilaian. Sebagai laporan akhir pada proses pembelajaran, evaluasi pembelajaran dapat terdiri dari laporan tentang kemajuan dan prestasi peserta didik. Evaluasi dapat bersifat komprehensif dengan tes sebagai alat untuk melaksanakan pengukuran.

Kunandar (2014:61) mengemukakan bahwa evaluasi pembelajaran harus dilakukan dengan baik sejak dari penentuan instrumen, pelaksanaan penilaian, penyusunan instrumen, telaah instrumen, pelaksanaan penilaian, analisis hasil penilaian dan program tindak lanjut hasil penilaian.

Fungsi dan Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Pemahaman tentang tujuan dan fungsi evaluasi dalam pembelajaran harus dikuasai oleh pengajar. Hal ini berkaitan dengan proses perencanaan dan pelaksanaan evaluasi. Untuk itu, Hamalik (2001:147) menyatakan fungsi evaluasi pembelajaran dengan kategori sebagai berikut.

a. Fungsi edukatif

Fungsi ini menegaskan posisi evaluasi yang merupakan suatu subsistem dalam sistem pendidikan yang memiliki tujuan untuk memperoleh informasi tentang keseluruhan sistem dan/atau salah satu subsistem pendidikan.

b. Fungsi institusional

Yang dimaksud dengan fungsi institusional adalah fungsi evaluasi untuk mengumpulkan informasi akurat tentang *input* dan *output* pembelajaran disamping proses pembelajaran itu sendiri. Dengan menggunakan evaluasi, selanjutnya dapat diketahui sejauh mana peserta didik mengalami kemajuan dalam proses belajar setelah mengalami proses pembelajaran.

c. Fungsi diagnostik

Untuk mengetahui kesulitan masalah-masalah yang sedang dihadapi oleh peserta didik dalam proses/kegiatan belajarnya, guru dapat memanfaatkan evaluasi. Dengan informasi tersebut yang didapat dari hasil evaluasi, maka dapat dirancang dan diupayakan untuk menanggulangi dan/atau memecahkan masalahnya.

d. Fungsi administratif

Evaluasi juga mampu menyediakan data tentang kemajuan belajar peserta didik. Hal ini berguna untuk memberikan sertifikasi (tanda kelulusan) dan untuk melanjutkan studi lebih lanjut dan/atau untuk kenaikan kelas. Selain itu, evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan pengajar dalam Proses Belajar Mengajar (PBM), dimana hal ini berdaya guna untuk kepentingan supervisi.

e. Fungsi kurikuler

Evaluasi berfungsi menyediakan data dan informasi yang akurat dan berdaya guna bagi pengembangan kurikulum (perencanaan, uji coba di lapangan, implementasi, dan revisi).

f. Fungsi manajemen

Komponen evaluasi merupakan bagian integral dalam sistem manajemen, hasil evaluasi berdaya guna sebagai bahan bagi pimpinan untuk membuat keputusan manajemen pada semua jenjang manajemen.

Sedangkan tujuan dari evaluasi pembelajaran dibedakan menjadi dua yakni secara umum dan khusus. Tujuan evaluasi pembelajaran secara umum adalah untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi sistem pembelajaran, termasuk yang menyangkut tentang tujuan, materi, metode, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri. Sedangkan secara khusus, tujuan pembelajaran adalah untuk:

- 1) Mendeskripsikan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang sudah ditetapkan.
- 2) Mendeskripsikan kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik selama pelaksanaan proses belajar. Dengan demikian dapat dilakukan diagnosis dan tindak lanjut pelaksanaan kegiatan *remedial*.
- 3) Mendeskripsikan efisiensi dan efektifitas dari strategi pembelajaran yang digunakan oleh pengajar, termasuk penggunaan metode, media serta sumber-sumber belajar lainnya.

Jenis-jenis Evaluasi Pembelajaran

Berikut ini dipaparkan beberapa jenis evaluasi pembelajaran yang dibedakan berdasarkan tujuan, sasaran, lingkup kegiatan pembelajaran, serta berdasarkan objek dan subjek evaluasi.

1. Jenis evaluasi berdasarkan tujuan

a. Evaluasi diagnostik

Evaluasi diagnostik adalah evaluasi yang ditujukan untuk menelaah kelemahan-kelemahan peserta didik beserta faktor-faktor penyebabnya.

b. Evaluasi selektif

Evaluasi selektif adalah evaluasi yang digunakan untuk memilih siswa yang paling tepat sesuai dengan kriteria program kegiatan tertentu.

c. Evaluasi penempatan

Evaluasi penempatan adalah evaluasi yang digunakan untuk menempatkan peserta didik dalam program pendidikan tertentu yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

d. Evaluasi formatif

Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilaksanakan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar dan mengajar.

e. Evaluasi sumatif

Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan untuk menentukan hasil dan kemajuan belajar peserta didik.

2. Jenis evaluasi berdasarkan sasaran

a. Evaluasi konteks

Evaluasi yang ditujukan untuk mengukur konteks program baik mengenai rasional tujuan, latar belakang program, maupun kebutuhan-kebutuhan yang muncul dalam perencanaan

b. Evaluasi *input*

Evaluasi yang diarahkan untuk mengetahui *input* baik sumber daya maupun strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan.

c. Evaluasi proses

Evaluasi yang ditujukan untuk melihat proses pelaksanaan, baik mengenai kelancaran proses, kesesuaian dengan rencana, faktor pendukung dan faktor hambatan yang muncul dalam proses pelaksanaan, dan sejenisnya.

d. Evaluasi hasil atau produk

Evaluasi yang diarahkan untuk melihat hasil program yang dicapai sebagai dasar untuk menentukan keputusan akhir, diperbaiki, dimodifikasi, ditingkatkan atau dihentikan.

e. Evaluasi *outcome* atau lulusan

Evaluasi yang diarahkan untuk melihat hasil belajar peserta didik lebih lanjut, yakni evaluasi lulusan setelah terjun ke masyarakat.

3. Jenis evaluasi berdasarkan lingkup kegiatan pembelajaran
 - a. Evaluasi program pembelajaran
Evaluasi yang mencakup terhadap tujuan pembelajaran, isi program pembelajaran, strategi belajar mengajar, aspek-aspek program pembelajaran yang lain.
 - b. Evaluasi proses pembelajaran
Evaluasi yang mencakup kesesuaian antara proses pembelajaran dengan garis-garis besar program pembelajaran yang ditetapkan, kemampuan pengajar dalam melaksanakan proses pembelajaran, kemampuan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - c. Evaluasi hasil pembelajaran
Evaluasi hasil pembelajaran mencakup tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang ditetapkan, baik umum maupun khusus, ditinjau dalam aspek kognitif, afektif, psikomotorik.

4. Jenis evaluasi berdasarkan objek dan subjek evaluasi
 - a. Berdasarkan objek :
 - 1) Evaluasi *input*
Evaluasi terhadap peserta didik mencakup kemampuan kepribadian, sikap, keyakinan.
 - 2) Evaluasi transformasi
Evaluasi terhadap unsur-unsur transformasi proses pembelajaran antara lain materi, media, metode dan lain-lain.
 - 3) Evaluasi *output*
Evaluasi terhadap lulusan yang mengacu pada ketercapaian hasil pembelajaran.

 - b. Berdasarkan subjek :
 - 1) Evaluasi internal
Evaluasi yang dilakukan oleh orang dalam sekolah sebagai evaluator, misalnya pengajar.

- 2) Evaluasi eksternal
Evaluasi yang dilakukan oleh orang luar sekolah sebagai evaluator, misalnya orang tua, masyarakat.

Tes Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi

Untuk melakukan evaluasi pembelajaran diperlukan alat yang dapat berupa teknik tes dan teknik non-tes. Pada tulisan ini pembahasan akan difokuskan pada teknik tes. Tes merupakan suatu alat ukur yang dapat berupa pertanyaan, perintah dan/atau petunjuk yang ditujukan kepada *testee* (orang yang dikenai tes) untuk mendapatkan respon sesuai dengan pertanyaan, perintah dan/atau petunjuk tersebut.

Dengan adanya model pembelajaran berbasis TIK yang telah berkembang, maka perlu dipersiapkan pula tes berbasis TIK. Beberapa bentuk tes yang dapat dikembangkan tersebut dapat dibedakan menjadi tes objektif dan tes non-objektif.

1. Tes objektif
 - a. Soal bentuk pilihan ganda
 - b. Soal bentuk dengan dua pilihan jawaban (B – S)
 - c. Bentuk soal menjodohkan
2. Tes non-objektif
 - a. Menyusun huruf/kata
 - b. Melengkapi jawaban singkat
 - c. Teka-teki silang

Pengembangan media pembelajaran dan tes berbasis TIK dapat memanfaatkan beberapa software aplikasi komputer yang dapat digunakan secara gratis/tidak berbayar. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Hot Potatoes
2. **iSpring QuizMaker**
3. Quiz faber
4. winTG
5. Wondershare Quiz Creator (WQC)
6. Dll.

Sebagai contoh akan dijelaskan salah satu di antara software tersebut diatas yakni **iSpring QuizMaker**. Software ini ditawarkan dengan dua pilihan yakni *gratis*/tidak membayar dan membayar. Fasilitas software membayar lebih lengkap dibandingkan yang *gratis*. Namun jika untuk uji coba, dapat di gunakan software yang edisi *trial* selama 14 hari namun memiliki fasilitas sama seperti yang membayar.

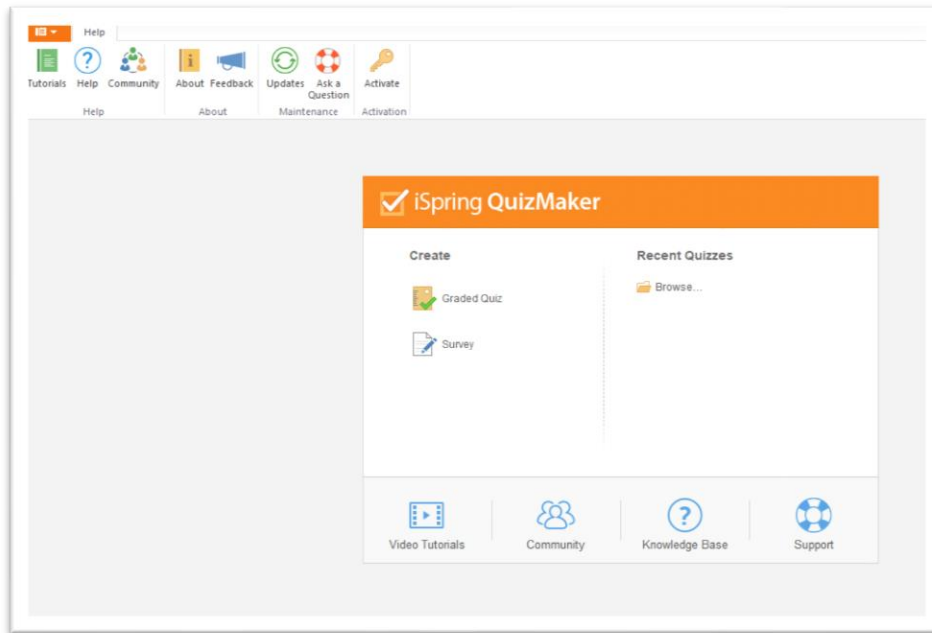
Terdapat 14 bentuk tes yang dapat disusun dengan menggunakan **iSpring QuizMaker** yaitu:

1. *Multiple Choice*
2. *Multiple Responses*
3. *True/False*
4. *Short Answer*
5. *Numeric*
6. *Sequence*
7. *Matching*
8. *Fill in the Blanks*
9. *Select from Lists*
10. *Drag the Words*
11. *Hotspot*
12. *Drag and Drop*
13. *Likert Scale*
14. *Essay*

Pengembangan Soal Tes dengan iSpring QuisMaker

iSpring QuizMaker dapat digunakan untuk mengembangkan soal-soal tes atau evaluasi dengan berbagai bentuk tes seperti pilihan ganda (*multiple choice*), isian singkat (*short answer*), menjodohkan (*matching*), dan lain sebagainya. Setelah soal dibuat dengan **iSpring QuizMaker**, maka selanjutnya soal dapat diunggah melalui jaringan komputer baik jaringan lokal maupun internet.

Langkah pertama dalam pengembangan soal dengan **iSpring QuizMaker** adalah dengan mengakses menu **Graded Quiz** pada tampilan awal.



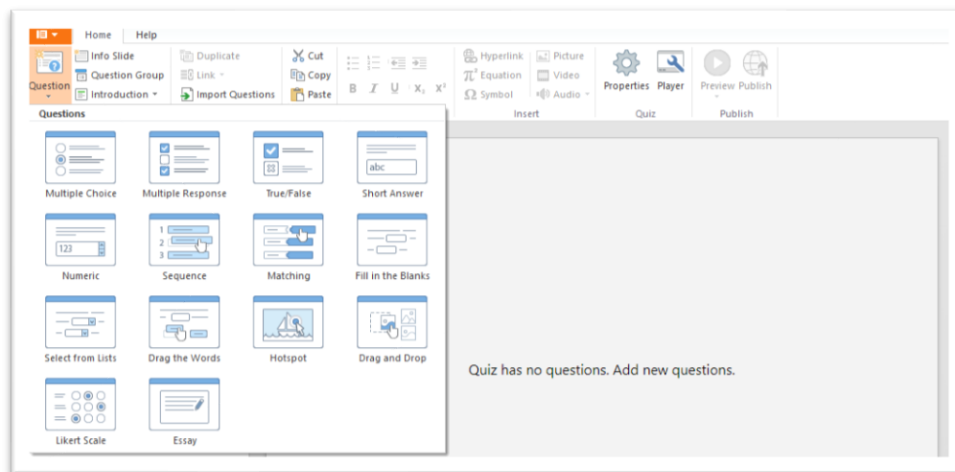
Gambar 1.
Tampilan
iSpring

awal

QuizMaker

Untuk membuat bentuk tes, selanjutnya dipilih salah satu dari 14 bentuk tes yang ditawarkan. Misalnya akan menyusun tes dengan bentuk pilihan ganda, maka pilih **Multiple Choice**.

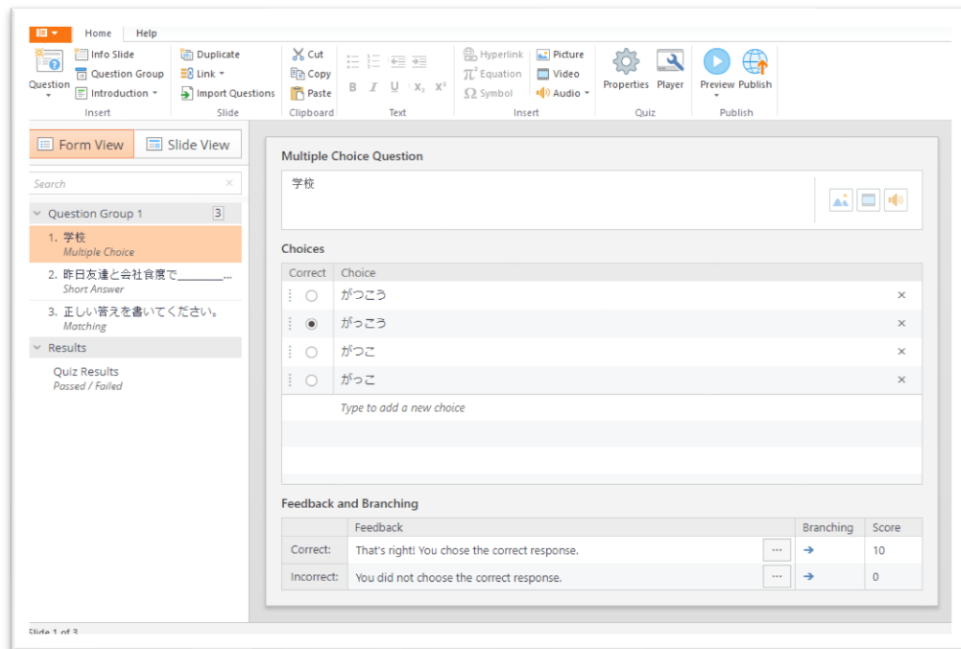
Gambar
Pilihan
bentuk
iSpring



2.
14
soal dari

QuizMaker

Gambar

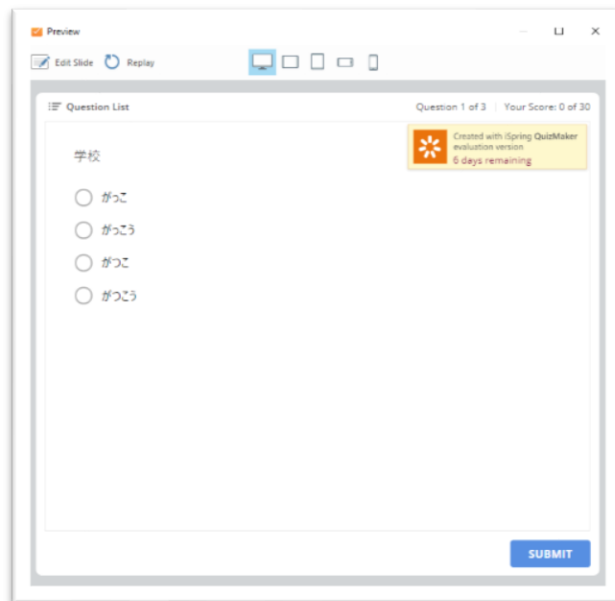


3.

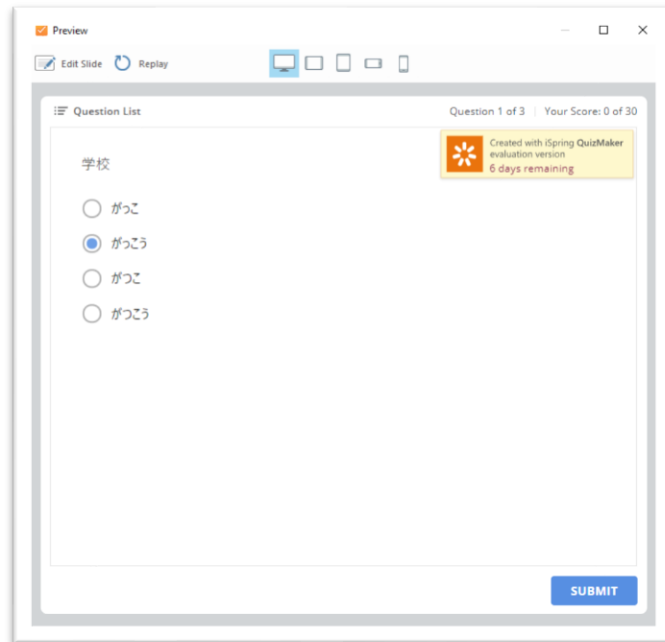
Pembuatan Soal Pilihan Ganda

Berikut ini contoh tampilan soal pilihan ganda (gbr. 4), soal yang telah diisi jawaban (gbr. 5) dan respon atas jawaban yang diisi peserta didik (gbr. 6).

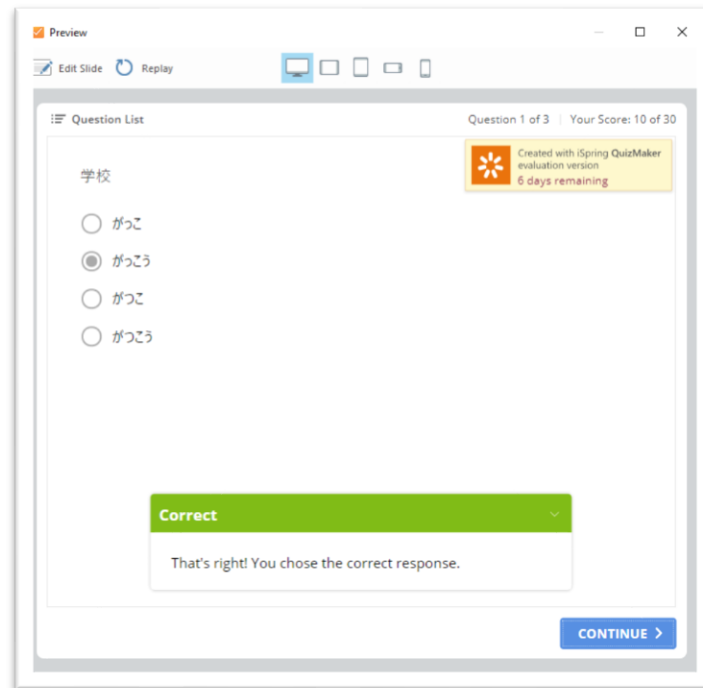
Gambar 4.
Ganda



Tampilan Soal Pilihan

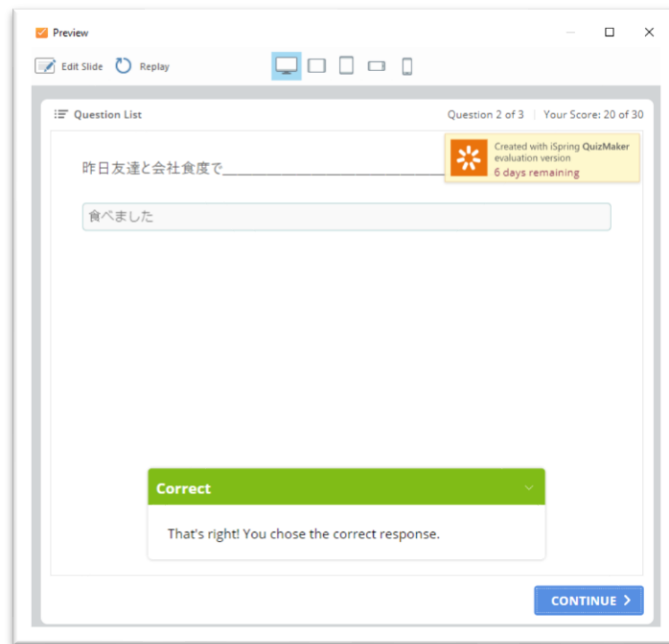


Gambar 5. Tampilan soal pilihan ganda yang telah diisi jawaban

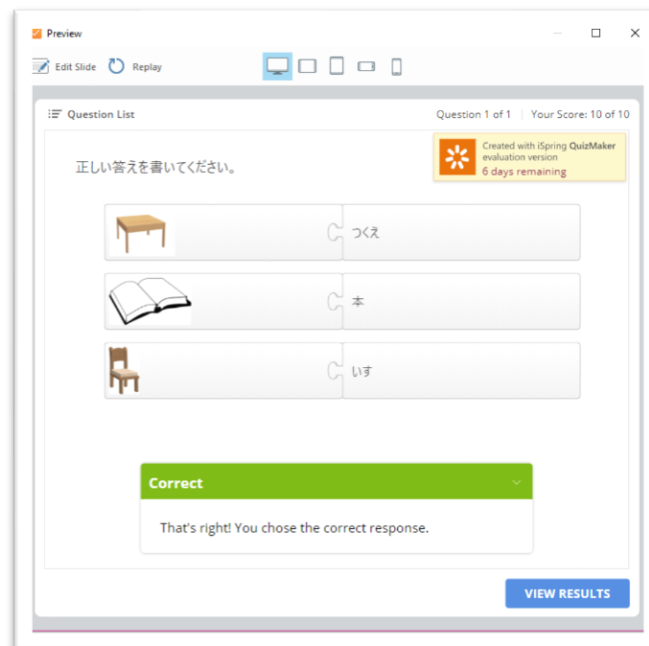


Gambar 6. Respon terhadap jawaban yang diisi peserta didik

Selain pilhan ganda, berikut ini contoh soal bentuk isian singkat (*short answer*) dan menjodohkan (*matching*).

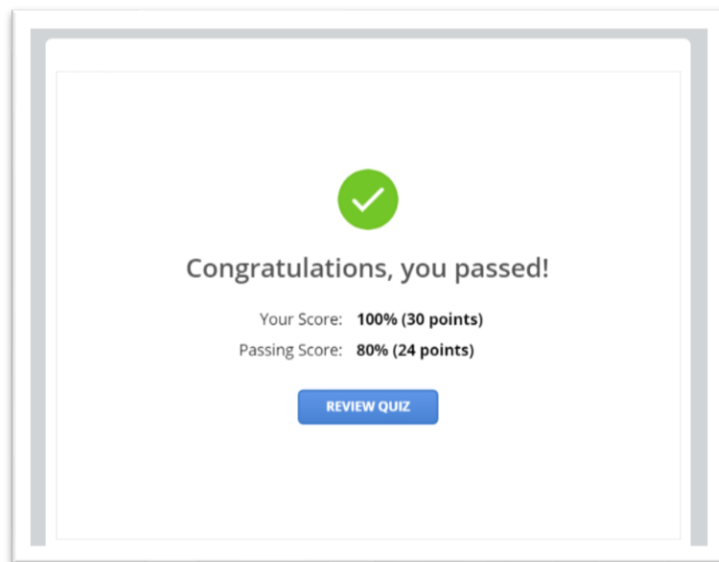


Gambar 7. Tampilan Soal Isian Singkat



Gambar 8. Tampilan Soal Menjodohkan

iSpring QuizMaker juga memberikan kemudahan dengan menampilkan hasil akhir langsung kepada pengguna (peserta didik) setelah menyelesaikan pengerjaan soal. Sehingga peserta didik dapat langsung mengetahui apakah lulus atau tidak dalam tes yang telah dikerjakannya tersebut. Batas kelulusan (*passing score*) dapat ditentukan sebelumnya oleh penyusun soal (pengajar).



Gambar 5. Penilaian Hasil Tes

C. SIMPULAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi terutama dengan adanya aplikasi program komputer **iSpring QuizMaker** dapat digunakan untuk pengembangan dan penyusunan soal-soal tes dalam evaluasi pembelajaran. Hal ini dapat mempermudah penyusun soal (pengajar) untuk membuat soal beserta variasinya, termasuk pula proses koreksi yang telah langsung dilakukan oleh aplikasi. Peserta didik juga dapat langsung mengetahui hasil akhir dari tes yang telah dikerjakannya. Kemudahan-kemudahan ini dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi pengajar dan peserta didik.

Penyusunan soal oleh pengajar dan pengerjaan soal oleh peserta didik dengan menggunakan **iSpring Quiz Maker** tentu membutuhkan alat sarana dan pra-sarana penunjang

berupa telepon genggam,, tablet komputer, dan/atau komputer meja (*desk computer*), serta koneksi internet. Oleh karena itu, disarankan pengajar dan peserta didik untuk dapat memanfaatkan ketersediaan fasilitas komputer dan jaringan *wi-fi* gratis yang saat ini telah tersedia di lembaga-lembaga pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Sudijono, Anas. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Bambang Subali. 2012. *Prinsip Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada

**APPLICATIONS OF HOT POTATOES IN EVALUATION INSTRUMENTS
CRITICAL AND CREATIVE READING SKILLS
IN THE STATE UNIVERSITY OF JAKARTA**

N. Lia Marlina
Indonesian Language and Literature Education Study Program
Faculty of Language and Art, Jakarta State University
nliamarlina@unj.ac.id

Abstract

One of the courses in the Language Proficiency Group in the even semester of 2019 at UNJ is Critical and Creative Reading Skills. This course utilizes the Hot Potatoes application in the development of its evaluation instruments. This study aims to describe the use of the application of Hot Potatoes in the development of evaluation instruments in the discourse of Critical and Creative Reading Skills courses in the Indonesian Language and Literature Education Study Program (PBSI), Faculty of Language and Arts (FBS), Jakarta State University (UNJ). The Hot Potatoes application has five features, namely JQuiz, JCloze, JCross, JMatch, and JMix which can be utilized in developing evaluation instruments. This study uses a qualitative descriptive method with content analysis techniques, which analyzes the discourses of gaps by utilizing the Hot Potatoes application that students have made and their readability is measured. This paper is focused on the use of JCloze on Hot Potatoes only. Students' perceptions about the use of the Hot Potatoes application in learning Critical and Creative Reading Skills, especially in the development of evaluation instruments on the discourse was also obtained by distributing questionnaires to 26 students. As a result, this research was conducted in PBSI Study Program FBS UNJ, Building O UNJ. It can be concluded that the interest of students in utilizing the Hot Potatoes application (especially JCloze) as part of evaluating students in the form of discourse is very large. The students' perceptions were very positive and very good in assessing the use of this Hot Potatoes application in learning, especially in the preparation of discourse as a part of evaluating students in learning Indonesian Language and Literature at school later when they practice Teaching Skills (PKM) or become teacher later.

Keywords: Hot Potatoes application, JCloze, discourses, Critical and Creative Reading Skills

Abstrak

Salah satu mata kuliah di Kelompok Bidang Ilmu Kemahiran Berbahasa pada semester genap tahun 2019 di UNJ yaitu Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif. Mata kuliah ini memanfaatkan aplikasi Hot Potatoes dalam pengembangan instrumen evaluasinya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Hot Potatoes dalam pengembangan instrumen evaluasi pada wacana rumpang mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI), Fakultas Bahasa dan Seni (FBS), Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Aplikasi Hot Potatoes memiliki lima fitur, yaitu JQuiz, JCloze,

JCross, JMatch, dan JMix yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan instrumen evaluasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik analisis isi, yang menganalisis wacana rumpang dengan memanfaatkan aplikasi Hot Potatoes yang telah dibuat mahasiswa dan diukur keterbacaannya. Makalah ini difokuskan pada pemanfaatan JCloze pada Hot Potatoes saja. Persepsi mahasiswa mengenai pemanfaatan aplikasi Hot Potatoes dalam pembelajaran Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif, khususnya dalam pengembangan instrumen evaluasi pada wacana rumpang ini pun diperoleh dengan menyebarkan angket kepada 26 mahasiswa. Hasilnya, Penelitian ini dilaksanakan di Prodi PBSI FBS UNJ, Gedung Q UNJ. Dapat disimpulkan bahwa animo mahasiswa dalam memanfaatkan aplikasi Hot Potatoes (khususnya JCloze) sebagai bagian dalam mengevaluasi siswa dalam bentuk wacana rumpang ini sangatlah besar. Persepsi para mahasiswa pun sangat positif dan sangat baik dalam menilai penggunaan aplikasi Hot Potatoes ini dalam pembelajaran, khususnya pada penyusunan wacana rumpang sebagai bagian dari alat mengevaluasi siswa dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah nantinya pada saat mereka Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) atau menjadi guru kelak.

Kata Kunci: aplikasi Hot Potatoes, JCloze, wacana rumpang, Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif

A. PENDAHULUAN

Media pembelajaran dalam dunia pendidikan semakin kreatif dan inovatif. Apabila pengajar tidak meningkatkan kapasitas dan mengikuti perkembangan zaman dan inovasi terbaru, peserta didik pun akan lebih pandai dan berwawasan luas daripada pengajarnya (Muhammad Iqbal, 2017). Demikian pula dengan Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Perkembangan teknologi digital di UNJ memberi pengaruh yang positif pula bagi pelaksanaan perkuliahan dan pengembangan media mbelajaran di program studi. Perkuliahan tidak lagi dilaksanakan secara langsung dengan tatap muka dan menggunakan media pembelajaran seadanya yang konvensional, tetapi melibatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran berbasis TIK sudah mulai digunakan dosen sebagai alternatif strategi pembelajaran ataupun sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu memotivasi dan membantu mahasiswa memahami lebih mudah materi perkuliahan.

Di masa era digital dan milenial ini, TIK semakin berkembang, penggunaan kertas semakin ditinggalkan, dosen dapat memanfaatkan TIK untuk menyusun instrumen evaluasi. Salah satu aplikasi internet yang menjadi media dalam menyusun alat tes atau evaluasi yang menarik bagi mahasiswa, yaitu aplikasi Hot Potatoes. Hot Potatoes adalah *software* atau perangkat lunak yang terdiri atas lima macam fasilitas yang bisa digunakan untuk membuat latihan-latihan berbasis web yang interaktif. Perangkat lunak ini dapat diunduh dengan mudah dari situs-situs pencari informasi di internet, seperti google. Oleh karena Hot Potatoes dapat disebut sebagai aplikasi untuk membuat

bank soal, para dosen kemahiran berbahasa pun dapat memanfaatkan Hot Potatoes untuk menyusun soal-soal. Lima macam fasilitas dalam Hot Potatoes yang bisa dimanfaatkan, yaitu JQuiz, JCloze, JCross, JMatch, dan JMix.

Pada mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif, terdapat substansi kajian berupa materi wacana rumpang. Mahasiswa diharapkan mampu menyusun wacana rumpang sesuai kaidah. Sebelumnya, mahasiswa dibekali dahulu dengan kemampuan menyusun wacana rumpang dan mengukur keterbacaan teks melalui formula keterbacaan Fry dan Raygor. Wacana rumpang ini dapat menggunakan aplikasi Hot Potatoes dengan fasilitas JCloze. Makalah ini difokuskan pada fasilitas JCloze saja sebagai bagian dari fasilitas dalam Hot Potatoes. pada mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif di Prodi PBSI FBS UNJ. Dengan demikian, masalah dalam makalah ini dirumuskan menjadi bagaimanakah pemanfaatan aplikasi Hot Potatoes dalam pengembangan instrumen evaluasi pada wacana rumpang mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Jakarta? Makalah ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi mahasiswa agar memperoleh pengalaman baru ketika memperoleh evaluasi atau melaksanakan evaluasi proses atau evaluasi hasil pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Hot Potatoes. Bagi dosen pengampu, diharapkan dapat meningkatkan mutu perkuliahan pada KBI kemahiran berbahasa dengan menggunakan aplikasi Hot Potatoes untuk mengembangkan instrumen evaluasi bagi mahasiswa. Hasil evaluasi akan terekam dan mudah untuk dinilai. Pengimplementasian pengembangan media pembelajaran berbasis TIK, khususnya aplikasi Hot Potatoes ini pada mata kuliah KBI kemahiran berbahasa di Prodi PBSI dapat menjadi peluang awal bagi pengembangan instrumen evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dinamis, *hi-tech*, dan terkendali. Aplikasi Hot Potatoes ini dapat pula diterapkan pada mata kuliah dalam KBI Linguistik, Kesastraan, serta PBM di Prodi PBSI FBS UNJ.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Aplikasi Hot Potatoes

Hot Potatoes adalah aplikasi untuk membuat bank soal. Fungsi Hot Potatoes adalah untuk membuat materi pengajaran secara interaktif berbasis *web*. Perangkat lunak ini dibuat oleh universitas Victoria di Canada. Program ini bisa diperoleh secara gratis melalui alamat

ini <https://hotpot.uvic.ca>. Aplikasi Hot Potatoes juga dapat diperoleh melalui laman <http://www.halfbakedsoftware.com>, yaitu JCloze, JQuiz, JCross, JMatch, dan JMix. Namun, terdapat versi terbaru yaitu Versi 6, keenamnya adalah The Masher. Sebagaimana Gambar 1 berikut.

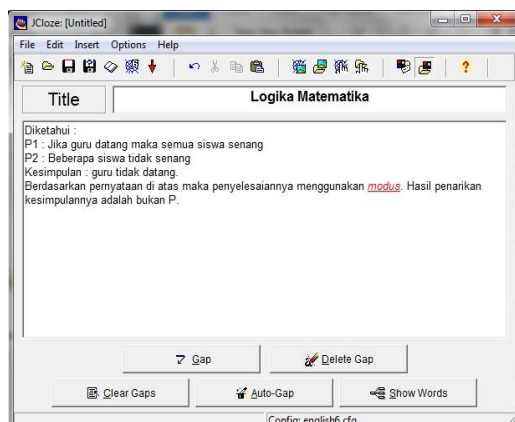
Gambar 1 Aplikasi Hot Potatoes



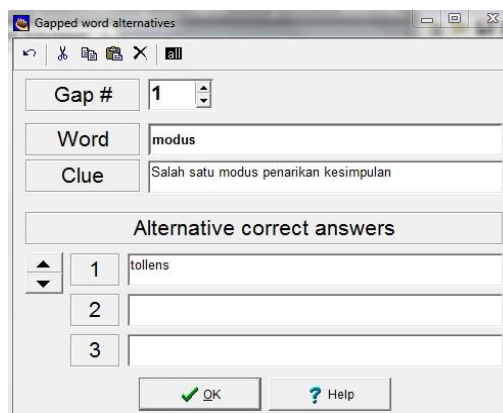
Banyak alternatif yang bisa dimanfaatkan untuk membuat kuis selain menggunakan Hot Potatoes seperti *propofs*, *flash*, *quiz creator*, *powerpoint*, *moodle*, *edu20*, *google form*, *classmaker*, *quiz center*, *quizbox*, *myquizcreator* dan lain-lain. Dengan berbagai macam pilihan tersebut tentunya akan membantu kita dalam membuat quiz dengan variatif. Hot Potatoes merupakan suatu perangkat lunak yang bisa kita manfaatkan untuk membuat kuis berbasis *web*. Perangkat lunak ini dibuat oleh Research Development Team di Universitas Victoria Humanities Computing and Media Center untuk digunakan dalam pendidikan. Dengan menggunakan perangkat lunak ini maka dapat dibuat 5 variasi kuis yang berbeda yaitu JCloze, JMatch, JQuiz, JCross dan JMix.

JCloze dapat kita manfaatkan untuk membuat kuis dalam bentuk isian tertutup. Penggunaannya mudah, pertama kita isikan dulu *title* dengan judul soal, ketik sebuah kalimat dengan beberapa kata yang dapat menjadi suatu pertanyaan dengan cara mengblok kata tersebut untuk dicari jawabannya, isi "*clue*" sebagai petunjuk jawaban, ketikkan alternatif jawaban benar. Perhatikan Gambar 2 dan Gambar 3 di bawah ini!

Gambar 2 Cara Menulis Judul Soal



Gambar 3 Cara Membuat Petunjuk Jawaban



Mahasiswa dan dosen dengan mudah memperoleh perangkat lunak Hot Potatoes dengan cara mengunduh aplikasi Hot Potatoes di website khusus Hot Potatoes di google.

2. Mata Kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif

Berdasarkan Buku Pedoman Akademik Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta tahun 2018, mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif berbobot 2 SKS dan diajarkan pada semester keenam. Deskripsi mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif sebagai berikut:

Deskripsi mata kuliah ini mencakup konsep-konsep membaca lanjut, problematika pengajaran membaca, teori keterbacaan, memilih bahan bacaan, latihan membaca pemahaman, membaca kritis, dan membaca kreatif, penelitian terbatas tentang pengajaran membaca, serta perencanaan pembelajaran membaca terpadu.

Selanjutnya, akan dideskripsikan pula Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dan Sub-CPMK Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1 CPMK dan Sub-CPMK MK KMKK

CPMK	SUBCPMK
1. Mendeskripsikan konsep dasar membaca kritis dan kreatif	a. Menjelaskan hakikat membaca kritis dan kreatif 1.1 Mengalisis tujuan, langkah, persamaan, perbedaan membaca kritis dan kreatif 1.2 Membedakan jenis-jenis genre teks nonfiksi (artikel, jurnal ilmiah, buku) 1.3 Menganalisis aplikasi membaca secara kritis dan kreatif
2. Mengukur keterbacaan teks	2.1 Memformulasikan keterbacaan 2.2 Mengukur keterbacaan teks 2.3 Mengkritisi hasil bacaan
3. Mempraktikkan membaca kritis dan kreatif	3.1 Menyusun wacana rumpang dengan aplikasi Hot Potatoes 3.2 Mengalihwahanakan teks ke genre teks yang berbeda 3.2 Merancang pembelajaran membaca kritis dan kreatif bagi SMP dan SMA

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif yaitu mata kuliah bernilai 2 SKS yang diajarkan pada semester keenam, yang membekali mahasiswa kemampuan mendeskripsikan konsep dasar membaca kritis dan kreatif, mengukur keterbacaan teks, serta mempraktikkan membaca kritis dan kreatif.

3. Teknik Rumpang

Teknik rumpang pertama kali diperkenalkan oleh Wilson Taylor (Puji Santosa, dkk, 2009: 6.11) mengemukakan bahwa

“...teknik isian rumpang konsepnya menjelaskan tentang kecenderungan manusia untuk menyempurnakan suatu pola yang tidak lengkap secara mental menjadi satu kesatuan yang utuh; kecenderungan untuk mengisi atau melengkapi sesuatu yang sesungguhnya ada, namun tampak dalam keadaan yang tidak utuh, melihat bagian-bagian sebagai suatu keseluruhan.”

Berdasarkan konsep tersebut, teknik rumpang ini dapat dikembangkan menjadi sebuah alat ukur keterbacaan wacana dengan sebutan Teknik Isian Rumpang. Teknik isian rumpang sebagai suatu metode yang dipergunakan untuk melatih daya tangkap pembaca/penyimak terhadap maksud/pesan penulis/pembicara dengan cara menyajikan secara tidak utuh dalam suatu wacana (merumpangkan bagian-bagian tertentu). Para pembaca/penyimak harus mampu mengolahnya menjadi sebuah pola yang utuh seperti wujudnya semula.

Teknik rumpang yang dikembangkan oleh Taylor (Muchlisoh, dkk, 1953) adalah “Sejenis tes dalam bentuk wacana dengan sejumlah kata yang dikosongkan (rumpang) dan pengisi tes

diminta mengisi kata-kata yang sesuai di tempat yang kosong itu.” Kebenaran isi jawaban akan dilihat dari naskah asli wacana tersebut.

Tiga cara menghilangkan kata sebagai berikut:

- 1) Menghilangkan kata pada urutan tertentu secara konsisten, tanpa membedakan jenis kata (*the fixed-ratio method*). Misalnya, apabila kata yang dihilangkan itu adalah kata yang ketujuh, maka setiap kata yang ketujuh dihilangkan secara konsisten.
- 2) Menghilangkan kata pada urutan tertentu dengan ketentuan sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan pembuat tes (*the variables-fixed ratio*). Misalnya, kata itu akan dihilangkan apabila termasuk kata benda atau kata kerja.
- 3) Menghilangkan kata pada urutan tertentu secara sistematis tetapi apabila kata pada urutan tertentu itu adalah nama tempat, nama diri, angka, tanggal, bulan, tahun, atau istilah, maka kata itu dilampaui dan dipilih kata berikutnya.

Dari ketiga cara teknik menghilangkan kata di atas maka yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan cara ketiga dengan menghilangkan kata pada urutan tertentu secara sistematis sebagai teknik rumpang yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa Prodi PBSI FBS UNJ.

Menurut pendapat Wilson Taylor (Muchlisoh, dkk., 1995: 217) bahwa ada beberapa keunggulan teknik rumpang antara lain: 1) Tugas bisa dinilai secara objektif, karena jarang ada yang lebih dari satu jawaban dari satu celah; 2) Teknik rumpang hemat dan hasil yang diperoleh sekarang mendorong reabilitas dan validitas internal. Akan terlihat menggambarkan alternatif yang aktif pada prosedur rumpang; dan 3) Memperlihatkan secara relatif teknik dalam bentuk ini terdapat dari nilainya sebagian besar perhatian telah diberikan mengenai yang dapat diterima umum sebagai ukuran kemampuan bahasa yang diberikan. Jadi, penelitian ini akan mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Hot Potatoes dalam mengembangkan instrumen evaluasi pada wacana rumpang mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif di Prodi PBSI FBS UNJ.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Hot Potatoes dalam pengembangan instrumen evaluasi pada wacana rumpang mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif di Prodi PBSI FBS UNJ. Penelitian ini dilakukan di Gedung O 109, UNJ. Waktu Penelitian dilaksanakan selama delapan bulan, mulai April sampai November 2018. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik analisis, dengan menganalisis wacana rumpang yang disusun mahasiswa sebagai alat evaluasi dengan

memanfaatkan Jcoze dalam aplikasi Hot Potatoes pada mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif di Prodi PBSI FBS UNJ setiap Jumat di Gedung O 109 UNJ pada pukul 13.00-14.40. Selain itu, dijangin pula pendapat mahasiswa mengenai pemanfaatan aplikasi ini melalui angket yang disebarakan kepada mahasiswa pada kelas II PB 2 dari Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNJ, sebanyak 26 mahasiswa pada 15-16 Mei 2019. Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan aplikasi *Hot Potatoes* mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif dengan melibatkan 26 mahasiswa. Aplikasi ini akan dipakai untuk pengembangan instrumen evaluasi dalam membuat wacana rumpang bagi mahasiswa yang mengambil mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif sebagai bagian dari KBI kemahiran berbahasa di Prodi PBSI FBS UNJ sesuai RPS mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif.

D. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Hot Potatoes dalam pengembangan instrumen evaluasi pada wacana rumpang mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Hot Potatoes adalah aplikasi untuk membuat bank soal. Fungsi Hot Potatoes adalah untuk membuat materi pengajaran secara interaktif berbasis web. Hot Potatoes memiliki lima fitur, yaitu JQuiz, JCloze, JCross, JMatch, dan JMix yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan instrumen evaluasi. Aplikasi ini diwujudkan sebagaimana Gambar 1 berikut ini.

Gambar 1 Aplikasi Hot Potatoes

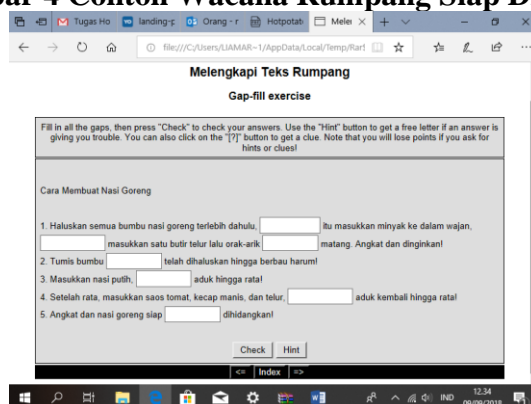


Para mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia (Prodi PBSI), FBS UNJ telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Hot Potatoes pada perkuliahan Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif semester genap 108 tahun akademik 2017/2018, 4 Juni

2018 dan 8 Juni 2018. Selama dua pekan, mahasiswa telah menyelesaikan menyusun wacana rumpang yang sebelumnya wacana tersebut telah diuji keterbacaannya terlebih dahulu sehingga sesuai dengan sasaran siswa yang akan mengisi wacana rumpang tersebut. Satu demi satu secara bergiliran mahasiswa maju menayangkan wacana rumpang yang telah dibuatnya, kemudian mengujicobakan wacana tersebut kepada mahasiswa lain. Dalam satu wacana rumpang, terdapat dua hingga tiga mahasiswa yang mencoba mengisi wacana rumpang tersebut dan diperoleh skor berbeda-beda.

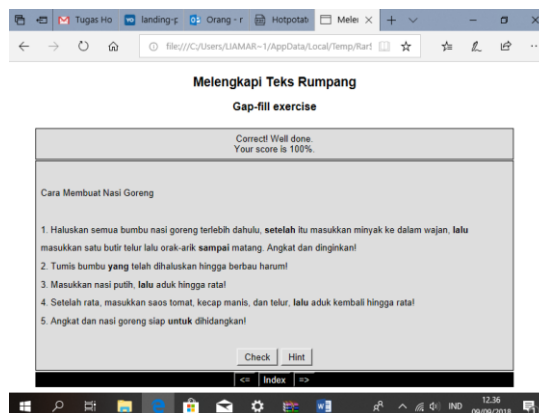
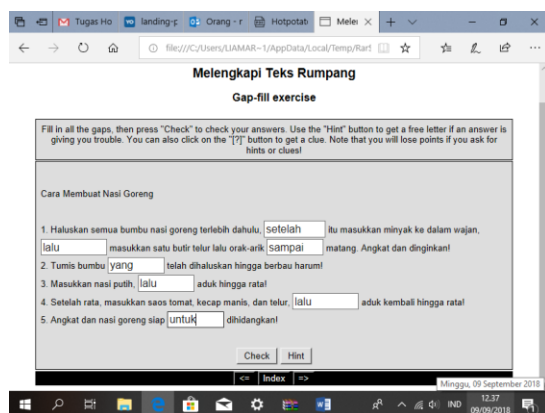
Berikut ini pada Gambar 4 adalah wacana rumpang dalam aplikasi Hot Potatoes yang telah siap diujikan.

Gambar 4 Contoh Wacana Rumpang Siap Diujikan



Selanjutnya, salah seorang mahasiswa mencoba mengisi wacana rumpang tersebut. Mahasiswa dapat menggunakan “hint” sebagai bantuan untuk menjawab seperti pada Gambar 5 dan 6 berikut.

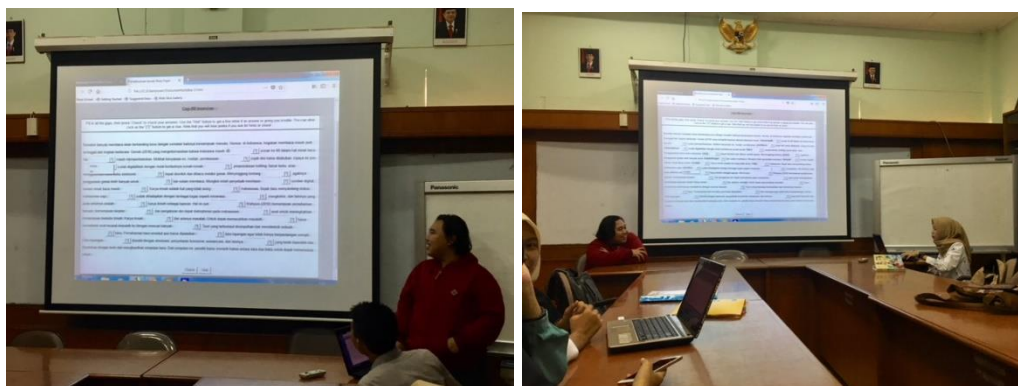
Gambar 5 Cara Menggunakan “Hint” Gambar 6 Setelah Melengkapi Teks Rumpang



Mahasiswa yang dapat menjawab dengan benar semua soal dalam wacana rumpang ini akan memperoleh skor 100. Dalam aplikasi JCloze Hot Potatoes ini, akan tertulis “*Correct! Well done. Your Score is 100%*” seperti dalam gambar di atas.

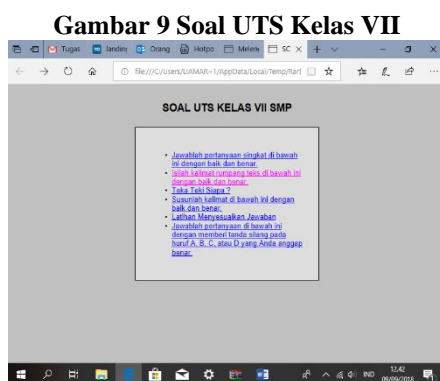
Berikut ini adalah foto-foto pembelajaran dalam perkuliahan Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif dalam topik menyusun wacana rumpang, dengan menggunakan salah satu aplikasi dalam Hot Potatoes, yaitu JCloze. Mahasiswa berikut ini tengah menayangkan wacana rumpang yang telah dibuatnya, kemudian terdapat dua mahasiswa yang maju mencoba mengisi wacana rumpang tersebut.

Gambar 7-8 Proses Uji Coba Pengisian Wacana Rumpang oleh Mahasiswa Lain

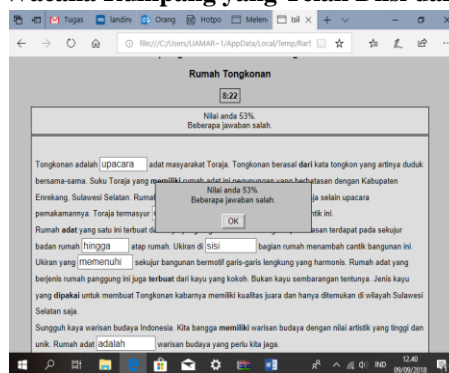
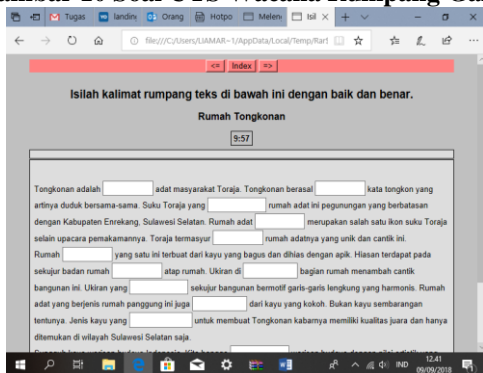


Pada gambar di atas, dua mahasiswa yang bergiliran mencoba mengerjakan wacana rumpang memanfaatkan bantuan “hint” untuk memberikan petunjuk jawaban berupa sinonim dari kata kunci jawaban tersebut. Mahasiswa pertama memperoleh skor 85 dan mahasiswa kedua memperoleh skor 70.

Selanjutnya, salah seorang mahasiswa maju menampilkan wacana rumpang yang digunakan untuk mengevaluasi siswa kelas VII SMP. Mahasiswa tersebut membuat soal ujian tengah semester (UTS) dengan menggunakan aplikasi Hot Potatoes yang memiliki beragam fitur jenis evaluasi, tidak hanya JCloze, tetapi juga dengan JCross, JMatch, dan lainnya, sebagaimana Gambar 9 berikut ini.



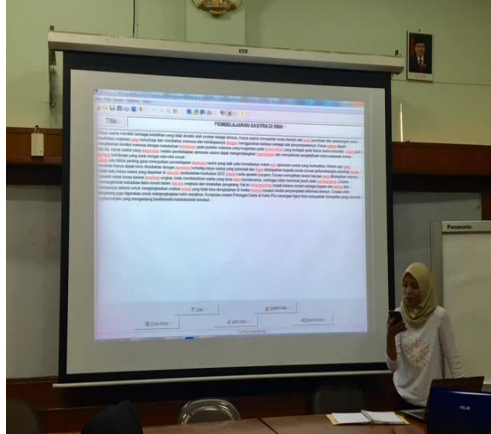
Gambar 10 Soal UTS Wacana Rumpang Gambar 11 Wacana Rumpang yang Telah Diisi dan Diberi Skor



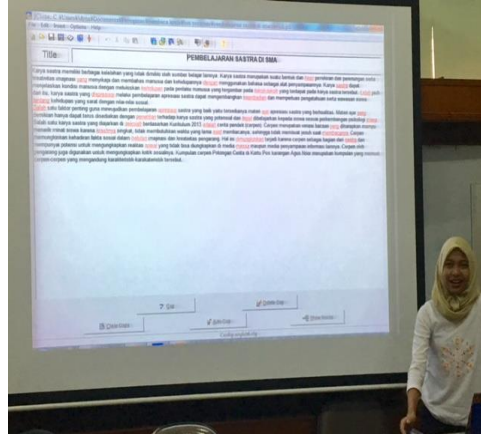
Mahasiswa tersebut menampilkan dahulu petunjuk pengisian soal UTS, yaitu: 1) jawablah pertanyaan singkat di bawah ini dengan baik dan benar; 2) isilah kalimat rumpang teks di bawah ini dengan benar; 3) teka-teki siapa?; 4) Susunlah kalimat di bawah ini dengan baik dan benar; 5) Latihan menyesuaikan jawaban; 6) Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang pada huruf A, B, C, atau D yang Anda anggap benar. Namun, pada pertemuan tersebut, fokus evaluasi kepada siswa hanya pada penggunaan JCloze, sebagaimana pada Gambar 9-11 di atas.

Demikian seterusnya, sebanyak 26 mahasiswa tampil ke depan kelas untuk menayangkan wacana rumpang yang sebelumnya telah diukur keterbacannya. Wacana tersebut kemudian diujicobakan kepada mahasiswa lainnya. Satu wacana rumpang diujicobakan kepada 3 mahasiswa. Jika ada kekeliruan kunci jawaban yang dibuat, mahasiswa kemudian memperbaikinya. Termasuk “hint” atau bantuan jawaban bagi pengisi soal wacana rumpang pun dikaji kembali apakah sesuai dengan padanan katanya atau yang maknanya bersinonim. Berikut sampel gambar mahasiswa yang tampil ke depan, pada Gambar 12-23 berikut ini.

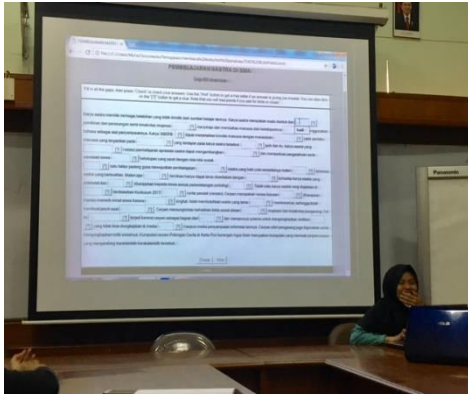
Gambar 12



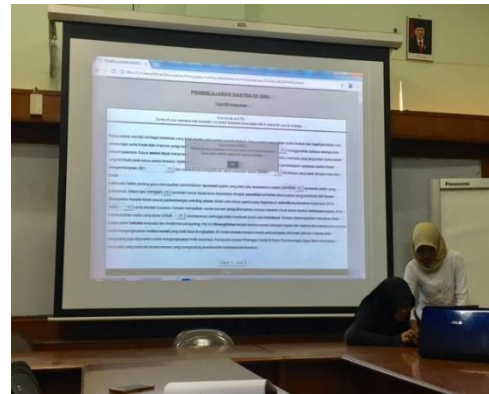
Gambar 13



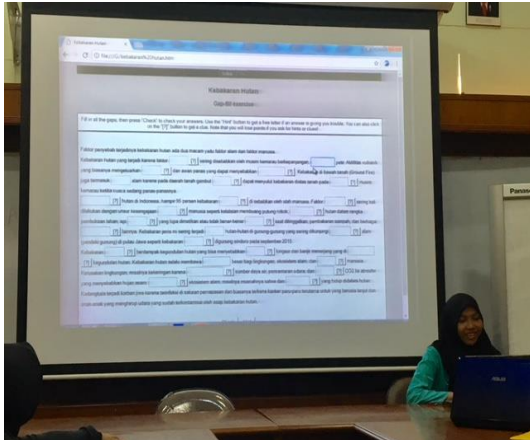
Gambar 14



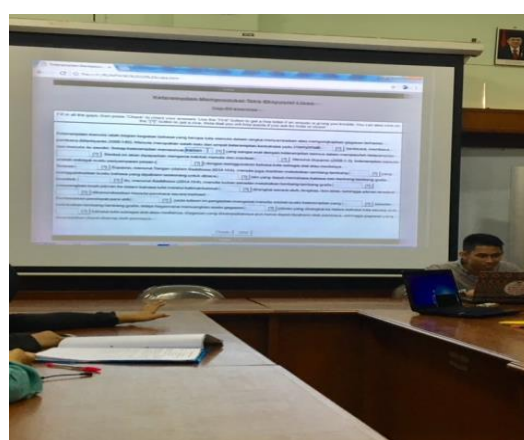
Gambar 15



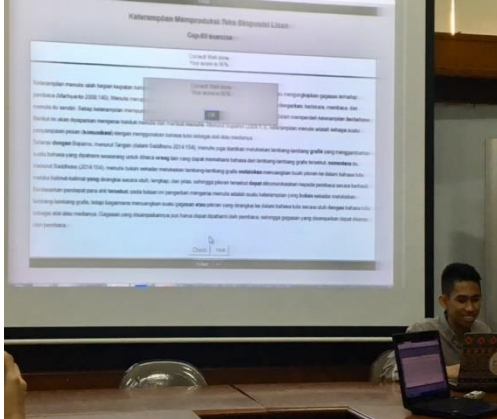
Gambar 16



Gambar 17



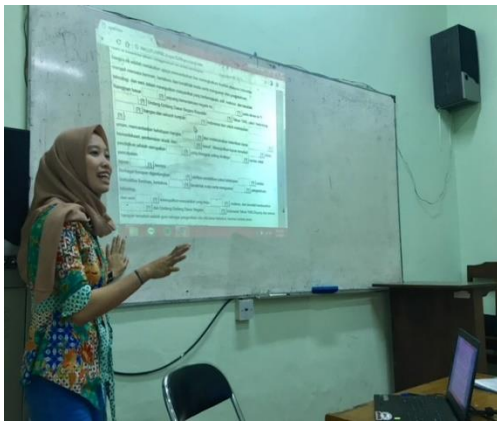
Gambar 18



Gambar 19



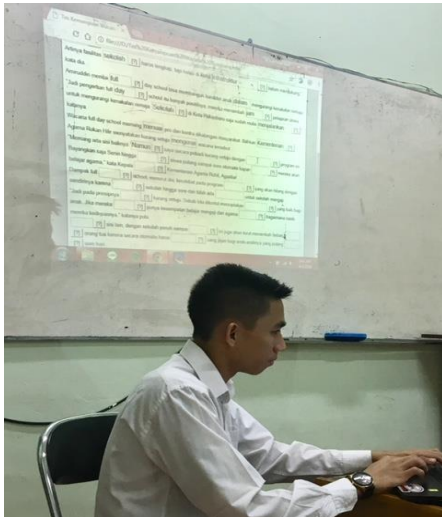
Gambar 20



Gambar 21



Gambar 22



Gambar 23



Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran dengan Aplikasi Hot Potatoes

Selanjutnya makalah ini akan mendeskripsikan data hasil angket mengenai pembelajaran dengan aplikasi Hot Potatoes yang disebarakan kepada 26 mahasiswa yang mengikuti perkuliahan

Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FBS, UNJ. Angket disebarikan pada tanggal 15-16 Mei 2018.

Hasil Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran dengan Aplikasi Hot Potatoes pada Wacana Rumpang dalam Mata Kuliah KMKK

NO.	BUTIR ANGKET	JUMLAH JAWABAN	
		YA	TIDAK
1.	Apakah sebelumnya Anda sudah mengetahui tentang aplikasi Hot Potatoes?	23	3
2.	Apakah aplikasi ini mudah dipelajari?	26	0
3.	Apakah aplikasi ini sangat bermanfaat bagi Anda sebagai calon guru?	26	0
4.	Apakah aplikasi Hot Potatoes dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan?	25	1
5.	Apakah Anda akan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Hot Potatoes ini jika Anda kelak menjadi guru?	26	0
6.	Apakah aplikasi Hot Potatoes ini dapat dikembangkan menjadi alat untuk mengevaluasi siswa pada materi tertentu?	24	2
7.	Apakah aplikasi Hot Potatoes ini dapat membuat pembelajaran dan siswa menjadi interaktif?	23	3
8.	Apakah aplikasi Hot Potatoes, salah satunya J-Cloze dapat memudahkan guru dalam menyusun wacana rumpang?	24	2
9.	Apakah aplikasi Hot Potatoes, salah satunya J-Cloze dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan tes dalam bentuk wacana rumpang?	24	2
10.	Apakah Anda menganjurkan agar aplikasi Hot Potatoes ini diperkenalkan juga kepada adik-adik kelas Anda pada mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif?	26	0

Berdasarkan hasil angket pada tabel di atas, terlihat dengan sangat jelas didominasi jawaban mahasiswa pada pilihan “ya”. Berikut dideskripsikan satu demi satu butir angket tersebut. Pada butir pertama, ditanyakan mengenai pengetahuan awal para mahasiswa tentang aplikasi Hot Potatoes ini. 23 mahasiswa sudah mengetahui sebelumnya, sementara 3 mahasiswa belum mengetahuinya sama sekali. Hal ini berarti, sebanyak 88% mahasiswa sudah pernah mengenal aplikasi Hot Potatoes dan 12% belum mengetahui. Pada butir kedua, dipersoalkan apakah aplikasi Hot Potatoes ini mudah dipelajari atau tidak. Sebanyak 100% mahasiswa menjawab mudah mempelajari aplikasi Hot Potatoes ini.

Pada butir ketiga, ditanyakan mengenai kebermanfaatan aplikasi Hot Potatoes ini bagi para mahasiswa sebagai calon guru. Sebagai seorang guru, wacana rumpang merupakan bagian tidak terpisahkan dalam evaluasi proses atau evaluasi hasil kepada siswa. Sebanyak 100% mahasiswa menjawab bahwa aplikasi Hot Potatoes ini sangat bermanfaat bagi para mahasiswa calon guru. Namun pada butir keempat, terdapat satu mahasiswa yang menjawab bahwa pembelajaran dengan

aplikasi Hot Potatoes ini tidak membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Sementara 25 mahasiswa lainnya menjawab positif bahwa aplikasi Hot Potatoes ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta jawaban ini mendominasi sebanyak 96%.

Pada butir kelima, sebanyak 100% mahasiswa menjawab bahwa jika kelak menjadi guru, mereka akan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Hot Potatoes dalam pembelajaran di sekolah. Namun, pada butir keenam, terdapat dua mahasiswa yang berpendapat bahwa aplikasi Hot Potatoes ini tidak dapat dikembangkan menjadi alat untuk mengevaluasi siswa pada materi tertentu, sementara 24 mahasiswa (sebanyak 92%) menjawab dapat dikembangkan menjadi alat evaluasi siswa pada materi tertentu.

Pada butir ketujuh, terdapat 12%, yaitu 3 mahasiswa menjawab bahwa aplikasi Hot Potatoes ini tidak dapat membuat pembelajaran dan siswa menjadi interaktif. Namun, sebanyak 23 mahasiswa atau 88% mengatakan hal yang positif bahwa aplikasi Hot Potatoes ini dapat membuat pembelajaran dan siswa menjadi interaktif. Kemudian, pada butir kedelapan, sebanyak 24 (92%) mahasiswa mengatakan bahwa aplikasi Hot Potatoes, salah satunya JCloze dapat memudahkan guru dalam menyusun wacana rumpang, sementara 2 mahasiswa menjawab sebaliknya. Jumlah mahasiswa yang menjawab sebaliknya ini hanya 8%.

Pada butir angket kesembilan, sebanyak 24 mahasiswa atau 92% mengatakan bahwa aplikasi Hot Potatoes, salah satunya JCloze dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan tes dalam bentuk wacana rumpang. Pada umumnya, tes yang diberikan kepada siswa dituangkan dalam bentuk tertulis pada lembar kerja siswa saja. Namun, melalui aplikasi Hot Potatoes ini, siswa berkesempatan memperoleh pengalaman baru dengan memanfaatkan TIK dalam mengerjakan tes wacana rumpang. Hanya 8% atau sebanyak 2 mahasiswa saja yang tidak bersetuju. Terakhir, pada butir angket kesepuluh, semua mahasiswa atau sebanyak 100% mahasiswa menganjurkan agar aplikasi Hot Potatoes ini diperkenalkan juga kepada adik-adik kelas mereka pada mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif.

Berdasarkan hasil angket yang disebarkan kepada 26 mahasiswa Prodi PBSI FBS UNJ, terlihat bahwa bahwa seluruh mahasiswa menilai bahwa aplikasi Hot Potatoes mudah dipelajari dan sangat bermanfaat bagi mahasiswa sebagai calon guru. Mereka pun sepenuhnya setuju akan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Hot Potatoes ini jika kelak menjadi guru.

Mereka pun semua menganjurkan agar aplikasi Hot Potatoes ini diperkenalkan juga kepada adik-adik kelas mereka pada mata kuliah Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif. Dengan demikian, animo mahasiswa dalam memanfaatkan aplikasi Hot Potatoes (khususnya JCloze) sebagai bagian dalam mengevaluasi siswa dalam bentuk wacana rumpang ini sangatlah besar. Persepsi para mahasiswa pun sangat positif dan sangat baik dalam menilai penggunaan aplikasi Hot Potatoes ini dalam pembelajaran, khususnya pada penyusunan wacana rumpang sebagai bagian dari alat mengevaluasi siswa dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah.

D. PENUTUP

Aplikasi Hot Potatoes dengan lima program di dalamnya dapat diperoleh melalui laman <http://www.halfbakedsoftware.com>, yaitu JCloze, JQuiz, JCross, Jmatch, dan JMix. Namun, terdapat versi terbaru yaitu Versi 6, keenamnya adalah The Masher. Makalah ini memfokuskan pada JCloze sebagai bagian dalam aplikasi Hot Potatoes. JCloze, (*gap-fill exercises*) adalah program untuk menyusun latihan wacana rumpang. Dalam program ini, mahasiswa dapat juga melakukan proses dan monitoring konten latihan langsung ke server dari Hot Potatoes.

Berdasarkan hasil analisis pemanfaatan aplikasi Hot Potatoes oleh mahasiswa Prodi PBSI FBS UNJ, terlihat bahwa wacana-wacana rumpang yang telah dikembangkan sebagai bagian dari instrumen evaluasi telah melalui proses pengukuran keterbacaan terlebih dahulu sebelum dilatihkan/diujicobakan kepada mahasiswa lain. Wacana-wacana rumpang tersebut memanfaatkan JCloze yang di dalamnya terdapat menu bantuan “hint” jika mahasiswa tidak dapat menjawab atau kesulitan menjawab. Jawaban mahasiswa akan terlihat benar atau salah dan skor akhirnya pun akan muncul bersamaan dengan penguatan seperti “Correct! well done. Your Score is 100%” jika mahasiswa menjawab benar pada seluruh soal.

Berdasarkan pembahasan dan hasil angket di atas, dapat disimpulkan bahwa animo mahasiswa dalam memanfaatkan aplikasi Hot Potatoes (khususnya JCloze) sebagai bagian dalam mengevaluasi siswa dalam bentuk wacana rumpang ini sangatlah besar. Persepsi para mahasiswa pun sangat positif dan sangat baik dalam menilai penggunaan aplikasi Hot Potatoes ini dalam pembelajaran, khususnya pada penyusunan wacana rumpang sebagai bagian dari alat mengevaluasi siswa dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah. Kebermanfaatan yang dinilai sangat besar membuat mahasiswa lantas menganjurkan agar aplikasi Hot Potatoes ini juga

diajarkan kepada mahasiswa angkatan berikutnya kelak. Hal ini karena aplikasi Hot Potatoes ini merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa yang terdiri atas enam program yang dapat digunakan untuk membuat materi dan instrumen evaluasi pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia menjadi lebih interaktif dengan berbasis web.

DAFTAR RUJUKAN

- Anonim. (2012). “Pemanfaatan *Hot Potatoes* untuk Membuat Tes.” Dalam asesmen2.blogspot.com/2012/11/pemanfaatan-hotpotatoes-untuk-membuat.html. Diakses pada 11 Maret 2018.
- Anonim. (2015). “Hot Potatoes”. Dalam http://thatsmyblue.blogspot.co.id/2015/06/hot-potatoes_24.html. Diakses pada 8 Maret 2018.
- Anonim. (2015). “Software Hot Potatoes.” Dalam www.halfbakedsoftware.com/hot_pot.php. Diakses pada 11 Maret 2018.
- Anonim. (2016). “Hot Potatoes”. Dalam tutorial.pppkpetra.or.id/etutor/hotpotatoes/hotpotatoes.pdf. Diunduh pada 12 Maret 2018.
- Anonim. (2016). “Penggunaan Teknik Rumpang untuk Membuat Surat.” Dalam <https://ilmu-pendidikan-berbagi.blogspot.co.id/2016/02/penggunaan-teknik-rumpang-untuk.html>. Diakses pada 12 Maret 2018..
- Hadi, Ido Prijana. (2009). “Perkembangan Teknologi Komunikasi dalam Era Jurnalistik Modern”. *Jurnal Ilmiah SCRIPTURA*, (online) Vol. 3, No. 1, Januari 2009 : 69 – 4. Dalam <http://repository.petra.ac.id/>. Diunduh pada 8 Maret 2018.
- Hartanto, A.A. dan Purbo, O.W. (2002). *Teknologi E-Learning Berbasis PHP dan MySql*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hyder, Karen. (2007). *Synchronous e-Learning*. Santa Rosa: The eLearning Guild.
- Marie, Georgianna. (2009). *Virtual Classroom Instruction: Strategies for Keeping Participants Engaged*. Diakses pada 29 April 2011 dari http://www.Gmariegroup.com/VILTWorkshop/ASTD_TK_20.
- Permadi, Agie. (2017). “Pada Era Digital, Beberapa Hal ini Bakal Pengaruhi Pendidikan tinggi”. Dalam <https://regional.kompas.com/read/2017/12/21/07362751/pada-era-digital-beberapa-hal-ini-bakal-pengaruhi-pendidikan-tinggi>
- Samldino, Lowther & Russel. 2011. *Instructional Teknologi & Media for Learning (Edisi Kesembilan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukani. (2014). <http://guraru.org/guru-berbagi/membuat-quiz-dengan-menggunakan-hot-potatoes/>. Diakses pada 8 Maret 2018.

EXTENSIVE READING DARI FORMAT CETAK KE DIGITAL: PRAKTIK BAIK DAN TANTANGANNYA

Pratiwi Retnaningdyah
Prodi Sastra Inggris
Universitas Negeri Surabaya
pratiwiretnaningdyah@unesa.ac.id

ABSTRAK

Berbagai penelitian empiris menunjukkan bahwa *extensive reading (ER)* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran bahasa, baik bahasa pertama maupun bahasa kedua dan bahasa asing. Di sisi lain, tidak banyak orang yang mendedikasikan waktunya untuk membaca. Hal ini menjadi ironis ketika banyak mahasiswa Sastra Inggris yang kurang suka membaca, padahal program studi Sastra Inggris seharusnya menempatkan keterampilan membaca sebagai tolok ukur utama kompetensi lulusan. Program membaca seperti apakah yang seharusnya dilakukan? Makalah ini memaparkan praktik baik dan tantangan Prodi Sastra Inggris Universitas Negeri Surabaya dalam menjalankan program *ER*, baik dari tataran kebijakan sampai implementasi *ER* di tingkat jurusan dan program studi. Sejarah perkembangan program *ER* di Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Unesa akan dipaparkan mulai dari masa penggunaan *graded readers* versi cetak sampai ke format digital.

Kata kunci: *extensive reading*, praktik baik, *graded readers*, cetak, digital

ABSTRACT

Burgeoning empirical studies have shown that extensive reading (ER) has positive impacts on language learning, both in first and second or foreign language. However, few people actually devote time to read. This presents an irony when we face Literature students who do not like reading, whereas English Literature study program should ideally place reading skill as a main indicator of graduate competence. What reading program should be implemented? This paper presents good practices and challenges of ER in English Literature Study Program at Universitas Negeri Surabaya. The history of ER program development in the English Department of Unesa is presented, from the time print graded readers were used to the currently implemented digital platform.

Key words: extensive reading, good practices, graded readers, print, digital

A. PENDAHULUAN

If you want to make the most positive change that you can to your language course, set up an extensive reading program (Rob Waring)

Kutipan di atas diambil dari presentasi Rob Waring, pakar *ER*, anggota eksekutif *Extensive Reading Foundation* pada perhelatan *the 5th World Congress on Extensive Reading* di Taichung, Taiwan pada tanggal 9-13 Agustus 2019 yang baru lalu. Diselenggarakannya kongres tingkat internasional yang membahas satu isu sangat spesifik—*Extensive Reading*—dari berbagai

perspektif menunjukkan betapa krusialnya peran *ER* dalam konteks pembelajaran bahasa, terutama bahasa Inggris. Di sisi lain, kongres dunia dua tahunan yang diselenggarakan sampai kelima kalinya ini juga menyiratkan bahwa minat dan kegemaran membaca menjadi masalah global yang perlu dicari berbagai pemecahannya bersama-sama.

Tidak perlu disangkal bahwa kemampuan membaca akan semakin baik dengan membiasakan membaca. Orang-orang yang ‘gila’ membaca melakukannya dengan berdasarkan intuisi. Sebagaimana halnya peribahasa ‘*practice makes perfect*,’ kemampuan membaca perlu diasah dengan berlatih membaca secara rutin. Pertanyaannya, bila membaca begitu pentingnya dalam perkembangan kemampuan membaca seseorang, mengapa tidak semua orang melakukannya? Mengapa banyak guru dan dosen bahasa, baik bahasa Indonesia maupun bahasa asing tidak memasukkannya dalam kurikulum bahasa? Penulis berpandangan bahwa kurikulum apapun yang digunakan dalam satu program bahasa, mulai tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi, tidak akan membawa perubahan signifikan pada kompetensi lulusan bila kegiatan membaca tidak menjadi isu sentral dan diintegrasikan dalam kurikulum.

ER pada dasarnya bukan isu baru di pendidikan di luar negeri. Sejak tahun 1950-60 an, Amerika Serikat sudah menjalankannya. *ER* dilakukan di berbagai sekolah baik tingkat dasar sampai menengah atas dengan target pembelajar Bahasa Inggris sebagai bahasa pertama maupun kedua. Berbagai istilah digunakan untuk mengacu pada program literasi ini, misalnya saja *Free Voluntary Reading (FRV)*, *Self-Selected Reading*, *Sustained Silent Reading (SSR)*, *Drop Everything and Read (DEAR)*, dan banyak lagi istilah lain. Program-program itu pastinya memiliki perbedaan dalam pelaksanaannya, namun pada dasarnya memiliki tujuan yang sama, yakni untuk mengembangkan kebiasaan dan kemampuan tiap siswa dalam membaca senyap tanpa jeda dalam jangka waktu tertentu.

Manfaat *ER* untuk pembelajar Bahasa Inggris sudah banyak dikaji secara ilmiah. Di antara manfaat yang perlu disebut adalah kemandirian belajar, pengembangan kosa kata dan tata bahasa, dan juga penggunaan bahasa kedua/asing secara kreatif (Clarity, 2007; Safaiea & Bulca, 2003). Berbagai studi tentang *ER* hampir selalu mengutip pandangan para pakar pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua/asing. *ER* dipandang dapat memberikan input kebahasaan yang kaya (Krashen, 1982, Krashen & Terrell, 1983) dan membekali pembelajar dengan keterampilan yang memadai untuk memperoleh informasi, mengikuti apa yang terjadi di dunia luar dan berkontribusi

secara aktif. Agar literasi informasi ini dapat dikuasai, praktik membaca haruslah dilakukan secara ekstensif. Untuk itu, *ER* dapat menjadi mata kuliah tersendiri atau menjadi bagian terpadu dalam mata kuliah Reading (Day & Bamford, 1998). Krashen (1993) menggunakan istilah "*free voluntary reading*" dan mendefinisikan *ER* sebagai "rapid reading for main ideas of a large amount of text" (Krashen & Terrell, 1983: 134). Day and Bamford (1998) memandang *ER* sebagai proses membaca yang membantu pengembangan kemampuan bahasa, kebiasaan membaca, dan sikap positif terhadap membaca. *ER* adalah praktik membaca secara kuantitas dan untuk mengikat makna, yang menuntut kemandirian dan bebas dari tekanan berupa tugas-tugas. Secara singkat, *ER* mendapatkan banyak dukungan secara teoritis di area pemerolehan bahasa, motivasi belajar, dan kemandirian belajar, dan secara praksis dikuatkan oleh banyaknya hasil penelitian empiris yang mengungkapkan dampak positif *ER* terhadap pembelajar bahasa. Dengan demikian, implementasi *ER* dalam kurikulum prodi Sastra Inggris menjadi wajib hukumnya.

B. PEMBAHASAN

Kebijakan *ER* di Prodi Sastra Inggris Unesa

Program Studi Sastra Inggris Unesa berada di bawah naungan Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Dalam aspek akademik maupun nonakademik, kebijakan yang diberlakukan di prodi Sastra Inggris tidak jauh berbeda dari prodi Pendidikan Bahasa Inggris. Mata kuliah yang bersifat keterampilan dan komponen bahasa Inggris dibahas dan diputuskan di tingkat jurusan. Perbedaan signifikan lebih banyak terlihat pada kebijakan dan implementasi pembelajaran terkait mata kuliah yang bersifat keilmuan. Dengan demikian, kebijakan terkait *ER* yang dibahas di makalah ini juga berlaku di prodi Pendidikan Bahasa Inggris Unesa.

Mengapa *ER* perlu ditetapkan sebagai program wajib di tingkat jurusan? Apakah tidak cukup diterapkan oleh pengajar mata kuliah terkait seperti *Reading*? John Macalister, pakar pembelajaran bahasa dari Victoria University, Wellington, Selandia Baru, melakukan penelitian eksperimental tentang implementasi *ER* di tingkat pendidikan tinggi, di mana *ER* diberlakukan baik sebagai mata kuliah tersendiri maupun sebagai bagian dari program *English for Academic Purposes (EAP)* yang ditargetkan pada mahasiswa asing yang sedang melakukan persiapan untuk masuk perguruan tinggi di Selandia Baru. Penelitian Macalister menyimpulkan bahwa mahasiswa menunjukkan respon positif terhadap *ER* dan peningkatan pemahaman teks dalam Bahasa Inggris, baik dalam konteks

ER sebagai kegiatan yang terpisah maupun terpadu dalam *EAP* (2008). Meskipun begitu, persepsi para pengajar justru bervariasi, di mana ada pengajar yang berasumsi bahwa *ER* kurang berkontribusi dalam perkembangan kemampuan bahasa mahasiswa peserta program.

Memandang pentingnya *ER* dalam program pembelajaran bahasa asing dan tantangan yang harus dihadapi dalam implementasi *ER*, Macalister berpendapat bahwa *ER* perlu mendapatkan dukungan kebijakan kuat di tataran yang lebih tinggi, baik secara institusional maupun nasional. Dalam salah satu sesi pleno di *World Congress on Extensive Reading* di Taiwan yang baru lalu, Macalister mengemukakan perlunya 3 (tiga) faktor untuk memastikan perubahan yang berkelanjutan, yakni kebijakan yang bersifat *coercive* atau mewajibkan, penjelasan secara rasional berdasarkan kajian empiris, dan keterlibatan pihak terkait dalam mengambil keputusan dan implementasi. Dalam kaitannya dengan *ER*, Macalister menyatakan perlunya kebijakan yang menetapkan *ER* sebagai program wajib, sosialisasi pentingnya *ER* terhadap pihak terkait (pengajar dan mahasiswa), dan pelatihan dan pendampingan untuk mengawal implementasi *ER*. Pandangan Macalister sejalan dengan 8-prinsip keberhasilan program *ER* yang diajukan oleh Pilgreen (2000)

1. Akses terhadap buku
2. Siswa memilih buku bacaan sendiri
3. Lingkungan yang kondusif secara fisik dan psikologis
4. Pengajar menjadi contoh dan teladan membaca
5. Tersedia waktu tertentu dan berkala untuk program *ER*
6. Tidak ada tugas/tagihan
7. Ada kegiatan tindak lanjut untuk penguatan
8. Pelatihan staf

Dalam tataran kebijakan, *ER* bukanlah kegiatan baru di Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Unesa. Sejak tahun 2000 *ER* dijalankan dalam program yang disebut sebagai *Independent Reading (IR)*. Program ini merupakan bagian terpadu dari *Integrated Intensive Course* untuk mahasiswa semester pertama. *Intensive Course* sendiri merupakan mata kuliah yang mengintegrasikan 4 (empat) keterampilan bahasa dan komponen bahasa seperti *Grammar* dan *Vocabulary*. Program *Intensive Course* memungkinkan Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris menggabungkan mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Inggris dan Sastra Inggris dalam beberapa kelas paralel dan melibatkan dosen dari kedua prodi sebagai pengajar.

Mulai tahun akademik 2019 ini, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris tidak lagi menjalankan program *Intensive Course*. Mata kuliah keterampilan bahasa dan komponen bahasa ditawarkan secara terpisah sejak semester pertama dan diampu oleh dosen di masing-masing prodi. Meskipun begitu, program *ER* tetap dipertahankan sebagai kegiatan wajib untuk mahasiswa tahun pertama dan dikelola oleh tim *ER* di tingkat jurusan.

Selain program *ER* yang diwajibkan di tingkat jurusan, *ER* juga ditawarkan sebagai mata kuliah terpisah di tahun kedua, atau dilakukan sebagai kegiatan rutin di mata kuliah lain. Dalam hal ini, implementasi dan evaluasi *ER* diserahkan kepada para pengampu mata kuliah masing-masing.

Meskipun program *ER* sudah berlangsung selama hampir 20 tahun dan dilakukan dengan berbagai cara, keberhasilan *ER* kurang terukur sehingga tidak dapat dilihat dampaknya secara signifikan. Di bagian berikutnya, makalah ini akan mengupas keberhasilan dan kelemahan program *ER* dengan merujuk pada pandangan Macalister (2008, 2019) dan Pilgreen (2000).

Implementasi *ER* dalam program *Intensive Course*

Di bagian sebelumnya, makalah ini telah menyampaikan bahwa *ER* menjadi program wajib yang diberlakukan kepada mahasiswa semester pertama di tingkat Jurusan. Secara teknis, mahasiswa ditugasi membaca *graded readers* sebanyak minimal 6 judul selama 1 semester. Dalam satu minggu perkuliahan disediakan satu kali pertemuan selama 50 menit untuk *ER*. Satu orang dosen bertugas sebagai pendamping tiap kelas paralel.

Keberhasilan program *ER* ditentukan oleh adanya akses terhadap buku. Sebagaimana layaknya program *ER* di berbagai negara, *graded readers* juga digunakan sebagai bahan bacaan di program *ER* di Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris.

Dengan jumlah mahasiswa dari dua program studi sebanyak rata-rata 170/tiap angkatan, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Unesa perlu mengatur penggunaan *graded readers* yang jumlahnya terbatas. Sampai saat ini, koleksi *graded readers* di Ruang Baca Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris sebanyak 250 buku. Jumlah ini tentu saja masih amat kurang. Untuk mengatasi kendala keterbatasan akses terhadap buku bacaan, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris menetapkan aturan sebagai berikut:

- *graded readers* hanya dibaca di kelas atau ruang baca.
- jadwal penggunaan *graded readers* diatur secara bergiliran oleh tim *Intensive Course*.

- disediakan minimal dua *copies* setiap satu judul buku.
- Untuk memastikan keberlanjutan proses membaca buku sampai tuntas, mahasiswa mencatat judul buku dan halaman buku yang sudah dibaca sebagai pegangan untuk melanjutkan kegiatan membaca di pertemuan berikutnya.

Program *ER* merupakan kegiatan wajib yang terpadu dalam *Intensive Course* sudah berjalan selama hampir 20 tahun, namun keberhasilannya belum tercatat secara ilmiah. Menilik prinsip-prinsip yang disampaikan Pilgreen, dapat dilihat bahwa beberapa prinsip belum terkawal dengan baik:

1. Akses terhadap *graded readers* sudah ada namun masih terbatas. Karena mahasiswa tidak boleh meminjam *graded readers*, maka konsistensi membaca hanya dapat dilihat seminggu sekali.
2. Lingkungan fisik dan psikologis cukup kondusif, baik di kelas maupun di ruang baca. Mahasiswa bebas duduk di sisi mana saja di kelas maupun di ruang baca.
3. Mahasiswa dapat memilih sendiri buku yang dibaca. Dalam praktiknya, buku yang sedang dibaca seorang mahasiswa dapat hilang tanpa tercatat siapa pengguna terakhir. Hal ini dapat berdampak pada menurunnya minat membaca karena buku yang sudah dibaca tidak dapat diselesaikan.
4. Dosen menjadi teladan membaca. Dalam kenyataannya, tidak semua dosen memiliki komitmen terhadap implementasi *ER*. Ada dosen yang memang menunggui dan ikut membaca, namun ada juga yang meninggalkan mahasiswa untuk tugas lain sampai jam *ER* selesai.
5. Jadwal program *ER* sudah diatur untuk dilaksanakan selama seminggu sekali selama 50 menit. Meskipun begitu, idealnya *ER* dilaksanakan lebih sering dan dalam kurun waktu yang lebih pendek, misalnya 15-20 menit/hari.
6. Tidak ada tagihan. Prinsip ini cukup terjaga karena program *ER* hanya mewajibkan mahasiswa untuk mencatat buku yang dibaca dan komentar singkat terhadap buku yang dibaca.

7. Kegiatan tindak lanjut. Dalam praktiknya, tidak banyak dosen yang bertanya kepada mahasiswa tentang buku-buku yang telah mereka baca untuk memberikan apresiasi atau sebagai bahan diskusi singkat di kelas.
8. Salah satu kelemahan program *ER* di Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris adalah kurang intensifnya pelatihan untuk para pengajar yang terlibat dalam implementasi *ER*. Dengan demikian, para dosen pendamping menjalankan *ER* sesuai dengan persepsi masing-masing.

Sustained Silent Reading Selama 15 Menit di Kelas

Dosen Sastra di universitas manapun akan *geregetan* mengetahui bahwa mahasiswa di kelas-kelas yang diajar tidak atau belum banyak membaca buku, baik itu buku sastra maupun populer. Fakta ini muncul saat dosen sedang membahas sebuah topik. Pertanyaan seperti “*Have you read any writing by such and such?*” seringkali dijawab dengan gelengan kepala, atau pertanyaan balik, “*who is that person?*”

Pengajar Sastra selayaknya mengambil peran sebagai agen literasi dengan menularkan virus pentingnya membaca dan menulis dalam kehidupan sehari-hari kepada setiap orang yang mereka temui. Karena yang paling sering berinteraksi dengan dosen Sastra adalah mahasiswa, maka mereka layak menjadi ‘sasaran empuk’ kampanye membaca. Berikut adalah praktik *Sustained Silent Reading* yang dilakukan di kelas penulis makalah ini.

Kelas yang menjadi subjek praktik baik *Sustained Silent Reading* adalah mahasiswa Sastra Inggris angkatan 2014 yang mengambil mata kuliah *Poetry Appreciation*. Mata kuliah ini ditawarkan pada semester IV, dengan pertemuan dua kali seminggu. Ini merupakan kesempatan yang pas untuk memulai *SSR*. Agar program *SSR* berjalan dengan baik, sosialisasi perlu diberikan pada awal pertemuan.

- Sosialisasi program *SSR*

Sosialisasi dilakukan pada pertemuan pertama perkuliahan. Mahasiswa diminta membawa buku apapun yang mereka suka dan ingin baca pada pertemuan-pertemuan berikutnya. Buku yang dibaca dapat berupa novel, komik, majalah, buku populer. Syarat utamanya adalah buku berbahasa Inggris. Sebelum perkuliahan dimulai, semua mahasiswa dan dosen

pengampu akan membaca senyap selama 15 menit. Tidak ada tugas apa-apa untuk kegiatan ini, selain membaca itu sendiri.

- Pelaksanaan *SSR*

Mulai pertemuan kedua, semua mahasiswa dan dosen pengampu telah siap dengan buku bacaan di tangan. Dosen memberikan kode bahwa *SSR* akan segera dimulai, dan tidak seorangpun boleh berbicara selama 15 menit. Begitu *SSR* dimulai, suasana kelas menjadi senyap.



Sumber: dokumen pribadi

Tak perlu waktu lama, sekitar 40 mahasiswa di kelas sudah tenggelam dengan buku masing-masing. Dosen menyempatkan diri mengamati buku yang dibaca mahasiswa, sebelum kemudian ikut tenggelam dalam buku yang dibaca. Sebagian besar memegang novel populer. Ada yang memilih novel grafis atau majalah berbahasa Inggris seperti *National Geographic*. Bahkan ada pula yang membawa buku bacaan anak-anak. Prinsipnya, selama mahasiswa membaca buku berbahasa Inggris di luar yang diwajibkan di perkuliahan, maka *SSR* dapat dikatakan berhasil.

Salah satu prinsip yang dapat dikatakan berhasil dikawal adalah kegiatan tindak lanjut *SSR*. Sesaat sebelum mengawali kuliah, penulis rutin bertanya kepada mahasiswa tentang respon mereka terhadap *SSR*. Apakah ada pertanyaan atau kesulitan, atau bahkan keberatan. Mayoritas menikmati kegiatan ini. Tidak ada tuntutan apa-apa membuat mereka merasa bebas membaca apa saja.

Tentu saja *SSR* akan menjadi lebih bermakna bila ada keterkaitan antara buku yang dibaca dengan kehidupan kita. Penulis menggunakan kesempatan beberapa menit untuk mengulas sedikit

novel *The Namesake*. Penulis memang sengaja membaca novel ini, karena muatan praktik literasinya amat kental. Tokoh utamanya, Ashoke, adalah mahasiswa *PhD* di bidang *Engineering* di MIT di Boston, namun dia sudah membaca novel-novel klasik sejak masih di bangku sekolah. Ashoke adalah seorang pembaca yang akut. Baginya, membaca buku bisa membawanya keliling dunia hanya dengan membuka halaman demi halaman. Sampai akhirnya Ashoke bertemu dengan seseorang yang mendorongnya untuk pergi ke tempat lain, keluar dari India, semampang masih muda dan belum terikat apa-apa. “*You will not regret it. Someday it will be too late,*” begitu kata temannya. Dorongan untuk melihat dunia luar inilah yang kemudian memperkaya *The Namesake* dengan isu-isu diaspora, kesenjangan antargenerasi, dan konflik budaya India dan Amerika.

Menariknya isu di atas mendorong penulis untuk melakukan *Reading Aloud* sebagai kegiatan tindak lanjut dari *SSR/ER*. Penulis membacakan beberapa paragraf dari novel itu di depan mahasiswa untuk membawa mereka pada nuansa cerita. Kegiatan tindak lanjut tidak perlu lama dilakukan. 15-20 menit dengan frekuensi dua minggu sekali sudah cukup agar waktu inti perkuliahan tidak banyak berkurang.

Apa sebenarnya manfaat kegiatan tindak lanjut dari *ER* yang diwarnai dengan pembacaan novel dan dilakukan dalam mata kuliah *Poetry Appreciation*. Penulis mencermati bahwa kata-kata indah atau simbolis di dalam novel bisa menjadi pengantar untuk masuk ke topik bahasan puisi yang memang banyak diwarnai penggunaan diksi yang simbolis. Tak kalah pentingnya, dengan membaca dalam suasana tenang dan rileks sebelum kuliah dimulai, sebenarnya penulis sedang mengajak mahasiswa untuk melakukan *warming up*, mempersiapkan diri secara mental untuk memulai perkuliahan. Mungkin saja penulis kehilangan waktu 15 menit untuk *ER*, namun dampak psikologis yang positif justru memberikan kontribusi terhadap kelancaran perkuliahan.

Kegiatan *ER* yang diintegrasikan dalam perkuliahan seperti ini menjanjikan banyak manfaat, baik untuk dosen maupun mahasiswa. Meskipun begitu, dampaknya belum bisa meluas ke kelas lain dengan dosen dan mahasiswa yang berbeda. Dengan demikian keberlanjutan program belum terjamin selama tidak ada kebijakan yang mewajibkan *ER* diterapkan di tingkat prodi/jurusan. Di bagian berikut ini penulis memaparkan perkembangan program *ER* pada tahun akademik 2019/2020 ini.

Digital Extensive Reading

Di bagian sebelumnya penulis menyampaikan bahwa keterbatasan *graded readers* berpotensi menghambat keberhasilan *ER*. Satu judul dengan dua *copies* hanya bisa dibaca oleh dua mahasiswa. Di sisi lain, semakin banyaknya *graded readers* dalam bentuk digital yang tersedia di pasaran sebenarnya menawarkan solusi, namun seringkali terkendala dengan biaya langganan. Salah satu platform digital yang dapat mengawinkan antara akses *graded readers* dalam jumlah banyak dan dengan biaya terjangkau untuk ukuran Indonesia adalah *xreading.com*. *Xreading.com* merupakan perpustakaan digital online dengan *graded readers* sejumlah lebih dari 1000 buku. Dengan menggunakan *Learning Management System*, *xreading* memungkinkan guru/dosen untuk memonitor program membaca siswa/mahasiswa. Sesuai namanya, *xreading* didisain untuk membantu implementasi program *ER*.

Sejak semester gasal 2019/2020 ini, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Unesa beralih ke platform digital *xreading* untuk mendukung pelaksanaan program *ER*. Ada beberapa alasan mengapa Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Unesa beralih ke platform digital. Seperti kita ketahui, prinsip utama program *ER* dalam konteks perguruan tinggi adalah memfasilitasi mahasiswa agar dapat membaca buku sebanyak-banyaknya pada tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan mahasiswa selama kurun waktu tertentu (Day & Bamford, 1998). Program *ER* tidak bisa berjalan maksimal bila mahasiswa tidak mendapatkan akses luas terhadap jumlah dan jenis buku, serta durasi waktu penggunaannya. Selain itu, motivasi mahasiswa untuk membaca dalam bahasa pertama dan bahasa Inggris juga dapat menjadi isu penting (Takase, 2007). Pertanyaannya, bagaimana caranya agar para dosen mengetahui apakah mahasiswa benar-benar membaca dan seberapa banyak mereka membaca? (Campbell & Wetherford, 2013).

Xreading menjadi pilihan yang saat ini dianggap tepat untuk mengatasi kendala-kendala di atas. Beberapa kelebihan *xreading* yang patut disebut adalah:

- Satu buku dapat dibaca oleh banyak mahasiswa pada saat yang sama. Kemudahan ini membuka kemungkinan penugasan di kelas dengan mengacu pada buku yang sama bila diperlukan kegiatan tindak lanjut seperti *literature circles* atau *book clubs*.
- Buku dapat dibaca di berbagai gawai—komputer, tablet, dan *smartphone*. Format *e-book* ini membuat syarat lingkungan fisik yang kondusif dan waktu tertentu untuk *ER* di kelas

menjadi tidak lagi diperlukan. Mahasiswa dapat membaca buku kapan saja dan di mana saja selama koneksi internet tersedia.

- *Graded readers* yang tersedia lebih dari 1000 buku yang diterbitkan penerbit ternama seperti Cengage Learning, Macmillan Learners, and Cambridge University Press, selain penerbit yang lebih kecil namun memiliki komitmen kepada ER, antara lain Helbling, ELI, Atama-ii, Compass, and Garnet.
- Semua *graded readers* dibagi dalam 15 tingkat kesulitan yang didasarkan pada jumlah lema. Penjenjangan buku dilakukan dengan menggunakan standar yang ditetapkan oleh *Extensive Reading Foundation (ERF)*. Mengingat setiap penerbit menggunakan sistem penjenjangan yang berbeda, semua jenjang buku dari penerbit dijenjangkan lagi berdasarkan *ERF*.
- Sistem yang digunakan *xreading* dapat diakses secara global. Saat ini ada sekitar 100 lebih universitas di Jepang yang menggunakan *xreading*. Selain itu, beberapa universitas di Taiwan, Canada, dan Uni Emirate Arab juga menggunakan sistem ini. Bervariasinya pengguna *xreading* ini terungkap melalui presentasi pemanfaatan *xreading* dalam beberapa sesi paralel di kongres *ER* di Taiwan.
- Biaya langganan yang ditetapkan *xreading* bervariasi berdasarkan kondisi negara pengguna. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris merupakan lembaga pertama di Indonesia yang berlangganan *xreading*. Harga yang diberikan lebih rendah daripada negara lain, yakni \$15 dolar/mahasiswa/tahun. Harga ini sangat murah bila dibandingkan dengan harga beli 1 *graded reader* sebesar rata-rata IDR100.000. Dengan hanya membayar \$15 (sekitar IDR225.000), 1 mahasiswa dapat membaca lebih dari 1000 *graded readers* bermutu dalam satu tahun.

Merujuk kembali ke pandangan Macalister tentang syarat keberlanjutan perubahan yang dilakukan di sebuah institusi—kebijakan yang *coercive*, penjelasan dengan data empiris, dan keterlibatan banyak pihak untuk melaksanakan program *ER*, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Unesa memerlukan waktu sekitar 3 bulan sebelum memastikan bahwa program *xreading* ini akan diwajibkan kepada mahasiswa angkatan 2018 dan 2019. Sementara itu, mahasiswa angkatan yang lebih senior akan diberi pilihan dan dorongan untuk ikut berlangganan, terutama

bila skor *Test of English Proficiency (TEP)* mereka masih di bawah 500. Skor *TEP* memang menjadi salah satu syarat kelulusan, dan skor minimum yang harus dicapai mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Unesa adalah 527. Rentang waktu 3 bulan ini digunakan untuk membentuk tim pengelola *ER* yang kemudian bertanggungjawab untuk:














- melakukan kontak dan negosiasi dengan pihak pengelola *xreading*
- mencoba *trial version* dengan akun *instructor* dan *fake students*
- mendaftarkan semua akun mahasiswa baru ke sistem *xreading*
- sosialisasi kepada mahasiswa
- tutorial untuk dosen pendamping

Program *xreading* resmi dilaksanakan pada hari Jum'at, 23 Agustus 2019, dan ditandai dengan pelaksanaan *Placement Test* untuk mahasiswa angkatan 2019 dari dua prodi. *Placement Test* secara online di *xreading* membantu menentukan reading level tiap mahasiswa dan target jumlah kata yang harus dibaca untuk naik ke level berikutnya. Meskipun begitu, tim *ER* sengaja memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk memilih buku dari level mana saja tanpa batasan. Mahasiswa hanya diminta untuk cermat memilih buku yang tidak terlalu sulit sehingga tujuan reading for pleasure dapat tercapai. Dari pengamatan tim *ER* di sistem *xreading*, hampir semua mahasiswa berani mencoba membaca buku di atas level yang seharusnya berdasarkan *placement test*, namun memutuskan memilih buku lain yang lebih rendah levelnya ketika buku tersebut dirasa terlalu sulit.

Sebagaimana disampaikan oleh Krashen (1982), *ER* adalah kegiatan membaca berdasarkan kuantitas. Dengan kata lain, mahasiswa perlu membaca sebanyak-banyaknya buku yang mudah dipahami agar dapat dinikmati pada waktu senggang. *Xreading* membantu instruktur untuk menetapkan target membaca sebagai syarat untuk naik ke level berikutnya.

Berikut adalah target jumlah kata yang tercantum di xreading.

Institution Level System: Xreading

	Advancement	Books	Avg Words per Book at Level	Words Needed to Advance
	Level 1 to Level 2	10	500	5,000
	Level 2 to Level 3	10	1,200	12,000
	Level 3 to Level 4	10	2,000	20,000
	Level 4 to Level 5	10	3,000	30,000
	Level 5 to Level 6	10	4,500	45,000
	Level 6 to Level 7	10	6,000	60,000
	Level 7 to Level 8	10	8,000	80,000
	Level 8 to Level 9	10	10,000	100,000
	Level 9 to Level 10	10	13,000	130,000
	Level 10 to Level 11	10	16,000	160,000
	Level 11 to Level 12	10	20,000	200,000
	Level 12 to Level 13	10	24,000	240,000
	Level 13 to Level 14	10	28,000	280,000

Sumber: xreading.com

Tentunya masih terlalu dini untuk membuat klaim keberhasilan platform digital ini. Meskipun begitu, sistem *xreading* yang berbasis *LMS* memungkinkan pengelola program *ER* memantau aktivitas mahasiswa dari detik ke detik. Berdasarkan pemantauan online, sebanyak 169 mahasiswa dari prodi Sastra Inggris dan Pendidikan Bahasa Inggris telah memilih buku untuk dibaca. Ada catatan menarik tentang pemanfaatan *xreading* oleh seorang mahasiswa prodi Sastra Inggris. Berikut ini adalah screenshot aktivitas *ER* mahasiswa tersebut dalam kurun waktu 24 jam sejak *placement test* dilakukan.

Books	Xreading Level	Words Read	Percent Read	Read Time (h:m:s)	Read Speed (Word/Min)	Listen Time (h:m:s)	Quiz Grade	Book Rating
Somebody Better Cengage Page Turners 3453 words, 27 min		2,657	76.96 %	00:12:54	206.0	00:00:00	Pending	—
The Beautiful Game Cengage Page Turners 4592 words, 28 min		4,592	100 %	00:24:21	188.6	00:00:00	100	4 Read review
Roommates Cengage Page Turners 4208 words, 26 min		4,208	100 %	00:24:39	170.7	00:00:00	100	3 Read review
Soccer Crazy Cengage Page Turners 3400 words, 19 min		3,401	100 %	00:21:12	160.4	00:00:14	100	5 Read review
Come Home Cengage Page Turners 3572 words, 22 min		3,572	100 %	00:21:54	163.1	00:00:00	100	4 Read review
A Cat In the Tree Oxford Reading Tree 88 words, 1.5 min		88	100 %	00:02:12	40.0	00:00:00	80	2 Read review
Total Books Added: 6	Average	3,172.2	100.0	00:18:52	144.6	00:00:14	96.0	0
Total Books Passed: 5	Total	15,861		01:34:18		00:00:14		

Sumber: xreading.com

Gambar di atas menunjukkan bahwa mahasiswa dengan akun di atas telah selesai membaca 5 (lima) *graded readers*, dan sedang membaca buku keenam. Buku-buku yang dibaca rata-rata di atas 3000 kata, kecuali buku pertama (*A Cat in the Tree*, 88 kata). Total jumlah kata yang sudah dibaca dari keenam buku di atas adalah 15.861 kata, dengan durasi membaca total 1 jam 34 menit, dan kecepatan membaca rata-rata 144.6 kata/menit. Kecepatan ini wajar untuk pembelajar bahasa asing.

Xreading juga menyediakan fitur pemberian *review* terhadap buku yang dibaca. Dari review yang diberikan mahasiswa tersebut se usai membaca buku, terlihat bahwa pemilihan buku kedua dan seterusnya adalah berdasarkan tingkat kesulitan yang lebih tinggi daripada buku pertama. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa ini memiliki motivasi tinggi untuk membaca dan belajar bahasa asing.

C. SIMPULAN

Menilik gambaran teknisnya yang sederhana (dan praktis tanpa biaya besar) itu, barangkali kita semua yakin *ER* mestinya juga bisa dilakukan di berbagai perguruan tinggi dan bahkan sekolah-sekolah menengah di tanah air. Namun tantangan terbesarnya justru ada pada komitmen pengajar dan manajemen (guru, dosen, pimpinan). Mengembangkan situasi yang optimal di mana semua siswa memiliki akses terhadap buku yang ingin mereka baca dan menyediakan lingkungan

yang kondusif tidak bisa terjadi dalam sekejap mata. Baik format cetak maupun digital, yang diperlukan sebuah program ER adalah kebijakan yang mengikat mahasiswa dan pengajar, penjelasan yang rasional berdasarkan kajian ilmiah akan pentingnya ER agar para mahasiswa dan pengajar dapat mengubah cara pandang mereka tentang ER, dan keterlibatan pihak-pihak terkait melalui pelatihan agar program berjalan optimal. Diperlukan perencanaan yang nyata dan komitmen tinggi dari banyak pihak yang terlibat dalam program ini. Sekali lagi, program ER tidak memerlukan banyak biaya, namun memerlukan komitmen tinggi untuk menjalankannya. Ayo kita mulai gerakan ER di institusi kita masing-masing.

DAFTAR RUJUKAN

- Clarity, M. (2007). An extensive reading program for your ESL classroom. *The Internet TESL Journal*, 8(8), 1–5.
- Collett, P. (2018). A comparison of two online systems for extensive reading. *Journal of Extensive Reading*, 6, 30–52.
- Daniels, H. (1994). *Literature circles: Voice and choice in the student-centered classroom*.
- Day, R. R., & Bamford, J. (1998). *Extensive reading in the second language classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. New York: Pergamon Press.
- Krashen, S.D. & Terrell, T.D. (1983). *The natural approach: Language acquisition in the classroom*. New York: Alemany Press.
- Pilgreen, J. L. (2000). *The SSR Handbook: How to Organize and Manage a Sustained Silent Reading Program*. Portsmouth, NH: Boynton/Cook Publishers.
- Safaeia, L. A., & Bulca, M. (2013). Extensive reading and creative practices. *Procedia*, 70, 592–597.
- Takase, A. (2007). Japanese high school students' motivation for extensive L2 reading. *Reading in a Foreign Language*, 19, 1–18.

MODEL PEMBELAJARAN KREATIF PADA KETERAMPILAN MEMBACA DI SMP

Ririn Pusparini
Universitas Negeri Surabaya
ririnpusparini@unesa.ac.id

ABSTRAK

Salah satu penyebab kurang efektifnya pembelajaran Bahasa Inggris adalah kurang tepatnya dalam memilih dan menerapkan model/metode/teknik pembelajaran. Hal ini terjadi pada pembelajaran membaca dimana guru cenderung langsung melakukan evaluasi (testing) dan tidak didahului dengan mengajarkan bagaimana memahami teks. Oleh karena itu, model pembelajaran yang kreatif, yaitu model pembelajaran yang mengkombinasikan model pembelajaran yang disarankan oleh Kurikulum 2013 dengan model/teknik/strategi pembelajaran lainnya telah dikembangkan oleh mahasiswa PPG Prodi Pendidikan Bahasa Inggris SM3T Gelombang VI pada keterampilan membaca di SMP. Perangkat pembelajaran didesain dimana guru membahas gambaran umum dan informasi rinci terkait teks sebelum meminta siswa untuk mengerjakan latihan. Begitu juga dengan penerapannya di kelas, langkah-langkah metode saintifik yang dikombinasikan dengan teknik diskusi dan kolaborasi telah dilaksanakan dengan tepat. Kegiatan berpikir kritis dan kreatif juga telah ditumbuhkan guru mulai dari tahap mengamati dan menanya. Pada tahap mengumpulkan data, guru membimbing siswa untuk menemukan arti kata melalui konteksnya, memberikan pertanyaan kreatif dan meminta jawaban kreatif dari siswa, juga menganalisis isi teks dan mengomunikasikannya. (One of the causes of insufficient English teaching and learning process is the inappropriate teaching models/methods/techniques implemented. It happens in reading class whereas a teacher tends to do evaluation or testing directly without teaching of how to comprehend a text. Because of that, the creative learning model, that is a model that combines the model suggested by 2013 curriculum and a certain technique has been developed by a student of in-service teaching program in reading class in SMP. The teaching kits has been designed in which it is stated that teacher discusses the general information and specific information before asking the students to do the task. Moreover, the teaching scenario that combines scientific approach and discussion has been implemented at the right stages. On the other hand, in the teaching learning process, the creative and critical thinking skill have been applied since the observing and questioning stage. In collecting the data stage, a teacher taught students to find the meaning of words from the context, gave creative questions related to the text and ask creative answers from the students, and analyze the text content and communicate it

Kata Kunci: model pembelajaran kreatif, keterampilan membaca, berpikir kritis

A. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama yang wajib diajarkan di Kurikulum Pendidikan Indonesia baik di tingkat SMP maupun SMA. Keterampilan dalam berbahasa Inggris dibedakan dalam keterampilan reseptif, yaitu keterampilan menangkap makna teks lisan (mendengar) dan tulis (membaca), dan keterampilan produktif, yaitu keterampilan menyusun teks lisan (berbicara) dan tulis (menulis). Salah satu prinsip pembelajaran bahasa mengatakan bahwa keterampilan reseptif (keterampilan menyimak dan membaca) selalu mendahului keterampilan produktif (keterampilan berbicara dan menulis). Ini berarti bahwa peserta didik harus dapat memahami apa bahasa itu sebelum dia menggunakannya dalam komunikasi lisan dan tulis. Salah satu keterampilan reseptif yaitu keterampilan menangkap teks tulis atau membaca merupakan keterampilan yang sangat penting. Hal ini dikarenakan melalui membaca, siswa akan mendapatkan banyak informasi yang mereka butuhkan. Kasbolah (1988) mengatakan bahwa membaca untuk mendapatkan informasi sangatlah penting, dan kompetensi dalam bahasa Inggris merupakan kunci keberhasilan siswa dalam membuka jendela dunia.

Dalam proses pembelajaran, terdapat enam sumber belajar yang sangat penting yaitu pesan, guru-siswa, materi, media, metode/model/teknik pembelajaran, dan lingkungan. Diantara enam komponen tersebut, model/metode/teknik pembelajaran merupakan komponen yang paling dominan, seperti yang dikatakan oleh Sudjimat (1994) bahwa model pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran selain materi, media, dan lingkungan. Ditambahkan oleh Suyitno (2009) yang mengatakan bahwa model pembelajaran adalah prosedur yang diimplementasikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dengan kata lain, model/metode/teknik/strategi pembelajaran dapat menentukan kesuksesan pembelajaran. Akan tetapi, supaya guru dapat mengimplementasikan model pembelajaran secara efektif, guru harus memperhatikan kondisi siswa, materi, dan sumber belajar yang tersedia.

Dalam pembelajaran keterampilan membaca didalam kelas, guru telah menggunakan berbagai macam model pembelajaran, teknik, dan strategi yang berbeda-beda, yang semua itu dilakukan dengan tujuan untuk membuat peserta didik dapat memahami teks berbahasa Inggris dengan baik. Sesuai dengan kurikulum 2013 yang telah direvisi pada bulan Juni 2016, ada lima model pembelajaran yang disarankan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di

kelas, yaitu *scientific approach*, *genre based*, *problem based*, *discovery*, dan *project based*. Namun, meskipun berbagai macam pendekatan dan model pembelajaran telah dilakukan dalam pengajaran bahasa Inggris, tujuan pembelajaran bahasa Inggris belum tercapai dengan maksimal. Kurang tepatnya dalam memilih dan menerapkan model/metode/teknik pembelajaran menjadi salah satu penyebabnya. Ini mengakibatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak guru saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum dan bukan pada taraf pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, guru cenderung mengkombinasikan model pembelajaran yang disarankan Kurikulum 2013 dengan metode ceramah yang dalam pelaksanaannya peserta didik hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan guru dan sedikit peluang bagi mereka untuk bertanya. Guru cenderung langsung melakukan evaluasi (testing) dan tidak didahului dengan mengajarkan bagaimana memahami suatu teks. Akibatnya, suasana kelas menjadi tidak kondusif sehingga mereka menjadi pasif. Hegde (2003) mengatakan bahwa dalam pembelajaran membaca, guru harus fokus tidak hanya pada teks bacaan, tetapi juga bagaimana membuat siswa memahami teks dengan baik. Hal ini juga didukung oleh Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang mengamanatkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan sebaiknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa guru harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai bagi siswa untuk dapat memotivasi dan membangun kreatifitas siswa selama proses pembelajaran, terutama dalam memahami teks bacaan.

Oleh karena itu, model pembelajaran kreatif merupakan model pembelajaran yang sesuai bagi siswa sekolah menengah pertama (SMP) dalam kelas membaca agar siswa menjadi kreatif, yaitu siswa yang dapat berpikir kritis dan memecahkan masalah (Campbell. 1986). Model pembelajaran diimplementasikan di kelas dengan mengkombinasikan dua atau lebih metode/model/teknik/strategi, seperti *scientific approach* (SA) dengan *genre based approach* (GBA) atau SA dengan diskusi.

Berdasarkan latar belakang di atas, tim peneliti bermaksud untuk mendeskripsikan model pembelajaran yang kreatif, yaitu model pembelajaran yang dengan tepat mengkombinasikan model

pembelajaran yang disarankan oleh Kurikulum 2013 dengan teknik pembelajaran yang lain, yang dikembangkan oleh mahasiswa PPG Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris SM3T Gelombang VI pada keterampilan membaca di SMP ditinjau dari perangkat pembelajarannya dan penerapan kegiatan pembelajarannya.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif-kualitatif karena tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk memaparkan penerapan model pembelajaran yang kreatif pada keterampilan membaca di SMP. Selanjutnya tujuan penelitian ini diperinci menjadi dua sub tujuan, antara lain mendeskripsikan pengembangan perangkat pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kreatif pada keterampilan membaca di kelas dan mendeskripsikan penerapan kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kreatif pada keterampilan membaca di kelas. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa PPG Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris SM3T Gelombang VI.

C. PEMBAHASAN

1. Perangkat Pembelajaran yang Menggunakan Model Pembelajaran Kreatif pada Keterampilan Membaca di Kelas

Perangkat pembelajaran keterampilan membaca dengan menggunakan model pembelajaran kreatif telah didesain oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari perangkat guru dimana dalam RPP guru tertera bahwa guru membahas gambaran umum, informasi tertentu, dan informasi rinci dalam teks sebelum meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari teks yang ada di buku siswa. Hal ini terkait dengan tujuan pembelajaran membaca yaitu pembelajaran pemahaman teks bacaan dan bukan testing teks bacaan. Selain itu juga, pemilihan materi dan pengorganisasiannya sudah sesuai dengan perumusan TP, serta disertai dengan instruksi yang jelas pada setiap latihannya. Hal ini sudah sesuai dengan Permendikbud No. 25 Tahun 2016.

Dalam kegiatan pemahaman teks seperti yang tertera dalam RPP, PBM dilaksanakan pada pertemuan kedua. Skenario pembelajaran penerapan metode saintifik sudah tepat

penerapan langkah-langkahnya, yang terdiri dari mengamati, menanya, mengumpulkan data, menalar, dan mengkomunikasikan (Permendikbud No. 103 Tahun 2014). Pembelajaran kreatif terlihat pada tahap menanya dan mengumpulkan data dimana di tahap menanya, siswa bertanya terkait komponen bahasa dari teks dan mendiskusikan jawabannya dengan semua siswa. Dalam hal ini, siswa diberikan kebebasan untuk mengembangkan daya ketrampilan kreatifnya untuk menanyakan segala hal yang tidak atau kurang dipahami siswa terkait dengan teks yang dikenalkan atau diberikan oleh guru. Setelah itu diikuti diskusi untuk menjawab pertanyaan dari siswa tersebut. Pada tahap mengumpulkan data, guru mendiskusikan teks bacaan dengan siswa. Dalam hal ini, siswa diajak oleh guru untuk menganalisis bacaan. Berpikir kritis dan kreatif akan terlibat dalam kegiatan ini, seperti yang dikatakan oleh Cece Wijaya (1996) yang mengatakan bahwa berpikir kritis adalah suatu kegiatan atau suatu proses menganalisis, menjelaskan, mengembangkan atau menyeleksi ide, mencakup mengkategorisasikan, membandingkan dan melawankan (*contrasting*), menguji argumentasi dan asumsi, menyelesaikan dan mengevaluasi kesimpulan induksi dan deduksi. Selanjutnya, setelah siswa memahami isi teks, guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan terkait dengan gambaran umum, informasi tertentu, dan informasi rinci dari teks. Kegiatan inipun diikuti dengan kegiatan diskusi untuk memecahkan masalah. Dalam diskusi tersebut, siswa diberikan kebebasan untuk mengeluarkan pendapat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan ini merupakan salah satu ciri berpikir kritis dan kreatif (Alec Fisher, 2009: 10)

2. Pelaksanaan Pembelajaran yang Menggunakan Model Pembelajaran Kreatif pada Keterampilan Membaca di Kelas

Pelaksanaan pembelajaran membaca dengan menggunakan model pembelajaran kreatif telah dilaksanakan oleh guru. Dalam pembelajaran kreatif ini, guru mengkombinasi pembelajaran *Scientific Approach* (SA) dengan teknik diskusi.

Penerapan metode SA telah sesuai dengan karakteristik siswa serta karakteristik materi dimana guru telah menerapkan metode tersebut dengan runtun sesuai dengan tahap-tahap pembelajarannya. Pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kreatif, yaitu

menggabungkan pendekatan saintifik dengan teknik diskusi, pada keterampilan membaca adalah sebagai berikut:

a) Tahap Mengamati dan Menanya

Kegiatan berpikir kritis dan kreatif telah ditumbuhkan guru mulai dari tahap mengamati dan menanya dimana dalam tahap ini, siswa diminta guru untuk mengamati teks bacaan dan bertanya tentang segala hal terkait dengan teks yang diberikan. Untuk memancing kreatifitas siswa dalam bertanya, guru memberikan stiker berbentuk bintang bagi siswa yang bertanya. Siswapun terpancing untuk bertanya segala hal terkait dengan teks tersebut, termasuk hal-hal yang tidak tercantum dalam teks secara eksplisit, seperti *Why is Panda a cute animal? Why do most people make panda as a doll?* Dalam hal ini, guru sangat menghargai pertanyaan siswa yang kreatif tersebut dan selalu mendiskusikan jawabannya dengan siswa.

b) Tahap Mengumpulkan Data

Kegiatan pembelajaran model kreatif juga terlihat pada tahap mengumpulkan data dimana guru membimbing siswa untuk menemukan arti dari kata kunci dalam teks tersebut, sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Widana (2017) bahwa mengetahui arti dari kata yang jarang digunakan mungkin sulit, tetapi ini bukanlah Higher-Order Thinking kecuali melibatkan proses bernalar (seperti mencari arti dari konteks/stimulus). Dalam hal ini, guru membimbing siswa untuk mencari arti dari suatu kata dengan cara memahami konteksnya sehingga siswa dapat memprediksi arti kata tersebut. Guru juga membimbing siswa untuk memahami isi bacaan atau teks tersebut terkait dengan informasi rinci dalam teks tersebut: *What is the paragraph 1 about? Where does the animal live? What does it mean by chase?* Selain itu juga, guru memberikan pertanyaan kreatif seperti: *What will you do if you meet this animal in the street?* Siswapun merespon dengan berbagai jawaban dengan sangat kreatif, seperti *I will run, I will scream*, dan jawaban kreatif lainnya. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya dibimbing dalam berkomunikasi dengan bahasa target yaitu bahasa Inggris, tapi juga memecahkan masalah (Elaine Johnson, 2002: 183). Setelah siswa memahami teks bacaan tersebut, guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan *comprehending*, dan diikuti dengan mendiskusikan jawaban siswa.

c) Tahap Asosiasi

Ditahap asosiasi, guru memberikan teks deskripsi binatang yang lain dan meminta siswa secara berkelompok membandingkan teks tersebut dengan teks sebelumnya. Siswa menganalisis teks yang diberikan guru terlebih dahulu sebelum membandingkan dengan teks sebelumnya. Dalam hal ini, siswa dilatih untuk berpikir kritis,

d) Tahap Mengomunikasi

Pada akhirnya siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dengan cara mengomunikasikannya (Elaine Johnson, 2002: 183).

D. SIMPULAN

Perangkat pembelajaran ketrampilan membaca dengan menggunakan model pembelajaran kreatif telah didesain oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari perangkat guru dimana dalam RPP guru tertera bahwa guru membahas gambaran umum, informasi tertentu, dan informasi rinci dalam teks sebelum meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari teks yang ada di buku siswa. Hal ini terkait dengan tujuan pembelajaran membaca yaitu pembelajaran pemahaman teks bacaan dan bukan testing teks bacaan. Skenario pembelajaran penerapan metode saintifik yang dikombinasikan dengan teknik diskusi juga sudah tepat penerapan langkah-langkahnya. Pembelajaran kreatif ini terlihat pada tahap menanya dan mengumpulkan data dimana di tahap menanya, siswa bertanya terkait komponen bahasa dari teks dan mendiskusikan jawabannya dengan semua siswa, dan pada tahap mengumpulkan data, guru mendiskusikan teks bacaan dengan siswa dimana siswa diajak oleh guru untuk menganalisis bacaan. Berpikir kritis dan kreatif sangat terlibat dalam kegiatan ini.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, kegiatan berpikir kritis dan kreatif telah ditumbuhkan guru mulai dari tahap mengamati dan menanya dimana dalam tahap ini, siswa diminta guru untuk mengamati teks bacaan dan bertanya tentang segala hal terkait dengan teks yang diberikan. Pembelajaran model kreatif juga terlihat pada tahap mengumpulkan data dimana guru membimbing siswa untuk menemukan arti dari kata kunci dalam teks tersebut, memberikan pertanyaan kreatif terkait teks dan meminta jawaban kreatif dari siswa, juga menganalisis isi teks dan mengomunikasikannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abbot, Gery, John G, Douglas M, Peter W. 1981. *The Teaching of English as an International Language. Practical Guide*. Great Britain: William Collins Sons and Co.Ltd
- Anderson and Krathwohl. 2001. *Revised Bloom's Taxonomy. QuestionStarters*.
- Facione, P.A. and Facione, N.C. (1994). *Holistic Critical Thinking Scoring Rubric*. Millbrae, CA: California Academic Press. www.calpress.com/rubric.html (retrieved September 2003)
- Hedge, T. 2003. Teaching and learning in the Language Classroom, 2-24
- Hughes, J. 2004. Critical thinking in the Language Classroom, ELI.
- Kasbolah. 1988. "A Syllabus for the Course in Teaching/Learning Strategies for Students of English Education in Indonesia". Unpublished Dissertation, University of Kansas.
- Krahnke, K. 1987. *Approaches to Syllabus Design for Foreign Language Teaching*. London: Prentice-Hall International, Ltd.
- Permendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 21 Tahun 2016.
- Permendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016.
- Richards, J.C. 1985. *Longman Dictionary of Applied Linguistics*. England: Longman Group Limited.
- Richards, J.C. 2001. *Curriculum in Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Sudjimat, D.A. 1994. Pengembangan Buku Teks untuk Memudahkan Belajar. *Jurnal Pendidikan Humaniora dan Sains*, Vol. 1 No. 1 hlm 29-37.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Torres, N.G. 2005. Improving Reading Comprehension Skills through Reading Strategies used by a Group of Foreign Language Learners. December 2009. 55-70.
- Ustinlilog 'Lu, E. 2004. Language Teaching through Critical Thinking and Self-Awareness. English Teaching Forum.
- Widana, I.W. 2007. Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS). Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

TINDAK TUTUR ILOKUSI DALAM UPACARA PERKAWINAN ADAT NA GOK BATAK TOBA (KAJIAN PRAGMATIK)

Oleh

M.Okky Fardian Gafari, Syamsul Arif, Fitriani Lubis

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang tindak tutur ilokusi yang dituturkan dalam Upacara Perkawinan *Adat na Gok* Batak Toba, yang bertujuan untuk mengetahui apa saja jenis tindak tutur yang dituturkan dan apa maknanya serta bagaimana bentuk penyampaian tuturannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, dan sumber data dalam penelitian ini adalah tuturan yang disampaikan dalam acara perkawinan sebagai sumber primer dari *raja parhata* dan buku dokumentasi sebagai sumber data sekunder. Kajian yang digunakan dalam tuturan ini adalah kajian tindak tutur pragmatik. Dari hasil perolehan data ditemukan sebanyak 42 tuturan ilokusi, tindak tutur representatif 16 tuturan, tindak tutur direktif 17 tuturan, tindak tutur ekspresif 7 tuturan, tindak tutur komisif tidak terdapat dalam tuturan dan tindak tutur deklaratif 2 tuturan. Penyampaian tuturan dengan menggunakan ungkapan/*umpama* dan *umpasa*.

Kata kunci: *adat na gok*, pragmatik, tindak tutur

A. PENDAHULUAN

Batak adalah salah satu suku Bangsa di Indonesia yang berasal dari Provinsi Sumatera Utara. Suku Batak terdiri dari Suku Batak Toba, Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Pakpak, Batak Angkola dan Batak Mandailing. Keenam Suku Batak tersebut memiliki ciri khas yang berbeda-beda, tetapi pada prinsipnya akar budaya mereka sama, yaitu dengan sistem dan nilai-nilai kebudayaan berupa adat-istiadat dan sistem kekerabatan yang masih terjaga dan melekat pada diri masyarakat baik di daerah perkotaan maupun di *Bonapasogit*.

Seiring perkembangannya dewasa ini, banyak masyarakat terlebih kawula muda yang tercerabut dari akar kebudayaan itu sendiri. Mereka bisa dipengaruhi oleh faktor pendidikan, faktor ketidaktahuan maupun keengganan mencari informasi dan merawat kebudayaannya sendiri. Ungkapan orang Batak mengatakan “*Dang marimbar tano hamatean, mate, mate di pangarantoan.*” Yang menandakan bahwa orang Batak adalah orang-orang yang suka merantau mengejar cita-cita dan kesuksesan. Sehingga tidak heran lagi kalau banyak orang Batak yang

tersohor di pelbagai daerah di Indonesia bahkan di luar negeri. Masyarakat Batak yang sudah tersebar di seluruh penjuru negeri memiliki tantangan dalam menjaga eksistensi dan merawat kebudayaan itu sendiri. Secara khusus bagi kawula muda yang masih menjalani jenjang pendidikan, sangat diperlukan pengenalan kebudayaan di tengah arus modernitas dan tantangan global yang semakin menggerus peradaban serta kebudayaan sebagai kearifan lokal.

Salah satu unsur kebudayaan yang paling utama adalah bahasa. Bahasa sebagai alat mengekspresikan diri, berkomunikasi dan menyatakan pikiran. Masing-masing suku bangsa memiliki bahasa daerah yang menjadi identitas dan ciri khasnya. UUD 1945 pasal 36 bab XV menyatakan bahwa bahasa daerah merupakan lambang identitas daerah, lambang kebanggaan daerah, dan menjadi pembinaan serta pengembangan kebudayaan daerah. Dalam hal ini, dijelaskan bahwa salah satu cara untuk merawat kebudayaan adalah dengan menjaga bahasa daerah. Namun pada kenyataannya, sudah banyak kawula muda sekarang yang beridentitas sebagai orang Batak tetapi tidak tahu berbahasa Batak (Nababan, 2012: 71). Padahal kebudayaan Batak sangatlah luas, tidak semata-mata hanya pada bahasa itu sendiri. Batak adalah suku bangsa yang sangat kaya akan kearifan lokal, ditinjau dari sudut bahasa, seni, tatacara pelaksanaan adat-istiadat, serta sistem kekerabatan yang sangat luas diatur sesuai marga-marga yang sangat beragam yang menentukan *partuturan* dan kedudukan di dalam kehidupan bermasyarakat.

Pelaksanaan upacara adat Batak Toba dalam pandangan masyarakat lain terkesan sangat lama dan rumit, terlebih pada saat upacara adat perkawinan. Pelaksanaan adat Batak Toba berbeda dalam masyarakat Batak Toba Holbung yang berada di sekitar Laguboti, Toba Silindung di sekitar Tarutung – Pahaedan Toba Humbang yaitu Humbang Hasundutan – Doloksanggul sekitarnya dan Humbang Habissaran – Sipahutar, Pangaribuan sampai Garoga. Seperti ungkapan Batak yang mengatakan *muba dolok muba duhutna, muba huta muba ruhutna* yang artinya lain daerah lain rumputnya maka lain pulalah adat dan aturannya (Ibid dalam Simanjuntak, 2009: 96). Perbedaannya terletak pada pembagian *Jambar* dan *Ulos*, akan tetapi bahasa yang digunakan sama yaitu bahasa Batak Toba.

Semua sistem tatacara pelaksanaan acara dalam adat Batak Toba disesuaikan dengan peran masing-masing masyarakat dalam *Dalihan Na Tolu*. *Dalihan* artinya tungku yang dibuat dari batu, *Na* artinya yang dan *Tolu* artinya tiga. *Dalihan Na Tolu* artinya tiga tiang tungku yang

dimaknaimasyarakat dalam adat dan kehidupan sehari-hari adalah *Somba Marhula-hula, Elek Marboru dohot Manat Mardongan Tubu*.

Penelitian ini mengkaji tentang Tindak Tutur Ilokusi dalam Upacara Perkawinan *Adat Na Gok* Batak Toba. Kajian tindak tutur merupakan hal yang perlu dikaji. Tindak tutur adalah pengejawantahan kompetensi komunikasi seseorang. Pragmatik erat kaitannya dengan tindak tutur karena pragmatik menelaah makna dalam kaitannya dengan situasi tuturan. Tindak tutur merupakan kajian pragmatik yang berkaitan dengan makna, konteks dan komunikasi. Yang mana tuturan dalam upacara adat harus sesuai dengan konteks agar makna tuturan yang disampaikan Penutur dimengerti oleh petutur.

Pujian, ejekan, keluhan, janji dan sebagainya merupakan fungsi tindak tutur. Hal ini menunjukkan bahwa pada tindak ilokusi dalam hal tertentu, fungsi tindak tutur melekat pada tuturan. Kegiatan ilokusi inilah yang banyak digeluti oleh ahli tindak tutur (Peneliti), meskipun dari sudut pandang pragmatik, aspek perlokusi adalah yang paling menarik untuk dikaji (Sumarsono, 2002:323).

Penelitian ini menggunakan kajian tindak tutur ilokusi yang mana dalam tuturan Upacara adat perkawinan banyak terdapat pengucapan suatu pernyataan, tawaran, janji, pertanyaan, sapaan dan lain sebagainya yang dapat dikategorikan guna mengetahui makna dari tuturan-tuturan yang disampaikan dalam *adat nagok* perkawinan Batak Toba

Upacara perkawinan *adat na gok* dalam Batak Toba merupakan upacara yang dilangsungkan dengan hadirnya dari pihak *boru* maupun dari pihak *baoa* beserta semua kerabat yang sudah diatur perannya dalam *Dalihan Na Tolu*. Dalam upacara perkawinan *adat na gok* Batak Toba terdapat beberapa tahapan atau rangkaian acara mulai dari *mangarisika*/ berkenalan, *marhori-hori dinding*, *marhata sinamot*, *martumpol*, *maria raja*, *manjalo pasu-pasu parbogason*/ pemberkatan di gereja, *pesta unjuk*. Setiap rangkaian acara akan dipandu oleh *Raja Adat (Parhata)*, namun dalam hal ini Peneliti memilih tuturan pada tahap *pesta unjuk* yaitu pesta adat yang diresmikan oleh unsur *Dalihan na Tolu*. Semua kerabat ini akan melakukan tuturan-tuturan yang resmi dan sakral, tuturan yang baik. Tindak tutur yang digunakan dalam upacara adat ini tidak sama dengan tuturan yang digunakan masyarakat sehari-hari. Penggunaan tuturan harus sesuai konteks, tindak tutur ini memiliki kekhasan tersendiri biasanya dibarengi dengan penggunaan *umpama dohot umpasa* dalam istilah kebahasaan disebut nasihat dan ungkapan. Tindak tutur yang digunakan

mengandung makna yang mendalam dan menjaga kesantunan berbahasa serta menjaga keseimbangan kehidupan sosial.

Hal ini sejalan dengan pendapat Thomson Sibarani, dalam penelitian tesisnya yang berjudul Tindak Tutur dalam Upacara Perkawinan Masyarakat Batak Toba dengan objek penelitian di Medan versi Toba Holbung dari Laguboti, dalam penelitiannya dia mengemukakan bahwa kegiatan *marhata* dalam pesta adat sangat berbeda dengan penggunaan tuturan dalam kehidupan sehari-hari, berbicara harus sesuai dengan posisi sebagai Penutur dan Petutur, hasil dari penelitiannya menyatakan bahwa terdapat 13 bentuk tindak tutur yang dituturkan dengan persentasi yang berbeda dari *Dongan Tubu*, *boru* maupun *Hula-hula*, dan sangat diperlukan adanya penelitian lanjutan mengenai tindak tutur dalam perkawinan (Sibarani, 2008: 141).

Penelitian dengan analisis pragmatik bahasa Indonesia sangatlah perlu dilakukan terlebih penelitian tuturan pada dialek-dialek bahasa daerah tertentu dalam masyarakat dan kebudayaan Indonesia supaya lengkaplah pemerian kesantunan pemakaian tuturan dalam kebudayaan Indonesia (Kunjana, 2005:168).

Hal tersebut membuat Peneliti tertarik untuk mengkaji tindak tutur yang digunakan dalam upacara perkawinan Batak Toba guna mengetahui makna dari tuturan, serta untuk menjaga eksistensi dan nilai kebudayaan yang terkandung dalam adat masyarakat Batak Toba.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Metode adalah cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mengkaji data-data yang menjadi objek penelitian. Metode yang digunakan dalam menganalisis tindak tutur ilokusi dalam upacara perkawinan *adat na gok* Batak Toba adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah metode yang menguraikan atau memaparkan objek. Metode ini digunakan karena sumber data yang diteliti berupa tuturan baik berupa data yang diperoleh dari lapangan maupun dari bentuk dokumen dan rekaman.

Metode kualitatif merupakan metode yang paling cocok digunakan untuk mengembangkan teori yang dibangun melalui data yang diperoleh dari lapangan (Sugiyono, 2005: 23). Dengan metode kualitatif yang berarti peneliti akan langsung terjun ke tempat berlangsungnya acara berperan serta dan melakukan wawancara yang mendalam terhadap interaksi tersebut sehingga akan ditemukan pola dan kategori yang jelas terhadap tuturan yang diteliti.

Dalam penelitian ini digunakan metode simak dengan cara mendokumentasikan atau merekam percakapan atau tuturan yang digunakan pada saat upacara adat berlangsung oleh informan atau dalam adat disebut *Raja Parsaut* atau Parhata dari tiga dimensi unsur *Dalihan na Tolu*. Selain itu peneliti juga menggunakan teknik wawancara kepada tokoh masyarakat atau *Raja Adat*. Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri dengan bantuan alat yang dibutuhkan berupa perekam dan alat tulis karena data yang diteliti berupa tuturan lisan dengan pedoman metode simak dan wawancara. Kemudian mentranskripsikan data sampai pengolahan data.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan teknik dokumentasi dan analisis data menunjukkan penyederhanaan data agar lebih mudah dibaca dan diinterpretasi. Data yang terkumpul dari hasil rekaman maupun hasil wawancara lapangan diarsipkan kemudian ditranskripsikan ke bentuk tulisan dan yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia untuk mempermudah menelaah, mengelompokkan tindak tutur dan menganalisis makna maupun bentuk tindak tutur kemudian menyimpulkan hasil penelitian dan menjawab masalah penelitian.

C. HASIL PENELITIAN

1. Jenis dan Makna Tindak Tutur

Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan teori tindak tutur ilokusi yang dijabarkan oleh *Filsuf Searle*, yang menggolongkannya ke dalam lima jenis tindak tutur yakni tindak tutur representatif, direktif, ekspresif, komisif, dan tindak tutur deklarasi.

Data yang diperoleh dalam upacara perkawinan *adat na gok* dikategorikan ke dalam dua kategori yaitu tindak tutur pemberi istri dan tindak tutur penerima istri. Penutur maupun petutur baik dari pihak laki-laki maupun dari pihak perempuan yang akan dibahas terdiri dari *Paidua ni Suhut Paranak*, *Paidua ni Suhut Parboru*, *Raja Parsinabung*, *Raja Parsaut*, *Suhut Paranak*, *Suhut Parboru* dan *situan na torop*. Dalam hal ini, dari pihak laki-laki yang mengucapkan tuturan yang peneliti identifikasi adalah *paidua ni suhut paranak*, *raja parsaut* dan *suhut paranak*. Sedangkan dari pihak perempuan adalah *paidua ni suhut parboru*, *raja parsinabung*, dan *suhut parboru*. *Situan na torop* adalah para hadirin undangan maupun dongan sahuta yang turut hadir menyaksikan jalannya acara adat serta di penghujung acara, merekalah yang akan mengesahkan pesta perkawinan atau *parsaripeon* dari kedua pengantin.

1) Tindak Tutur Penerima Istri/Pihak Paranak

a. Tindak tutur Representatif

Tindak tutur representatif adalah tindak tutur yang mengikat Penuturnya terhadap kebenaran atas apa yang dikatakannya. Tindak tutur ini terdiri dari tuturan menyatakan, menuntut, mengakui, menunjukkan, melaporkan, memberikan kesaksian, menyebutkan dan memberkati.

- 1) Tuturan : *Hamu Hula-hula nami parboru, nunga rade di son tudu- tudu sipanganon sian sigagat duhut, uluna, osang namarngingi, somba-somba, soit, namarsanggulan, tanggalan rungkung, pohan, gok dohot ihur-ihur hupasahat hami ma tu hamu* (Hula-hula kami Parboru, di sini kami sampaikan *tudu-tudu ni sipanganon*, dari hewan kurban yang menjadi acara adat pada pesta perkawinan ini, terdiri dari: *ulu, osang namarngingi, somba-somba, soit, namarsanggulan, tanggalan rungkung, pohan*, lengkap dengan *ihur-ihur*. Mohonlah diterima).

Kategori : Tindak tutur representatif – menyatakan

Konteks : pihak laki-laki yakni *paidua ni suhut paranak* memberitahukan kepada pihak perempuan bahwa *tudu-tudu sipanganon* sudah lengkap tersedia.

b. Tindak Tutur Direktif

Tindak tutur direktif adalah tindak tutur yang dimaksudkan penuturnya agar mitra tutur melakukan tindakan sesuai apa yang disebutkan dalam tuturannya. Bentuk dari tindak tutur ini berupa tuturan yang meminta, mengajak, memaksa, menyarankan, mendesak, menyuruh, menagih, memerintah, memohon, menantang dan memberi aba-aba.

- 1) Tuturan : *Hamu hasuhuton nami parade hamuma pinggan panungkunan* (saudara kami hasuhuton, agar mempersiapkan *pinggan panungkunan*)

Kategori : tindak tutur Direktif – memberi aba-aba

Konteks : *Raja parsaut* memberikan saran atau aba-aba kepada orang tua pengantin laki-laki yang disebut *suhut paranak*

c. Tindak Tutur Ekspresif

Tindak tutur ekspresif adalah tindak tutur yang dimaksudkan penuturnya agar tuturannya diartikan sebagai evaluasi terkait hal yang disebutkan dalam tuturan itu. Tindak tutur ekspresif terdiri dari tuturan yang mengucapkan terima kasih, mengucapkan selamat, menyanjung, memuji, menyalahkan dan mengkritik.

- 1) Tuturan : *mauliate ma di hamu raja name nunga sahat tu hami pinggan parsaut* (terima kasih raja, salam-salam tanda *parsaut* sudah kami terima).

Kategori : tindak tutur ekspresif – mengucapkan terima kasih

Konteks : *raja parsaut* mengucapkan terima kasih bahwa dia sudah menerima tanda (upah) dan sudah resmi menjadi *parsaut* dari pihak laki-laki.

d. Tindak Tutur Deklaratif

Tindak tutur deklaratif adalah tindak tutur yang dimaksudkan penuturnya untuk menciptakan hal status dan keadaan yang baru. Tindak tutur deklaratif terdiri dari tuturan dengan maksud mengesahkan, memutuskan, membatalkan, melarang, mengabulkan, mengizinkan, menggolongkan, mengangkat, mengampuni dan memaafkan.

- 1) Tuturan: *denggan raja nami, hupasahat hami mai tutu somba nasida as alas roha ni angka amanta I sude.* (baik Raja sesuai dengan permintaan *hula-hula*, kami bersedia memberikannya).

Kategori : tindak tutur deklaratif – mengabulkan.

Konteks : *paidua ni suhut paranak* mengabulkan permintaan *paidua ni suhut parboru* untuk memberi upah *dongan na marsabutuha* dari pihak *hula-hula*.

2) Tindak Tutur Pemberi Istri/Pihak Parboru

a. Tindak tutur Representatif

- 1) Tuturan : *bagot na marhalto ma natubu di robean, horas ma hami namanganhon, ditambahi Debata ma di hamu singkat ni namangalean* (*bagot* yang banyak tumbuh di rawa-rawa, sehatlah kami yang sudah makan, melimpah ruahlah berkat bagi yang memberikan).

Kategori : Tindak tutur representatif - memberkati

Konteks : *raja parsinabung* memberkati pihak laki-laki yang sudah memberikan mereka makanan yang lezat

b. Tindak tutur Direktif

- 1) Tuturan : *Mauliate ma di hamu raja ni Pamoruan nami, tu naliat na lolo asa hualap hata jolo. Hamu raja ni Dongan tubu, raja ni boru pariban dohot ale-ale tarlumobi di tulang, bona ni tulang dohot bona ni ari, nunga*

di son nuaeng tudu-tudu ni sipanganon panjuhuti ni boru, tiroi jala ajari hamu ma hami. Mauliate (Terima kasih kami ucapkan kepada pihak boru dan kepada semua hadirin, harap diberi kesempatan kepada kami untuk meminta petunjuk lebih dahulu dari: *Dongan tubu, raja ni boru pariban dohot ale-ale* terutama kepada pihak *Tulang, bona ni tulang* dan *bona ni ari*. Para undangan yang kami muliakan di sini telah disediakan pihak boru kita *tudu udut ni sipanganon*, mohon kami diberikan petunjuk akan pelaksanaannya)

Kategori : tindak tutur direktif – meminta

Konteks : *paidua ni suhut parboru* meminta kepada semua pihak *paranak* agar memberikan petunjuk pelaksanaan acara ada karena *tudu-tudu sipanganon* sudah tersedia.

c. Tindak Tutur ekspresif

1) Tuturan : *Mauliate ma di hamu raja ni Pamoruan nami* (Terima kasih kami ucapkan kepada pihak boru)

Kategori : tindak tutur ekspresif – mengucapkan terima kasih

Konteks : Berterima kasih atas hidangan yang sudah tersedia lengkap yang diberikan oleh pihak laki-laki sebagai *tudu-tudu sipanganon*

3) Tindak Tutur *Situan natorop*

a. Tindak Tutur Representatif

1) Tuturan : *nunga tangkas huida hami tudu-tudu sipanganon na pinarade ni pamoruonta, renta jala rade sude, ba pasahat hamu hasuhuton nami ma i suman tupartondingna* (Baiklah suhut kami bahwa *tudu-tudu ni sipanganon* yang disediakan pihak boru, kita persaksikan telah lengkap semuanya. Dapat kita laksanakan sebagaimana lazimnya).

Kategori : Tindak tutur representatif – member kesaksian

Konteks : *Situan na torop* memberikan kesaksian bahwa semua sudah lengkap dan sudah dapat dilaksanakan menurut adat. Tuturan ini dituturkan pada saat sebelum memulai *marhata maradat*.

b. Tindak Tutur Deklaratif

1) Tuturan : *Di ari na uli ari na denggan on, nunga sahat ulaonta, sahat tu na uli ma sahat tu na denggan tu joloan ni ari on. Songon ni dok ni umpasa ma dohonon nami:*

Tanggo ninna urat ni bulu,

Toguan uratni padang

Tanggo urat ni uhum

Ba toguan do urat ni padan

(perkawinan itu terlaksana dengan baik. Kedua belah pihak erkawinan itu dengan restu sesuai dengan adat, inilah yang kita saksikan dan kita sempurnakan dengan *olop-olop, olop-olop, olop-olop,*

D. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Jenis dan makna Tindak Tutur

Upacara perkawinan *adat na gok Batak Toba* berlangsung dan dapat dikatakan sah secara adat apabila dihadiri oleh unsur *Dalihan na Tolu* yaitu *Hula-hula, boru* dan *dongan tubu*, dilengkapi dengan *paopat Sihal-sihal* atau *Ale-ale* yaitu para undangan dari kerabat jauh dan teman satu kampung baik dari pihak laki-laki maupun dari pihak perempuan.

Pada upacara perkawinan yang diteliti ini terdapat beberapa kategori tindak tutur yang dituturkan oleh pihak *parboru* maupun pihak *paranak* yakni yang dituturkan oleh *Paidua ni Suhut Paranak, Paidua ni Suhut Parboru, Raja Parsinabung, Raja Parsaut, suhut paranak, suhut parboru dan Situan na Torop*. Penutur maupun petutur dari Pihak *parboru* adalah *Paidua ni Suhut Parboru, Raja Parsinabung dan suhut parboru* sedangkan dari pihak laki-laki yang menjadi penutur maupun petutur adalah *Paidua ni Suhut Paranak, Raja Parsaut dan suhut paranak*. Kemudian dari khalayak banyak adalah *situan natorop*.

Tindak tutur representatif dituturkan oleh semua petutur tersebut yakni dari *Paidua ni Suhut Paranak* menuturkan tuturan yang bermaksud untuk menyatakan atau memberitahukan kepada pihak *parboru*, seperti contoh:

Hamu Hula-hula nami parboru, nunga rade di son tudu-tudu sipanganon sian sigagat duhut, uluna, osang namarngingi, somba-somba, soit, namarsanggulan, tanggalan rungkung, pohan, gok dohot ihur-ihur hupasahat hami ma tu hamu (Hula-hula kami Parboru, di sini kami sampaikan *tudu-tudu ni sipanganon*, dari hewan kurban yang menjadi acara adat pada pesta perkawinan ini, terdiri dari: *ulu, osang namarngingi, somba-somba, soit, namarsanggulan, tanggalan rungkung, pohan*, lengkap dengan *ihur-ihur*. Mohonlah diterima). Dalam pernyataan tersebut pihak paranak memberitahukan bahwa bagian-bagian dari hewan kurban yang disyaratkan untuk menggenapi adat telah lengkap. Dalam masyarakat Batak Toba biasanya hewan yang dipotong untuk adat perkawinan adalah ternak babi, yang mana hewan tersebut saat dihidangkan untuk acara adat tidaklah sembarang potongan atau ada bagian-bagian tertentu yang wajib utuh dan masing-masing memiliki makna dan arti.

Tindak tutur representatif menyatakan dituturkan juga oleh pihak *Paidua ni Suhut Parboru* “*Na denggan doi tutu raja ni boru nami, ulosan nami do nasida* (Usul itu memang baik hula-hula dan kami akan memberikan *ulos* kepada mereka). Pada tuturan ini *Paidua ni Suhut Parboru* membenarkan perkataan dari pihak *paranak* yakni memberikan *ulos* kepada adek dari *hasuhuton baa*. Tindak tutur representatif menyatakan adalah bermaksud untuk menjelaskan dan memberitahukan bahwa apa yang dituturkan sudah sesuai dengan apa yang dilakukan.

Secara keseluruhan dari tindak tutur representatif yang paling banyak tertutur adalah jenis tindak tutur memberkati yang dituturkan oleh *raja parsinabung*. Memberkati para hadirin supaya kehidupan sejahtera, Memberkati pihak yang menyediakan santapan supaya sehat dan penuh berkat, Memberkati menantu dan putri supaya rumah tangga bahagia dan mempunyai keturunan yang banyak. Tindak tutur representatif dengan maksud mengakui dituturkan oleh orang tua dari pihak perempuan, yakni mengakui bahwa jumlah mahar atau *sinamot* sudah mereka terima supaya diketahui oleh semua hadirin yang datang.

Tindak tutur representatif memberikan kesaksian dituturkan hanya sekali oleh *situan na torop* yakni menyaksikan sekaligus mengesahkan bahwa acara sudah dapat berlangsung karena *tudu-tudu sipanganon* sudah lengkap berdasarkan peraturan adat dan itulah nanti yang akan diparjambarkan oleh pihak sesuai dengan peran masing-masing.

Tindak tutur representatif yang dituturkan dari pihak laki-laki yaitu tuturan menyatakan dari *paidua ni suhut paranak* 1 tuturan, dari *suhut paranak* 2 tuturan dan dari *raja parsaut* 2 tuturan.

Sedangkan Tindak tutur representatif yang dituturkan dari pihak perempuan yaitu, representatif menyatakan 1 tuturan dari *suhut boru*, mengakui 1 tuturan, dan memberkati 2 tuturan. *Suhut parboru* dalam hal ini yaitu orang tua pengantin perempuan yang memberikan berkat pada saat menyampaikan *ulos pansamot* kepada besannya dan memberikan *mandar hela* kepada menantunya. Tuturan memberkati dari *raja parsinabung*⁶ tuturan yakni memberkati semua hadirin, memberkati pengantin dan memberkati orang tua dari laki-laki.

Tindak tutur direktif dituturkan oleh pihak laki-laki yaitu memberikan aba-aba dari 2 tuturan dari *raja parsaut*, dan menyarankan 1 tuturan. *Paidua ni suhut paranak* menuturkan dengan maksud meminta 2 tuturan dan memohon 1 tuturan. Pihak perempuan menuturkan tindak tutur direktif dengan meminta 3 tuturan dari *paidua ni suhut parboru* dan 2 tuturan dari *suhut parboru*. Tindak tutur mengajak 2 tuturan, menyarankan 2 tuturan dan menyuruh 1 tuturan dari *paidua ni suhut parboru*. Seperti pada tuturan “***Hamu raja nami, ulosi hamu ma hela dohot boru muna asa dapot pasu-pasu nauli na denggan olat ni on tu joloan ni ari on***” (Hula-hula kami, kami mohon agar menantu dan putrimu ini juga diberkati dan direstui). Pada tuturan ini *paidua ni suhut paranak* menyarankan kepada *Suhut parboru* supaya memberi *ulos* kepada *hela* dan putrinya, karena demikianlah dalam adat Batak Toba. Tindak tutur direktif yang dituturkan parboru dalam hal mengajak terlihat dalam tuturan “***On pe mangkatai ma hita, jolo diseat hata ninna asa diseat raut, dia ma juhut na jala dia ma dengkena hupasahat hami ma tu Raja Parsinabung nami***” (Sekarang marilah kita sepakati mana yang menjadi bagian *juhut* dan mana yang menjadi bagian *dengke* lalu dibagikan sesuai kesepakatan), dalam tuturan tersebut, pihak *paidua ni suhut parboru* mengajak untuk membuat kesepakatan.

Raja Parsinabung dalam tuturan direktif lebih meminta dalam contoh tuturan “***baen hamu ma jolo sian i hasuhuton Paranak pinggan panungkunan manungkun Raja ni Hasusuton Paranak, aha alana haroroan nasida tu bagasanta on***”(Jika kata sepakat telah ada oleh pihak boru, haraplah diantar *pinggan panungkunan*. Sesuai dengan adat kita untuk menanyakan kedatangan boru kami ke rumah ini). Tuturan ini *Parsinabung* meminta agar *pinggan panungkunan* segera diberikan. Tindak tutur direktif yang dituturkan dalam acara ini seperti meminta maupun menyarankan adalah sesuai dengan posisi dari pembicara kepada mitra tuturnya. Seperti *paidua ni suhut paranak* meminta kepada *suhut parboru* atau *raja parsinabung* memberikan aba-aba dan menyarankan kepada orang tua perempuan. Meskipun dikatakan kategori

tindak tutur meminta atau menyuruh, dalam konteks adat Batak Toba selalu dengan cara yang sangat halus dan sopan-santun. Sebelum menyampaikan maksud kadang terlebih dahulu mengucapkan terima kasih atau minta maaf. Semua keturunan Batak Toba disebut keturunan raja – *anak ni raja dohot boru ni raja*. Tidak selamanya seseorang menjadi *boru* atau *hula-hula*, di acara lain bisa jadi bertukar posisi tergantung pada perannya di dalam adat.

Tindak tutur ekspresif adalah tindak tutur dengan maksud sebagai evaluasi dari apa yang dikatakan penutur. Dalam upacara adat ini tindak tutur ekspresif dari pihak laki-laki yakni dari *paidua ni suhut paranak* mengucapkan terima kasih seperti pada tuturan *Ima tutu raja nami, aek marjullak-jullak ninna marjullak-jullak sian batu, jullak-jullak na i isi on nami ma i tu tabu-tabu, hata pasu-pasumu na i raja nami sahat mai tu ulu appe ma tu abara boan on nami ma i tu tonga ni jabu*.

(Kami mengucapkan terima kasih atas semua berkat dan restu yang kami terima. Bagai kata pepatah: air jernih berumbul-umbul keluar dari batu, ditampung dengan labu tua, kata-kata berkat dan restu pihak hula-hula, kami bawalah itu ke tengah rumah), Ucapan terima kasih dari pihak laki-laki yang telah menerima kata petuah dan berkat kewat umpasa yang dituturkan oleh *hula-hula* mereka.

Ekspresif mengucapkan terima kasih dituturkan oleh *raja parsaut* kepada orang tua pengantin wanita yang sudah menyampaikan *pinggan parsaut*. Tuturan dengan maksud mengucapkan terima kasih dari pihak perempuan 2 tuturan, mengucapkan selamat 1 tuturan dan memuji 2 tuturan. Tindak tutur memuji dilakukan oleh *paidua nisuhut parboru* terlihat pada tuturan “*Mauliate ma dohonon nami tu hamu. Anak ni raja do hamu jala pahompu ni na mora*” (Dongan sahuta adalah raja, kaya pikiran penuh bahasa, tempat sapean untuk berbicara, menggenapi semua setiap acara). Tuturan ini dimaksudkan untuk memuji *dongan sahuta* atau *situan na torop*.

Tindak tutur komisif dalam acara adat *na gok* seperti yang sudah diidentifikasi tidak terdapat dalam tuturan oleh petutur maupun mitra tutur, meskipun sebetulnya menyatakan kesanggupan dari tindak tutur komisif terdapat, akan tetapi lebih mendekati ke dalam kategori tuturan menyatakan dari tindak tutur representatif, yang mana sipenutur membuktikan kebenaran atas tuturan yang diucapkannya. contohnya dituturkan oleh *paidua ni suhut paranak* yaitu menyatakan kesanggupan “*Nunga rade i raja parsaut, laos dipamasuk tu bagasan pinggan*

parsaut nangkin. jala dipasahat boru ni paranak mai tu raja parsinabung ni parboru. (Sudah kami sediakan raja parsaut, dan sudah kami masukkan ke dalam *pinggan parsaut tadi* dan mohon disampaikan kepada hula-hula kita suhut parboru), tuturan tersebut bermaksud bahwa Pihak paidua ni suhut paranak menyatakan kesanggupan melakukan seperti apa yang diminta *raja parsaut*.

Tindak tutur deklaratif dalam upacara adat ini dituturkan oleh *Situan na Torop* atau *Dongan Sahuta* yaitu untuk mengesahkan acara adat, terlihat pada tuturan “*Di ari na uli ari na denggan on, nunga sahat ulaonta, sahat tu na uli ma sahat tu na denggan tu joloan ni ari on. Songon ni dok ni umpasa ma dohonon nami:*

Tanggo ninna urat ni bulu,

Toguan uratni padang

Tanggo urat ni uhum

2. Bentuk penyampaian tindak tutur

Penyampaian tindak tutur dalam upacara perkawinan *adat na gok* Batak Toba berbeda dengan cara masyarakat bertutur dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini petutur maupun penutur menyampaikan sebagian ucapannya dengan menggunakan ungkapan maupun umpasa. Terlihat pada tuturan-tuturan yang sudah disampaikan menunjukkan bahwa orang-orang yang bertutur dalam upacara adat adalah memang orang-orang yang sudah paham dengan posisinya di dalam adat dan orang yang cakap berbicara, karena tuturannya adalah sesuatu yang sakral dan sarat makna.

Tuturan yang dituturkan oleh petutur maupun mitra tutur sebagian besar menggunakan kata-kata atau kalimat yang tidak biasa atau hampir tidak pernah digunakan masyarakat dalam pembicaraan sehari-hari. Mereka menyampaikan tuturannya dengan menggunakan ungkapan-ungkapan yang artinya kadang sulit dimengerti orang muda, karena kata-kata tersebut adalah bahasa Batak asli yang sudah jarang digunakan. Selain ungkapan, cara memberikan berkat dan doa-doa disampaikan dengan sarana umpasa.

E. PENUTUP

Jenis tindak tutur yang terdapat dalam penelitian analisis tindak tutur ilokusi oleh *filsuf Searle* ini adalah tindak tutur representatif, direktif, ekspresif dan deklaratif. Petutur dan mitra tutur dibedakan dari dua pihak yakni dari pihak laki-laki/penerima istri terdiri dari *paidua ni suhut*

paranak, raja parsaut dan suhut paranak dan pihak perempuan/pemberi istri yaitu *paidua ni suhut parboru, raja parsinabung dan suhut parboru*. Akan tetapi sesuai dengan prinsip adat *na gok* dalam konteks *dalihan na tolu* disertakan dengan *paopat sihal-sihal* yakni *situan na torop*.

Tindak tutur representatif yang dituturkan dari pihak laki-laki yaitu tuturan menyatakan dari *paidua ni suhut paranak* 1 tuturan, dari *suhut paranak* 2 tuturan dan dari *raja parsaut* 2 tuturan. Sedangkan Tindak tutur representatif yang dituturkan dari pihak perempuan yaitu, representatif menyatakan 1 tuturan dari *suhut boru*, mengakui 1 tuturan, dan memberkati 8 tuturan. Tindak tutur member kesaksian dari *situan natorop* 1 tuturan.

Tindak tutur direktif dituturkan oleh pihak laki-laki yaitu memberikan aba-aba dari 2 tuturan dari *raja parsaut*, dan menyarankan 1 tuturan. *Paidua ni suhut paranak* menuturkan dengan maksud meminta 2 tuturan dan memohon 1 tuturan. Pihak perempuan menuturkan tindak tutur direktif dengan meminta 3 tuturan dari *paidua ni suhut parboru* dan 2 tuturan dari *suhut parboru*. Tindak tutur mengajak 2 tuturan, menyarankan 2 tuturan dan menyuruh 1 tuturan dari *paidua ni suhut parboru*.

Tindak tutur ekspresif mengucapkan terima kasih dituturkan oleh pihak laki-laki 2 tuturan dan dari pihak perempuan mengucapkan terima kasih 2 tuturan, mengucapkan selamat 1 tuturan dan memuji 2 tuturan. Tindak tutur deklaratif dalam upacara adat ini dituturkan oleh *Situan na Torop* atau *Dongan Sahuta* yaitu untuk mengesahkan 1 tuturan dan mengabulkan dari *suhut parboru* 1 tuturan. Cara penyampaian tuturan atau cara menyampaikan isi hati penutur diungkapkan dengan menggunakan ungkapan/*umpama* dan *umpasa*.

DAFTAR RUJUKAN

- Nababan, Leo. 2012. *Mahasiswa Pejuang, Pejuang Mahasiswa*. Jakarta: Lunar Indigo
- Rahardi, K. 2005. *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Rajamarpodang, Gultom. 1992. *Dalihan Na Tolu Nilai Budaya dan Suku Batak*. Medan: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sumatera Utara
- Sibarani, Thomson. 2008. *Analisis Tindak Tutur Perkawinan Batak Toba*. Tesis tidak diterbitkan. Medan: USU.
- Simanjuntak, Bungaran. 2009. *Konflik Status dan Kekuasaan Orang Batak Toba*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit CV Alfabeta
- Sumarsono dan Paina. 2002 *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Sabda

KARAKTERISTIK BAHASA HUKUM DALAM MENGURAI PUTUSAN PERKARA

Rosma Kadir, S.Pd., M.A

Dosen Pada Fakultas sastra dan Budaya
Universitas Negeri Gorontalo
EMAI: rosmakadirrose@gmail.com

ABSTRACT

Tulisan ini membahas mengenai karakteristik bahasa hukum. Kemanfaatan untuk menunjukkan bahwa bahasa hukum dapat digunakan sebagai landasan pikir dalam mengurai putusan perkara pidana. Tujuannya agar dapat meredam potensi terjadinya pemelintiran arti agar bias menciptakan ketertiban, keadilan dan kepastian, sehingga mensyaratkan penggunaan istilah yang hanya mempunyai makna tunggal dan tidak menimbulkan arti ganda.

Kata Kunci : karakteristik, wacana, pemakaian bahasa, sosiolinguistik

A. PENDAHULUAN

Bahasa hukum Indonesia adalah bahasa Indonesia yang dipergunakan dalam bidang hukum, yang mengingat fungsinya mempunyai karakteristik tersendiri. (Hadikusuma, 1992: 2). Karakteristik ini menjadi hal penting di dalam bahasa hukum kita dikarenakan kenyataan yang dapat dilihat pada pemakaiannya yang masih banyak menggunakan istilah yang diambil dari bahasa asing, walaupun istilah tersebut telah memiliki padanan di dalam bahasa Indonesia baku, misalnya: *tempus delicti* dan *locus delicti*. *Tempus delicti* bisa diartikan waktu terjadinya sebuah peristiwa hukum, sedangkan *locus delicti* berarti tempat atau lokasi terjadinya sebuah peristiwa hukum.

Fakta lainnya yang kita temui di dalam bahasa hukum Indonesia adalah meskipun tidak ditemukan padanannya di dalam bahasa Indonesia, istilah tersebut dibiarkan menjadi sebuah istilah hukum tanpa arti dan menyulitkan orang awam untuk bisa memahaminya, sehingga istilah itu mungkin hanya dapat dimengerti oleh kalangan terbatas atau orang yang benar-benar mengerti bahasa hukum. Beberapa istilah tersebut misalnya terdapat pada kata *mededaderschaap* dan *deelneming*.

Dengan melihat gejala tersebut tidak jarang membuat orang awam tidak ingin memahami bahasa hukum secara mendalam, meskipun memiliki kepentingan dan terlibat di dalam sebuah perbuatan hukum, karena bagaimana mungkin mereka bisa mengerti dan memahaminya sedangkan untuk mengetahui artinya saja mereka harus berkonsultasi dengan orang yang mengerti bahasa hukum. Dengan demikian bahasa hukum menjadi terkesan tidak menarik bagi mereka karena kesulitan untuk mengetahui artinya.

Kesulitan menerjemahkan bahasa hukum tersebut juga memungkinkan populasi perbuatan tindakan kriminal akan makin meningkat. Hal ini disebabkan karena ketidaktahuan masyarakat terhadap bahasa hukum tersebut mengakibatkan mereka tidak akan tahu apa yang dilakukannya merupakan perbuatan melawan hukum atau tidak.

B. PEMABAHASAN

KARAKTERISTIK BAHASA HUKUM INDONESIA

1. Kenetralan

Setiap unsur dalam teks hukum tidak pernah bersifat netral (Wignjosuebrototo 2002: 6). Pernyataan ini dihadirkan karena bahasa hukum Indonesia mengandung kemungkinan memiliki beragam pemaknaan sehingga terkadang sulit menerjemahkan sebuah makna istilah. Kesulitan itu dikarenakan bahasanya yang rumit dan asing bagi orang awam sehingga hal ini berpotensi menciptakan terjadinya banyak tafsiran yang berbeda di masing-masing orang. Setiap orang cenderung menerjemahkan sendiri berdasarkan dan apa yang diketahuinya, latar belakang pendidikannya, dan juga karena pemahamannya sendiri. Semakin rendah tingkat pendidikan seseorang, akan semakin rendah pula kualitas penerjemahannya terhadap sebuah istilah hukum.

Fenomena seperti ini tidak bisa disalahkan sepenuhnya kepada masyarakat yang tidak dapat memahami arti sebenarnya dan istilah-istilah hukum tersebut. Tetapi hal *ini* juga menjadi tanggung jawab pemerintah dan juga dewan perwakilan rakyat yang salah satu tugasnya adalah menyusun undang-undang termasuk didalamnya adalah undang-undang dalam bidang hukum.

Kerumitan bahasa hukum tersebut ternyata tidak saja mengacaukan pengimplementasian dan produk hukum tersebut, tetapi terkadang juga dimanfaatkan oleh sebagian orang yang memiliki kepentingan terhadap keberadaan hukum tersebut. Gejala ini terlihat jelas pada penerjemahan yang

berbeda di setiap orang yang memiliki kepentingannya sendiri, sehingga dengan mudahnya mereka dapat memutar balikan fakta dengan memelintir arti sebenarnya dan istilah-istilah hukum yang ada.

Kemungkinan terjadinya kesalahan penerjemahan istilah hukum tersebut dapat dilihat pada kasus perdebatan seputar Undang-undang dasar 1945 UUD 1945 dibuat pada saat bahasa Indonesia masih didominasi oleh bahasa melayu. Selain itu ahli hukum dan politisi yang tergabung dalam tim penyusun UUD 1945 banyak yang berlatar belakang pendidikan Belanda, sehingga pengaruh sistem pendidikan dan bahasa Belanda masih cukup kental (Shidarta, 2002: 81).

Dalam hal ini kita dapat melihat istilah kekuasaan kehakiman, kekuasaan *eksekutif* dan kekuasaan legislatif. Itu semua merupakan pengindonesiaan dari istilah dalam bahasa Belanda. *Macht* yang artinya kekuasaan. *Recht* diterjemahkan menjadi kekuasaan kehakiman, padahal *macht* adalah istilah kekuasaan dalam tatanan filsafat individualisme. Dalam konteks filsafat individualisme negara adalah organisasi kekuasaan yang *terbagi* dalam tiga sistem kekuasaan, sehingga muncul kekuasaan kehakiman, kekuasaan eksekutif, dan legislatif. Tiga model kekuasaan inilah yang kemudian dimasukkan dalam UUD 1945. Padahal jika dilihat dari sudut pandang hukum, budaya pikir yang terbangun dalam masyarakat Indonesia bukan pembagian kekuasaan tetapi pembagian kewenangan, sehingga seharusnya *rechtelijkemachi* dalam bahasa, Belanda itu diterjemahkan menjadi kewenangan kehakiman, bukan kekuasaan kehakiman.

Melihat kenyataan ini sepertinya pemerintah dan perangkat hukum perlu merumuskan lagi setiap istilah dalam bidang hukum untuk dicarikan arti yang sebenarnya, sehingga dapat meredam potensi terjadinya pemelintiran arti oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Tindakan ini perlu dilakukan karena melihat konsep dan hukum itu sendiri yang memiliki tujuan untuk menciptakan ketertiban, keadilan dan kepastian, sehingga mensyaratkan penggunaan istilah yang hanya mempunyai makna tunggal dan tidak menimbulkan arti ganda.

2. Kelugasan

Penggunaan bahasa hukum tidak mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baku. Komposisi kalimatnya kurang beraturan sehingga membuat letak subjek dan keterangannya dikaburkan oleh deretan kosa-kata yang dijejalkan berdesakkan dalam setiap kalimat (Hidayana, 2002: 90).

Pendapat ini menjelaskan bahwa bahasa hukum yang ada saat ini terlihat tidak taat asas bahasa Indonesia yang baku karena penjabarannya yang mengabaikan struktur dan tata bahasa yang

ada di dalam bahasa Indonesia. Kondisi ini nampak pada penguraian kalimat yang ada pada produk bahasa hukum tersebut ketika menggambarkan sebuah perbuatan hukum.

Di dalam mendeskripsikan sebuah perbuatan hukum, bahasa yang digunakan sebagai produk hukum di Indonesia atau dikenal sebagai bahasa hukum Indonesia, walaupun diusahakan selugas mungkin, tetapi masih juga ditemukan bahasa hulu-hulu yang tidak lugas, berputar-putar dan terjadi juga pengulangan kata demi kata, sehingga membingungkan bagi orang yang membacanya.

Keadaan ini semakin diperparah lagi dengan penguraian kalimat yang panjang dan hampir sulit dipahami arti yang sebenarnya. Dengan pengalimatan yang panjang dan cenderung berbelit-belit tersebut terkadang kita sulit memahami apa yang dimaksudkan di dalam uraiannya. Padahal apabila ditelaah dengan cermat artinya bisa sangat dimengerti, tetapi karena bentuk penjabaran kalimat yang tidak jelas dan terkesan terjadinya pemborosan kata-kata sehingga apa yang disampaikan tersebut dapat membingungkan bagi yang membacanya, dan ini tentu saja mengakibatkan pesan yang ingin disampaikan tidak dapat diterima dengan baik.

Pengalimatan yang terlalu panjang dan rumit ini diduga dilakukan karena bahasa hukum sendiri diciptakan untuk mengatur tatanan nilai dalam kehidupan masyarakat. Selain itu dapat dilihat pula struktur kalimat yang digunakan dalam bahasa hukum bukan hanya disebabkan oleh fungsi pengatur yang melekat, tetapi disebabkan pengaruh sistem hukum Belanda mempunyai andil besar dalam pembentukan bahasa hukum di Indonesia. Untuk itu peletakan subjek, predikat, objek, dan kata keterangan (SPOK) dalam setiap kalimatnya tidak bisa mengikuti asas yaitu ada dalam struktur gramatikal bahasa Indonesia. Semuanya masih mengikuti kaidah-kaidah yang berlaku dalam hukum Belanda.

Pengaruh lainnya yang mengakibatkan gejala tersebut terjadi adalah budaya hukum kawasan Eropa. Hukum yang lahir di negara-negara kawasan Eropa mempunyai kaitan erat dengan situasi sosial dan budaya negara yang bersangkutan. Bagaimana pemahaman masyarakat terhadap sebuah nilai tertentu, dengan cara apa menyikapi sesuatu dan apa saja yang menjadi perhatian masyarakatnya menjadi sangat berbeda jika dibandingkan dengan konteks kernasyarakatannya yang ada di Indonesia.

Situasi sosial dan budaya masyarakat yang berbeda tersebut yang menjadikan aturan hukum Eropa ketika diterapkan di Indonesia, termasuk bahasanya harus tetap mengikuti standar yang berlaku di negara-negara itu, dengan begitu apapun isi yang terkandung di dalam bahasa hukum

harus tetap dibahasakan termasuk bila harus disampaikan dengan kalimat yang panjang dan berputar-putar. Itu semua dilakukan semata agar maksud dan produk hukum tersebut dapat dimengerti oleh seluruh masyarakat Indonesia.

Rentetan dan kalimat-kalimat yang panjang dan tidak taat asas struktur bahasa Indonesia tersebut dapat kita lihat dalam contoh dibawah ini:

Diancam dengan pidana penjara paling lama sembilan bulan atau denda paling banyak enam ratus ribu rupiah, barangsiapa menawarkan, memberikan, untuk terus maupun sementara waktu, menyerabkan atau memperlihatkan, tulisan, gainban, atau benda yang melanggar kesusilaan, maupun alat untuk mencegah atau menggugurkan hamil, kepada seseorang yang belum cukup umur, dan yang diketahui atau sepatutnya harus diduga bahwa umurnya belum tujuh belas tahun, jika isi tulisan, gambaran, benda atau alat itu telah diketahuinya (362, 1, KUHP)

Jika dicermati secara sepintas maksud dan pasal hukum pada produk kitab Undang-undang hukum pidana (KUHP) di atas hanya memaksudkan bahwa pemberlakuan ancaman hukuman penjara dan denda kepada orang yang melakukan tindakan melanggar kesusilaan kepada anak dibawah umur. Tetapi karena bentuk pênympiannya terkesan berbelit-belit, menyebabkan pembaca mengalami kesulitan dalam memaknainya.

Namun, sesungguhnya apabila ditelaah lebih dalam lagi alasan pengalimatan yang panjang dan runut tersebut dapat dimakiumi karena batasan dan norma kesusilaan sangatlah luas, sehingga batasan-batasan tersebut perlu dijabarkan secara runtut.

3. Kepaduan Pikiran dalam Bahasa Undang-undang

Hukum sebagai bahasa ilmiah mengandung kepaduan pikiran dalam perumusan kalimat-kalimatnya. Perumusan kalimat merupakan kebulatan dan unsure-unsur yang menunjukkan pertautan jelas yang dinyatakan dengan corak yang deskriptif dan analitis (Nasution dan Warjiyati, 2001 : 64)

Kepaduan pikiran yang dimaksudkan dalam penjelasan di atas adalah bahasa hukum dengan komposisinya yang khas menghubungkan bagian-bagian yang tedapat didalamnya dalam satu kesatuan yang memiliki arti yang utuh. Dengan kata lainnya dalam konteks tertentu bahasa hukum tidak dapat didefinisikan secara terpisah karena akan memberikan pemahaman yang berbeda dan yang sebenarnya.

Pernyataan tersebut dihubungkan dengan fungsi dan bahasa hukum sendiri yang bertujuan untuk menjaga ketertiban, mengatur norma dan memberikan kepastian hukum kepada masyarakat. Dengan fungsi yang mengatur dan mengikat itu seyogianya bahasa hukum bertanggung jawab dalam memberikan penjelasan yang mendalam dan menyeluruh mengenai arti dan konsekuensi perbuatan hukum, hingga masyarakat luas dapat mengerti dan memahami makna dan hukum itu sendiri.

Dengan alasan demikian bahasa hukum harus disampaikan secara detil dan segala aspek dan sudut pandang, baik mengenai aturan, pelaksanaan, perbuatan, hingga pada ancaman hukuman terhadap segala tindakan yang melawan hukum. Pemahaman ini dilakukan agar setiap orang menyadari bahwa setiap perbuatan yang melanggar hukum akan mendapatkan sanksi hukum yang setimpal, sehingga dapat memberikan efek jera bagi pelaku kejahatan.

Juga jaminan hukum yang diberikan kepada korban kejahatan akan memberikan rasa aman, tenteram serta tanpa rasa was-was kepada masyarakat di dalam melakukan aktifitas sehari-hari, dan itu semua seharusnya dapat terjabarkan secara menyeluruh melalui bahasa hukum.

Dalam konteks memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang sebuah aturan hukum dan segala konsekuensinya maka bahasa hukum harus dijabarkan melalui uraian-uraian pokok, dan selanjutnya diterjemahkan ke dalam wilayah yang lebih kecil lagi, sehingga dapat mewakili semua bagian yang mengandung unsur

4. Pengistilahan dari Bahasa Asing

Kesulitan masyarakat pada umumnya untuk memahami makna rumusan-rumusan hukum dan juga pernyataan-pernyataan yang menjadi muatan dokumen hukum adalah salah satunya disebabkan oleh istilah-istilah hukum khususnya yang diambil atau disadur dan bahasa asing (Harkrisnowo, 2003)

Diambilnya istilah-istilah asing dari sistem hukum negara lain disebabkan karena mulai teridentifikasinya jenis kejahatan baru yang belum ditemukan dalam sistem hukum di Indonesia sehingga perlu diadopsi untuk memperkaya produk hukum yang ada. Alasan lainnya adalah sistem hukum negara lain tersebut memang telah ada sejak dahulu karena diwariskan oleh Negara Belanda yang pernah menjajah Negara Indonesia.

Sejarah panjang perjalanan perjuangan bangsa Indonesia dalam meraih kemerdekaan sepertinya tidak hanya menyisahkan trauma yang panjang tentang kepedihan dan perang melawan penjajah, tetapi pula mewariskan sesuatu yang berharga dan masih abadi hingga kini, yaitu produk hukum negara penjajah yang selama berabad-abad menjajah bangsa Indonesia. Produk hukum yang dimaksudkan adalah produk hukum ciptaan Belanda. Produk tersebut masih terus digunakan sebagai pelengkap alat kontrol dalam kehidupan bernegara.

Sebagai sebuah produk, hukum membutuhkan sarana dalam menyampaikan pesannya kepada masyarakat, sarana yang digagas disini adalah bahasa, atau lebih dikenal dengan bahasa hukum. Bahasa hukum sebagai produk dan hukum ini dapat menjadi panduan pada kita yang ingin mengetahui masalah-masalah yang berhubungan dengan hukum.

Seperti yang telah diuraikan di atas bahwa karena hingga saat ini kita masih mempertahankan sistem hukum Negara Belanda sebagai pedoman hukum maka kita juga masih menggunakan semua hal yang berhubungan dengan kebijakan negara tersebut dibidang hukum, termasuk bahasanya. Dalam perkembangannya Belanda bukan lagi menjadi satu-satunya yang memberikan kontribusi bahasa hukum kepada Indonesia.

Hal ini semua dikarenakan perubahan dan pergeseran yang terjadi disetiap belahan dunia sehubungan dengan tindakan kejahatan yang semakin bervariasi, sehingga kita perlu menyesuaikan dari dengan kondisi sosial dan karakter kriminalitas yang terjadi saat ini. Dengan bahasa lainnya kita harus mulai mengakrabi gejala-gejala baru tingkat kejahatan yang bisa saja berbeda dan sebelumnya.

Dengan berkembangnya tingkat populasi kejahatan dan juga semakin beragamnya model kejahatan, tidak jarang Negara Indonesia mulai mengambil sistem hukum negara lain yang bukan berasal dari Negara Belanda untuk diterapkan di Indonesia yang disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Dalam konteks mengadopsi itu, kita tidak hanya mengambil sistem hukumnya, tetapi juga menggunakan bahasa hukum yang dipakainya.

Adapun beberapa sistem hukum negara lain yang diadopsi beserta bahasa hukumnya dapat terlihat dalam beberapa contoh berikut ini.

Bahasa Inggris

-Inexcusable Neglect

Kelalaian yang tidak dapat dimaafkan

-Joint Action

Gugatan Bersama

-Jacitation of Title

Surat tanah palsu

-Letter of Lien

Surat hak memegang harta sebagai agunan

-Honor System

Sistem kepenjaraan yang menitikberatkan agar siterhukum menjadi insyaf daripada memberi kekerasan

-Freely Alienable

Bebas mengoperkan hak milik kepada pihak ketiga, tanpa rintangan apapun

-Action of Assumpsit

Ajuan perkara mengenai pemulihan kerusakan (kehilangan) dan kontrak di bawah tangan

-Free Tenure

Penyewaan tanah jangka panjang atau seumur hidup

-Divesture

Perintah dan suatu instansi kehakiman agar memusnahkan komoditi tertentu demi kestabilan bunga

-Dot

Harta bawaan istri sewaktu memasuki perkawinan

(Sumber: Jentera Jurnal Hukum dan Terminologi Hukum)

Bahasa Arab

-Islah

Perdamaian di antara pihak yang bertikai

-Adil

Tidak memihak, tidak berat sebelah, tidak condong pada salah satu pihak

-Hak

Kebebasan untuk melakukan atau berbuat sesuatu, wewenang menurut hukum

-Musyawarah

Sidang, rapat, pembahasan tentang sesuatu yang dilakukan secara bersama-sama untuk mendapatkan mufakat

-Hakim

Orang yang mengadili dan memutuskan perkara

-Sah

Diakui keabsahannya dengan berdasarkan pada aturan hukum dan perundang-undangan

-Sumpah

Suatu alat bukti dipakai untuk memperkuat pembuktian, dimana pihak yang memberikan sumpah guna membuktikan kebenaran dirinya berani mengatakan bahwa dirinya benar dan jika tidak ia akan mendapatkan kutukan Tuhan

-Wakaf

Pemberian yang ikhlas dan seseorang berupa benda bergerak/tidak bergerak bagi kepentingan umum

(Sumber: Jentera Jurnal flukum dan Terminologi Hukum)

Bahasa Prancis

-cedule

Surat pengakuan berutang

-commissionair

Perantara, orang yang pekerjaannya adalah mengadakan perjanjian

-concessie

Ijin dan pemerintah untuk membuka tanah dan untuk menjalankan suatu perusahaan di atasnya

-conclusie

Dalam proses perdata yang mengijinkan kedua belah pihak untuk melakukan perdebatan secara tertulis

(sumber: Jentera Jurnal Hukum dan Terminologi Hukum)

Berdasarkan contoh di atas dapat membenarkan gambaran kepada kita bahwa istilah-istilah hukum yang diambil dan beberapa bahasa di dunia tersebut untuk kemudian digunakan menjadi istilah hukum di dalam produk hukum Negara Indonesia.

C. KESIMPULAN

Bahasa hukum merupakan bahasa yang mengandung unsur keresmian di dalam penjabarannya. Sebagai bahasa resmi yang digunakan di Negara Indonesia seyogianya bahasa tersebut menghindari terjadinya pendefinisian beberapa makna di dalam satu istilah hukum atau sebaliknya seperti gejala yang terjadi belakangan adalah adanya beberapa istilah hukum dengan makna yang sama.

Kebijakan meminimalisir banyak makna ini harus diambil karena bahasa hukum merupakan bahasa yang didalannya memuat undang-undang dan peraturan sehingga seharusnya lebih bisa memberikan kepastian dan jaminan kepada masyarakat luas. Dengan kata lain seharusnya istilah dalam bahasa hukum hany' memiliki satu arti yang pasti. Dengan begitu masyarakat dapat mencermati set iap uraian bahasa tersebut dengan tanpa perlu khawatir dengan kemungkinan terjadinya kesalahan di dalam menafsirkan bahasa tersebut.

Bahasa hukum juga sebaiknya disampaikan secara lugas dan tidak berbelit-belit dengan kalimat yang panjang. Keadaan ini dikarenakan kondisi masyarakat kita yang diantaranya masih awam terhadap istilah-istilah hukum, sehingga kurang bisa memahami uraian-uraian yang panjang di dalam pengalimatan bahasa hukum.

Di dalam penguraiannya semestinya bahasa hukum disampaikan secara sederhana dan langsung menyentuh pada objek permasalahan. Dengan penyampaian bahasa hukum yang

sederhana diyakini masyarakat dapat lebih memahaminya dengan mudah dengan tidak harus berpikir keras untuk mencari maksud dan tujuan dan bahasa hukum tersebut.

Satu hal yang juga penting untuk diuraikan disini adalah sebaiknya istilah hukum yang diadopsi dan bahasa asing dicarikan padanannya di dalam bahasa Indonesia yang baku. Tindakan ini seharusnya diambil karena saat ini banyak sekali istilah-istilah hukum yang masih menggunakan bahasa asing, dan jika saja tidak ditemukan padanannya didalam bahasa Indonesia, sebaiknya istilah bahasa asing tersebut disertakan artinya di dalam bahasa Indonesia.

Penggunaan istilah-istilah hukum dan bahasa asing ini perlu mendapatkan perhatian yang serius dan kita karena disamping bahasa asing itu masih sulit dimengerti oleh masyarakat umum, juga sebagai bangsa yang besar kita harusnya dapat mengharhagai bahasa kita sendiri, yaitu bahasa Indonesia. Dengan cara menggunakan bahasa hukum yang berasal dan bahasa Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiwidjaja, B. Soelaernan dan I-lartini, Lihs. 2002. *Bahasa Indonesia hukum*. Bandung : Pustaka
- Adriyanti, Anti. 2005. *“Register Sertifikasi (Tesis,) Universitas Gadjah Mada*. Tidak diterbitkan
- Atmawati, Dwi. 2002. *“Register Dakwah : Studi Kasus Dakwah islam oleh K.H Zainudin M Z : Kajian Sosiolinguistik “ (Tesis) Universitas Gadjah Mada*. Tidak diterbitkan
- Biber, Douglas. 1994. *Sociolinguistics Perspectives on Register*. New York Oxford University Press
- Bram, Leon L. dan Dickey, Norma H. (eds) 1986. *Funk and Wagnalls New Encyclopedia*. Vol. 15 & 16 Funk & Wagnalls L.P
- Chaer, Abdul dan Agustina, Leonie. 2004. *Sosiolinguistik : Perkenalan Awal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Churchill, Gregory, Wignyoebroto, Soetandyo, Putra, Anom Surya, Mutansyir Rizal, Sidharta Arif, Hidayana Irma dan Kumiawan. 2002. *Jurnal Hukum Jentera* edisi 01/Agustus/2002
- Crystal, David, 1994. *An Encyclopedia of Language and Languages*. First Published. London: Penguin Books
- . 1969. *Investigating English Style*. Massachusetts: Newburg House Publisher Inc
- Fishman, A Yoshua. 1977. *Sociology of language*. Massachusetts: Newburg
- Gumperz, J.J dan Hynes(eds). 1972. *Direction in Sociolinguistics : The Ethnography of Communication*. New York: Holt, Rinehart and Winston
- Hadikusuma, Human. 1982. *Bahasa Hukum Indonesia*. Bandung: Penerbit ALUMNI
- Halliday, M.A.K. 1994. *Bahasa, Teks, dan Konteks (terjemahan Asrudin Baroti)*. Yogyakarta: Gamma University Press

- Harkrisnowo, Haricristuti (2003). *Bahasa Indonesia Sebagai Sarana Pengembangan Hukum Nasional (makalah)*. Universitas Indonesia. Tidak diterbitkan
- Holmes, Janet. 1992. *An Introduction to Sociolinguistics*. London : Longman
- Hymes, Dell. 1979. *Foundation in Sociolinguistics: An Ethnographic Approach*. Philadelphia University of Pennsylvania Press.
- Kridalaksana, Harimurti. 1993. *Kamus Linguistik (edisi ketiga)*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Laila. 1999. "Karakteristik Pemakaian Register Transportasi Antar Kota di Wilayah Surakarta" (Tesis) Universitas Gadjah Mada. Tidak diterbitkan
- Mawadati, Siti. 2002. "Wacana Penyuluhan Keluarga Berencana Sebagai Salah Satu Bentuk Register" (Tesis) Universitas Gadjah Mada. Tidak diterbitkan.
- Moeljatno. 2008. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nasution, Johan Bahder dan Warjiyati Sri. 2001 . *Bahasa Indonesia Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Ngalim, Abdul. 2005. "Register Perbankan: Suatu kujian Sosiolinguistik" (Disertasi) Universitas Gadjah Mada. Tidak diterbitkan
- Pateda, Mansoer. 1987. *Sosiolinguistik*. Bandung : Angkasa
- Poedjasodarmo, Soeporno. 1984. *Pengantar Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Fakultas . . SastraUGM
- Ranuhandoko, I.P.M. 2006. *Terniinologi Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika
- Rosmiati, Ana. 2001 . "Istilah-istilah dalam Register Perbengkelan Mobil .. Studi Kasus Wilayah Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo" (Tesis) Universitas Gadjah Mada. Tidak diterbitkan
- Simorangkir, J.C.T, Erwin T Rudy, Prasetyo J.T. 2000. *Kamus Hukum*. Jakarta Sinai Grafika
- Subekti, Tjitrosoedibio. 1989. *Kamus Hukum (edisi kesepuluh)*. Jakarta : Pradnya Paramita
- Soewito. 1995. *Sosiolinguistik: Pengantar Awal*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret Subroto, Edi D. 2007. *Pengantar Metode Penelitian Linguistik Struktural*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret Press
- Sudaryanto. 1986. *Metode Linguistik (bag. Pertama) .. Ke Arah Memahami Metode Linguistik* Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- . 1993. *Metode dan Anekti Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta : Duta Wacana University Press
- Sumarsono dan Partana Paina. 2004. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta : SABDA (lembaga studi agama, budaya dan perdamaian)
- Wardhaugh, Ronald. 1986. *The Context of Language*. Massachusetts: Newburg House Publisher inc
- Wijana, I Dewa Putu, 1999. *Register Sambung Ayam di Bali. (makalah)*: Universitas Gadjah Mada; .Tidak diterbitkan
- Sumber Data** : Berkas Perkara Persidangan, Pengadilan Negeri Gorontalo (perkara pidana tahun 2008 atas nama terdakwa A J), Kamus Hukum Indonesia, Terminologi Hukum Indonesia

ALIH WAHANA NOVEL *ATIRAH* KARYA ALBERTHINE ENDAH KE DALAM FILM *ATIRAH* KARYA RIRI RIZA

Nensilianti

Universitas Negeri Makassar
Kampus Gunungsari Baru, Jalan A. P. Pettarani Makassar, Sulawesi Selatan
Surel: nensilianti@unm.ac.id

Abstract

Ecranization of *Atirah* novel by Alberthine Endah's into *Athirah* film by Riri Riza. This study aims to describe the process of ecranization of *Athirah* Novel by Alberthiene Endah into the *Atirah* film by Riri Riza. This research uses Pamusuk Eneste's ecranization theory. This type of research is qualitative research. This research data is in the form of text contained in *Atirah*'s novel by Alberthine Endah and transcription of Riri Riza's film *Atirah* relating to research issues. The data sources of this research are the *Atirah* novel by Alberthine Endah and the film *Atirah* by Riri Riza. Data collected by documentation and transcription techniques were analyzed qualitatively. The results of the research show that the process of ecranizing the factual structure of *Atirah*'s novel by Alberthine Endah into Riri Riza's *Atirah* film in the form of shrinking, adding, and varying changes, both in the plot, characters, and story setting.

Keywords: Ecranization, novel, film, *Athirah*

Abstrak

Alih Wahana Novel *Atirah* Karya Alberthine Endah ke dalam Film *Atirah* Karya Riri Riza. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses ecranisasi novel *Atirah* karya Alberthine Endah ke dalam film *Atirah* karya Riri Riza. Penelitian ini menggunakan teori ecranisasi Pamusuk Eneste. Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif. Data penelitian berupa teks yang terdapat dalam novel *Atirah* karya Alberthine Endah dan transkripsi film *Atirah* karya Riri Riza yang berkaitan dengan masalah penelitian. Sumber data penelitian ini adalah Novel *Atirah* karya Alberthine Endah dan film *Atirah* karya Riri Riza. Data yang dikumpulkan dengan teknik dokumentasi dan transkripsi dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan proses ecranisasi struktur faktual Novel *Atirah* karya Alberthine Endah ke dalam film *Atirah* karya Riri Riza berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi, baik pada alur, karakter, dan latar cerita.

Kata Kunci: alih wahana, novel, film, *Athirah*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era sekarang ini telah merambah masuk ke dunia sastra. Karya sastra bukan hanya dapat dinikmati dalam bentuk tulisan, melainkan juga dapat dinikmati dalam bentuk audio dan visual dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang, seperti musikalisasi puisi, sandiwara radio, dan adaptasi novel ke film. Hal ini membuktikan bahwa perkembangan teknologi telah mendorong pengembangan karya sastra dengan cara mengolah kembali sebuah karya menjadi karya baru atau mengalih wahanakan sebuah karya seni ke dalam bentuk karya seni lain untuk memperoleh hasil karya seni yang baru.

Pengalihwahanakan karya sastra novel ke dalam film atau yang sering disebut dengan istilah ekranisasi paling marak dilakukan. Hal ini mengindikasikan bahwa film dan novel dapat disejajarkan meski keduanya merupakan karya seni yang berbeda. Film dalam bentuk audio visual dan novel dalam bentuk tulisan. Hal ini sejalan dengan pandangan Jinks (dalam Adi, 2016: 53) bahwa film dan sastra merupakan medium yang sama yang berusaha mengungkapkan peristiwa dan pengalaman yang sama. Kekuatan sastra adalah linguistik, dan tidak langsung, sedangkan film adalah *imagistic* dan segera. Meskipun terdapat perbedaan yang jelas, kedua naratif ini memiliki kesamaan.

Ekranisasi ialah pelayarputihan atau pemindahan/pengangkatan sebuah novel ke dalam film (layar). Pemindahan novel ke layar putih pasti mengakibatkan timbulnya berbagai perubahan. Dengan demikian, ekranisasi adalah proses perubahan. Dalam proses penggarapannya saja telah terjadi perubahan. Misalnya, penulisan novel merupakan hasil kerja individu dengan penguasaan pengalaman, ide, dan gagasan yang individual, sedangkan pembuatan film dilakukan secara kelompok atau tim yang melibatkan penulis skenario, sutradara, juru kamera, penata artistik, perekam suara, para pemain, dan lain-lain. Dengan kata lain, ekranisasi berarti proses perubahan dari sesuatu yang dihasilkan secara individual menjadi sesuatu yang dihasilkan secara bersama-sama (gotong-royong) (Eneste, 1991: 60).

Fenomena ekranisasi telah dilakukan oleh Riri Riza dalam film *Atirah* yang ide ceritanya terinspirasi dari novel *Atirah* karya Alberthine Endah, sebuah cerita yang menginspirasi masyarakat, bersetting budaya dan tradisi Bugis Makassar. Film *Atirah* yang telah melewati proses ekranisasi ini tampaknya mengalami perubahan, mulai dari alat yang digunakan, struktur cerita, hingga penikmatnya dari pembaca menjadi penonton. Eneste (1991: 61) mengungkapkan bahwa

proses ekranisasi melalui tiga tahap yaitu pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Dengan demikian, novel dan film *Atirah* yang telah melewati proses ekranisasi tentunya melahirkan perubahan yang kemungkinan menimbulkan efek atau dampak. Hal ini menarik untuk diteliti melalui kajian ilmiah untuk mengungkap beberapa hal, yaitu: Bagaimanakah struktur faktual Novel *Atirah* karya Alberthine Endah dan film *Atirah* karya Riri Riza? Bagaimana proses ekranisasi yang terjadi dari Novel *Atirah* karya Alberthine Endah ke dalam film *Atirah* karya Riri Riza berdasarkan struktur faktualnya? Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah memetakan struktur faktual dan proses ekranisasi struktur faktual model Stanton Novel *Atirah* karya Alberthine Endah ke dalam film *Atirah* karya Riri Riza. Teori yang digunakan untuk menganalisis unsur-unsur cerita novel dan film *Athirah* adalah teori struktur fiksi Robert Stanton yang dibatasi pada karakter, alur, latar cerita (Stanton, 2012). Untuk mengetahui perubahan struktur faktual yang terjadi dari novel ke film, digunakan teori Ekranisasi Eneste (1991) yang meliputi penambahan, pengurangan, dan perubahan bervariasi.

B. PEMBAHASAN

1. Struktur Faktual Novel dan Film *Athirah*

a. Alur Novel dan Film *Athirah*

Tahap alur terdapat tiga bagian yaitu tahap awal, tahap tengah, dan tahap akhir.

1) Tahap awal Novel dan Film *Athirah*

Tahap awal novel *Athirah* memperkenalkan tokoh Jusuf yang berkunjung ke makam ibu kandungnya dan mengingat kembali sejarah kehidupan orang tuanya, Athirah dan H. Kalla serta menceritakan topik tentang kondisi psikis yang dialami ibu kandungnya. Hal tersebut dapat diamati pada kutipan berikut:

- (1) Tempat ini selalu mengantarkan rasa hangat. Makam Arab. Aku telah datang ke sini di dalam beragam musim dan kehangatan itu tak pernah berubah. Mengalir diam-diam, merayapi tubuhku dan semakin menguat ketika kulihat papan nisan yang menampilkan sederet tulisan artistik. *Atirah*, 1924-19 Januari 1982. Itu nisan ibuku. Perempuan berhati surga (Endah, 2016: 1).
- (2) Aku akan bercerita tentang ia. Emma. Perempuan indah yang mengajarkan aku tentang hidup. Sesuatu yang tak perlu kau takutkan jika kau tahu makna kesabaran (Endah, 2016: 6).

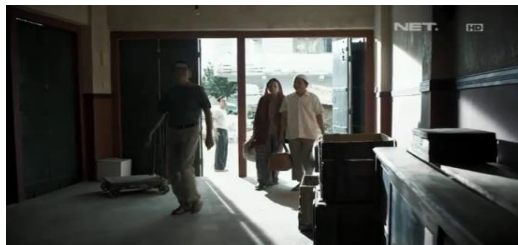
Menurut Nurgiyantoro (2015: 204), pada tahap awal cerita, di samping untuk memperkenalkan situasi latar dan tokoh-tokoh cerita, konflik sedikit demi sedikit juga sudah mulai dimunculkan. Diceritakan dalam novel, Athirah mengalami konflik batin. Ia merasa gelisah dan ketakutan. Athirah merasakan perubahan yang terjadi pada suaminya, Haji Kalla. Namun Jusuf tidak mampu menebak penyebab dari kegelisahan ibunya. Peristiwa tersebut dapat diamati pada kutipan berikut:

- (3) Ibuku, perempuan paling tenang yang kukenal, mendadak mengalirkan gelombang gelisah. Pertanda ia dikalahkan ketakutan. Yang entah apa (Endah, 2016: 11).
- (4) Kumaki diriku yang kurang cakap menebak isi kepala Emma. Apa yang bisa ku terjemahkan dari keterangannya? Ayahku gemar menyisir dan memakai krim rambut berwangi mencolok. Dan, Emma melihat itu sebagai sinyal bahaya. Ah, Jusuf, kau minim pengalaman sebagai laki-laki! Gerangan petunjuk apa yang bisa kau temukan dari sana? (Endah, 2016: 16).

Tahap awal alur dalam film *Athirah* diceritakan tentang mobil yang ditumpangi Bapak dan Emma untuk ke Makassar tiba-tiba dihadang oleh segerombolan bersenjata. Namun, pada akhirnya mereka selamat seperti terlihat pada gambar adegan berikut.



Gambar (1) Segerombolan bersejata menghadang jalan



Gambar (2) Ibu Athirah dan H.Kalla selamat sampai di Makassar

Pada tahap awal alur film juga diceritakan Athirah dan H.Kalla yang sangat bahagia hidup bersama dengan anak-anaknya, pergi ke pesta bersama, setiap hari Athirah menghidangkan makanan yang enak untuk keluarga, melayani suaminya dengan baik. Semakin hari, Athirah merasakan perubahan yang terjadi pada suaminya. Di mulai ketika ia melihat ada minyak rambut di atas meja kerja H.Kalla. Biasanya H.Kalla tidak terlalu sering memakai minyak rambut dan menyisir rapi rambutnya. pada gambar adegan berikut.



Gambar (3) Ketika Athirah melihat minyak rambut di atas meja kerja H.Kalla.

2) Tahap tengah Novel dan Film *Athirah*

Tahap tengah alur cerita juga disebut sebagai tahap pertikaian menampilkan pertentangan atau konflik yang sudah mulai dimunculkan pada tahap sebelumnya, menjadi semakin meningkat dan menegangkan. Dalam novel diceritakan Jusuf mengetahui penyebab kegelisahan dan kesedihan yang dialami oleh ibunya dari Nur, kakak kandungnya, bahwa H.Kalla mencintai perempuan lain. Dapat dilihat dalam kutipan berikut.

- (5) “Kau dengar suara tangis Emma setelah shalat subuh tadi? Nur menatap kami satu per satu dengan tajam (Endah, 2016: 18).
- (6) Informasi deras mengalir ke rumahku. Datang seperti serbuah puluhan pisau yang liar menghunus-hunus. Menurut orang yang menyaksikan pernikahan bapak, pernikahan itu digelar di Jakarta. Ada resepsi kecil. Wajah bapak berlumuran cahaya. Ia bahagia. Mereka berbulan madu di Jakarta. Bermil-mil jauhnya dari Emma yang duduk sendu di rumah kami (Endah, 2016: 24).

Setelah H.Kalla memiliki keluarga baru ia memutuskan akan lebih banyak berada di rumah istri kedua, tetapi H. Kalla berjanji akan tetap berkunjung ke rumah istri pertamanya. Diceritakan Athirah mendatangi orang pintar yang dapat membantunya untuk mengetahui alasan H.Kalla menikah dengan perempuan lain. Suatu hari Athirah pergi ke suatu pesta untuk pertama kalinya tidak didampingi sang suami. Athirah terpaksa harus ke pesta tersebut dengan Jusuf. Namun, di pesta Jusuf dan Athirah melihat H. Kalla datang ke pesta tersebut dengan istri keduanya. Jusuf dan Athirah langsung memutuskan meninggalkan pesta itu dengan perasaan yang sangat sedih. Peristiwa tersebut dapat dilihat dalam kutipan di bawah ini.

- (7) Sejurus kemudian aku mendengar sesuatu yang agak gaduh di pintu gerbang. Orang-orang tengah menyambut tamu yang baru datang. Bapak. Dengan istrinya (Endah, 2016: 218).

Tahap tengah alur dalam film *Athirah* dimulai dari Athirah yang memanggil Rusdi untuk berbicara empat mata. Ia menanyakan perihal kabar yang sudah menyebar tentang suaminya yang mau menikah lagi. Rusdi membenarkan cerita tersebut dan memberitahu Athirah bahwa pesta akan digelar di Jakarta. Mendengar hal itu, Athirah tidak kuasa menahan kesedihannya. Jusuf tidak sengaja mendengar pembicaraan mereka. Ia datang kepada ibunya untuk menawarkan diri menemani ke pesta pernikahan kerabatnya tersebut. Di pesta pernikahan tersebut, Jusuf pun melihat bapaknya, H.Kalla datang dengan menggandeng istri barunya. Ia kemudian memanggil ibunya pulang, namun ibunya juga melihat kejadian itu. Mereka akhirnya pulang dengan perasaan kecewa. Peristiwa tersebut dapat dilihat dalam adegan berikut.



Gambar (4) H.Kalla terlihat menggandeng istri barunya ke pernikahan kerabatnya.

3) Tahap Akhir Alur Novel dan Film *Athirah*

Tahap akhir cerita juga disebut tahap penyelesaian. Novel *Athirah* memiliki penyelesaian tertutup. Novel diceritakan dengan jelas dan keadaan akhir sebuah cerita sudah ditentukan dengan pasti oleh pengarang. Diceritakan peristiwa salah satu anak perusahaan milik H.Kalla bangkrut. Athirah sebagai istri pertama memberikan biaya sesuai yang dibutuhkan H.Kalla dalam menangani perusahaannya yang bangkrut. Semenjak peristiwa tersebut, H.Kalla lebih sering berada di rumah Athirah dan anak perusahaan H.Kalla kembali membaik. Berikut kutipan yang berkaitan dengan peristiwa tersebut.

- (8) Dengan ringan emak berkata, “baik, Pak, aku yang akan membayar semua pegawaimu. Beri tahu saja berapa biaya yang kau butuhkan. Aku segera siapkan...” (Endah, 2016: 284).
- (9) Semenjak peristiwa itu bapak sering bertandang ke rumah kami. Ia terlihat lebih lama bersantap di rumah dan menyempatkan diri duduk di ruang tamu (Endah, 2016: 285).

Athirah terbaring sakit di kamarnya dan mengalami pembengkakan di bagian perutnya yang sangat keras. Dokter menduga Athirah mengalami pengerasan hati. Kondisi Athirah semakin

memburuk, sampai pada akhirnya Athirah meninggal. Kurang dari seratus hari meninggalnya Athirah, H.Kalla pun meninggal akibat kesedihan yang dialami atas meninggalnya Athirah.

- (10) Desember 1981 keadaan Emma semakin memburuk. Aku dan bapak berkonsultasi dengan para dokter ahli di R.S. Akademis, tempat Emma biasa berobat. Mereka menduga Emma mengalami sirosis atau pengerasan hati (Endah, 2016: 375).
- (11) Emma wafat dengan tenang dalam usia 56 tahun, tepat di muka rumah. Tempat yang paling ia cintai. Tempat ia menyamai kasih sepanjang masa hidupnya di Makassar (Endah, 2016: 377).
- (12) Bapak menyusul emma kurang dari seratus hari setelah napas terakhir Emma berhembus. Kesedihan yang luar biasa telah memangkas semangat hidup bapak (Endah, 2016: 380).

Tahap akhir alur film *Athirah* diceritakan tentang usaha H.Kalla yang bangkrut akibat ketegangan politik. Athirah melihat berita tersebut di surat kabar dan langsung memastikannya kepada Rusdi. Setelah usahanya dikabarkan bangkrut, para pegawai berdatangan ke toko H.Kalla untuk meminta gaji yang selama ini belum diberikan kepada mereka. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar (27) Para karyawan H.Kalla demo di depan toko untuk menuntut gaji yang belum diberikan.

Karakter biasanya dipakai dalam dua konteks. Konteks pertama, karakter merujuk pada individu-individu yang muncul dalam cerita. Konteks dua, karakter merujuk pada pencampuran dari berbagai kepentingan, keinginan, emosi, dan prinsip moral dari individu-individu yang tampak implisit (Stanton, 2012: 33). Dalam tulisan ini, karakter yang disajikan adalah karakter tokoh utama cerita, yaitu: Athira, Jusuf, dan H. Kalla seperti yang tertera dalam table 1 berikut.



Tabel 1 Karakter Tokoh Utama



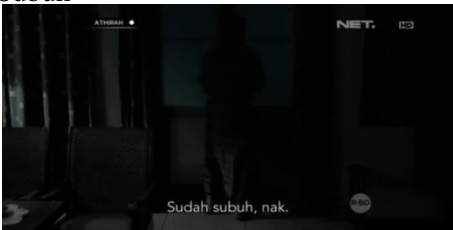


Tokoh	Karakter dalam	
	Novel	Film
Jusuf	setia, penyayang, dan pantang menyerah	anak yang baik, rajin, dan pintar, penyayang dan perhatian
Athirah	Tegar, sabar, pekerja keras, penolong, pemaaf, mudah goyah dalam pendirian	pekerja keras, ulet, tegar, dan penolong
H. Kalla	Tidak setia, pekerja keras/gigih	Bertanggung jawab dan peduli

c. Latar Novel dan Film *Athirah*

Latar cerita yang difokuskan dalam penelitian ini adalah latar tempat, waktu, dan suasana. penggambaran latar cerita dalam novel dan film Athira dirangkum dalam table 2 berikut.

Tabel 2 Latar Cerita

Latar	Novel	Film
Tempat	<i>Rumah Athirah di jalan Andalas</i>	<i>Rumah Athirah dan H.Kalla yang berada di Makassar</i>
	“Rumah kami di jalan Andalas ramai dikunjungi orang untuk maksud macam-macam” (Endah, 2016: 22).	
	<i>Makam Arab</i>	<i>Toko H.Kalla (N.V. Sinar Bone)</i>
	“Tempat ini selalu mengantarkan rasa hangat. Makam Arab. Aku telah datang ke sini di dalam beragam musim dan kehangatan itu tak pernah berubah. Mengalir diam-diam, merayapi tubuhku dan semakin menguat ketika kulihat papan nisan yang menampilkan sederet tulisan artistik. Athirah, 1924-19 januari 1982. Itu nisan ibuku. Perempuan berhati surga (Endah, 2016: 1).	

	<p>Kantor perusahaan H.Kalla</p> <p>“Aku tetap bertandang ke kantor bapak di jalan pelabuhan” (Endah, 2016: 109)</p>	<p>sekolah Ucu’</p> 
		<p>rumah sakit</p> 
Waktu dan suasana	<p>Latar waktu yang diungkapkan dalam cerita meliputi siang, malam, subuh. Namun, latar waktu subuh yang ditampilkan secara jelas. Suasana yang dominan tergambar adalah kesedihan</p>	<p>Penekanan waktu ditampilkan secara jelas ialah subuh, siang dan malam hari. suasana sedih dan dan bahagia</p>
	<p>Tepat saat adzan subuh bergema, ia lunglai. Wafat. Itu adalah hari ketika air mataku jatuh tanpa bisa ku hentikan (Endah, 2016: 3).</p>	<p>Subuh</p> 
	<p>“Kau dengar suara tangis Emma setelah shalat subuh tadi? Nur menatap kami satu per satu dengan tajam (Endah, 2016: 18).</p>	<p>Siang</p> 
		<p>Malam</p> 

2. Proses Ekranisasi Struktur Faktual Novel ke dalam film *Athirah*

Proses ekranisasi novel menjadi film *Athirah* meliputi pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi.

a. Pengurangan Struktur Faktual Pada Film *Athirah*

Pengurangan adalah pemotongan unsur cerita karya sastra dalam proses transformasi artinya tidak semua hal yang diungkapkan di dalam novel akan dijumpai di dalam film. Dari analisis penelitian, ditemukan tiga pengurangan yang muncul pada saat novel dialih wahanakan ke dalam film *Athirah* yaitu pengurangan alur, pengurangan karakter, pengurangan latar. Tiga pengurangan tersebut dipaparkan secara rinci di bawah ini.

1) Pengurangan Alur Novel *Athirah*

Pengurangan alur adalah pemotongan alur novel ketika difilmkan sehingga tidak semua alur dalam novel difilmkan. Pengurangan alur dalam film *Athirah* terjadi pada tahap awal alur, tengah alur, dan akhir alur. *Pengurangan pada tahap awal alur*, diceritakan Jusuf berkunjung ke makam *Athirah* yang berlokasi di makam Arab. Di makam itu, Jusuf mulai bercerita mengingat segala peristiwa yang pernah dialami *Athirah*. Peristiwa Jusuf berkunjung ke makam *Athirah* termasuk cerita yang mengandung unsur plausibilitas. Adegan yang mengalami pengurangan tersebut diganti dengan adegan lain dalam film tetap mengandung unsur plausibilitas meskipun dengan cerita yang berbeda. *Tahap alur tengah cerita novel ditiadakan ke dalam film* pada bagian peristiwa Nur terburu-buru menghampiri Jusuf dengan sikap panik. Nur memberitahukan Jusuf bahwa H.Kalla mencintai perempuan lain. Pengurangan adegan tersebut memiliki unsur plausibilitas. Tanpa adanya peristiwa tersebut dalam film, cerita film masih memegang unsur plausibilitas pada kasus yang sama, namun jalur cerita yang berbeda. *Tahap akhir cerita novel ditiadakan ke dalam film* pada bagian peristiwa *Athirah* mengalami sakit parah dan dokter memfonisnya dengan penyakit pengerasan hati. Semakin hari kondisi *Athirah* semakin memburuk sampai pada akhirnya *Athirah* meninggal. Kurang dari seratus hari kematian *Athirah*, H.Kalla meninggal pun meninggal karena kesedihan atas kematian istrinya. Efek dari pengurangan peristiwa tersebut mengurangi unsur *suspense* cerita yang dapat meningkatkan rasa keingintahuan pembaca atau penonton dalam kelanjutan kisah cerita. *Ending* cerita novel termasuk penyelesaian tertutup dalam hal ini keadaan akhir sebuah cerita sudah ditentukan oleh pengarang.

2) Penciutan Karakter Novel *Athirah*

Penciutan karakter adalah pemotongan karakter merujuk pada individu-individu yang muncul dalam cerita novel *Athirah*. Tidak semua karakter yang terdapat dalam novel di filmkan. Dalam novel, dikisahkan Jusuf memiliki tiga teman dekat waktu SMP, yaitu Bahar, Somad, dan Rudi. Waktu SMA Jusuf memiliki tiga teman, yaitu Abdullah, Abduh, dan Anwar. Keenam teman Jusuf tersebut memiliki sifat jaiil dan usil. Selain itu, dikisahkan pula Jusuf memiliki sebelas saudara. Nur yang digambarkan memiliki karakter mudah emosi, Salmah diceritakan meninggal dunia dan kesembilan saudara Jusuf tidak digambarkan wataknya. Semua peristiwa tersebut tidak ditemukan dalam film *Athirah* sehingga mengalami penciutan. Karakter-karakter film *Athirah* yang mengalami penciutan tidak memiliki dampak apapun dalam cerita film *Athirah*. Penciutan karakter-karakter tersebut disebabkan interpretasi dari sutradara yang dianggap tidak terlalu penting dan tidak memiliki pengaruh besar cerita.

3) Penciutan Latar Novel *Athirah*

Penciutan latar adalah pemotongan latar yang terdiri dari latar tempat, latar waktu, dan latar suasana dalam novel *Athirah*. Penciutan latar terdapat pada latar tempat. Dalam film *Athirah* tidak ditemukan pemakaman, pelabuhan, dan Mekkah. Hal tersebut terjadi karena interpretasi dari sutradara yang menganggap latar tersebut tidak memiliki pengaruh besar terhadap cerita film.

b. Penambahan Struktur Film *Athirah*

Penambahan adalah unsur cerita yang terdapat di dalam film tidak terdapat di dalam novel. Ditemukan tiga penambahan yang muncul pada saat novel ditransformasikan ke film *Athirah*, yaitu penambahan pada alur, penambahan pada karakter, dan penambahan pada latar.

1) Penambahan alur film *Athirah*

Penambahan alur adalah menambahkan alur cerita pada film yang tidak terdapat di dalam novel. sebagai mana dalam peristiwa penciutan, penambahan alur juga terjadi pada tahap awal, tengah, dan akhir alur cerita. Pada tahap awal alur film, cerita adegan pertama kali digambarkan yaitu mobil yang ditumpangi H.Kalla dan Athirah dari Bone menuju Makassar dihadang oleh segerombolan bersenjata dan selamat sampai di Makassar. Athirah dan H. Kalla mengunjungi toko yang akan dijadikan tempat usaha. Mereka berdua terlihat hidup bahagia dalam membangun rumah tangga. Athirah sebagai istri setia mendampingi sang suami. Peristiwa ini yang terdapat di dalam

film tidak ditemukan di dalam novel sehingga di dalam film mengalami penambahan. Penambahan peristiwa tersebut memiliki unsur plausibilitas karena dapat diterima secara akal, tidak bertentangan dengan sifat-sifat kehidupan faktual. Pada tahap tengah alur film ditemukan penambahan, dapat dilihat ketika Athirah memanggil Rusdi untuk mendapatkan keterangan yang lebih jelas dari gosip yang beredar tentang pernikahan H. Kalla. Penambahan selanjutnya ketika H.Kalla datang ke rumah Athirah setelah pernikahan keduanya dengan perempuan lain. H. Kalla mendekati Athirah meredakan kekecewaan istrinya. Namun, Athirah tidak peduli dengan H. Kalla dan mengusirnya pergi. Penambahan juga terjadi ketika Athirah berniat memasukkan jimat ke dalam minuman H.Kalla tetapi jimat itu tidak sengaja dijatuhkan oleh Athirah. Pada tahap akhir cerita film Athirah ditemukan penambahan yang tidak terlihat dalam novel Athirah. Dapat dilihat pada adegan Athirah yang memandangi foto masa kecil anak-anaknya dengan wajah yang sangat bahagia. Penambahan tersebut bersifat *surprise* yang memberikan efek kejutan tentang kejelasan akhir cerita kepada penonton, terkhusus kepada penonton yang pernah membaca novel *Athirah* terlebih dahulu. Model tahap akhir peristiwa penambahan tersebut dikategorikan penyelesaian tertutup karena menunjukkan keadaan akhir sebuah cerita sudah selesai, cerita sudah habis sesuai dengan tuntutan logika cerita yang dikembangkan.

2) Penambahan karakter film *Athirah*

Penambahan karakter adalah adanya karakter-karakter yang terdapat di dalam film, namun tidak terdapat atau diceritakan dalam novel. Pada saat novel *Athirah* ditransformasikan ke dalam film, terdapat penambahan satu karakter yaitu karakter Rusdi sebagai supir mobil H.Kalla. Adanya karakter Rusdi yang patuh dan penurut membuat cerita memberikan *suspen*. Dapat dilihat ketika Athirah Rusdi jujur kepada Athirah bahwa H.Kalla menikah dengan perempuan lain di Jakarta.

3) Penambahan latar film *Athirah*

Penambahan latar adalah adanya latar-latar yang terdapat dalam film yang tidak terdapat dalam novel. Penambahan latar tempat dalam film meliputi: rumah sakit, pasar, dan toko perhiasan. Latar tempat rumah sakit dalam film merupakan lokasi persalinan Athirah. Latar tempat pasar merupakan tempat pertama kalinya Jusuf melihat Mufida. Latar tempat toko perhiasan merupakan tempat Athirah membeli emas dari hasil penjualan sarungnya. Penambahan latar pada film hanya untuk membuat film terkesan tidak monoton dan dibutuhkan penambahan latar tempat untuk memberikan pada penambahan alur. Di novel *Athirah* disuguhkan latar suasana sedih. Setelah dialihwahkan

ke dalam film terjadi penambahan suasana yaitu bahagia. Dapat dilihat setelah Athirah melewati rasa kesedihannya yang diakibatkan oleh suaminya dan menemukan kebahagiaannya kembali.

c. Perubahan Bervariasi Struktur Faktual Film *Athirah*

Perubahan bervariasi adalah perubahan yang dilakukan pada unsur cerita karya sastra dalam proses transformasi. Namun, meski pun terjadi variasi-variasi tertentu antara novel dan film, pada hakikatnya tema atau amanat masih tersampaikan setelah difilmkan. Perubahan bervariasi yang muncul pada saat novel *Athirah* ditransformasi ke film *Athirah* berkaitan dengan variasi alur dan karakter tokoh.

1) Perubahan bervariasi alur novel *Athirah* ke dalam film *Athirah*

Perubahan bervariasi pada alur adalah perubahan yang dilakukan variasi-variasi tertentu pada alur antara novel dan film, baik tahap awal alur, tahap tengah alur, maupun tahap akhir alur. *Perubahan bervariasi terjadi pada awal alur cerita* ketika Athirah merasakan perubahan pada suaminya. Di dalam novel dapat dilihat Athirah selalu memikirkan perubahan H. Kalla yang selalu menyisir rambutnya dan memakai krim rambut. Perasaan kekhawatiran Athirah diceritakan kepada Jusuf, namun Jusuf tidak bisa menangkap kegelisahan yang telah terjadi pada Athirah karena menurut Jusuf gemar menyisir rambut dan memakai krim rambut hal wajar yang dilakukan oleh H.Kalla. sementara itu, dalam film dikisahkan bahwa Athirah merasakan ada perubahan pada suaminya. Dapat dilihat ketika Athirah menemukan krim rambut di meja kerja H.Kalla dan pada saat H.Kalla bingung mencari krim rambutnya di dalam kamar. Namun, Athirah memendam sendiri kekhawatiran terhadap suaminya. Setelah novel ditransformasikan ke dalam film dan mengalami perubahan bervariasi, efek yang ditimbulkan menambah unsur *suspen* film sehingga menambah keingintahuan penonton akan penyebab perubahan H.Kalla.

Perubahan bervariasi tahap tengah alur cerita terjadi pada bagian Athirah mengetahui perselingkuhan suaminya. dalam novel dikisahkan bahwa Athirah mengetahui sendiri bahwa H.Kalla mencintai perempuan lain dan akan menikahinya. Kabar tersebut telah menyebar ke kerabat H.Kalla dan Athirah. Setelah cerita novel dialihwahkan ke dalam film terjadi perubahan bervariasi. Dalam film diceritakan Athirah mendengar gosip yang beredar bahwa suaminya akan menikah dan dia pun memperjelas info tersebut pada Rusdi. Perubahan bervariasi yang dilakukan menimbulkan efek cerita pada film terlihat semakin dramatis karena Athirah

dengan wajahnya yang sangat sedih meminta informasi yang jelas kepada Rusdi terkait pernikahan H.Kalla.

Perubahan bervariasi tahap akhir alur cerita terjadi pada bagian kebangkrutan H. Kalla. Dalam novel diceritakan Athirah memberikan sejumlah uang kepada H.Kalla untuk menangani usahanya yang bangkrut. Setelah dialihwahkan ke dalam film, Athirah memberikan sejumlah emas kepada H.Kalla untuk menangani usahanya yang bangkrut. Perubahan variasi tersebut menambah unsur plausibilitas dalam cerita.

2) Perubahan bervariasi karakter pada novel Athirah ke dalam film Athirah

Perubahan bervariasi karakter adalah perubahan yang dilakukan pada karakter dengan variasi-variasi tertentu dari novel ke film. Perubahan bervariasi karakter saudara Jusuf yaitu Nur Aini dipanggil Aini. Diceritakan dalam novel memiliki watak yang mudah emosi, namun setelah mengalami perubahan bervariasi, Aini digambarkan memiliki watak yang sopan dan rajin. Perubahan tersebut tidak memiliki pengaruh yang besar terhadap kualitas cerita.

C. SIMPULAN

Ekranisasi merupakan fenomena alih wahana yang banyak dilakukan di Indonesia. Salah satu novel diekranisasikan adalah novel *Athirah*. Proses ekranisasi *Athirah* ini melalui tiga tahap yaitu, penambahan, pengurangan, dan perubahan bervariasi. Proses penambahan alur terjadi di tahap awal yang merujuk pada kebahagiaan yang dimiliki Athirah hidup bersama suami dan anak-anaknya, di tahap tengah yang menunjuk pada kesedihan Athirah atas pernikahannya H.Kalla, dan di tahap akhir yang merujuk pada penyelesaian cerita. Penambahan karakter terjadi hanya pada satu karakter. Penambahan latar terjadi hanya pada latar tempat dan latar suasana.

Proses pengurangan terjadi pada aspek tahap awal alur yang menunjuk pada kisah Jusuf berkunjung ke makam Athirah; tahap tengah alur menunjuk pada Jusuf dan Nur mengetahui H.Kalla akan menikah lagi; pengurangan tahap akhir alur menunjuk pada *ending* novel *Athirah* yang telah terselesaikan. Pengurangan pada aspek karakter tidak memiliki pengaruh besar terhadap film. Pengurangan pada aspek latar terjadi pada latar tempat.

Proses perubahan bervariasi terjadi pada alur tahap awal yang mengacu pada kisah Athirah merasakan perubahan yang terjadi pada H.Kalla. Perubahan bervariasi pada tahap tengah alur menunjuk pada pernikahan H.Kalla dan perubahan bervariasi pada tahap akhir alur menunjuk pada

bantuan yang diberikan Athirah pada H.Kalla. Perubahan bervariasi pada karakter, secara garis besar tidak terlalu mengalami banyak perubahan, hanya terjadi perubahan satu karakter.

Secara keseluruhan Film *Atirah* tidak terlalu banyak mengalami perubahan dari naskah novelnya. Perubahan yang sangat menonjol dari novel ke film *Atirah* terdapat pada tahap awal alur dan tahap akhir alur. Meskipun demikian, perubahan yang terjadi masih mempertahankan esensi novel.

Penelitian mengenai alihwahana novel ke film masih perlu pendalaman untuk melihat aspek-aspek intertekstualnya dengan menggunakan teori-teori ekranisasi lain. Penelitian ekranisasi bisa dilakukan bukan hanya pada satu novel dan satu film saja, melainkan juga lebih dari satu novel dan film untuk melihat aspek-aspek yang dominan pada ekranisasi. Bagi para sutradara, ekranisasi novel ke film memberikan nuansa baru terhadap hasil karya, namun hendaknya jangan sampai mengubah karya tersebut terlalu banyak hingga menghilangkan esensinya.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, I.R. (2016). *Fiksi populer teori dan metode kajian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endah. A. (2013). *Atirah*. Jakarta: Noura Books.
- Eneste, P. (1991). *Novel dan film*. Flores: Nusa Indah.
- Nugiyantoro, B. (2015). *Teori pengkajian fiksi*. Edisi kedua, Cetakan ke-11. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Stanton, R. (2012). *Teori fiksi*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

SASTRA DIGITAL, LITERASI DIGITAL, DAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Oleh
Anas Ahmadi
anasahmadi@unesa.ac.id
Universitas Negeri Surabaya

Abstract

Today's modern literature cannot be separated from digital literacy. Therefore, digital literature emerged because of the form of transformation of modern literature. In the context of the campus, a teacher is required to follow the acceleration of technological developments related to digital literature in the hope that students will understand and be able to practice writing / criticizing digital literature. Related to this, this article reviews digital literature in the era of digital literacy and the era of the industrial revolution 4.0 from a descriptive-narrative perspective. This paper describes the genres that appear in digital literature and the advantages that arise from digital literature.

Keywords: digital literature, digital literacy, industrial revolution 4.0

Abstrak

Sastra era modern sekarang ini tidak bisa lepas dari literasi digital. Karena itu, muncullah sastra digital sebab bentuk transformasi sastra modern. Dalam konteks kampus, seorang pengajar dituntut mengikuti akselerasi perkembangan teknologi yang berkaitan dengan sastra digital dengan harapan agar mahasiswa memahami dan mampu berpraktik menulis/mengkritisi sastra digital. Berkait dengan itu, artikel ini mengulas sastra digital di era literasi digital dan era revolusi industri 4.0 dari perspektif deskriptif-naratif. Tulisan ini memaparkan genre yang muncul dalam sastra digital dan kelebihan-kekurangan yang muncul dari sastra digital tersebut.

Kata kunci: sastra digital, literasi digital, era revolusi industri 4.0

A. PENDAHULUAN

Tulisan tentang sastra digital yang dilakukan oleh Bromley (2014), Mandell (2015), Walsh (2013), Van Hulle (2013), Price (2009), Gilmore (2011) menunjukkan bahwa sastra digital merupakan sastra yang saat ini naik daun. Bagaimana tidak, dengan era modern yang dirasuki oleh roh digitalisasi, mau tidak mau sastra pun bertransformasi, salah satunya adalah menjadi sastra digital. Sebagaimana diketahui bersama, sastra digital memang sedang tren di berbagai negara

seiring dengan meningkatnya konsumsi terhadap dunia digital. Dunia yang serba cepat dan instantisme.

Jika dirujuk secara asali, sastra digital merupakan genre dari sastra. Sastra merupakan salah satu bidang yang estetis dalam studi keilmuan humaniora. Keestetisan tersebut terletak pada fenomena bahwa sastra adalah sebuah studi ilmu murni dan juga merupakan sebuah hasil proses kreatif. Sastra sebagaimana diketahui bersama merupakan hasil konkretisasi kontemplatif manusia. Dengan demikian, sastra menurut Easterlin (2013:679) sebagai salah satu karya kreatif memiliki fungsi untuk meningkatkan kesadaran manusia sebagai sang penafsir realitas yang ada dalam kehidupan. Melalui sastra, diharapkan manusia mampu menjadi sosok yang tercerahkan dan memiliki kepekaan batin yang tinggi terhadap lingkungan.

Kini dalam era yang modern dengan pengistilahan era digital, era disrupsi, era revolusi industri 4.0, *era society 5.0*, *era borderless*, dan masih banyak era yang lainnya. Kata kunci dari semuanya adalah era teknologi. Manusia modern saat ini dihadapkan pada perkembangan teknologi yang luar biasa. Hal tersebut menunjukkan bahwa saat ini, dunia benar-benar berlari dalam menghadapi kecepatan teknologi. Jika tidak mengikuti kecepatan teknologi tersebut, kita akan ketinggalan zaman. Salah satu di antara teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah literasi digital. Literasi yang berkaitan dengan kedigitalan, mulai dari baca, tulis, interpretasi, praktik, inovasi terhadap hal yang berkaitan dengan *Internet of Think* (IoT). Internet sebagai salah satu media ternyata memiliki dampak yang sangat besar dalam perkembangan kehidupan akademik saat ini. Dalam konteks pendidikan, seorang pengajar juga harus handal dalam kaitannya dengan literasi digital.

Dalam tulisan ini penulis membahas sastra digital di era literasi digital dalam kaitannya dengan era 4.0. Masa ini melahirkan banyak genre sastra, mulai dari yang monodisipliner sampai yang interdisipliner (Ahmadi, et al, 2019; Ahmadi, 2019). Hal ini menandakan bahwa sastra berkembang dengan pesat. Melalui tulisan ini, diharapkan studi tentang sastra digital semakin menguat dan memang benar-benar merupakan representasi dari adanya literasi digital yang terdapat di Indonesia. Steggle (2013) menunjukkan bahwa melalui sastra digital seseorang bisa mendapatkan pemahaman yang multiperspektif sebab pembaca bisa mengakses berbagai sastra transnasional. Artinya, seorang pembaca bisa memahami perkembangan sastra internasional dengan cepat tanpa harus pergi ke luar negeri. Untuk itu, melalui sastra digital, sang pembaca bisa

menikmati sastra dunia sembari bersantai di rumah. Dengan demikian, sastra digital benar-benar memiliki fungsi literasi digital yang sangat tinggi.

B. PEMBAHASAN

Sastra digital sebagai pemain baru dalam dunia sastra, ternyata memunculkan warna baru dalam perspektif penggunaannya. Karena itu, sastra digital memiliki keunggulan dan kelemahan. Berkait dengan sastra digital, Wardrip-Fruin (2013) menjelaskan bahwa sastra digital ialah sastra yang berkaitan dengan karakteristik multimedia dan jejaring komputer kontemporer yang muncul dari era kontemporer. Dengan begitu, sastra digital adalah sastra yang didigitalkan (di dunia maya). Penggunaan sastra digital saat ini banyak diminati sebab penggunaan data sastra ini memiliki keunggulan sebagai berikut.

Pertama, sastra digital merupakan sastra yang mudah diakses-cepat sebab pengguna tinggal membuka diwebsite (hitungan kurang dari satu menit [versi google]). Kemudahan tersebut memberikan jalan buat pengguna yang memilikirkan keserbacepatan, keserbapraktisan, dan keserbatepatan. Kecepatan yang kurang dari satu menit dalam mengakses tersebut tentunya menjadi pilihan utama bagi orang-orang yang ingin membaca cepat sebuah karya sastra. Tentunya, kecepatan tersebut disesuaikan dengan *genre* sastra yang dipilih oleh sang pengguna.

Kedua, sastra digital merupakan sastra yang efektif untuk terjadinya plagiasi dalam dunia karya sastra. Melalui sastra digital (dalam konteks ini sastra yang sudah menempel di dinding website), akan menjadi data hidup. Ketika ada seseorang yang memplagiasi sastra tersebut dan diunggah ke website, karya sastra yang plagiasi tersebut akan mudah ditemukan sebab saat ini sudah muncul cek plagiasi, misal Turnitin ataupun yang lainnya. Kemudahan tersebut akan minimal akan mengurangi kecurangan dan kejahatan akademis dalam bidang tulis-menulis sastra. Kasus plagiasi dalam sastra memang bukanlah hal baru dan ironisnya kadang menyangkut nama sastrawan terkenal. Dalam hal ini, pembuktian untuk plagiasi dalam studi sastra memang agak sulit sebab sastra bukanlah kategori karya akademik yang lebih mudah untuk dilakukan cek plagiasi.

Ketiga, sastra digital mudah dikumpulkan datanya. Artinya, seorang peneliti yang meneliti sastra digital akan mudah mengumpulkan data sastra digital sebab dia sebagai seorang peneliti tinggal mencari di internet tanpa harus bersusah payah untuk terjun ke lapangan. Berbeda halnya dengan sastra cetak, sang peneliti harus terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data. Di lapangan

tersebut peneliti bisa mencari data di perpustakaan, di toko buku, di pasar buku, ataupun di sang pengarang yang melahirkan buku tersebut. Dengan demikian, sang peneliti lebih efektif dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan sastra digital. Bayangkan saja, dalam jangka hitungan menit saja, sang peneliti bisa mengumpulkan puluhan data yang berkaitan dengan kesastraan. Tentunya, hal tersebut merupakan langkah yang benar-benar efektif dalam pengumpulan data penelitian.

Keempat, sastra digital adalah sastra yang mudah untuk proses penerbitannya. Artinya, seseorang yang memang ingin mengunggah artikel dengan cepat dalam bahasa lainnya di publish dengan cepat, mereka bisa menggunakan alternatif sastra digital. Melalui sastra digital, tulisan yang berupa cerpen, puisi, novel, ataupun drama, bisa dalam hitungan detik sudah terunggah di jejaring internet. Hal itu tampak sangat jelas ketika seseorang ingin mengunggah tulisannya di sosmed, tentunya tidak usah tunggu jam bahkan hari, sepersekian detik saja, cerpen atau puisi bisa terunggah di sosial media.

Kelima, biaya yang murah. Jika berkaitan dengan harga, sastra digital adalah salah satu genre sastra yang paling murah harganya dan bahkan boleh dibilang gratis. Sastra digital yang ada di dinding media sosial bisa diunduh secara bebas dan legal oleh para pengguna dan penikmat sastra. Hal ini menunjukkan betapa murah harganya harga yang harus dibayarkan untuk mendapatkan tulisan bidang kesastraan.

Penggunaan data sastra digital selain memiliki banyak keuntungan dalam berbagai segi, data sastra digital ternyata juga memiliki kelemahan. Tentunya, kelemahan tersebut bisa diantisipasi oleh sang pengguna data tersebut agar kelemahan tersebut bisa diminimalisasi. Berikut kelemahan penggunaan data sastra digital.

Pertama, rawan terjadi plagiasi. Penggunaan data sastra digital memang mudah untuk pengaksesan, tetapi penggunaan data ini sangat rawan plagiasi. Apalagi, data yang digunakan adalah data yang berasal dari sosial media dan/atau blog. Hal itu disebabkan yang memiliki sosial media dan/atau blog adalah kalangan remaja yang terkadang masih belum memahami betul apa yang dianggap dengan plagiasi. Dengan demikian, data yang digunakan bisa jadi tidak orisinal sebab belum diketahui dengan pasti apakah data sastra digital tersebut memang benar-benar karya si penulis. Bisa jadi, itu adalah karya orang lain yang hanya diganti nama saja.

Kedua, kecepatan dalam pengambilan data sastra digital menunjukkan bahwa tingkat kedalaman riset tidak begitu memiliki tantangan. Artinya, ketika seseorang mengambil data yang berasal dari sastra digital, hal tersebut sangat mudah sebab tinggal mendownload saja. Jika dibandingkan dengan pengumpulan data sastra lisan, hal tersebut tentunya lebih berat sebab untuk pengambilan data sastra lisan mereka harus turun ke lapangan.

Sastra Instagram

Sastra instagram ialah sastra yang dituangkan dalam instagram. Sastra instagram bisa berisikan tentang cerpen, puisi, ataupun tulisan pendek. Pâquet (2019), memberikan rincian bahwa dalam instagram bisa muncul subgenre sastra, misal puisi yang berkait dengan lingkungan, romantisme, ataupun modernisme. Instagram merupakan sarana yang praktis dalam memunculkan dan menunjukkan sastra. Di kalangan anak muda, instagram merupakan sarana yang paling mudah dan praktis dalam memunculkan karya. Selain itu, instagram adalah media yang banyak digunakan oleh anak muda. Karena itu, mereka lebih suka mengirim karyanya di instagram agar mudah dikenali oleh teman-teman yang lainnya.

Sastra instagram sangat mudah dan praktis sebab dengan satu tarikan napas, seseorang bisa dengan cepat mengunggah karyanya di instagram. Sastra instagram memang memiliki kemudahan. Namun, dalam kemudahan tersebut ada kelemahan juga. Sastra instagram jika ditinjau dari segi kualitas memang belum banyak yang teruji sebab yang menulis adalah kalangan anak muda dan bahkan anak-anak. Dengan demikian, karya sastra yang di dalamnya masih dikategorikan sastra yang ringan (catatan: tidak menutup kemungkinan sastra yang dalam). Selain itu, kelemahan dari sastra instagram adalah sulitnya menentukan kadar orisinalitas karya sebab kadang yang dimunculkan di instagram terkadang belum tentu karyanya sendiri.

Sastra Facebook

Sastra facebook ialah sastra yang dimunculkan di facebook. Sastra kategori ini muncul dalam bentuk puisi, cerita pendek, dan cerita bersambung. Sastra kategori facebook banyak yang menggunakan terutama kalangan anak muda. Namun, tidak hanya anak muda yang menulis sastra di dinding facebook, generasi tua juga beberapa masih menulis sastra di facebook. Hal ini disebabkan facebook muncul sudah lama sehingga generasinya adalah generasi tua dan generasi

muda. Facebook adalah media sosial generasi awal. Karena itu, pengguna facebook lebih banyak kalangan orang tua dan anak muda, sedangkan anak-anak sekarang ini lebih suka dengan media sosial yang lebih kekinian, misal instagram.

Sastra facebook sama seperti sastra instagram, isinya juga sama berkaitan dengan kategori sosial media. Sastra facebook juga sama seperti sastra instagram memiliki kelemahan dan kelebihan. Dari segi kelemahan, sastra facebook juga agak sulit menentukan kategori orisinalitas sebab kadang yang terdapat di dinding facebook belum tentu karyanya. Dari segi kemudahan, seseorang bisa langsung mengunggah karya sastranya tanpa melalui seleksi. Selain itu, mereka juga bisa membuat komunitas sastra dalam facebook yang membuat kemudahan untuk saling kenal dalam jejaring sosial.



Gambar 1: Sastra Facebook

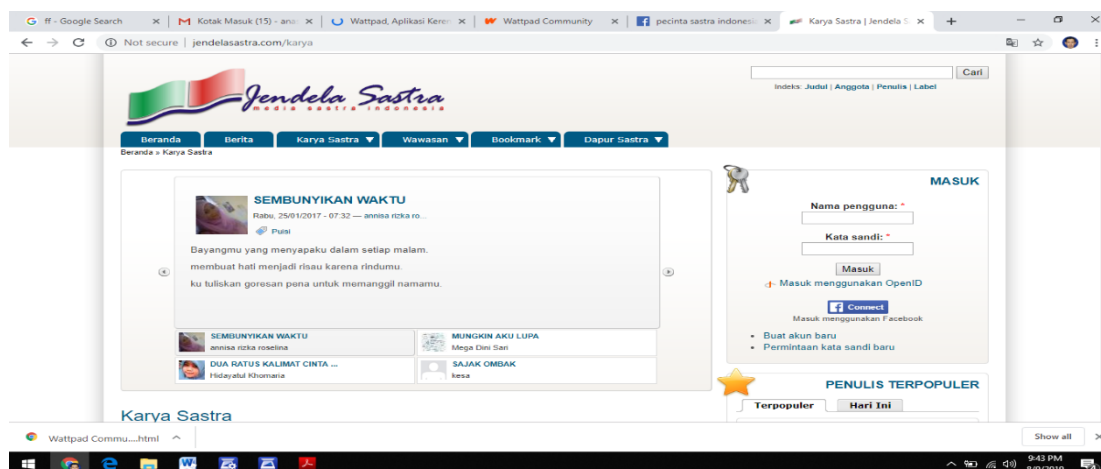
Sumber: <https://www.facebook.com/>

Perjumpaan para penulis muda ataupun senior dalam sastra juga lebih mudah dengan menggunakan facebook sebab mereka terkumpul dalam komunitas. Perjumpaan tersebut bisa dilakukan dalam grup ataupun di luar grup sehingga bisa efektif. Bahkan, beberapa komunitas dalam facebook melakukan kopi darat untuk pertemuan lebih lanjut dan memantapkan bidang kesastraan yang digarap oleh mereka, misal saja mengadakan kegiatan menulis kesastraan ataupun pelatihan menulis bidang sastra.

Sastra Website (com/wordpress/blogspot)

Sastra website ialah sastra yang dimunculkan di internet dengan kategori menggunakan web, baik yang berbayar ataupun yang gratis. Saat ini sastra jenis ini marak dan berkembang bak jamur di musim penghujan. Keduanya, sama-sama merupakan sastra digital yang bisa diakses oleh pengguna melalui internet.

Pertama, website yang berbayar, misalnya menggunakan .com, .org, .co.id., ataupun yang lainnya yang berbayar. Ciri dari sastra jenis ini antara lain (1) dikelola oleh orang/kelompok/lembaga yang profesional. Arti profesional dalam konteks ini dikaitkan dengan fakta bahwa website tersebut berbayar. Jadi yang menjadi pengelola adalah orang-orang yang memang memiliki konsern pada sastra dan biasa kalangan dewasa, meski tidak menutup kemungkinan kalangan muda juga bisa melakukan hal yang demikian; (2) teknik pengiriman dan pengunggahan sastra tidak serta merta diunggah, tetapi melalui seleksi terlebih dahulu. Untuk kategori yang profesional, misal majalah yang diindeks oleh scopus, seleksinya lebih ketat dan hanya tulisan-tulisan yang bagus yang bisa masuk website tersebut dan penulisnya pun bisa mendapatkan honorarium yang tinggi; dan (3) desain visual untuk websitenya terkesan profesional dan artistik sebab menggunakan biasanya desainnya menggunakan tenaga profesional juga.

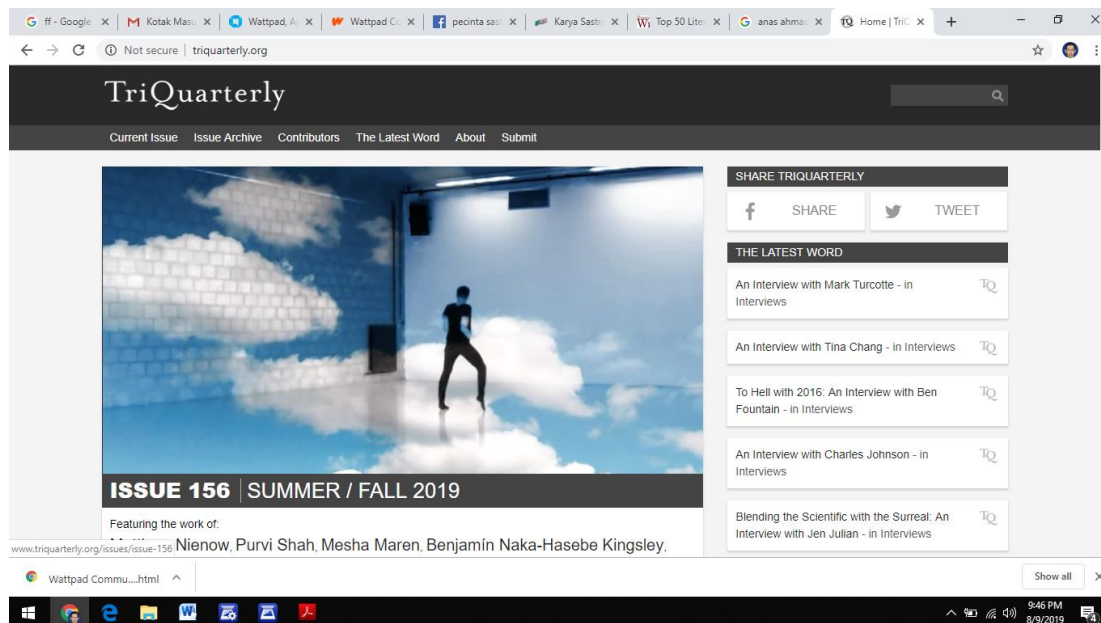


Gambar 2: Sastra website (kategori berbayar)

Sumber: <http://www.jendela.sastra.com/>

Majalah sastra digital juga ada yang dikelola oleh lembaga yang benar-benar profesional sehingga majalah tersebut diindeks oleh pengindeks bereputasi, misalnya diindeks oleh scopus. Majalah sastra ini memang ketat dalam hal penerimaan artikel sebab tidak semua artikel bisa masuk

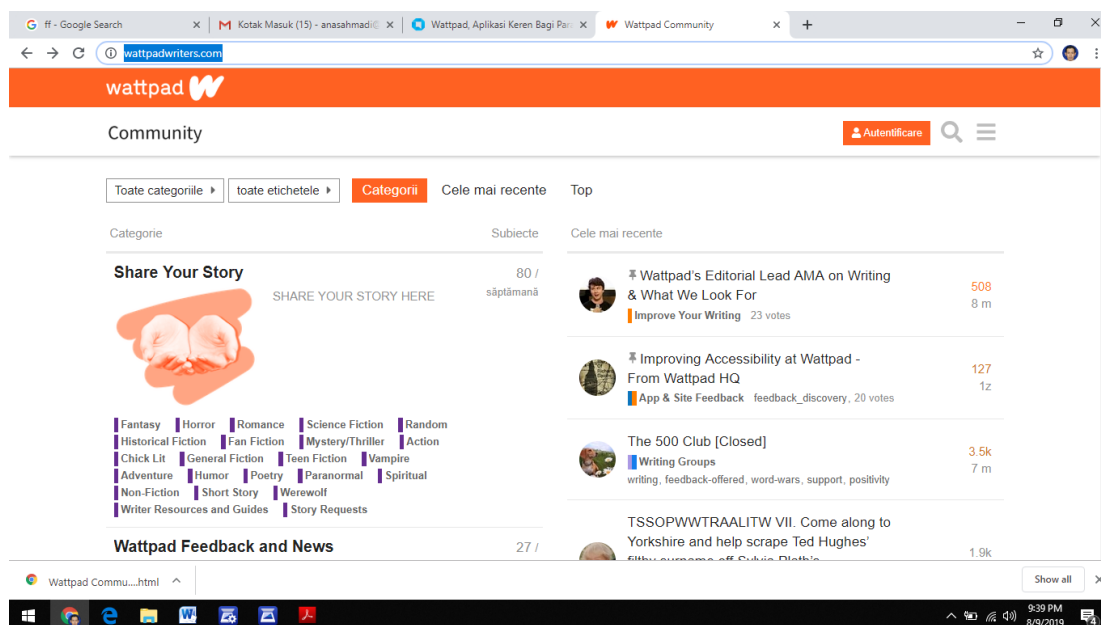
ke majalah sastra digital tersebut. Reviuwer yang terdapat dalam majalah itupun kategori profesional sehingga mereka hanya akan menerima artikel profesional. Jika artikel tidak dianggap bagus, mereka langsung menolaknya. Di Indonesia, majalah sastra digital yang kategori bereputasi belum ada. Untuk yang kategori akreditasipun juga tidak ada sebab dikti sebagai lembaga negara tidak menaruh konsern pada majalah digital untuk diakreditasi. Dikti hanya memberikan akreditasi pada majalah ilmiah saja.



Gambar 4: Sastra website (kategori berbayar dan bereputasi)

Sumber: <http://www.triquarterly.org/>

Kedua, sastra digital yang masuk kategori gratisan. Biasanya, website yang digunakan berupa blogspot, wordpress, yang merupakan kategori web gratis. Untuk sastra kategori ini memiliki ciri sebagai berikut (1) cara pemuatannya sangat mudah sebab biasanya dimiliki oleh pribadi sehingga sang pemilik website bisa sewaktu-waktu mengunggah karyanya tanpa harus melalui seleksi; (2) tidak dikelola oleh lembaga/tim profesional sebab pemilik website biasanya kategori anak-anak remaja; dan (3) desain yang digunakan adalah desain bawaan dari website tersebut sehingga terkesan monoton dan kurang profesional. Desain website kurang profesional juga disebabkan desain tersebut gratis.



Gambar 5: Sastra website (kategori tidak berbayar)

Sumber: <https://www.wattpad.com/home>

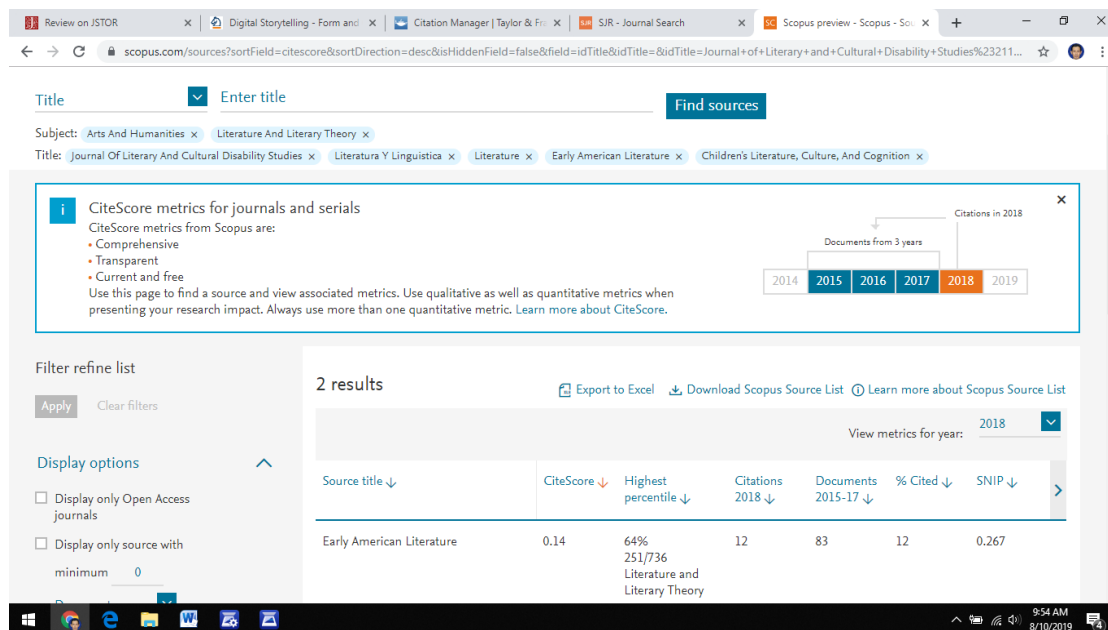
Pembelajaran Sastra Digital di Perguruan Tinggi

Sastra digital sebagai bentuk sastra genre baru memang mau tidak mau harus dimasukkan dalam studi sastra di perguruan tinggi (khusus jurusan bahasa dan sastra). Berkait dengan pembelajaran sastra digital, Van Nyhuis (2012) menyatakan bahwa melalui konteks kedigitalan, materi yang diperoleh mahasiswa bisa lebih update. Pada masa lalu, terkadang materi kesastraan memiliki keberbedaan yang jauh antara negara yang maju dengan negara berkembang. Selisihnya bisa sampai 2-5 tahun. Hal tersebut menunjukkan bahwa perkembangan sastra sangat jauh tertinggal. Ibaratnya, di satu sisi seseorang sudah berlari kencang, di sisi yang lain seseorang yang masih berjalan dengan tertatih-tatih. Seiring dengan munculnya era internet seperti sekarang ini, ketertinggalan tersebut tidak lagi terjadi sebab pengguna internet bisa langsung mengakses ilmu pengetahuan di berbagai wilayah. Hal itu menunjukkan bahwa saat ini sudah terdapat keseimbangan dalam konteks ilmu pengetahuan.

Dalam dunia literasi digital saat ini, terdapat tiga database yang tidak lepas dari itu, yakni scopus, web of science, dan Education Resources Information Centre. Melalui ketiganya, pengguna internet bisa mempelajari dan mengolah data yang bereputasi versi database tersebut (Spante et al, 2018). Dengan demikian, seorang pengguna internet tidak hanya memahami literasi digital tetapi

juga kompetensi digital. Pengajar dalam konteks ini bisa mencari rujukan tentang sastra digital melalui ketiga database tersebut. Rujukan sastra digital, baik buku, artikel jurnal, majalah yang terindeks oleh database tersebut merupakan karya yang bereputasi. Namun, satu hal yang menjadi catatan di sini, sastra digital dalam database tersebut terbagi menjadi dua, yakni sastra digital sebagai bentuk riset dan sastra digital yang dalam bentuk karya. Keduanya, juga terindeks dalam database tersebut. Jika pengajar mengakses hal tersebut akan memudahkan pemahaman mengenai perkembangan sastra digital di kancah internasional.

Universitas Negeri Surabaya saat ini memasukkan kurikulum literasi digital sebagai mata kuliah wajib. Melalui matakuliah ini, diharapkan pengajar dan mahasiswa sama-sama memahami literasi digital. Melalui pemahaman dan pembelajaran tentang literasi digital yang dimunculkan secara umum diharapkan mahasiswa mampu memahami, mengikuti, dan mempraktikkan kecepatan literasi digital. Mereka juga diharapkan mampu mendapatkan banyak keuntungan dari pembelajaran literasi digital tersebut. Pembelajaran literasi digital memang saat ini merupakan tuntutan agar mahasiswa tidak gagap teknologi. Sebenarnya, mahasiswa era saat ini bukanlah mahasiswa yang gagap teknologi sebab mereka terlahir di era teknologi. Namun, mereka hanya terkadang belum memahami terkait dengan teknologi yang memiliki keberkaitan dengan masalah pembelajaran. Mahasiswa mungkin memahami teknologi digital yang berkaitan dengan teknologi game yang mereka sukai. Namun, mereka belum tentu memahami teknologi yang berkaitan dengan pembelajaran yang terkini. Untuk itulah, pembelajaran literasi digital dibutuhkan agar mereka bisa memahami pembelajaran yang berkaitan dengan konteks kedigitalan seperti sekarang ini.



Gambar 6: Data jurnal internasional yang berkaitan dengan sastra

Sumber: <https://www.scopus.com>

Setiap pembelajaran memiliki alur sendiri dalam artian strategi pembelajaran sendiri. Tiap pengajar juga memiliki seni dalam memilih tahapan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran sastra digital sebagai bentuk dari manifestasi literasi digital terdapat langkah-langkah yang bisa digunakan dalam alternatif pembelajaran di kelas. Langkah-langkah tersebut terpapar sebagai berikut.

Pertama, mahasiswa dikenalkan dengan sastra digital (merupakan bagian dari literasi digital). Perkenalan tersebut bisa dimulai dengan model pencarian hakikat sastra digital dan jenis-jenisnya. Pencarian tersebut dilakukan oleh mahasiswa dengan menggunakan android ataupun komputer. Mahasiswa pada tahap ini melakukan literasi digital untuk mencari hakikat sastra digital dan jenis sastra digital. Setiap pencarian dari mahasiswa memiliki keberbedaan sebab bergantung pada kompetensi dalam pencarian tentang sastra digital. Data tersebut dikumpulkan ke pengajar sebagai bukti hasil dari pencarian sastra digital.

Kedua, pemaparan hakikat sastra digital dan jenisnya. Pemaparan tersebut lebih baik dilakukan oleh mahasiswa dengan model diskusi. Ketika diskusi, pengajar memberikan masukan di sana-sini berkaitan dengan literasi digital agar mahasiswa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang sastra. Tentunya, dalam hal ini, pengajar merupakan fasilitator dalam

pembelajaran sehingga ketika ada mahasiswa yang salah, sang pengajar tidak langsung menjugment bahwa hal tersebut merupakan sebuah kesalahan. Dengan demikian, mahasiswa merasa nyaman ketika melakukan proses pembelajaran di kampus.

Ketiga, praktik menulis sastra digital ataupun mengkritisi membuat artikel tentang sastra digital. Tahapan ketiga ini adalah tahapan yang paling penting sebab dengan berpratik untuk menulis, mahasiswa tidak hanya mendapatkan ilmu sebagai input saja, tetapi dia juga harus mampu memunculkan luaran dari ilmu yang diperolehnya tersebut. Dengan demikian, akan seimbang antara teori dan praktiknya. Tahap keempat adalah refleksi, tahap ini adalah tahap masukan dan evaluasi dari pengajar terkait dengan karya mahasiswa.

C. SIMPULAN

Studi tentang sastra digital di perguruan tinggi (bidang bahasa dan sastra) memang harus dikuatkan dalam rangka mengikuti akselerasi literasi digital. Saat ini pengajar memang harus optimal dan melek sastra digital dan literasi digital sebagai imbas dari era revolusi industri 4.0 yang salah satunya ditandai dengan keserbacepatan teknologi internet. Dalam pembelajaran sastra digital, pengajar tidak hanya menyuguhkan teori saja, melainkan praktik yang baik agar mahasiswa tidak hanya lihai secara teori, tetapi juga secara praktik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, A. Ghazali, A.S., Dermawan, T., Maryaeni. 2019. Ecopsychology and Psychology of Literature: Concretization of Human Biophilia That Loves the Environment in Two Indonesian Novels. *The International Journal of Literary Humanities*, 17 (1): 47-60. <http://doi.org/10.18848/2327-7912/CGP/v17i01/47-59>
- Ahmadi, A. 2019b. The Use of Sinta (Science and Technology Index) Database to Map the Development Of Literature Studies In Indonesia. *International Journal of Mechanical Engineering and Technology (IJMET)*, 10 (2):918-923
- Bromley, K., Faughnan, M., Ham, S., Miller, M., Armstrong, T., Crandall, C., Garrison, J. & Marrone, N. (2014). Literature Circles Go Digital. *The Reading Teacher*, 68(3), 229– 236. doi: 10.1002/trtr.1312
- Easterlin, Nancy. 2013. "The Functions of Literature and The Evolution Of Extended Mind." *New Literary History: A Journal of Theory and Interpretation*, 44.4: 661-682.

- Gilmore, P. (2011). Literatures of Technology, Technologies of Literature. In *A Companion to American Literary Studies* (eds C. F. Levander and R. S. Levine). doi:10.1002/9781444343809.ch5
- Mandell, L. C. (2015). Gendering Digital Literary History. In *A New Companion to Digital Humanities* (eds S. Schreibman, R. Siemens and J. Unsworth). doi:10.1002/9781118680605.ch35
- Pâquet, L. (2019), Selfie-Help: The Multimodal Appeal of Instagram Poetry. *J Pop Cult*, 52: 296-314. doi:10.1111/jpcu.12780
- Price, K. M. (2009), Digital Scholarship, Economics, and the American Literary Canon. *Literature Compass*, 6: 274-290. doi:10.1111/j.1741-4113.2009.00622.x
- Maria Spante, Sylvana Sofkova Hashemi, Mona Lundin & Anne Algers | Shuyan Wang
(Reviewing editor)(2018) Digital competence and digital literacy in higher education research: Systematic review of concept use, *Cogent Education*, 5:1, DOI: 10.1080/2331186X.2018.1519143
- Steggle, M. (2013). "Knowledge will be multiplied": Digital Literary Studies and Early Modern Literature. In *A Companion to Digital Literary Studies* (eds R. Siemens and S. Schreibman). doi:10.1002/9781405177504.ch4
- Wardrip-Fruin, N. (2013). Reading Digital Literature: Surface, Data, Interaction, and Expressive Processing. In *A Companion to Digital Literary Studies* (eds R. Siemens and S. Schreibman). doi:10.1002/9781405177504.ch8
- Walsh, J. A. (2013). Multimedia and Multitasking: A Survey of Digital Resources for Nineteenth-Century Literary Studies. In *A Companion to Digital Literary Studies* (eds R. Siemens and S. Schreibman). doi:10.1002/9781405177504.ch6
- Van Hulle, D. (2013). Hypertext and *Avant-Texte* in Twentieth-Century and Contemporary Literature. In *A Companion to Digital Literary Studies* (eds R. Siemens and S. Schreibman). doi:10.1002/9781405177504.ch7
- Van Nyhuis, A. (2012). *Modern Language Studies*, 42(1), 100-104. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/23339655>

MUATAN SAstra ANAK DI PERGURUAN TINGGI UNTUK MENDUKUNG LITERASI MANUSIA

Atikah Ruslianti, Eka Putri Utami, Annisaa Syifa Nuramalina
Sastra Inggris-FBS-Universitas Negeri Jakarta
(atikah_aslih@yahoo.com)

ABSTRACT

Children's literature covers children's poems and stories. They are written for children or are written by children. Children's literature has strategic function as a media to convey moral lesson as well as the media to educate readers with their contents of societal values which is very important to build human literacy. They also serve as a media to provoke imagination that makes it serve as pleasure resources. Those are among the many reasons that make children's literature relevant to be included in higher education curriculum. Both classic and contemporary children's poems employ figurative language with different usage. Meanwhile, both classical and contemporary children's stories share quite similar ethical moral message with some differences in cultural contexts.

Key Words: Content, Children's literature, Promulgate, Human literacy

ABSTRAK

Sastra anak mencakup berbagai teks sastra yakni puisi maupun cerita yang ditujukan untuk anak ataupun yang dibuat oleh anak. Sastra anak merupakan genre tersendiri dalam dunia sastra. Sastra anak memiliki berbagai fungsi strategis, antara lain sebagai media penyampai pesan moral untuk pembacanya. Sehingga dalam hal ini berperan strategis sebagai media pendidikan dan pengajaran dengan muatan kandungan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat didalamnya yang mendukung tumbuh kembangnya kompetensi literasi manusia. Sastra anak juga memiliki fungsi strategis lain sebagai pemberi hiburan. Sehingga dalam hal ini berperan strategis untuk mengembangkan daya imajinasi. Karena itulah sastra anak relevan dan layak dimasukkan ke dalam kurikulum perguruan tinggi khususnya prodi sastra Inggris. Paper ini menjabarkan muatan-muatan yang terkandung dalam sastra anak, khususnya puisi anak dan cerita anak klasik dan kontemporer yang mendukung literasi manusia. Untuk puisi anak, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa perbedaan antara puisi dari periode klasik dan kontemporer. Setiap baris di puisi anak klasik mengandung diksi serta frasa yang membentuk bahasa kiasan. Puisi anak kontemporer cenderung menggunakan diksi yang lebih gamblang untuk menyampaikan pesan kejujuran dengan cepat. Bahasa figuratif juga ditemukan dalam puisi anak kontemporer, meskipun penerapan aspek tersebut lebih minim dibandingkan dengan puisi anak klasik. Kandungan nilai etika dalam cerita pendek anak-anak klasik menyampaikan gagasan utama tentang kebaikan. Sedangkan etika dalam cerita pendek anak-anak kontemporer menyampaikan gagasan utama tentang norma yang berkaitan dengan aturan. Perbedaan utama diantara cerita anak klasik dan kontemporer terdapat pada konteks budaya yang ada di dalam cerita

Kata kunci: Muatan, Sastra Anak, Mendukung, Literasi Manusia.

A. PENDAHULUAN

Sebagai salah satu genre sastra, sastra anak memiliki sedikitnya dua peran strategis yakni sebagai materi otentik untuk belajar bahasa dan budaya yang kaya akan nilai-nilai moral, dan sebagai bahan kajian akademik yang potensial untuk dieksplorasi dari berbagai perspektif terkait ideology pengarang dan masyarakat yang terkandung didalamnya, struktur naratologinya, juga control bahasa yang digunakan didalamnya. Peran strategis yang pertama umumnya dilakukan oleh institusi pendidikan tingkat menengah. Namun untuk level pendidikan tinggi pun hal ini menjadi perhatian juga terutama bila mengingat kandungan isi sastra anak yang kaya akan nilai-nilai moral ini tidak terlepas dari ideology pengarang, dan masyarakat yang menghasilkannya, control bahasa yang dikandungnya, dan aspek lain seperti yang disebutkan diatas. Keseluruhan aspek yang terkandung dalam sastra anak tersebut bermuara pada pembentukan salah satu literasi baru dalam era 4.0, yakni literasi manusia.

Issue ini menjadi penting terutama untuk saat ini ketika banyak sekali orang berpendidikan tinggi namun memiliki literasi manusia yang minim, yakni pemahaman yang rendah akan nilai kemanusiaan antara lain mencakup nilai social dan moral. Disinilah peran strategis kedua sastra anak, sebagai bahan kajian di perguruan tinggi, khususnya di program studi sastra dapat bersinergi dengan peran pertama tersebut diatas. Meskipun demikian, tidak semua prodi sastra Inggris memasukkan sastra anak sebagai salah satu mata kajian dalam kurikulum mereka.

Beberapa Prodi yang memiliki Sastra Anak sebagai bahan kajian, umumnya menggunakan karya sastra yang kurang lebih sama sub-genrenya, yakni mencakup antara lain cerita anak, dan puisi anak. Hal ini tentu sejalan dengan yang dikemukakan oleh Tomlinson bahwa karya sastra anak memiliki manfaat personal dan manfaat akademik . (Tomlinson, 2002, hal 3-5)

Selain manfaat untuk personal dan akademik sastra anak yang secara umum sudah diberikan di berbagai level institusi pendidikan, sastra anak juga mengandung muatan yang sangat khas dalam hal tema isi, readership dan authorship. Hal ini terkait dengan konten muatan yang ditujukan untuk pembaca anak, namun pengarang sastra anak masih didominasi oleh orang dewasa. Hal ini menjadikan sastra anak sebagai sebuah site untuk merefleksikan hubungan berbagai tema dalam konteks klasik maupun kekinian dalam lingkup kehidupan anak era millennium dimana konsep nilai-nilai moral, integritas, etika, kepedulian dan literasi budaya sebagai realisasi literasi

manusia menjadi tema yang sangat penting karena nilai-nilai tersebut strategis dalam berbagai konteks ruang dan waktu.

Lebih jauh lagi, logika berpikir kekinian seolah terakomodasi dengan adanya karya-karya high fantasi sehingga menantang nalar untuk mempercayai apa yang tidak mungkin terjadi. Disinilah kekayaan sastra anak terakomodir, ketika logika dan fantasi diakomodir oleh sastral anak kontemporer terutama karya sastra dystopian. Kehadiran karya sastra seperti ini dalam berbagai bentuknya, novel, buku bergambar/komik menjadi kekayaan tersendiri dalam ranah sastra anak, mengingat ada suatu kesadaran bahwa sastra anak kekinian tersebut sesungguhnya menghadirkan kehidupan nyata yang serba teknologi mediated dalam relasi antar manusia, dimana konsep nilai-nilai moral, integritas, etika, kepedulian dan literasi budaya termanifestasikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut dan untuk mendukung revitalisasi kurikulum FBS yang berorientasi literasi baru, maka dirasa perlu untuk memilih teks sastra anak yang memiliki muatan nilai-nilai seperti kejujuran, etika, kepedulian dan literasi budaya yang dijadikan bahan kajian di program studi Sastra Inggris. Paper ini menelisik muatan nilai-nilai kejujuran, etika, dan literasi budaya dalam berbagai alternative teks sastra anak terpilih yang akan dijadikan bahan kajian di program studi Sastra Inggris sehingga diperoleh gambaran yang jelas tentang muatan nilai-nilai kejujuran, etika dan literasi budaya seperti apa yang tertuang dalam karya sastra anak dan bagaimana nilai-nilai tersebut dituangkan dalam karya sastra anak tersebut.

B. PEMBAHASAN

Muatan nilai kejujuran dalam teks puisi anak

Kejujuran dianggap sebagai landasan yang sangat penting bagi perilaku dan sikap manusia karena kejujuran dapat menjadi faktor penentu karakter seseorang dalam kehidupan bermasyarakat. Konsep kejujuran sangat penting untuk dikenalkan dan diajarkan kepada semua orang tanpa mengenal usia, karena sudah sangat jelas betapa pentingnya kejujuran dalam kehidupan bermasyarakat saat ini. Meski begitu, mengajarkan hal yang rumit seperti kejujuran tidaklah mudah. Ada berbagai hal yang ambigu terkait kejujuran ini. Contohnya adalah kebohongan putih, yang merupakan kebohongan tidak berbahaya yang diceritakan untuk menghindari tersakitinya perasaan seseorang. Mereka yang sejak kecil hanya diajarkan konsep bahwa berbohong itu buruk, mungkin akan bingung jika tiba-tiba berbohong untuk menutupi kebenaran. Hal ini dikarenakan

mereka hanya tahu satu konsep saja, yakni bahwa setiap bentuk kebohongan itu buruk, meskipun kebohongan itu untuk menghindari menyakiti perasaan orang lain.

Muatan nilai kejujuran ini dapat kita temukan dalam berbagai teks puisi anak klasik, antara lain *The Boy Who Never Told a Lie*, *Little Things*, *How Doth the Little Crocodile*, *Matilda*, *Who Told Lies, and was Burned to Death*, *Good and Bad Children*, dan *Some Things Don't Make Any Sense at All*. Sementara itu, nilai kejujuran tersebut juga dapat ditemukan dalam puisi anak kontemporer diantaranya adalah *There Must Be Honesty in Kindness*, *The List of Famous Hats*, *Sick*, *Truth's the Best*, *Musculature*, and *Propositions*

Dari enam puisi anak klasik yang disebutkan diatas tersebut, dua di antaranya didasarkan pada cerita anak-anak yang sudah ada sebelumnya, yaitu *The Boy Who Never Tell a Lie* dan *Matilda, Who Told Lies, and Was Burned to Death*. Dua puisi tersebut didasarkan pada salah satu Fabel Aesop berjudul *The Boy Who Cried Wolf*, yang merupakan kisah terkenal yang mengajarkan tentang kejujuran dan kebohongan, tetapi dengan cara penyampaian dan hasil yang berbeda. Yang pertama memiliki konotasi positif, sedangkan yang terakhir memiliki konotasi negatif. Keteraturan penggunaan bahasa figuratif dalam keenam puisi anak klasik dengan tujuan menyampaikan kejujuran bervariasi, tetapi terlihat jelas dalam empat dari enam puisi, yaitu *Little Things*, *How Doth the Little Crocodile*, *Good and Bad Children*, dan *Some Things Don't Make Any Sense at All*. Puisi anak kontemporer menggunakan diksi yang lebih gamblang untuk menyampaikan kejujuran daripada puisi anak klasik. Salah satu puisi kontemporer, *Truth's the Best*, juga didasarkan pada cerita pendek, *George Washington dan Cherry Tree*, yang merupakan kisah yang mengajarkan tentang nilai kejujuran. Penggunaan bahasa figuratif dalam keenam puisi anak kontemporer tidak sebanyak puisi dari periode klasik, sehingga sebagian besar bait dalam puisi anak kontemporer diartikan dalam tingkatan denotatif.

Cara nilai kejujuran dituangkan dalam teks puisi anak klasik dan kontemporer

Salah satu cara terbaik untuk mengajarkan kejujuran adalah melalui sastra anak. Sastra anak adalah segala bentuk karya sastra yang khusus dibuat untuk anak-anak atau dibuat oleh anak. Sastra anak memiliki nilai-nilai moral yang akan membantu anak-anak tumbuh sebagai individu yang baik di masa depan. Orang dewasa dapat mengajari anak-anak tentang nilai-nilai moral melalui cerita, puisi dan lagu. Tidak hanya lebih mudah untuk dipahami oleh anak-anak, tetapi puisi dan

cerita juga merupakan media yang ideal untuk mengajarkan pelajaran hidup yang berharga kepada anak-anak karena narasi yang menarik yang dapat menarik perhatian mereka.

Puisi anak klasik yang tersebut diatas, memiliki kalimat yang terdiri dari kata-kata dan frasa yang dapat dianggap sebagai kuno untuk puisi anak-anak, seperti “twas” dan “doth”, dan kata-kata berfrekuensi rendah lainnya. Kalimat-kalimat halus ini menciptakan bahasa figuratif yang ditafsirkan anak-anak untuk memahami makna-makna tersembunyi dan mempertahankan aspek-aspek estetika puisi. Aspek-aspek lain seperti ritme dan pola suara juga digunakan dengan tujuan melestarikan nilai-nilai estetika puisi, meskipun mereka tidak memiliki arti penting dalam menentukan apakah sebuah puisi memiliki kejujuran sebagai tema seperti bahasa figurative dan diksi. *The Boy Who Never Told a Lie*, *Matilda*, *Who Told Lies, and was Burned to Death*, dan *Some Things Don't Make Any Sense at All* memiliki diksi yang lebih sederhana dibandingkan dengan tiga puisi anak klasik lainnya.

Sementara itu, puisi anak kontemporer menggunakan diksi dan frasa yang langsung menuju ke intinya ketika menyampaikan pesan, yang membuatnya lebih mudah dipahami. Penggunaan kata-kata seperti “honest”, “lie”, dan “truth” sering terlihat dalam puisi anak dari kedua periode untuk menunjukkan bahwa tema puisi tersebut adalah tentang kejujuran. Bahasa figuratif juga ditemukan dalam puisi anak kontemporer, tetapi penggunaannya tidak sesering dengan puisi anak klasik. *Sick* dan *Truth's the Best* memiliki diksi yang sangat sederhana dibandingkan dengan empat puisi anak-anak kontemporer lainnya.

Muatan etika dalam teks cerita anak

Dalam cerita anak, dari awal cerita hingga akhir, kita akan menemukan dunia yang abadi dan selalu berubah, di mana tidak ada yang mustahil dan mimpi bisa menjadi kenyataan jika kita mempercayainya. Berbagai variasi cerita anak biasanya menyampaikan nilai-nilai moral dan pelajaran sosial melalui narasi dan karakterisasi dalam cerita. Beberapa jenis yang termasuk dalam cerita tradisional, seperti legenda, mitos dan fable, sangat terkait erat dengan aspek budaya, norma dan latar belakang budaya tertentu. Nilai moral dan etika yang terdapat dalam cerita anak mengingatkan pembaca pada realitas yang dibatasi oleh norma-norma yang berlaku di masyarakat tertentu. Hal seperti ini dilakukan antara lain dengan maksud agar pembaca menghindari tindakan

yang salah. Sehingga cerita pendek tersebut sesungguhnya hanya sebuah media untuk *lesson learn*. Inilah moral atau makna yang hendak disampaikan melalui cerita pendek tersebut.

Cerita pendek adalah karya fiksi yang dikategorikan berdasarkan durasi cerita dan kompleksitas cerita di dalamnya yang relative lebih pendek dan sederhana dibanding novel, misalnya.. Meskipun singkat, cerita pendek adalah karya fiksi lengkap yang umumnya menunjukkan perangkat sastra umum. Ada banyak jenis cerita pendek tradisional, yakni cerpen, dongeng, fable, mitos dan legenda.

Cerita rakyat biasanya mengandung kearifan local setempat, nilai kebajikan tradisi yang merupakan bagian penting dari budaya. Sementara dongeng adalah jenis cerita yang melibatkan unsur magis seperti sihir. Fable adalah cerita singkat yang karakternya adalah binatang atau perumpamaan benda di alam seperti manusia. Mitos adalah cerita yang karakternya adalah dewa dan pahlawan super, sementara legenda adalah kisah tradisional tentang masa lalu. (Net Working, Regional Net Coordinating Team, 2012, hal. 2-4).

Dari keseluruhan genre khusus sastra anak, cerita pendek anak dapat dibagi menjadi dua jenis, yakni cerita anak klasik dan cerita anak kontemporer. Cerita anak klasik adalah yang ditulis selama abad ke-19 dan awal abad ke-20. Tetapi ada juga cerita yang ditulis jauh sebelum waktu itu. Perkembangan cerita pendek sebagai karya sastra terjadi pada abad ke-19. Cerita pendek terus berkembang sepanjang abad ke-20. (Net Working, Regional Net Coordinating Team, 2012, hal. 7-8).

Sementara itu, cerita pendek kontemporer, juga dikenal sebagai cerita pendek modern, adalah yang ditulis pada akhir abad ke-20. Ceritanya mencerminkan tekanan kehidupan modern dan terkait dengan isu-isu yang ada di masyarakat, keluarga dan individu. Sains dan teknologi menjadi tema utama yang ditulis dalam beberapa tahun setelah Perang Dunia II (Net Working, Regional Net Coordinating Team, 2012, hal. 9-10).

Terdapat enam cerita pendek anak terpilih yang mengandung muatan etika dan literasi budaya di dalamnya. Tiga di antaranya Klasik, yaitu ‘Little Red Riding Hood’, ‘Hansel and Gretel’, dan ‘The Little Match Girl’. Tiga lainnya adalah cerita Kontemporer berjudul ‘The Adventure of Bird’, ‘Naughty Noel’, dan ‘The Sweet Smelling Skunk’.

Cara nilai etika dituangkan dalam teks cerita anak klasik dan kontemporer

Kandungan pesan moral etika disajikan dalam cerita pendek anak-anak, baik klasik maupun kontemporer. Sebagai salah satu nilai moral yang disajikan dalam cerita, etika yang terkandung didalam cerita akan berbeda-beda, karenan perbedaan konteks budaya yang diacunya. Konteks budaya yang dimaksud meliputi adat, kebiasaan sosial, dan pendidikan yang memiliki dampak besar pada tolok ukur etika dan nilai moral. Oleh karena itu, masyarakat dari budaya yang berbeda cenderung memiliki etika yang berbeda. Dalam penulisan cerita, etika berkaitan dengan moral cerita. Apa yang terjadi pada saat penulisan bisa menjadi latar belakang cerita, dikarenakan ideology yang dianut dan diusung oleh penulis, termasuk etika yang dijalani oleh penulis tersebut. Dari keragaman etika dalam cerita, kita dapat mengambil nilai moral dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk dijadikan referensi dalam berinteraksi social dengan sesama. Sehingga dengan demikian, cerita tersebut menjadi media untuk literasi manusia..

Cara penulis menyampaikan pesan terkait etika berbeda antara penulis cerita klasik dan penulis cerita kontemporer. Etika dalam cerita pendek klasik membahas tentang kehidupan yang baik dan berfokus pada karakter. Gagasan utamanya adalah tentang kebajikan, yang meliputi kebaikan, keunggulan, dan kebaikan. Tujuan dari setiap tindakan itu obyektif karena objek materi adalah dominasi kepentingan orang itu sendiri. Sementara itu, etika dalam cerita pendek kontemporer membahas tentang tindakan yang baik dan mencakup / fokus pada konsekuensi sebuah tindakan atau sikap. Gagasan utamanya adalah tentang norma, yang menyangkut aturan, tugas, dan kewajiban. Tujuan tindakan apa pun bersifat subyektif karena kepentingan orang lain paling utama.

Memilih alternatif teks sastra anak yang memuat nilai kejujuran, etika, dan literasi budaya.

Beberapa prodi sastra Inggris memasukkan sastra anak sebagai salah satu mata kajian dalam kurikulum mereka. Prodi sastra Inggris UNJ sebagai salah satu dari 12 prodi yang bernaung dibawah universitas ex LPTK, memiliki mata kuliah sastra Anak dalam kurikulumnya.

Dari beberapa Prodi yang memiliki mata kuliah sastra Anak dalam kurikulumnya ataupun sebagai sebagai bahan kajian, umumnya menggunakan karya sastra yang kurang lebih sama sub-genrenya, yakni mencakup cerita petualang, cerita anak, puisi anak, novel high fantasi dan novel YA maupun novel dystopia.

Di Prodi sastra Inggris -FBS-UNJ pemilihan ini didasarkan karena kebutuhan keilmuan dan peran strategis sastra anak yang berada dalam ranah sastra murni, untuk diintegrasikan kedalam ranah pendidikan. Pertimbangan lainnya juga adalah karena esensi keberadaan bidang ilmu murni di institusi kami yang ditujukan untuk menyokong dan mendukung visi institusi untuk menjadi institusi pendidikan yang unggul. Sehingga pemilihan teks sastra anak dilihat antara lain dari muatan yang dikandungnya yang dapat mendukung tujuan bidang pendidikan khususnya dan untuk membangun kompetensi literasi manusia khususnya.

Hal lain yang dijadikan pertimbangan adalah ketersediaan sumber daya manusia untuk mengampu sastra anak sebagai sebuah mata kuliah dan bidang kajian. Selanjutnya adalah aspek presentasi terkait bagaimana muatan nilai tertentu dituangkan dalam karya sastra anak tersebut.

Selain kebutuhan keilmuan dan kebutuhan akan kompetensi literasi manusia dan peran strategis sastra anak, juga kebutuhan kurikulum dan sumber daya, hal berikutnya yang diperhatikan adalah kebaruan dari karya dan sejauh mana cakupannya. Dalam hal ini kebaruan bisa dilihat dari banyaknya penelitian terdahulu terkait jenis sastra anak tertentu. Kemudian diperhatikan juga cakupannya yang meliputi aspek waktu, dalam hal ini aspek klasik dan kontemporer karya tersebut.

C. KESIMPULAN

Puisi anak klasik dan kontemporer

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa perbedaan antara puisi dari periode klasik dan kontemporer. Setiap baris di puisi anak klasik mengandung diksi serta frasa yang membentuk bahasa kiasan yang digunakan untuk tujuan estetika dan untuk menguraikan pesan nilai kejujuran dengan cara menafsirkan pesan kejujuran itu sendiri. Hal ini cenderung membuat puisi klasik memiliki beragam interpretasi. Puisi anak kontemporer cenderung menggunakan diksi yang lebih gamblang untuk menyampaikan pesan kejujuran dengan cepat, yang membuatnya lebih mudah dipahami pembaca anak-anak. Bahasa figuratif juga ditemukan dalam puisi anak kontemporer, meskipun penerapan aspek tersebut lebih minim dibandingkan dengan puisi anak klasik.

Gaya bahasa figuratif yang banyak digunakan sebagai sarana menyampaikan pesan adalah simile, metafora, personifikasi, hiperbola, ironi, paradoks, simbolisme, anafora, dan tautologi. 3

dari puisi tersebut didasarkan pada cerita pendek terkenal yang mengajarkan tentang kejujuran, yaitu *The Boy Who Never Tell a Lie*, *Matilda*, *Who Told Lies*, dan *Was Burned to Death*, dan *Truth's the Best*.

Terlepas dari perbedaannya, puisi anak klasik dan kontemporer memiliki ide pokok yang sama untuk disampaikan melalui cerita yang dirajut dalam stanza berima yang memikat perhatian anak-anak. Dengan mengajarkan nilai-nilai moral melalui puisi, hal ini dapat membantu anak-anak untuk membedakan antara makna denotatif dan makna konotatif dalam segala bentuk karya sastra serta membantu mereka mengembangkan keterampilan menulis puisi mereka sendiri untuk menyampaikan pemikiran dan perasaan mereka.

Cerita anak klasik dan kontemporer

Cerita pendek anak sebagai salah satu karya sastra mengandung nilai-nilai moral terutama etika. Karya sastra jenis ini bisa menjadi salah satu media yang digunakan untuk mengajarkan tentang etika baik kepada anak-anak maupun orang dewasa, karena mudah dipahami. Terdapat perberbedaan dalam hal cara etika disampaikan dalam cerita pendek anak-anak klasik dan cerita anak kontemporer. Dengan mempertimbangkan latar belakang budaya dari cerita dan penulis, bahkan termasuk apa yang terjadi pada saat penulisan, cerita pendek anak-anak klasik dan kontemporer memiliki beberapa perbedaan berdasarkan kriteria dalam cara melihat etika dalam kehidupan.

Sebagai media untuk menumbuhkembangkan literasi manusia pada anak-anak maupun orang dewasa, cerita pendek anak-anak dapat membantu untuk berpikir kritis dan memperluas imajinasi mereka. Orangtua dan guru/dosen harus membimbing mereka agar mengerti dan memahami pesan etika dalam cerita untuk menghindari kesalahpahaman.

Etika dalam cerita pendek anak-anak klasik menyampaikan gagasan utama tentang kebaikan. Sedangkan etika dalam cerita pendek anak-anak kontemporer menyampaikan gagasan utama tentang norma yang berkaitan dengan aturan. Perbedaan utama diantara cerita anak klasik dan kontemporer terdapat pada konteks budaya yang ada di dalam cerita. Cerita pendek anak-anak klasik memiliki konteks budaya yang lebih jelas berdasarkan akar budaya tempat cerita itu berasal dan latar belakang pengarang, contohnya ketika Eropa pada abad ke-19 berada pada era industrialisasi anak-anak dari keluarga miskin biasanya bekerja sepanjang hari. Kondisi ini akan

terefleksi dalam cerita anak klasik tersebut. Sedangkan konteks budaya pada cerita pendek anak-anak kontemporer lebih umum. Karena ceritanya sebagian besar berdasarkan kehidupan sehari-hari di era modern, contohnya dalam hal kebiasaan makan. Terdapat pesan yang disampaikan yakni bila terlalu banyak mengonsumsi makanan cepat saji akan berdampak pada pertumbuhan fisik mereka.

Etika mengacu pada prinsip benar dan salah, terutama dalam kaitannya dengan pilihan moral tertentu yang mempengaruhi orang lain. Benar dan salah menjauhkan kita dari relativitas nilai-nilai moral. Dalam etika, sesuatu dinyatakan benar atau salah karena masyarakat di sekitar kita mempercayainya demikian. Pada konteks tertentu etika cenderung konsisten, tetapi bisa juga berbeda antara konteks satu dengan konteks lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Almerico, Gina, *Research in Higher Education Journal*, Volume 26- Oktober 2014.
- Hirsch, E.D.1988, *Cultural Literacy: What Every American Needs to Know*. New York: Vintage Books.
- Hunt, Peter (ed), 1992, *Literature for Children Contemporary Criticism*, New York, Routledge.
- Kang Lee, Victoria Talwar, (and friends), *Journal of Psychological Science*, 13 June 2014.
- Marek Tesar, 2016, *Timing Childhoods: An alternative reading of children's development through philosophy of time, temporality, place, and space Contemporary Issues in Early Childhood 2016*, vol. 17 (4) 399-408, The University of Auckland, New Zealand
- Mitchell, Diana, 2003, *Children's Literature, An Invitation to The World*, USA, Pearson Education. Inc.
- Patrick Schreiner, 2015, *Space, Place, and Biblical Studies: A Survey of Recent Research in Light of Developing Trends*, *Currents in Biblical Research*, 2016, Vol 14(3) 340-371 (2015) , Western Seminary, USA
- Park, Jie // *Children's Literature in Education*; Sep 2012, Vol. 43 Issue 3
- Subiyantoro, *Journal Pendidikan Agama Islam*, Vol.IX, No.1, Juni 2012
- Tomlinson, Carl., Lynch-Brown, Carol, 2002, *Essential of Children Literature*. Boston; A Pearson Education Company.
- (<http://www.unesco.org/new/en/education/themes/education-building-blocks/literacy/>)
- (Net Working, Regional Net Coordinating Team, 2012).
- (<http://www.differencebetween.info/difference-between-western-and-eastern-ethics>).
- (<https://plato.stanford.edu/entries/ethics-virtue/>).

THE DEVELOPMENT OF GAMBANG RANCAG ORAL LITERATURE TEACHING IN BETAWI COMUNITY

Siti Gomo Attas
Fakultas Fakultas Universitas Negeri Jakarta (UNJ)
Email: sitigomoattas@unj.ac.id
HP: 081214632506

ABSTRACT

This study aims to determine the structure, function and oral literary system of *gambang rancag* in the Betawi community. The *gambang rancag* is unique in the process of its performance, namely the story of figures or events in the form of rhymes and poetry that are told in front of the audience with the accompaniment of gambang kromong music. This study uses a qualitative method with ethnography, data collection by observation, which records the performance of the gambang rancag and interview informants on the Rancag threshold, namely Firman (38 years old) and Jafar (53 years old). Data analysis with interdisciplinary approach, structure theory in Abrams Malay Poetry and G.L. Koster, theory of text structure with formulas by Milman Pary-Lord, and Functions by A. Teeuw. The results of the study are as follows. First, the oral text structure includes (1) the plot scheme is carried out by remembering the story line using formulas (2) the theme of the story by remembering a small repetition in the story (3) the character's behavior scheme, namely remembering the character's story behavior. The two functions of the gambang rancag oral tradition, namely (1) the affirmation function to instill community morale, (2) the negation function to show resistance to good and bad norms, and (3) the function of restoration expressing longing and enthusiasm. Third, the inheritance system, includes: (1) formal education through the teaching of the gambang rancag in schools, (2) informal institutions, through learning in the studios and the Art Training Center (BLK) and (3) through the gambang rancag family have been taught to families Rojali on three generations.

Keywords: oral literature, gambang rancag, structure, function, inheritance, Betawi

PENGEMBANGAN PENGAJARAN SASTRA LISAN GAMBANG RANCAG PADA MASYARAKAT BETAWI

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui struktur, fungsi dan sistem sastra lisan *gambang rancag* di masyarakat Betawi. Gambang rancag memiliki keunikan dalam proses pertunjukannya, yaitu cerita tokoh atau kejadian berbentuk pantun dan syair yang dituturkan di hadapan penonton dengan iringan musik gambang kromong. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan etnografi, pengumpulan data dengan observasi, yaitu merekam pementasan gambang rancag dan wawancara informan ambang rancag, yaitu Firman (38 tahun) dan Jafar (53 tahun). Analisis data dengan pendekatan interdisiplin, teori struktur dalam Puitika Melayu Abrams dan G.L. Koster, teori struktur teks dengan formula oleh Milman Pary-Lord, dan Fungsi oleh A. Teeuw. Hasil penelitian sebagai berikut. Pertama, struktur teks lisan meliputi (1) skema alur dilakukan dengan mengingat alur cerita menggunakan formula (2) tema cerita dengan mengingat ulangan kecil dalam cerita (3) skema lakuan tokoh, yaitu mengingat lakuan tokoh cerita. Kedua fungsi tradisi lisan gambang

rancang, yaitu (1) fungsi afirmasi untuk menanamkan moral masyarakat, (2) fungsi negasi untuk menunjukkan ada perlawanan norma baik dan buruk, dan (3) fungsi restorasi pengungkap kerinduan dan semangat. Ketiga, sistem pewarisan, meliputi: (1) pendidikan formal melalui pengajaran gambang rancang di sekolah, (2) lembaga informal, melalui pembelajaran di sanggar-sanggar dan Balai Latihan Kesenian (BLK) dan (3) melalui keluarga gambang rancang telah diajarkan pada keluarga Rojali pada tiga generasi.

Kata-kata kunci: sastra lisan, gambang rancang, struktur, fungsi, pewarisan, Betawi

A. PENDAHULUAN

Sastra lisan sebagai salah satu warisan budaya tak benda (WBTB) telah mengalami penurunan fungsi dan peran sebagai sarana pembentukan komunitas dan identitas bangsa. Dengan demikian keberadaan tradisi lisan juga menjadi terancam. Berbagai sebab internal seperti tidak adanya lagi penerus tradisi lisan dan sebab eksternal, misalnya berbagai kebijakan dalam bentuk Peraturan daerah (PERDA), menguatnya peran media social dan globalisasi menjadi sebab mlai berkurangnya keberadaan tradisi lisan di tengah pemilikinya. Hilangnya tradisi lisan tersebut di atas juga diperparah dengan hilangnya dana tau rusaknya sumber-sumber penciptaannya, yaitu alam semesta, mantra, nyanyian tradisional, berbagai upacara dan cerita akan pupus sedikit demi sedikit bila habitat keberadaannya sudah tidak ada. Hilangnya berbagai pohon, berkurangnya keragaman, tumbuh-tumbuhan dan aneka satwa akan berpengaruh besar pula pada hilangnya berbagai cerita dan ungkapan mengenai hal tersebut. Keanekaragaman tradisi sangat ditopang keberadaannya oleh keanekaragaman hayati, alam lingkungan dan komunitasnya. Dalam rangka mengatasi hal di atas, maka perlu mengangkat kembali batang terendam dalam istilah orang Melayu. Berbagai hal misalnya melakukan inventarisasi tradisi lisan yang ada di masyarakat, terutama masyarakat yang mengalami pembangunan kota yang luar biasa, mencerabut akar-akar tradisi yang sudah hidup puluhan tahun. Selanjutnya dari inventarisasi tersebut kita melakukan deskripsi terhadap tradisi lisan yang ada. Bentuk dari tradisi harus di rekam diawetkan dengan berbagai bentuk metode. Selanjutnya setelah struktur teks tradisi lisan di analisis juga harus melihat fungsinya apakah sudah mengalami perubahan. Selanjutnya akan diketahui nilai kearifan local dari tradisi ini, termasuk fungsi dan bagaimana merevitalisasi sebuah tradisi yang hampir sama.

B. METODE

Metode penelitian ini adalah etnografi. Pengumpulan data dimulai dengan observasi dengan cara merekam pemetaan gambang rancang si Pitung di Taman Ismail Marzuki dan melakukan wawancara dengan Informan Firman (38 tahun) dan Jafar (52 tahun). Selanjutnya ditranskripsi dengan deskripsi, setelah itu data dikategorikan, dan dianalisis struktur teks rancang dengan pendekatan puitika Melayu oleh teori M.H. Abrams yang dimodifikasi oleh G.L.Koster, Lord, dan Sweeney. Teori Struktur tradisi lisan dari teks ditandai melalui skema alur dengan menandai tuturan perancang yang dimulai dari pembukaan, isi, dan penutup rancang, skema tema dengan mencatat tuturan yang sering berulang dikemukakan oleh perancang, dan skema lakuan tokoh, yaitu dengan menandai bagaimana lakuan/karakter tokoh cerita diceritakan. Sementara untuk analisis fungsi seperti yang dikemukakan oleh Teeuw, melalui tiga bagian, (1) fungsi afirmasi sebagai norma nilai pendidikan yang ada pada gambang rancang, (2) fungsi restorasi, yaitu teks cerita sebagai pengungkap kerinduan dan semangat yang coba dibangkitkan kemabali, dan (3) fungsi negasi, yaitu untuk membalikan nilai baik dan buruk dalam cerita rancang. Sementara untuk sistem pewarisan menurut Lord dan Vansina dengan cara memperhatikan model, mencontoh model, dan mempertunjukkan model dalam pertunjukan. Khusus dalam penelitian system pewarisan Lord ini dapat dilakukan melalui (1) pendidikan formal, yaitu mewariskan dengan cara meenjadikan materi ajar gambang rancang di sekolah, (2) informal, yaitu mewariskan gambang rancang di sanggar-sanggar berupa pelatihan gambang rancang dan (3) pewarisan melalui keluarga, yaitu mengajak keluarga untuk belajar gambang rancang seperti yang masih dilakukan oleh keluarga Rojali (83 tahun) sebagai pemilik Sanggar Puja yang masih bisa memainkan gambang rancang di Jalan Gandaria Pasar Rebo Jakarta Timur dan telah berhasil mewariskan gambang rancang dalam tiga generasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Teks dalam pengertian tradisi lisan *gambang rancang* tidak hanya terbatas pada lakon atau cerita yang disampaikan oleh penutur. Struktur teks dapat melingkupi unsur penyampaian bunyi suara dari pencerita, termasuk musik yang mengiringi penyampaiannya, gerak-geriknya, dan peralatan. Semua unsur itu memberi unsur sumbangan kepada makna penyampaian sebagai

“gesamkunstwerk” atau hasil penggabungan beberapa bentuk seni dan bukan hasil kata saja. Perancang atau pencipta tidak menghafal dalam menghasilkan teks lisan tanpa ada konsep atau wujud tulisan untuk dibaca sebagai sebuah keahlian untuk menyiapkan bahan-bahan yang siap dirajut dalam sebuah tuturan teks lisan. Teks lisan memiliki struktur, yaitu skema-skema atau pola-pola yang sudah diakrabinya. Skema-skema dalam mengingat teks lisan meliputi skema alur, tema dan karakter.

Untuk skema alur dalam *gambang rancag* si Pitung umumnya dimulai dengan musik pengiring dibunyikan, yaitu lagu phobin, lagu sayur dan lagu rancag. Lagu phobin umumnya adalah music intrumentalia, selain untuk memanggil dan menunggu penonton yang sedang menuju tempat pertunjukan, juga diringi lagu sayur seperti lagu *Siri Kuning*. Umumnya dalam membawakan lagu pembuka sebagai bentuk untuk memanggil penonton, biasanya disertai dengan improvisasi dengan menambah nama tempat pertunjukan atau menyebut siapa yang mengundang hajatan atau menanggapi gambang rancag. Selanjutnya masuk pada acara inti yaitu lagu rancag. Perancang harus mengoptimalkan ingatan pola alur yang sudah tetap, seperti yang dilakukan oleh perancang Firman (2015) ketika menuturkan rancag Si Pitung, cerita rancag diawali dengan membuka rancag dengan menuturkan bahwa rancag akan dibawakan, yaitu rancag Abang Pitung: *Kalau kue sumping kenapa dibilang makanan orang/Kue sumping makanan orang bu pasang pelita terang-terang/emang.....emang.....emang/Pasang kuping enyak babeh, malam ini yang terang-terang/Pasang kuping bareng kita biar terang/Saya mau cerita riwayat dulu/Pahlawan betawi nama bang Pitung* (RSP, Firman (38 tahun) dan Jafar (53 Tahun), No 1).

Pola rancag si Pitung umumnya sudah tetap, perancang ketika membuka rancag harus melakukan penghormatan dan informasi kepada penonton bahwa cerita yang akan dibawakan adalah rancag Bang Pitung. Untuk bisa “ngerancag” seorang pencerita atau perancang harus bisa mencipta kembali ceritanya ketika ceritanya itu dipersembahkan, harus bisa “ngaleter”, yaitu membuat pantun bebas Betawi secara improvisasi ketika sedang merancag di pentas, caranya apa yang diingat mula-mula “kita tuturin” di belakang lalu dicari pasangan katanya.

Perancang menciptakan rancag-nya dimulai dengan mengingat cerita si Pitung yang diawali dari mengingat alur cerita bahwa cerita dimulai dari informasi bahwa cerita yang dibawakan yaitu rancag Bang Pitung, ngerampok di Wetan Marunde, di rumah Haji Syamsuddin, ngondol barang, mas inten, batik semua dibawa Pitung, tongtong titir bunyi rame sekali, tuan

demang datang, bang Pitung uda lari, Pitung kena tangkep masuk buy mester, pitung dijaga, Pitung lari dari bui, Dia kena tembak tiga lubang oleh Schout Hena, kuburan pitung digadangin, orang pada pesta, cerita ditambah oleh perancang dengan nasehat kepada penonton agar tidak coba-coba masuk bui, menderitauh dari anak istri maka jangan tiru si Pitung cerita sudah tamat

Lakon cerita di atas adalah skema alur yang harus diingat oleh pencerita, misalnya kata *dengar biar terang* bahwa lakon yang akan dibawakan *adalah abang Pitung*. Kata terang dan abang Pitung harus diingat dalam skema cerita selanjutnya si perancang meneruskan dengan mencari padanan rima kata terang dan kata Pitung. Maka perancang langsung memulai isi rancangannya dengan mengisi skema alur cerita dengan mencari pasangan kata untuk sampiran pada pantun.

Selanjutnya cerita dilanjutkan oleh perancang kedua juga harus mengingat skema alur cerita yang telah dituturkan oleh si perancang I bahwa informasi cerita harus diingat, ketrampilan mengingat skema alur juga disertai dengan ketrampilan perancang II untuk mengingat formula apa yang harus diulang sesuai dengan konsep pantun berkait bahwa apa yang dituturkan pada bait perancang I harus diulang pada bait berikutnya oleh perancang II hal itu dapat terlihat dalam tuturan rancang bahwa terjadi pengulangan teks pantun tujuannya untuk menyelaraskan irama lagu yang diiringi musik.

Dalam skema alur pada umumnya cerita berakhir dengan bahagia (*happy Endding*), namun dalam cerita si Pitung tokoh utama berakhir tragis sebuah nyawa tokoh utama mati diujung senapan Scout Hena oleh tiga peluru emas. Ada unsur hero dan mitos dalam teks lisan yang disampaikan oleh perancang ketika menuturkan rancang si Pitung. Penyusunan teks rancang tidak hanya mengingat skema alur cerita si Pitung tapi perancang harus mengingat formula dari konsep pantun, yaitu pengulangan sebagian atau seluruh kata, frase, atau klausa dari dari teks sebelumnya. Ketrampilan ini terus diingat oleh perancang dalam menyusun tuturan teks yang dinyanyikan dengan menggunakan ingatan skema alur dan bantuan formula untuk menyusun system formulaik teks sehingga cerita teks dapat diselesaikan dengan baik.

Jadi dalam menghadirkan teks lisan rancang si Pitung tidak hanya mengingat skema alur sebagai media yang dipakai oleh penutur rancang tetapi konsep pantun berkait atau syair yang juga harus disesuaikan dengan musik pengiring agar iramanya sesuai. Selain itu dalam menghadirkan teks rancang si Pitung pencerita atau perancang juga harus mampu membuat improvisasi yang dapat berguna dalam sebuah sastra lisan yang disampaikan. Humor yang diciptakan perancang dalam teks

rancag adalah ciri karakter orang Betawi, bahwa semua kesenian ada bentuk humornya. Bentuk humor ini dalam teks lisan gambang rancag berulang dipertunjukkan baik verbal maupun nonverbal. Bentuk humor dalam skema alur juga dikaitkan dengan gerak-gerik perancag dalam membawakan tari si perancag harus mengatur dan menjaga hubungan dengan pasangan rancagnya termasuk dengan penonton serta menyesuaikan skema alur dengan irama lagu rancag dan music yang mengiringi pertunjukan gambang rancag.

Fungsi Teks Tradisi Lisan Gambang Rancag

Fungsi Afirmasi

Fungsi afirmasi pada teks gambang rancag untuk menetapkan norma-norma sosial budaya yang ada pada waktu tertentu. Pengertian fungsi tersebut dapat digambarkan dalam teks pertunjukan gambang rancag, misalnya ketika perancag menuturkan lagu rancag si Pitung mengenai nilai-nilai untuk menolong orang lemah, tanpak dalam teks rancag yang dinyanyikan dalam pertunjukan gambang rancag, bahwa Pitung dijadikan pahlawan karena Pitung banyak menolong orang susah. Dalam cerita legenda lain, pengungkapan rancag si Pitung yang lahir dari cerita rakyat yang masih hidup di masyarakat Betawi, sejak kecil Pitung belajar mengaji di langgar (mushala) di kampung Rawa belong, dia menurut istilah Betawi, ‘orang denger kate’. Dia juga terang hati’, cakep menangep pelajaran agama yang diberikan ustadnya, sampai mampu membaca (tilawat) alquran. Selain belajar agama, dengan Haji Naipin, Pitung—seperti warga Betawi lainnya, juga belajar ilmu silat. Haji Naipin, juga tarekat ahli maen pukulan. Berdasarkan gambaran cerita tersebut sifat dan karakter si dapat dijadikan sebagai contoh penanaman nilai norama yang harus ditanamkan pada generasi muda masyarakat Betawi, bahwa selain belajar ilmu dunia juga harus belajar ilmu agama sebagai bekal dalam kehidupan yang lebih baik di masa kan datang

Fungsi Negasi

Fungsi negasi pada teks gambang rancag untuk menunjukkan perlawanan atau memberontak atau mengubah norma yang berlaku dalam teks rancag si Angkri bahwa tokoh jagoan seharusnya merepresentasikan tokoh yang dapat memberi nilai-nilai norma yang baik, namun istilah jagoan yang terdapat dalam teks rancag si Angkri bertolak belakang dari teks rancag si Pitung. Pada teks rancag si Pitung Istilah jagoan yang dilekatkan pada tokohnya mengacu pada

tokoh pahlawan. Sedangkan istilah jagoan yang dilekatkan pada tokoh jagoan si Conat adalah seorang tokoh yang melakukan kejahatan mulai ketika Angkri digambarkan terbiasa melakukan kejahatan, mulai dari mencuri, termasuk bagian dari kelompok jagoan yang sering melakukan pencurian di di daerah pasar ikan dan sekitarnya. Dari kedua teks tersebut ada yang berfungsi sebagai negasi bagi masyarakatnya tetapi ada juga teks yang digunakan sebagai afirmasi bagi masyarakatnya. Teks rancag si Angkri juga dapat dijadikan negasi bagi masyarakatnya. Teks Si Angkri dituturkan melakukan operasi kejahatan di daerah Tanjung Priok. Jika keinginannya tidak dikabulkan, tokoh Angri dan kelompoknya tidak segan menghabiskan nyawa lawannya.

Teks rancag siPitung adalah jenis teks rancag yang juga berfungsi sebagai negasi bagi masyarakatnya bahwa gambaran kehidupan centeng adalah kehidupan jagoan yang juga mengarah pada istilah jagoan yang yang sering berbuat kejahatan untukmenunjukkan keangkeran diri centeng dengan cara menggunakan symbol-simbol yang angker. Menggunakan pakaian serba hitam, golok tajam, gelang bahar yang besar, dan kumis tebal yang membawa keangkeran bagi siap saja yang melihat.

Fungsi Restorasi

Fungsi restorasi pada teks gambang rancag untuk mengungkapkan keinginan, kerinduan pada norma yang sudah lama hilang atau tidak berlaku lagi. Teks rancag yang berfungsi sebagai restorasi adalah teks rancag yang sering dipertunjukan. Berdasarkan pengamatan peneliti sejak 2010 s.d. 2015, bahwa teks rancag yang sering dipertunjukan adalah teks rancag si Pitung. Teks gambang rancag si Pitung adalah teks rancag yang selalu dipesan jika ada tanggapan dalam pertunjukan gambang rancag. Selain teks rancag si pitung yang sampai sekarang masih dipertunjukkan adalah teks rancag si Angkri. Terakhir teks rancag si angkri ini dipertunjukan pada acara Pameran Sastra Pecenongan pada tanggal 18 Juli 2013. Selebihnya permintaan rancag yang diminta adalah teks rancag si Pitung.

Fungsi restorasi dalam teks rancag si Pitung disebabkan oleh adanya keinginan masyarakat untuk sekedar mengingat kembali keberadaan para jagoan masa lalu yang turut memberi semangat heroic bagi masyarakatnya. Fungsi restorasi dalam teks rancag sebagai sebuah pertunjukan berhubungan dengan tegangan antara norma sastra dengan norma sosial budaya, bahwa sebuah bentuk sastra yang tidak lagi dipertunjukan, tiba suatu ketika dipertunjukan, maka penonton merasakan kerinduan untuk terus dan terus menyaksikan pertunjukan tersebut. Justru di situlah

kekuatan sebuah pertunjukan yang menurut Teeuw (1982:20) ketika sebuah pertunjukan di zaman modern ini masih bisa bertahan pada komunitasnya karena memiliki nilai-nilai yang luhur bagi masyarakatnya. Untuk itu agar lebih terfokus bagaimana mengetahui jika rancag Si Pitung masih bertahan di komunitasnya, perlu ditunjukkan kekuatan dari cerita ini di masyarakat, khususnya masyarakat Betawi. .

Sistem Pewarisan Tradisi Lisan Gambang Rancag

Model pewarisan oleh Lord (2000) tersebut dapat dilakukan di keluarga dan lembaga pelatihan atau sanggar-sanggar melalui model pelatihan *gambang rancag* dalam proses penciptaan seperti yang telah dilakukan oleh Rojali (78 tahun) kepada anak dan cucunya selama tiga generasi. Pewarisan tradisi lisan gambang rancag tidak hanya dilakukan di sekolah atau secara formal, namun dapat pula dilakukan di di luar sekolah atau nonformal. Sistem pewarisan formal ialah secara sengaja mendidik generasi muda untuk menjadi pemain yang lebih profesional, sedangkan sistem pewarisan nonformal melalui pemagangan. Pewarisan *gambang rancag* selama ini juga masih berlangsung, baik formal maupun Informal. Firman (dalam wawancara pada Januari 2013, di kedimannya, Beji Depok) mengatakan bahwa di tempat ia mengajar, yaitu SMA 105 Jakarta dan SMK Karawitan Jakarta, ia juga memperkenalkan kesenian *gambang rancag* kepada murid-muridnya melalui musik *gambang kromong*. Menurut Firman antusiasme murid-muridnya besar untuk mempelajari musik tradisi lisan *gambang kromong*. Proses belajar-mengajar musik dan lagu Betawi di sekolah tentu harus berpedoman pada kurikulum sekolah yang disusun sesuai kompetensi musik dan lagu Betawi, metodenya bisa dengan cara pemodelan, mencontoh model lalu mempresentasikan.

D. SIMPULAN

Dari hasil analisis yang dilakukan terhadap Rancag si Pitung dan Si Angkri disimpulkan sebagai berikut. Pertama struktur tradisi lisan gambang rancag si Pitung dan si Angkri, baik melalui struktur skema alur, tema dan tokoh, serta formula ditunjukkan bahwa unsur ingatan bagi perancang sangatlah penting dalam menciptakan teks, melalui ingatan segala hal tentang kehidupan dan budaya Betawi, kehidupan tokoh jagoan si Pitung yang memberontak pada kolonial sebagai bentuk perlawanan, patut diingat dan dinikmati oleh penonton seorang pahlawan orang Betawi. Sementara Angkri diikat dengan tokoh jagoan sebagai pengacau. Fungsi dari cerita ditunjukkan dengan fungsi

afirmasi sebagai bentuk untuk melekatkan nilai budaya Betawi dalam kedua cerita bahwa gambang rancang sebagai sastra tutur memiliki fungsi egaliter, tampak dari pengisahan cerita yang dilagukan dengan gaya kocak dari kedua perancang, Fungsi restorasi menunjukkan semangat kepahlawanan dari cerita si Pitung, guna mengingat tokoh Robinhood yang pernah dimiliki oleh Betawi masa lalu, fungsi negasi ada oposisi biner antara tokoh jagoan di Betawi, ada tokoh pahlawan yang colonial melindungi masyarakat dari tekanan tuan tanah dan kolonial, sementara dari tokoh jagoan yang lain adalah pengacau yang tidak memberi rasa aman bagi sesamanya pribumi. Sementara sistem pewarisan di komunitas gambang rancang di Pekayon, yaitu Sanggar Jali Jalut melakukan sistem pewarisan rancang dengan cara pemodelan, yang dimulai dari pengamatan model, mencontoh model rancang, dan mempertunjukkan model rancang, baik melalui formal maupun informal.

DAFTAR RUJUKAN

- Abrams, M.H. (1976). *The mirror and the lamp: Romantic theory and the critical tradition*. London, Oxford, New York: Oxford University Press.
- Agussalim, Andi. (2006). *Pengelolaan grup pada kepentingan pertunjukan: Grup seadat tempe dan fa gandrang to lajjokka*. (dalam telisik tradisi). Jakarta: Kelola.
- Albert B. L. (2000). *The singers of tales*. Cambridge: Harvard University Press.
- Attas, S. G. (2013). *Restorasi kultural terhadap cerita rakyat mengenang si Pitung sebagai kearifan lokal Betawi*. (dalam makalah seminar folklor Asia). Yogyakarta: Panitia Kongres Internasional Folklor Asia III.
- Attas, S. G. (2013). *Restorasi kultural terhadap cerita rakyat mengenang si Pitung sebagai kearifan lokal Betawi*. (dalam makalah seminar folklor Asia). Yogyakarta: Panitia Kongres Internasional Folklor Asia III.
- Badrun, Ahmad. (2003). *Patu mobjo: Struktur, konteks pertunjukan, proses penciptaan, dan fungsi*. (disertasi). Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.
- Barginsky, V.I. (1998). *Yang indah, berfaedah, dan kama: Sejarah sastra Melayu*. Jakarta: INIS.
- Barker, Chris. (2000). *Cultural studies: Teori dan praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Bascom, William. (1965). *Four function of folklor* (dalam Alan Dundes, 1965, *the study of folklore*). Eaglewood Clift, NY: Prentice-Hall.
- Budiaman dkk. (1979). *Folklor betawi*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Castle, L. (1967). *The ethnic profile of Jakarta, Indonesia*. (volume III, April). Ithaca-New-York: Cornell University.
- (2007). *Profil etnik Jakarta*. Jakarta: Masup Jakarta.
- Chaer, A. (2009). *Kamus dialek Jakarta*. Jakarta: Masup Jakarta.
- (2012). *Folklor Betawi: Kebudayaan dan kehidupan orang Betawi*. Jakarta: Masup Jakarta.
- Cuddon. J. A. (1987). *Adictionary of literary terms*. United States of America: Penguin Book.

- Danandjaja, James. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Gajali.2016. Struktur, Fungsi, dan Nilai Nyanyian Rakyat Kaili. Dalam Jurnal Litera Vol.15 No.1, Hlm.189-199.
- Heuken, SJ. (2000). *Historical sites of Jakarta*. Jakarta: Cipta Loka Caraka.
- Hutomo, Suripan Sadi. (1991). *Cerita kentrung sarahwulan di Tuban*. Jakarta: P2B.
- Kiftiawati. (2010). *Bertahan dalam teriknya zaman: Sebuah catatan lapangan tentang Nyi Meh, kembang topeng Betawi*. Dalam prosiding seminar nasional hasil pengkajian budaya Betawi. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.
- Kleden, N. (1987). *Teater topeng Betawi sebagai teks dan maknanya: Suatu terapan antropologi*. (disertasi). Depok: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia.
- Koesasi, B.(1992). *Lenong dan si Pitung*. (disertasi). Australia: Centre of Southeast Studies, Australian National University.
- Koster, G. L. (2008). *Roaming through seductive gardens*. Leiden: KITLV Press.
- Kunst, Japp. (1934). *Music in Java: Its history, its theory, its technique*. The Hague: Martinus Nijhoff.**
- Lord, Albert B. (2000). *The singer of tales*. London: Harvard University Press.
- Malinowski, B. (1923). *The problem of meaning in primitive languages*. Dalam C.K. Ogden dan I.A. Richards. Ed. *The meaning of meaning*. Bacaan I: *International Library of Philosophy, Psychology, and Scientific Method*. London: Kegan Paul.
- Ong, W. J. (1988). *Orality and literacy: The technologizing of the word*. London: Methuen.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 42 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelestarian kebudayaan. Jakarta: Depdiknas.
- Pudentia & Effedi. (1996, 11 Maret). *Sekitar penelitian tradisi lisan*.Warta ATL.
- Ruchiat, R. (1981). *Proyek konservasi kesenian tradisional Betawi: Pendekatan sejarah dan latar belakang sosial budaya gambang rancag*. Jakarta: Dinas Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta.
- Ruchiat, dkk. (2003). *Ikhtisar kesenian Betawi*. Jakarta: Dinas Kebudayaan dan Permusiuman Provinsi DKI Jakarta.
- Saputra, Yahyah Andi. (2009). *Profil seni budaya Betawi*. Jakarta: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta.
- Sedyawati, Edi (1996, 11 Maret). *Kedudukan tradisi lisan dalam ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu budaya*. WartaAsosiasi Tradisi Lisan.
- Shahab, Y. Z. (2004). *Reproduksi dan revalidasi kebudayaan Betawi: Tantangan dan kesempatan dalam era nasionalisasi dan globalisasi*. Dalam *Festival Seni Budaya Betawi*, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta, Minggu 2 Desember 2012, Setu Babakan.
- Sibarani, Robert. (2012). *Kearifan lokal: Hakikat ,peran, dan metode tradisi lisan*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Sopandi, Atik., dkk. (1999). *Gambang rancag*. Jakarta: Dinas Kebudayaan DKI Jakarta.
- Spradley, James P. (2007). *Metode etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sweeney, A. (1980). *Authors and audiences in traditional Malay literature*. Berkley: University of California Press.

- Suhartini, R. Titin. 2016. Transformasi Teks Cerita Rakyat ke dalam Bentuk cerita Bergambar sebagai Model Pembelajaran Membaca Apresiatif. Dalam Jurnal Litera Vol. 15 No.1, Hlm. 1-13.
- Suswandari. 2017. Lokal history of Jakarta and Multicultural Attitude (Historical Lokal study of Betawi Ethnic. Dalam jurnal of education, teaching and Learning Vol.2. North March 2017, Page 93-100.
- Teeuw, A. (1994). *Indonesia Antara kelisanan dan keberaksaran*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Till, M. V. (1996). *In search of Si Pitung: the history of an Indonesian legend*. *Bijdragen tot de Taal-, Land- en Volkenkunde* 152, No: 3, Leiden, 461-482.

DESAIN GRAFIS DALAM INDUSTRI KREATIF YANG MEMANFAATKAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Hendro Aryanto
Program Studi Desain Grafis
Jurusan Desain FBS
Universitas Negeri Surabaya
E-mail: hendroaryanto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Desain grafis merupakan salah satu industri kreatif yang memiliki peluang besar dalam dunia usaha. Kreativitas dan inovasi mahasiswa prodi desain grafis merupakan kemampuan proses berpikir mewujudkan karya desain grafis unik dan menarik yang belum pernah ada sebelumnya. Ketika teknologi informasi berkembang dalam skala massal, maka teknologi itu telah mengubah bentuk masyarakat manusia, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Hadirnya media sosial menjadi catatan tersendiri bagi berkembangnya industri digital. Media desain grafis baik yang konvensional maupun yang digital, diawali dengan proses desain hanya saja media akhir yang digunakan berbeda-beda tergantung target audiencenya.

Kata Kunci : Desain Grafis, Kreatif, Industri, dan Teknologi

ABSTRACT

Graphic Design is one of creative industry that have big opportunity in business world. The creativity and innovation of Graphic Design Student is the capability of creative thinking process to create unique Graphic Design artwork which has never been before. When information technology is growing massively, the technology changes society of human being, from local society into global. The existence of social media become the milestone of the developing digital media industry of graphic design not only conventional but also digital. It is started with design process but ended in the variety of output media. It depends on target audience.

Keyword : *Graphic Design, Creative, Industry, and Technology*

A. PENDAHULUAN

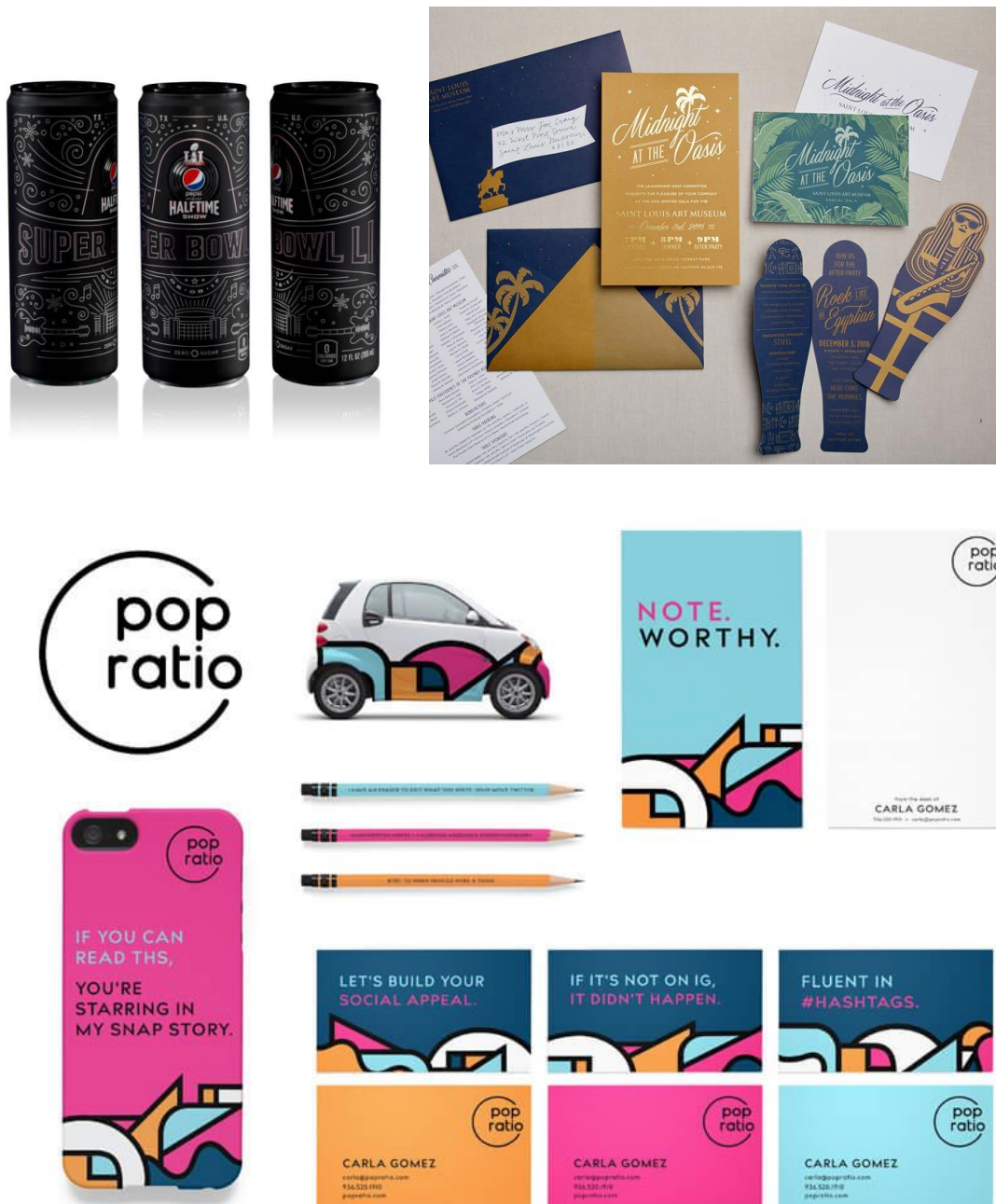
Berdasarkan survei penduduk antar sensus (Supas) 2015 jumlah penduduk Indonesia pada 2019 diproyeksikan mencapai 266,91 juta jiwa. Menurut jenis kelamin, jumlah tersebut terdiri atas 134 juta jiwa laki-laki dan 132,89 juta jiwa perempuan. Indonesia saat ini sedang menikmati masa bonus demografi di mana jumlah penduduk usia produktif lebih banyak dari usia tidak produktif, yakni lebih dari 68% dari total populasi. Indonesia negara dengan jumlah penduduk terbesar ke-4 di dunia ini terus mengalami perkembangan. Pemulihan, perbaikan dan pengembangan di segala sektor terus digalakan. Hal ini tentu membawa dampak yang signifikan bagi kelangsungan perekonomian Indonesia. Tak dapat dipungkiri bahwa permasalahan ekonomi merupakan topik hangat pembicaraan para aktor perekonomian saat ini. Pemerintah pun telah berupaya mencari beberapa solusi guna mengatasi permasalahan-permasalahan perekonomian Indonesia. Salah satunya adalah program Ekonomi Kreatif yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang merupakan teknologi paling pesat perkembangannya dan banyak diminati masyarakat saat ini.

Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi yang utama. Konsep ini biasanya akan didukung dengan keberadaan industri kreatif yang menjadi pengejawantahannya. Seiring berjalannya waktu, perkembangan ekonomi sampai pada taraf ekonomi kreatif setelah beberapa waktu sebelumnya, dunia dihadapi dengan konsep ekonomi informasi yang mana informasi menjadi hal yang utama dalam pengembangan ekonomi. John Howkins dalam bukunya *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas* pertama kali memperkenalkan istilah ekonomi kreatif. Howkins menyadari lahirnya gelombang ekonomi baru berbasis kreativitas setelah melihat pada tahun 1997, Amerika Serikat menghasilkan produk-produk Hak Kekayaan Intelektual (HKI) senilai 414 miliar dolar yang menjadikan HKI sebagai barang ekspor nomor satu di Amerika Serikat. John Howkins mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai *the creation of value as a result of idea*. Dalam sebuah wawancara bersama Donna Ghelfi dari *World Intellectual Property Organization (WIPO)*, Howkins menjelaskan ekonomi kreatif sebagai "kegiatan ekonomi dalam masyarakat yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menghasilkan ide, tidak hanya melakukan hal-hal yang rutin dan berulang. Karena bagi masyarakat ini, menghasilkan ide merupakan hal yang harus dilakukan untuk kemajuan. Saat ini, Ekonomi Kreatif (Ekraf) menjadi kunci pertumbuhan ekonomi

Indonesia. Data terbaru dari Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Badan Pusat Statistik (BPS) mengenai Produk Domestik Bruto Sektor Ekraf tahun 2017 menyebutkan Ekonomi Kreatif memberikan kontribusi sebesar 7,44% terhadap total perekonomian nasional atau setara dengan Rp989 triliun. PDB Ekraf terus tumbuh sebesar 5,06% pada tahun 2017 dibandingkan tahun 2016. Kepala Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), Triawan Munaf, menyampaikan bahwa setiap tahun industri kreatif Indonesia selalu tumbuh positif. PDB Ekonomi kreatif diproyeksikan telah meningkat mendekati Rp1,102 triliun pada 2018. Pertumbuhan pesat terjadi pada 4 subsektor, salah satunya adalah Desain Komunikasi Visual (DKV) bertumbuh sebesar 8,14%. (OFiSKITA, 16 Mei 2019)

Desain Grafis

Industri desain merupakan sebuah kreativitas yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi antara lain desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan maupun jasa pengepakan. Saat ini design grafis merupakan salah satu industri kreatif yang memiliki peluang yang sangat besar dalam dunia usaha. Di tanah air, industri kreatif khususnya desain grafis masih terbilang sedikit sekali. Jika di lihat dari peluang usaha yang di miliki dari industri desain grafis ini mempunyai potensi yang sangat besar untuk dikembangkan dan dijalankan. Grafis Desainer adalah orang yang bekerja di bidang desain grafis. Desain grafis sendiri merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Umumnya desain grafis dilakukan menggunakan perangkat komputer dan aplikasi-aplikasi untuk mendesain. Hanya dengan bermodalkan ide, kreativitas, dan imajinasi seseorang sudah dapat membuat sebuah desain. Industri desain grafis ini biasanya dimanfaatkan dalam pembuatan logo, desain poster, desain spanduk, dan sebagainya. Ketua Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI) menjelaskan bahwa desain grafis dan desain produk merupakan sebuah elemen penting, ini dikarenakan kesan pertama ketika melihat produk adalah dari tampilannya dulu. Tampilan identitas visual yang menarik, baik dari cerita, grafis maupun kualitas cetak, mampu memberikan kesan yang baik atas produk yang ada.



Gambar 1 : Beberapa jenis contoh karya desain grafis
(Sumber : www.uprint.com)

Desain grafis merupakan salah satu industri kreatif yang memiliki peluang besar dalam dunia usaha. Industri desain grafis terbilang masih sedikit. Padahal, kalau di lihat dari peluang usaha yang di miliki dari industri desain grafis ini cukup besar. Seorang Grafis Desainer adalah

orang yang bekerja pada bidang desain grafis. Desain grafis sendiri merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi, mendesain *website*, mengisi kebutuhan pameran, desain *branding*, memberi kontribusi pada desain *interactive software* dan terlibat dalam *image* bergerak dan bersuara (Safanayong, 2006 : 35). Umumnya desain grafis dilakukan menggunakan perangkat komputer dan aplikasi-aplikasi untuk mendesain. Hanya dengan bermodalkan ide, kreativitas, dan imajinasi seseorang sudah dapat membuat sebuah desain. Industri desain grafis ini biasanya dimanfaatkan dalam pembuatan logo, cover buku, ilustrasi, *corporate identity*, desain poster, desain spanduk, *merchandise*, stiker, kemasan dan sebagainya.



T H E Y S

Gambar 2 : Logo
(Sumber : dokumen pribadi)

B. PEMBAHASAN

Menurut Indrajit dalam Bungin (2001 : 11), kemajuan teknologi digital yang telah dipadu dengan telekomunikasi telah membawa komputer memasuki masa-masa “revolusi” nya. Kegunaan komputer tidak hanya meningkatkan efisiensi, tapi juga untuk mendukung terjadinya proses kerja

yang lebih efektif. Tidak seperti halnya era komputerisasi ketika komputer hanya menjadi milik pribadi saja. Pada era inilah computer memasuki babak barunya yaitu sebagai suatu fasilitas yang dapat memberikan keuntungan kompetitif, terutama yang bergerak di bidang pelayanan atau jasa.

Ketika teknologi informasi berkembang dalam skala massal, maka teknologi itu telah mengubah bentuk masyarakat manusia, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global, seluruh dunia sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi serta teknologi yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban manusia (Bungin, 2007 : 159).

Di dalam prodi desain grafis sudah dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang memadai seperti laboratorium komputer lengkap dengan alat gambar digital, laboratorium fotografi, laboratorium media, jaringan internet, gallery, dan bahan habis pakai yang sudah disediakan oleh jurusan. Seiring dengan terus berkembangnya dunia desain grafis, dengan menggunakan aplikasi-aplikasi software tertentu mahasiswa diharapkan sudah dapat merancang sebuah rumah, kolam berenang dan semacamnya. Hal ini tentu membuka kembali peluang usaha dari usaha grafis desainer kedepannya. Prodi desain grafis sebagai salah satu industri kreatif yang mengedepankan hasil cipta kreativitas para mahasiswa dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi maka hal ini akan membuka peluang besar kepada masyarakat untuk berwirausaha. Mengingat prodi desain grafis ini terbilang jarang di Indonesia, padahal prospek usaha yang ditawarkan industri ini cukup besar. Industri ini juga terbilang mudah dan mandiri sebab seseorang bisa menjalankan usaha ini hanya dengan bermodalkan ide, kreativitas, inovasi, mata, tangan dan tentunya komputer sebagai media desain dalam penerapan ilmu teknologi informasi dan komunikasi itu sendiri, seseorang sudah dapat membuka industri kreatif. Konsep produk menegaskan bahwa konsumen akan menyukai produk-produk yang menawarkan ciri paling bermutu, berkinerja, atau inovatif (Kotler, 2000:20).



Gambar 3 : Desain kemasan unik
(Sumber : forum liputan6)

Bagaimana cara meningkatkan industri ini kedepannya? Perlunya *edukasi* agar hasil cetak rancangan dapat tercipta sesuai harapan desainer dan pelaku usaha. Mulai dari pencarian ide desain, *draft* desain, hingga eskalasi sampai ke percetakan dan *finishing* produksi desain tersebut. Mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa harus mampu menjalankan industri kreatif di Indonesia. Karena, mahasiswalah yang nantinya akan mengembangkan konsep ekonomi kreatif ini. Melihat tingginya kreatifitas dari masyarakat khususnya para remaja, hal ini akan menjadi modal besar untuk menarik para remaja untuk terjun pada industri grafis desainer. Saat ini banyak SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang sudah membuka jurusan desain grafis. Hal ini untuk menjebatani mereka belajar bagaimana membuat produk grafis yang efektif dan komunikatif sebelum ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, dengan industri kreatif grafis desainer diharapkan kedepannya industri ini dapat menjadi salah satu industri yang paling berkembang di Indonesia. Sehingga industri kreatif seperti ini dapat turut andil dalam perekonomian Indonesia.

Hal – hal yang perlu dipersiapkan mahasiswa supaya menjadi seorang desainer grafis yang handal adalah :

- a. Menentukan konsep desain

Pada tahap ini seorang desainer harus tau tema dan tipe desain apa yang akan dibuat.

b. Pada tahap ini seorang desainer harus tau tema dan tipe desain apa yang akan dibuat.

c. **Membuat Wireframe**

Wireframe atau kerangka desain berfungsi untuk mempermudah dalam membuat desain. Kerangka ini biasanya berbentuk coretan-coretan sederhana yang hanya berupa kerangka.

d. **Membuat Guideline**

Guideline ini berfungsi sebagai patokan seorang desainer. *Guideline* berisi kode-kode warna, jenis font, ukuran font, ikon, dan sejenisnya tergantung tipe desain apa yang akan dibuat.

e. **Membuat Mockup**

Dalam tahap ini, barulah sebuah desain bisa de kerjakan secara menyeluruh baik dari kerangka, penyusunan, hingga perwanaan dan penyelesaian

Mahasiswa desain grafis harus peka terhadap segala sesuatu perubahan disekitarnya yang begitu cepat. Selain kreatif mereka juga harus inovatif terhadap media sebagai ajang promosi. Hadirnya media sosial menjadi catatan tersendiri bagi berkembangnya industri digital. Dengan kehadiran media sosial banyak cara-cara berbisnis dan berperilaku yang berubah. Tak terkecuali dalam bidang desain grafis yang juga menjadi bagian dari kegiatan marketing dan promosi. Hampir semua kegiatan publisitas dan promosi saat ini selalu dihubungkan ke media sosial. Di era media sosial ini, skala pencapaian audiens yang luas menjadi salah satu keistimewaannya. Lalu apa yang berubah dalam kaitannya dengan desain grafis? Jelas bahwa orientasi eksekusi/*final art work* desain sudah harus menyesuaikan dengan era media sosial yang pastinya menuju pada perangkat-perangkat digital yang sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Tidak lagi berorientasi pada produk yang harus dicetak lalu disebar dengan cara konvensional. Beberapa hal yang harus diperhatikan dan dipahami mahasiswa desain grafis dalam melakukan perancangan promosi atau publisitas di media sosial antara lain :

- a. Memahami ukuran beserta satuannya dari perangkat-perangkat digital yang banyak digunakan.
- b. *Color mode* dari hasil desain yang diperuntukkan media digital tidak sama dengan cetak. RGB adalah pilihan utama menggantikan CMYK.

- c. JPEG dan PNG adalah format paling sering dipakai. Untuk gambar bergerak bisa menggunakan GIF atau Flash (format ini sudah berkembang dan digantikan bahasa baru web: HTML5)
- d. Kalau sudah terbiasa melihat gambar *high resolution* dalam versi cetak, kini harus dibiasakan dalam versi digital yang jelas punya kepekatan *pixel* tidak seperti file cetak.
- e. Mendesain untuk ukuran- layar perangkat *mobile*, yang artinya harus diperhitungkan tingkat keterbacaannya saat nanti hasil desain dilihat di perangkat-perangkat tersebut tanpa harus melakukan *zooming*.
- f. Jika ada teks berhati-hatilah dengan faktor keterbacaan. Jangan sampai jenis huruf (fonts) yang digunakan hanya mementingkan unsur estetika tapi ternyata tidak mudah dibaca. Perlu diingat daya tahan mata terhadap cahaya yang dihasilkan perangkat elektronik tidak sebaik saat melihat hasil cetak.
- g. Kebebasan memainkan warna di *color mode* RGB bukan berarti mengabaikan keharmonisan dan komposisi pewarnaan. Tetap menyesuaikan warna dalam desain dengan estetika yang berlaku umum dan khususnya bagi sasaran komunikasi visual.
- h. Berpikir adanya potensi efek viral pada produk desain yang dihasilkan.
- i. Mempelajari hal-hal baru dalam kreatifitas dan *skill* yang banyak digunakan dalam era digital ini.

Media desain grafis baik yang konvensional maupun yang digital, diawali dengan proses desain hanya saja media akhir yang digunakan berbeda-beda. Tetapi berhasil atau tidaknya sebuah promosi tidak hanya berdasarkan desain yang unik dan bagus tetapi mahasiswa juga harus memikirkan penempatannya di media. Jadi tidak asal pasang selesai tidak memikirkan dampak keberhasilan dari promosi produk yang sudah di rancang. Grafis yang tepat dapat berbagi visi, memperluas kehidupan suatu produk, menjual jasa atau meningkatkan kampanye. Gambar yang *eye-catching* dan menarik juga menjadi cara memanfaatkan visual *marketing*.

Yang perlu digaris bawahi saat ini adalah perlunya komitmen agar mahasiswa sebagai calon desainer tidak boleh patah semangat, karena revisi dari *client* itu pasti ada, dan harus sabar dalam menghadapi. Tidak semua *client* mengerti tentang desain, akan tetapi seorang desainer yang baik

adalah dia yang bisa memahami permintaan *client* dan menterjemahkannya menjadi sebuah desain sesuai permintaan.

C. SIMPULAN

Kemajuan teknologi digital telah meningkatkan efisiensi terjadinya proses kerja yang lebih efektif. Adanya prodi desain grafis merupakan bagian dari salah satu industri kreatif yang mengedepankan hasil cipta kreatifitas para mahasiswa dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa harus mampu menjalankan industri kreatif di Indonesia. Industri kreatif grafis desainer diharapkan kedepannya dapat menjadi salah satu industri yang paling berkembang di Indonesia.

Kehadiran media sosial membuat banyak cara berbisnis dan berperilaku yang berubah. Tak terkecuali dalam bidang desain grafis, meninggalkan media konvensional dan beralih ke media digital yang efektif, praktis serta komunikatif dan tepat sasaran konsumen yang dituju adalah hal utama.

DAFTAR RUJUKAN

- Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi; Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Kencana Pradana Media Grup, Jakarta, 2007.
- Kotler, Philip. *Manajemen Pemasaran*, Prenhallindo, Jakarta, 2000.
- Safanayong, Yongky. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Arte Intermedia, Jakarta, 2006.
- OFiSKITA, *Ekonomi Kreatif Terus Tumbuh, Jadi Peluang Pemain Grafis*, 16 Mei 2019.
- www.forumliputan6.com
- www.uprint.com

TANTANGAN PRODI DKV DALAM MENYIKAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Abdul Azis Said, Dian Cahyadi
Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Negeri Makassar
abd.azis.said@unm.ac.id
dian.cahyadi@unm.ac.id

ABSTRAK

Program Studi Desain Komunikasi Visual sebagai institusi pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan tinggi dengan jenis pendidikan profesi tentunya mengedepankan persoalan mutu luaran. Hal ini berkorelasi dengan berbagai persoalan di masyarakat yang menjadi konsentrasi profesi DKV sebagai jembatan dalam mengkomunikasikan berbagai persoalan tersebut dalam bentuk visual. Pada tahun 2008 diterbitkan sebuah buku berjudul Sistem Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi oleh Kementerian Pendidikan Nasional yang menjadi acuan perguruan tinggi dalam hal jaminan mutu pendidikan. Persoalannya adalah atmosfir pendidikan Prodi DKV yang bidang keilmuannya dituntut untuk terus menerus melakukan penyesuaian-penyesuaian dengan kebutuhan dan perkembangan akan tuntutan profesi. Luaran dituntut dapat melakukan akselerasi dengan dunia industri yang dinamika profesinya sangat progresif terhadap tuntutan perkembangan jaman kompleksitas konvergensi keilmuannya sangat cepat (Tantangan Revolusi Industri). Panduan SPMI terbaru yang versi 2018 sesungguhnya telah sangat fleksibel dengan keleluasaan terhadap kekhasan jenis pendidikan tinggi, telah memberikan keleluasaan dalam menyusun acuan-acuan standar yang ditetapkan oleh asosiasi program studi, dan keleluasaan melakukan sinkronisasi acuan standar-standar tersebut dengan asosiasi profesi. Namun belum adaptif dengan tuntutan dan tantangan Revolusi Industri yang menekankan pentingnya teknologi informasi dan komunikasi yang terus mempengaruhi sistem pendidikan sekaligus mekanisme ketenagakerjaan di seluruh dunia. Makin menguatnya kecenderungan *non-traditional students*, yang berarti menuntut perguruan tinggi untuk menyesuaikan diri, misalnya transformasi ke sistem pembelajaran daring (online) dan *distance learning programs*. Oleh sebab itu, pembelajaran daring merupakan jalan keluar. Kecenderungan pembelajaran daring ini juga sudah harus diakomodasikan ke dalam pembelajaran di kelas-kelas dewasa ini. Pembelajaran daring ini bisa jauh lebih efisien dan efektif. Sehingga dibutuhkan pemikiran dalam merumuskan metode-metode acuan Standar Jaminan Mutu yang akomodatif dan adaptif dalam menjawab tantangan tersebut.

Kata kunci: paradigma, revolusi industri 4.0, sistim penjaminan mutu, luaran prodi DKV

A. PENDAHULUAN

Permasalahan pendidikan yang sangat dirasakan sekarang ini adalah rendahnya mutu pendidikan di berbagai jenis dan jenjang pendidikan. Rendahnya mutu pendidikan akan menghambat penyediaan sumber daya manusia yang mempunyai pengetahuan, keahlian dan keterampilan untuk memenuhi sumber daya manusia pembangunan bangsa Indonesia. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan kebijakan tentang penjaminan mutu pendidikan. Upaya penjaminan mutu pendidikan oleh pemerintah kemudian diimplementasikan ke dalam Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan (SPMP). Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 63 Tahun 2009 pasal 1 ayat (3) yang menyebutkan bahwa "Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan yang selanjutnya disebut SPMP adalah subsistem dari Sistem Pendidikan Nasional yang fungsi utamanya meningkatkan mutu pendidikan". Tujuan akhir penjaminan mutu pendidikan adalah tingginya kecerdasan kehidupan manusia dan bangsa sebagaimana amanat yang dicita-citakan oleh Pembukaan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang dicapai melalui penerapan Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan. (Sulaiman & Wibowo, 2016)

Sejak dituangkan dalam bentuk Undang-Undang pada tahun 2012, Sistem Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi tersebut telah dituangkan dalam sebuah buku berjudul Sistem Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi pada tahun 2008 yang dibuat dalam dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Sebagai pelengkap buku tersebut, diterbitkan buku Bahan Pelatihan Sistem Penjaminan Mutu Internal Perguruan Tinggi pada tahun 2010. Pada tanggal 10 Agustus 2012 telah diundangkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi (UU Dikti) yang melanjutkan kebijakan otonomi perguruan tinggi dengan menetapkan Pasal 62 dan Pasal 64 UU Dikti, yang pada intinya mengatur bahwa Perguruan Tinggi memiliki otonomi untuk mengelola sendiri lembaganya sebagai pusat penyelenggaraan Tridharma Perguruan Tinggi.

Selanjutnya, di dalam UU Dikti tersebut diatur bahwa otonomi pengelolaan Perguruan Tinggi meliputi bidang akademik dan bidang nonakademik. Dengan demikian, sesuai dengan otonomi perguruan tinggi sebagaimana diuraikan di atas, maka kebijakan dan implementasi Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) yang merupakan suatu sistem di dalam (internal) perguruan tinggi harus merupakan sistem yang otonom (mandiri) yang ditetapkan oleh perguruan tinggi sendiri. Pemerintah (dhi. Direktorat Penjaminan Mutu, Direktorat Jenderal Pembelajaran dan

Kemahasiswaan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi) bertugas memberikan inspirasi tentang pilar dan praktek baik SPMI di perguruan tinggi. Bab III UU Dikti tersebut mengukuhkan integrasi Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi dalam sebuah sistem dengan perubahan nama dari Sistem Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi menjadi Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (SPM Dikti), yang terdiri atas Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI), Sistem Penjaminan Mutu Eksternal (SPME) atau akreditasi, dan Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PD Dikti). Dengan pengaturan SPM Dikti di dalam sebuah undang-undang, yaitu UU Dikti, maka setiap perguruan tinggi berkewajiban mengimplementasikan SPMI sebagai salah satu sub sistem dalam SPM Dikti. (Tim, 2018)

Mengingat setiap Perguruan Tinggi memiliki kekhasan, baik dari cita-cita pendiri, bentuk, jenis dan program pendidikan, ukuran, tata kelola, maupun kemampuan sumber daya, maka Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi tidak menetapkan kebijakan satu model implementasi SPMI untuk semua Perguruan Tinggi, melainkan memberikan inspirasi tentang implementasi hal-hal esensial dalam SPMI yang diwajibkan oleh peraturan perundang-undangan. Untuk memandu implementasi SPMI Dikti tersebut, dipandang perlu diberikan Pedoman SPMI yang dilengkapi dengan Pedoman SPMI untuk Jenis Pendidikan Akademik, Pendidikan Vokasi, dan Pendidikan Profesi. Selain itu, karena terdapat modus pendidikan jarak jauh, baik pada pendidikan akademik, vokasi, maupun profesi, maka dipandang perlu untuk memberikan Pedoman SPMI untuk Pendidikan Jarak Jauh. Dengan pengaturan Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (SPM Dikti) di dalam UU Dikti, semua perguruan tinggi di Indonesia berkewajiban menjalankan SPM Dikti tersebut dengan corak yang paling sesuai dengan kekhasan Perguruan Tinggi sebagaimana dikemukakan di atas, sehingga dapat dikembangkan Budaya Mutu di perguruan tinggi.

Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) di suatu perguruan tinggi merupakan kegiatan mandiri dari perguruan tinggi yang bersangkutan sehingga proses tersebut dirancang, dijalankan, dan dikendalikan sendiri oleh perguruan tinggi yang bersangkutan tanpa campur tangan dari pemerintah. Pemerintah membuat pedoman dalam pelaksanaan SPMI yang bertujuan untuk memberikan inspirasi tentang berbagai aspek yang pada umumnya terkandung dalam SPMI di suatu perguruan tinggi. Hal ini dilakukan karena setiap perguruan tinggi memiliki spesifikasi yang berlainan, dalam hal sejarah, visi dan misi, budaya organisasi, ukuran organisasi, struktur,

sumber daya, dan pola kepemimpinan. Agar perguruan tinggi senantiasa mampu memenuhi tuntutan kebutuhan stakeholders yang terus berkembang, maka SPMI juga harus selalu disesuaikan dengan perkembangan tersebut secara berkelanjutan (*continuous improvement*).

Implementasi SPMI di perguruan tinggi sering menemui masalah, antara lain: (1) kesadaran para pelaku proses pendidikan terhadap arti penting penjaminan mutu sebagai kebutuhan stakeholders relatif masih rendah; (2) pemahaman konsep sistem penjaminan mutu pendidikan oleh sivitas akademika untuk meningkatkan mutu pendidikan masih belum merata; (3) komitmen para pelaku proses pendidikan tinggi di perguruan tinggi, baik yang memimpin maupun yang dipimpin untuk senantiasa menjamin dan meningkatkan mutu pendidikan relatif masih kurang; (4) ketersediaan sumber daya manusia khususnya tenaga auditor untuk mendukung SPMI masih belum terpenuhi; dan (5) implementasi SPMI sering menjadi sebuah rutinitas menyebabkan sulit untuk mengukur ketercapaian perbaikan berkelanjutan. (Sulaiman & Wibowo, 2016)

Mutu merupakan cerminan hasil akan keunggulan suatu produk (hasil kerja) baik berupa barang maupun jasa. Mutu secara garis besar memiliki pengertian adalah gambaran dan karakteristik menyeluruh dari produk atau jasa yang menunjukkan kemampuannya dalam memenuhi kebutuhan, harapan, dan kepuasan pelanggan. Hedwig & Polla (2006, pp.1-3) dalam (Sulaiman & Wibowo, 2016) menjelaskan bahwa penjaminan mutu merupakan pekerjaan rutin yang berkesinambungan dan harus terus menerus dilakukan dan bukan merupakan kegiatan yang bersifat *ad hoc*. Oleh karenanya, proses pengawasan (monitoring) dan evaluasi perlu diterapkan secara terus menerus dengan penekanan bahwa kegiatan ini bukan mencari-cari kesalahan melainkan untuk melakukan tindakan perbaikan terus menerus. Sistem penjaminan mutu (*quality assurance system*) akan menghasilkan lulusan perguruan tinggi yang baik, kreatif, inovatif dan mampu menciptakan lapangan kerja dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimilikinya yang merupakan indikator keberhasilan dari pendidikan tinggi yang bermutu. Sistem penjaminan mutu pendidikan adalah sistem yang dirancang untuk meningkatkan mutu pendidikan secara terprogram dan berkelanjutan melalui tahap penetapan, pelaksanaan, evaluasi, pengendalian, dan peningkatan standar pendidikan. Sistem penjaminan mutu (*quality assurance system*) digunakan untuk menghasilkan lulusan yang mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai indikator keberhasilan dari pendidikan yang bermutu.

B. PEMBAHASAN

1. Paradigma Tantangan Revolusi Industri 4.0.

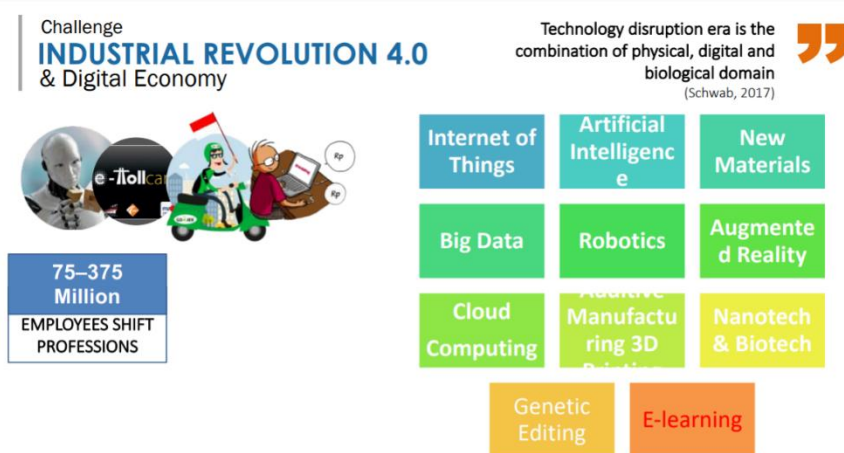
Teknologi informasi dan komunikasi terus mempengaruhi sistem pendidikan sekaligus mekanisme ketenagakerjaan di seluruh dunia. Makin menguatnya kecenderungan *non-traditional students*, yang berarti menuntut perguruan tinggi untuk menyesuaikan diri, misalnya transformasi ke sistem pembelajaran daring (*on-line*) dan *distance learning programs*. Sekalipun Indonesia belum masuk ke dalam kelompok negara-negara terbesar yang sudah memanfaatkan program-program demikian, potret tersebut sudah seharusnya diantisipasi.

Revolusi industri keempat yang dikenal dengan Revolusi Industri 4.0. merupakan era inovasi disruptif, di mana inovasi ini berkembang sangat pesat, sehingga mampu membantu terciptanya pasar baru. Inovasi ini juga mampu mengganggu atau merusak pasar yang sudah ada dan lebih dahsyat lagi mampu menggantikan teknologi yang sudah ada. Termasuk semua sistem administrasi dan manajemen konvensional saat ini (Darmawan, 2018).

Ismunandar dalam sambutannya di BINUS University terkait tantangan pendidikan di era revolusi 4.0, bahwa “Indonesia hingga saat ini masih terus berkuat pada permasalahan klasik, seperti persentase populasi yang mengenyam pendidikan tinggi yang baru sekitar 32%, sementara pengguna teknologi informasi dan komunikasi tergolong dengan populasi sangat besar di dunia. Sekalipun biaya kuliah di berbagai perguruan tinggi Indonesia pada umumnya terbilang “tidak mahal”, kesempatan bagi masyarakat untuk menempuh pendidikan formal di perguruan tinggi belum menggembirakan. Oleh sebab itu, pembelajaran daring merupakan jalan keluar. Kecenderungan pembelajaran daring ini juga sudah harus diakomodasikan ke dalam pembelajaran di kelas-kelas dewasa ini. Pembelajaran daring ini bisa jauh lebih efisien dan efektif (Business Law, 2019).

Jack Ma (CEO Alibaba Group) dalam pertemuan tahunan World Economic Forum 2018, menyatakan bahwa pendidikan adalah tantangan besar abad ini. Jika tidak mengubah cara mendidik dan belajar-mengajar, maka 30 tahun mendatang kita akan mengalami kesulitan besar. Pendidikan dan pembelajaran yang sarat dengan muatan pengetahuan mengesampingkan muatan sikap dan keterampilan sebagaimana saat ini terimplementasi akan menghasilkan peserta didik yang tidak mampu berkompetisi dengan mesin.

Lee et al (2013) dalam (Sukartono, 2018) menjelaskan, industri 4.0 ditandai dengan peningkatan digitalisasi manufaktur yang didorong oleh empat faktor: 1) peningkatan volume data, kekuatan komputasi, dan konektivitas; 2) munculnya analisis, kemampuan, dan kecerdasan bisnis; 3) terjadinya bentuk interaksi baru antara manusia dengan mesin; dan 4) perbaikan instruksi transfer digital ke dunia fisik, seperti robotika dan 3D *printing*. Lifter dan Tschienner (2013) dalam (Sukartono, 2018) menambahkan, prinsip dasar industri 4.0 adalah penggabungan mesin, alur kerja, dan sistem, dengan menerapkan jaringan cerdas di sepanjang rantai dan proses produksi untuk mengendalikan satu sama lain secara mandiri. Industri 4.0 merupakan industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi *cyber*. Ini merupakan tren otomatisasi dan pertukaran data dalam teknologi manufaktur, termasuk sistem *cyber*-fisik, internet untuk segala atau *Internet of Things* (IoT), komputasi awan dan komputasi kognitif. Industri 4.0 menghasilkan “pabrik cerdas”. Di dalam pabrik cerdas berstruktur modular, sistem siber-fisik mengawasi proses fisik, menciptakan salinan dunia fisik secara virtual, dan membuat keputusan yang tidak terpusat. Lewat internet untuk segala (IoT), sistem siber-fisik berkomunikasi dan bekerja sama dengan satu sama lain dan manusia secara bersamaan. Lewat komputasi awan (*cloud computing*), layanan internal dan lintas organisasi disediakan dan dimanfaatkan oleh berbagai pihak di dalam rantai nilai (Simatupang, 2018).



Gambar 1. Tantangan Revolusi Industri 4.0 dan Ekonomi Digital
Sumber: Ali Gufron Mukti (Mukti, 2018)

Perubahan zaman tidak bisa dihindari, dan tugas kita adalah untuk mencari peluang dari tantangan tersebut. Diperlukan sikap untuk segera merevolusi sistem pembelajaran dan sistem jaminan mutu dalam menghadapi Revolusi Industri ini.

Sesungguhnya KKNI 2016 dirancang untuk menghadapi Revolusi Industri 4.0. dengan mensyaratkan terkait model pembelajaran berbasis produk, di mana di dalamnya dibutuhkan arahan kepada mahasiswa dengan; (1) tugas rutin; (2) *critical book report*; (3) *critical journal/research report*; (4) rekayasa ide; (5) *mini research*; dan (6) *project*.



Gambar 2. Proyeksi perubahan urutan dan komponen kemampuan luaran individu (*skill set*)
(Sumber: Future of Jobs Report, World Economic Forum 2018)

Membekali mahasiswa dengan kemampuan berfikir kritis dan dapat memecahkan masalah, kemampuan berkomunikasi, kreatif dan mampu berkolaborasi. Perubahan *mindset* tenaga pendidik untuk beradaptasi dengan TIK dalam pembelajarannya. Metode dan sistem pembelajaran adaptif dengan memanfaatkan TIK. Penyesuaian kurikulum yang membekali mahasiswa dengan pemahaman terkait *big data*, kecerdasan buatan, dan masyarakat digital.

Perguruan tinggi harus melakukan tindakan eksponensial menyikapi Revolusi Industri. Harus ada efisiensi waktu, efektifitas pengajaran dan metode. Kesadaran bahwa peran pendidik bukan lagi sebagai satu-satunya sumber informasi namun sebagai pengarah, fasilitator/mediator dan pemberi nilai. Oleh karena itu, pendidik harus mengurangi dominasi pengetahuan dalam pendidikan dan pembelajaran dengan harapan peserta didik mampu mengungguli kecerdasan mesin. Pendidikan yang diimbangi dengan karakter dan literasi menjadikan peserta didik akan sangat bijak dalam menggunakan mesin untuk kemaslahatan masyarakat.

Pendidik butuh kompetensi Revolusi industri 4.0 yakni: (1) kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving skill*). Kemampuan meramu pembelajaran sehingga dapat meng-eksplor kompetensi inti dari diri peserta didik; (2) kemampuan

komunikasi dan kolaboratif (*communication and collaborative skill*). Kemampuan konstruktif dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi; (3) keterampilan berpikir kreatif dan inovasi (*creativity and innovative skill*); (4) kemampuan literasi teknologi informasi dan komunikasi (*information and communication technology literacy*) agar tidak tertinggal dengan peserta didik; (5) kemampuan pembelajaran kontekstual (*contextual learning skill*); (6) kemampuan literasi informasi dan media (*information and media literacy*). Saat ini fenomena media informasi bersifat sosial yang banyak digandrungi peserta didik. Media sosial seolah menjadi media komunikasi yang ampuh digunakan peserta didik dan pendidik, sehingga media sosial dapat dimanfaatkan menjadi salah satu media pembelajaran. Dengan demikian, sebetulnya kehadiran ‘kelas digital’ berbasis media sosial ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik, agar pembelajaran berlangsung tanpa batas ruang dan waktu.

2. Arah SPM Prodi DKV

2.1 Dasar Pijakan

UU No.12/2012 pada Bab III pasal 51 hingga 53, Permenristekdikti No. 62/2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi, Peraturan BAN PT No. 02/2017.

Berdasarkan peraturan BAN-PT No. 2 Tahun 2017 terkait Perbaikan Mutu Berkelanjutan (*Continuous Quality Improvement*), maka dilakukan pengukuran didasarkan pada integrasi (sinkronisasi) dua variabel utama yakni SPMI (kredibilitas) dan SPME (akuntabilitas), sebagaimana pada gambar 3 berikut ini.

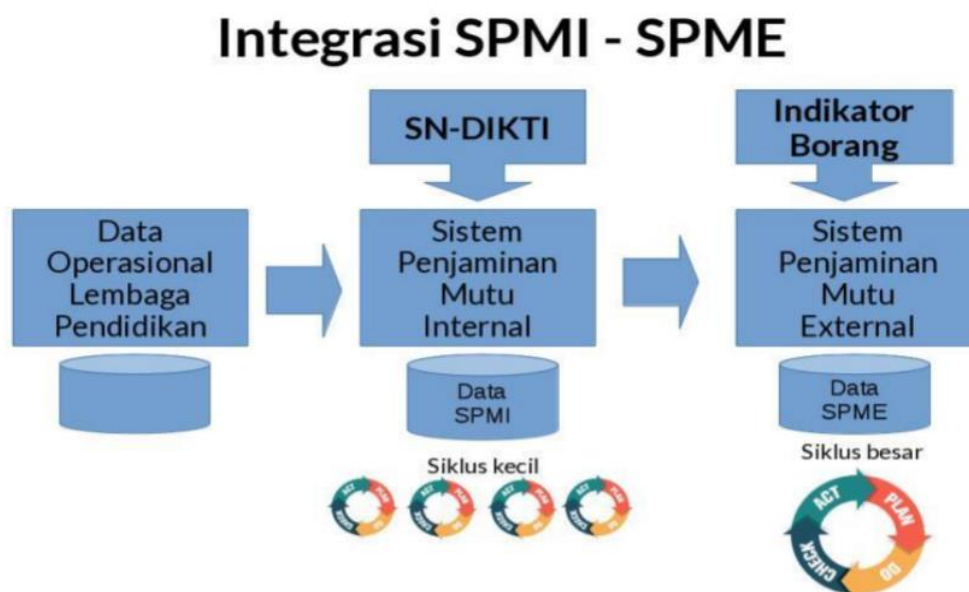


Gambar 3. Skema Integrasi SPMI – SPME BAN-PT tahun 2017

Tentang Permenristekdikti no. 50 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Permenristekdikti no. 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi kemudian lahir atas kebutuhan dan jawaban atas tantangan ke depannya sebagai bentuk penyesuaian kebijakan penyelenggaraan pendidikan tinggi dan pengelolaan perguruan tinggi, sehingga mengubah Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Perubahan-perubahan tersebut antara lain:

- a. Ketentuan Pasal 28 ayat (4) dan ayat (5) diubah tentang Beban kerja dosen mengacu pada ekuivalen waktu mengajar penuh serta nisbah dosen dan mahasiswa. dan tentang ekuivalen waktu mengajar penuh serta nisbah dosen dan mahasiswa.
- b. Ketentuan Pasal 29 ayat (4), ayat (5), dan ayat (6) diubah, dan antara ayat (5) dan ayat (6) disisipkan 1 (satu) ayat yakni ayat (5a) tentang Jumlah dosen yang ditugaskan untuk menjalankan proses pembelajaran pada setiap program studi paling sedikit 5 (lima) orang (ayat 4), Dosen tetap untuk program doktor paling sedikit memiliki 2 (dua) orang profesor (ayat 5), dan tentang Dosen sebagaimana dimaksud pada ayat (4) wajib memiliki keahlian di bidang ilmu yang sesuai dengan disiplin ilmu pada program studi (ayat 5). Serta sisipan ayat 5a tentang Dosen tetap untuk program doktor terapan paling sedikit memiliki 2 (dua) orang dosen dengan kualifikasi akademik doktor/doktor terapan yang memiliki: a. karya monumental yang digunakan oleh industri atau masyarakat; atau b. 2 (dua) publikasi internasional pada jurnal internasional bereputasi. Perubahan yang terkait langsung arah SPMI adalah pada jaminan kompetensi dan profesionalitas tenaga pendidik untuk bidang ilmu terapan.

Dengan terbitnya Permenristekdikti no. 50 Tahun 2018 memberikan peluang bagi prodi-prodi untuk membangun kekhasannya yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan tuntutan kebutuhan industri.



Gambar 4. Model Integrasi berdasarkan SN-Dikti 2016 (Permenristekdikti No. 62/2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi)

Merujuk kepada model integrasi tersebut belum memperlihatkan bahwa model penjaminan mutu masih bersifat eksternal dalam lingkup SN-Dikti. Sehingga acuan mutu yang bersifat rekomendasi dari pengguna belum terakomodir. Diperlukan keterbukaan untuk itu, sehingga baku mutu luaran sesuai kebutuhan industri.

2.2 Konsep SPM

Secara dasar, konsepsi Penjaminan Mutu mencakup; 1. SISTEM: terkait rancangan akademik 2. ORGANISASI: tentang Tata Pamong, struktur, Tata Kelola 3. PERSONAL: pengelola Manajemen Mutu 4. MEKANISME: Siklus Mutu yang dijalankan dan dilaksanakan, Tugas dan Fungsi.

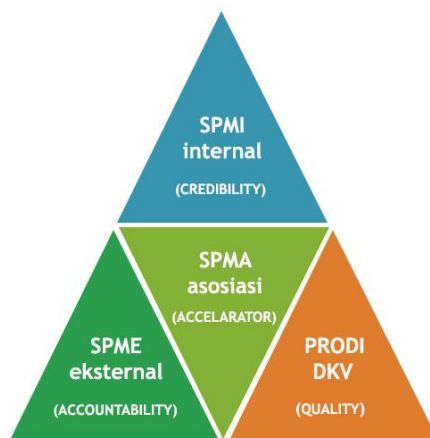


Gambar 5. Model Manajemen SPMI Pasal 52 ayat 2 UU No. 12 Tahun 2012.
Sumber: SN-Dikti

Secara garis besar permasalahan dalam menyikapi tantangan peradaban Revolusi Industri 4.0 dan selanjutnya, dibutuhkan sebuah kerangka dan standar yang bersifat fleksibel dan adaptif yang bersumber dari berbagai masukan-masukan berdasarkan kebutuhan industri.

2.3 Arah SPM Prodi DKV di Indonesia

Merujuk kepada dasar pijakan dan konsepsi dasar SPM, yakni; sistem, organisasi, personal, mekanisme, maka dibutuhkan sebuah metode-metode yang bersifat terbuka yang bertujuan sebagai akselerator terhadap kredibilitas dan akuntabilitas kualitas lulusan. Akselerator berfungsi untuk memberikan masukan dan menetapkan standar acuan jaminan mutu kepada industri. Sehingga mutu luaran/lulusan benar-benar *guaranteed*.



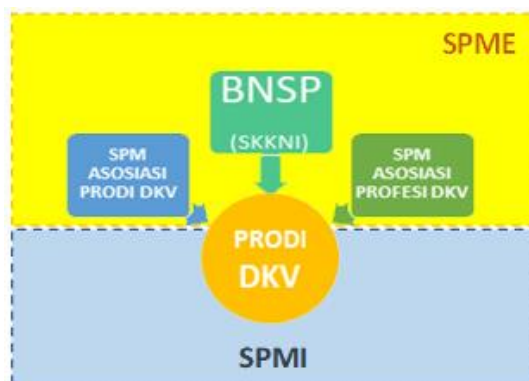
Gambar 6. Model Integrasi SPMI-SPME-SMA

Akselerator berasal dari lembaga atau institusi ruang lingkup eksternal (SPME) yakni Asosiasi Program Studi DKV dan lembaga atau institusi ruang lingkup terkait (relasi mutual) yakni Asosiasi Profesi DKV.

Fungsi akselerator sebagai *hub* bagi DKV dan luarannya. Sebagai perantara mutual/meditor bagi Prodi DKV dan luarannya, akselerator juga berfungsi untuk mengkurasi mutu luaran dalam bentuk acuan-acuan standar baku dalam Sistem Penjaminan Mutu Asosiasi (SPMA).

1. Integrasi dan Sinkronisasi SPM antara SN-Dikti – SPM Asosiasi Program Studi DKV – SPM Asosiasi Profesi DKV.

Syarat dalam menghadapi setiap tantangan yang jadi setiap masalah sebuah institusi dalam ruang lingkup yang lebih besar umumnya dilakukan dengan model membangun relasi-relasi dengan institusi lainnya sehingga memungkinkan untuk diperoleh kekuatan inter-relasi yang berdampak terhadap ancaman dan tantangan tersebut.



Gambar 7. Integrasi Acuan Standar Kualitas-Mutu dalam ruang lingkup SPME-SPMI.

2. Sinkronisasi KKNI dan SKKNI

Kekuatan Prodi DKV dalam menghasilkan mutu luaran yang kompetitif adalah berdasarkan dari cerminan kerangka kurikulum yang diterapkan, dimana seharusnya difokuskan pada: (1) Kelengkapan Sistem; (2) *Compliance*; (3) *Effective*; (4) Kinerja dan Kepuasan (*satisfaction*).

KKNI yang berdasarkan pada Peraturan Presiden no. 8 tahun 2012 ditujukan untuk mendapatkan pengakuan terhadap kompetensi kerja dan fokus dari KKNI ini sendiri adalah kualifikasi profesi di lapangan kerja/industri. Peraturan Presiden no. 8 tahun 2012 tentang KKNI, jenjang-jenjang kualifikasi ini akan mencakup kualifikasi Pelaksanaan, Pengetahuan, hingga

Otonomi (kemampuan penyelesaian masalah)-nya. Dengan adanya KKNI ini, kualifikasi di tiap levelnya disetarakan dengan latar belakang jenjang pembelajaran (Ekarahendy, 2015).



Gambar 8. Strategi pengembangan SDM berbasis kompetensi
(Sumber: dgi.or.id)

Tahun 2015 Asosiasi Desain Grafis Indonesia bersama Prodi-Prodi DKV se-Indonesia telah melakukan pembahasan dalam upaya mensinkronkan KKNI dan SKKNI, yang menghasilkan formula *output learning outcome* yang menghubungkan kompetensi luaran berdasarkan KKNI (akademik) dan SKKNI (profesi). Hal ini merupakan perwujudan mutu dan jati diri bangsa Indonesia terkait dengan sistem pendidikan nasional, pembelajaran (*learning outcomes*) nasional, yang dimiliki Indonesia untuk menghasilkan sumber daya manusia nasional yang bermutu dan produktif.

Sistem pelatihan kerja nasional, dan sistem penilaian kesetaraan pada capaian Secara umum KKNI diharapkan dapat melahirkan suatu sistem penyetaraan kualifikasi ketenagakerjaan di Indonesia dan memiliki peran yang: a) komprehensif dan berkeadilan; b) memiliki jumlah jenjang dan deskripsi kualifikasi yang jelas dan terukur; c) bersifat lentur (*flexible*); d) pendorong program-program peningkatan mutu; e) mencakup pengembangan sistem penjaminan mutu yang memiliki fungsi pemantauan (monitoring) dan pengkajian (assessment) terhadap badan atau lembaga ; f) secara akuntabel dapat memberikan peluang pergerakan tenaga kerja; g) dapat menjadi panduan bagi para pencari kerja yang baru maupun lama; h) dapat menguatkan integrasi dan koordinasi

badan atau lembaga penjaminan atau peningkatan mutu yang telah ada; i) diharapkan mencakup sistem Rekognisi Pembelajaran Lampau atau RPL (Cahyadi, 2017).

Konsep dasar KKNI tersebut mengandung makna kesetaraan dan pengakuan yang disepakati bersama antar pemangku kepentingan. Oleh karena itu KKNI harus dilengkapi dengan mekanisme dan aturan-aturan yang diperlukan untuk mewujudkan kesetaraan dan adanya saling pengakuan. Dalam ranah pendidikan, dunia kerja dan keprofesian, mekanisme dan aturan-aturan tersebut mungkin telah ada dan disusun dengan baik, akan tetapi untuk ranah masyarakat luas hal ini memerlukan panataan yang komprehensif dengan memperhatikan unsur-unsur mutu, akuntabilitas dan integritas (Kemenristekdikti, 2015) (Cahyadi, 2017).

Peraturan Menteri Tenaga Kerja Dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor: Per. 21/Men/X/2007. Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia yang selanjutnya disingkat SKKNI adalah rumusan kemampuan kerja yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan/atau keahlian serta sikap kerja yang relevan dengan pelaksanaan tugas dan syarat jabatan yang ditetapkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Selanjutnya standar kompetensi desain grafis dikeluarkan dalam surat keputusan menteri tenaga kerja dan transmigrasi republik Indonesia Nomor 109 tahun 2010 mengenai penetapan rancangan standar kompetensi nasional Indonesia sektor komunikasi dan informatika sub sektor teknologi dan informatika bidang desain grafis menjadi standar kompetensi kerja nasional Indonesia menjelaskan bahwa era liberasi pasar global dan perdagangan bebas dalam lingkup internasional (WTO) mengenai kesepakatan mobilitas tenaga profesional di dalam ASEAN terhadap kesepakatan untuk MRA (Mutual Recognition Arrangement). Dengan demikian, SKKNI meliputi kesepakatan tentang kompetensi yang diperlukan pada suatu bidang pekerjaan desain grafis/desain komunikasi visual oleh keseluruhan *stakeholder* di bidangnya yang berisikan rumusan kemampuan yang harus dimiliki individu untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaannya berdasar pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang telah disetujui oleh pekerja sebagai syarat sebelum terjun dalam bidang pekerjaan tersebut (Arifianto, 2019).



Gambar 9. Peta profesi bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual.
Sumber: SKKNI Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual, Kominfo, 2016.

3 Kompetensi Luaran Berbasis Sertifikasi Internal

Keputusan Menteri Ketenagakerjaan No. 301 Tahun 2016 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Aktivitas Profesional, Ilmiah, dan Teknis Golongan Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual, mensyaratkan berbagai standar dan acuan penilaian. Tonggak lahirnya kepmen tersebut bertujuan untuk menyiapkan SDM yang berkualitas sesuai dengan tuntutan pasar kerja dilakukan melalui pendidikan formal, nonformal, maupun informal. Sehingga Prodi DKV dituntut untuk mampu menyediakan SDM berkualitas sesuai dengan kualifikasi kebutuhan industri yang diharapkan akan menjamin kesinambungan dari industri. Untuk itu diperlukan rumusan standar kualifikasi SDM yang dibutuhkan industri dan harus juga memiliki kesetaraan dan relevansinya terhadap standar yang berlaku pada sektor industri di negara lain, bahkan berlaku secara internasional, kemudian diwujudkan ke dalam Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) yang merupakan refleksi atas kompetensi yang diharapkan dimiliki luaran yang akan bekerja di bidang profesi sebagai desainer komunikasi visual (Cahyadi, 2017).

Upaya memberikan jaminan mutu luaran kepada pengguna maka Prodi DKV sebagai penghasil luaran diperhadapkan kepada kredibilitas kualitas penyelenggara. Masyarakat industri membutuhkan jaminan kelayakan akan luaran yang dihasilkan. Maka dipandang perlu bagi prodi-prodi untuk menyatakan hasil luaran mereka dengan sertifikat kompetensi profesi melalui program pendirian unit sertifikasi dalam lingkup prodi sebagai Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan bekerjasama dengan Asosiasi Prodi DKV (LSP 2) yang tersertifikasi penyelenggaraan layanannya

oleh Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP). Sehingga lulusan telah dibekali dengan sertifikat kompetensi bidang DKV dan siap untuk terjun ke industri. Adapun Asosiasi Profesi DKV dengan salah satu program layanannya sebagai lembaga assesment profesi (LSP 1) adalah perpanjangan tangan jaminan mutu lulusan setelah lulusan diterima di industri.

Dengan demikian, capaian-capaian *learning outcomes* Prodi DKV memiliki reputasi kredibel-akuntabilitas sebagai institusi penyelenggara pendidikan tinggi profesi bidang DKV.



Gambar 10. Prodi sebagai penyelenggara sertifikasi profesi (Tempat Uji Kompetensi) Profesi bidang DKV.

3. Paradigma Spmi Prodi DKV

A. Menyikapi Paradigma Revolusi Industri 4.0

Menyikapi tantangan Revolusi Industri 4.0 terkait Sistem Penjaminan Mutu Standar isi seperti yang disebutkan pada pasal 55 PP no.19 tahun 2005 tentang SNP, mencakup lingkup materi dan tingkat kompetensi yang meliputi kompetensi lulusan, kompetensi bahan kajian, kompetensi mata kuliah dan silabus pembelajaran mahasiswa. Kurikulum ini merupakan rancangan seluruh kegiatan pembelajaran mahasiswa sebagai rujukan prodi dalam perencanaan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi kegiatan. Terkait substansi standar isi diantaranya ruang lingkup, landasan penyusunan standar, penetapan standar mutu mekanisme pemenuhan standar, mekanisme pengendalian standar dan peningkatan standar. Terkait Standar Isi sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan (SNP) meliputi kerangka dasar, struktur kurikulum, beban belajar, cakupan kurikulum dan kalender akademik.

Memahami fungsi Standar Isi; (1) Sebagai petunjuk ketua program studi dan unit kerja terkait dengan standar isi dapat merancang, menetapkan, melaksanakan dan mengendalikan isi standar; (2) Sebagai petunjuk bagi para pejabat struktural dan unit kerja terkait dengan standar isi dalam melaksanakan pengawasan dan penilaian kurikulum sesuai dengan tugas, wewenang dan tanggung jawabnya masing-masing sehingga pembelajaran dapat ditingkatkan secara terus menerus dan berkelanjutan; (3) Sebagai petunjuk bagaimana kegiatan kurikulum dapat dilaksanakan secara optimal sesuai dengan standar yang diterapkan.

Menyadari adanya pergeseran paradigma pendidikan abad ke-21 merupakan dampak dari perkembangan teknologi komunikasi yang signifikan di era Digital. Pembelajaran yang biasanya dilakukan dalam ruang kelas, sekarang dapat dilakukan di ruang bebas (*e-learning*). Begitu juga dengan bahan ajar yang sebelumnya merupakan bahan tercetak menjadi bahan digital yang mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Hal ini merupakan kewajiban bagi tenaga pendidik untuk menghasilkan kompetensi lulusan yang siap bersaing dalam masyarakat global di era Revolusi Industri 4.0.

Penerapan metode pembelajaran *Learning by Activities* untuk saat ini diharapkan dapat diterapkan oleh pendidik dalam pengembangan kurikulum. *Learning by Activities* bertujuan untuk menghasilkan mahasiswa yang memiliki kemampuan *Critical Thinking, Creativity, dan Problem Solving* yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. *Learning by Activities* tidak membutuhkan biaya yang besar (*Low Cost*). Pendidik diharapkan mampu mencari topik-topik di lingkungan sekitar yang berkaitan dengan bidang ilmu yang mereka ampu. Hal ini bisa jadi merupakan *win-win solution* bagi mahasiswa dan dosen dalam penerapan *Learning by Activities* di pembelajaran mereka. Dengan metode ini mahasiswa dapat mengidentifikasi masalah, menganalisa, dan mencari solusi dari masalah tersebut. Sedangkan untuk pendidik terbantuan dalam pencapaian Tri Dharma Perguruan Tinggi. Metode pembelajaran tersebut di atas hanya merupakan satu metode yang diterapkan. Model *asesment*-nya tentunya dibangun berdasarkan standar acuan capaian pembelajaran sesuai rancangan pembelajaran yang diterapkan.

B. Paradigma Prodi DKV Manajemen Mutu antara Kualitas dan Raihan Akreditasi

Penataan sistem pendidikan tinggi sewajarnya bertolak dari hal-hal yang secara idiil melandasi penyelenggaraannya, dan secara normatif juga sesuaidengan perundangan yang berlaku

di Indonesia. Selalu bercirikan suatu organisasi profesional, dimana hasil dan dampak yang tersalurkan ke masyarakat sangat ditentukan oleh kemampuan dan kinerja sivitas akademika yang dilandasi oleh kreativitas dan ingenuitas. Maka diperlukan adanya suasana kerja yang berbeda dari organisasi yang bergerak di bidang manufaktur, di mana kualitas kerja sangat ditentukan oleh ketepatan melaksanakan prosedur, yang menyangkut cara, urutan, dan waktu. Penelaahan dan pengalaman lapangan tentang organisasi kerja menyimpulkan bahwa kreativitas, ingenuitas, dan produktivitas suatu organisasi profesional lebih terangsang oleh pola kerja yang luwes dan mandiri dari pada pola kerja yang terstruktur secara kaku. Hal ini dapat dijadikan salah satu alasan kuat agar perguruan tinggi dapat dikelola berdasarkan asas otonomi.

Namun perguruan tinggi tidak diselenggarakan dalam 'suatu ruang hampa', perguruan tinggi selalu terkait dan tergantung pada lingkungan dan masyarakat sekitarnya. Hal tersebut mengakibatkan bahwa tata nilai, norma, perundangan dan peraturan yang menjadi rambu-rambu dan memandu perkembangan masyarakat, selalu harus diperhatikan dan menjadi acuan dalam pengelolaan perguruan tinggi. Sehingga asas otonomi yang diberlakukan dalam pengelolaan perguruan tinggi, selalu harus disertai dengan pertanggung-jawaban atau akuntabilitas.

Perguruan tinggi memiliki fungsi tertentu di masyarakat, yang dapat disimpulkan sebagai kegunaan bagi masyarakat. Beberapa fungsi yang dianggap melekat pada perguruan tinggi adalah pendidikan, penelitian serta pengabdian kepada masyarakat, yang apabila dilaksanakan akan menghasilkan lulusan yang terdidik, ilmu pengetahuan baru (hasil penelitian) dan jasa pembangunan masyarakat (hasil pengabdian kepada masyarakat). Masyarakat sebagai penyandang aliran sumber daya yang memungkinkan terselenggaranya perguruan tinggi, berhak untuk memperoleh informasi dan menuntut kualitas kinerja perguruan tinggi. Untuk hal itu BAN-PT yang secara mandiri dapat menilai dan mem-'verifikasi' kinerja setiap perguruan tinggi yang diselenggarakan di masyarakat. (Hendrawan, 2014)

Berdasarkan hasil diskusi-diskusi yang bersifat informal dalam bahasan soal problem-problem yang ditemui, umumnya masih terkait dengan masalah *soft skill* mahasiswa, seperti: 1) kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan, 2) kemampuan analisis yang terkait kemampuan literasi, 3) kemampuan kerjasama tim baik sebagai pemimpin maupun sebagai anggota, 4) tingkat kelulusan pada tiap mata kuliah, 5) lama studi yang umumnya rata-rata 5-7

tahun, 6) tingkat putus kuliah akibat ketidak mampuan mengikuti perkuliahaan atau merasa tidak memiliki baat hingga faktor kemalasan mahasiswa, serta 6) kualitas materi tugas akhir.

Permasalahan-permasalahan tersebut tentunya bermuara kepada tingkat raihan peringkat akreditasi sekaligus menjadi kekhawatiran para calon pengguna. Sehingga bisa saja berdampak kepada ketidak kepercayaan industri.

Terkait permasalahan-permasalahan tersebut tentu saja menjadi perhatian pengelola prodi untuk membuka ruang-ruang diskusi dan diskursus pada upaya pemecahan masalahnya.

Berdasarkan uraian-uraian hasil diskusi di atas sehingga dalam melakukan kilas balik dalam mengurai permasalahan seputar problematika pendidikan tinggi lingkup Prodi DKV di Indonesia berdasarkan hasil identifikasi, seperti; 1) lemahnya karakter mahasiswa terkait krisis etis-normatif yang berdampak pada disiplin dan motivasi kerja; 2) lemahnya karakter dosen yang umumnya belum atau tidak pernah bersentuhan langsung dengan karakter industri berdampak pada kesulitan menjabarkan contoh riil soal fakta lapangan, 3) lemahnya kurikulum yang masih belum memiliki relevansi masif dan sistemik terhadap kebutuhan industri, 4) lemahnya manajemen pendidikan akibat faktor ketiga hal diatas, serta 5) lemahnya metode dan mekanisme seleksi yang tentunya menjadi dampak terbesar dari ke-empat poin di atas (kualitas input)

Berangkat dari berbagai titi tolak yang telah disebutkan di atas tentunya memberikan penegasan dan penguatan bahwasanya manajemen pendidikan tinggi mestinya mengadopsi model industri. Namun jika dikaitkan dengan kebutuhan industri kreatif yang sangat adaptif dengan gerak revolusi-revolusi industri maka pola pendekatan manajemen pendidikan yang mengarah kepada industri sebaiknya kembali dipikirkan kembali dan mengarah kepada model manajemen industri kreatif yang jauh lebih fleksibel dan adaptif.

C. PENUTUP

Menjawab berbagai paradigma jaminan mutu kualitas pendidikan DKV menjadi hal utama yang mesti dipikirkan dan dirumuskan terkait model, format, struktur dan metode dalam upaya memperbaiki mutu lulusan dan menghasilkan lulusan yang mampu menghadapi revolusi industri 4.0. Pemerintah saat ini memiliki komitmen tinggi kepada upaya-upaya tersebut dengan kebijakan-kebijak yang berbasis mutu lulusan yang kompeten dan kompetitif. Sehingga tentunya apabila lembaga-lembaga pendidikan tinggi turut mendukung komitmen tinggi, terkhusus prodi DKV

sebagai mata tombak penyelenggaraan pendidikan tinggi (*Top-Down Commitment*) dalam mensukseskan program kualitas mutu lulusan.

Program akreditasi perguruan tinggi bisa saja tidaklah cukup dalam menghadapi ancaman global revolusi industri 4.0. dan dominasi lulusan dari luar untuk merebut lapangan kerja vital di Indonesia. Dibutuhkan metode dan model penanganan yang kreatif dan adaptif sebagai senjata mutakhir dalam menghadapi persaingan global (AFTA da MEA) yang semakin kompetitif. Dibutuhkan acuan-acuan standar yang bersifat global sebagai instrumen ukur capaian *learning outcomes*.

Kurikulum dibangun berdasarkan kebutuhan industri dengan cara-cara berpikir kreatif, inovatif, dan adaptabel dengan model-model pembelajaran inovatif dan adaptif dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin rigkas dan praktis namun *to the point*, tentunya dengan metode *assesment* yang sesuai dan integratif. Diikuti dengan penerapan SPM yang integratif dan sinkron pula dengan semangat menghadapi tantangan paradigma revolusi industri. Cara apapun yang ditempuh adalah baik selama acuan-acuan standar penjaminan mutu yang digunakan adalah kredibel-akuntabel-integratif dengan melibatkan lembaga-lembaga yang kredibel seperti lembaga asosiasi profesi, lembaga asosiasi prodi dan lembaga sertifikasi profesional profesi. Tujuannya adalah jaminan mutu kompetensi lulusan yang kompetitif dan dapat dipertanggung jawabkan. Oleh karena itu Prodi DKV semestinya tidak hanya membekali lulusan dengan nilai indeks prestasi tetapi juga membekali mahasiswa dengan sertifikat kompetensi profesi yang diasemen oleh lembaga atau badan internal yang tersertifikasi oleh BNSP.

Proses pendidikan yang produktif dan adaptif terhadap perkembangan jaman dengan fokus pada pola-pola peningkatan kualitas metode dan sarana pembelajaran. Metode pengajaran tidak lagi efektif melainkan metode pembelajaran dengan tenaga pendidik yang ideal dengan penguasaan substansi akademik yang baik.

Tanggungjawab akademik dipikul dan diseleggarakan secara bersama antara dosen dan mahasiswa, dimana peran dosen sebagai pendidik berperan sebagai fasilitator dan pengarah (konsultatif), proses pembelajaran seluruhnya berpusat kepada mahasiswa. Sehingga hakikat pembelajaran adalah mahasiswa yang belajar, bukan dosen mengajar (Wibisono, 1999).

Idealnya, SPM Prodi DKV disinkronkan dengan keberadaan akselerator SPME, yakni asosiasi prodi DKV dan asosiasi profesi DKV.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifianto, P. F. (2019). PENDIDIKAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DAN UPAYA PEMAJUAN KEBUDAYAAN INDONESIA. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, Vol.2, Februari, (pp. 120-130).
- Business Law, T. R. (2019, Januari 21). *Binus University Faculty of Humanities*. Retrieved Agustus 5, 2019, from [business-law.binus.ac.id.: https://business-law.binus.ac.id/2019/01/21/tantangan-pendidikan-era-industri-4-0/](https://business-law.binus.ac.id/2019/01/21/tantangan-pendidikan-era-industri-4-0/)
- Cahyadi, D. (2017). Membangun Infrastruktur Kurikulum Prodi DKV Berbasis Core Business Competencies. *JURNAL ANALISIS SISTEM PENDIDIKAN TINGGI* , 27-40.
- Darmawan, J. (2018, November 27). *Serambi News*. Retrieved Agustus 5, 2019, from [serambinews.com: https://aceh.tribunnews.com/2018/11/27/menjadi-guru-era-pendidikan-40](https://aceh.tribunnews.com/2018/11/27/menjadi-guru-era-pendidikan-40)
- Ekarahendy, E. (2015, Desember 17). *Desain Grafis Indonesia*. Retrieved Agustus 6, 2019, from [http://dgi.or.id: http://dgi.or.id/read/news/kkni-desain-grafisdkv-2015-menuju-pengakuan-terhadap-kompetensi.html](http://dgi.or.id/read/news/kkni-desain-grafisdkv-2015-menuju-pengakuan-terhadap-kompetensi.html)
- Hendrawan. (2014, Maret 26). *H2 Hendrawan Notes*. Retrieved Agustus 6, 2019, from [http://hendrawan-notes.blogspot.com: http://hendrawan-notes.blogspot.com/2014/03/paradigma-penataan-sistem-perguruan.html](http://hendrawan-notes.blogspot.com/2014/03/paradigma-penataan-sistem-perguruan.html)
- Kemenristekdikti, T. (2015). *KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA: Dokumen 001*. . Jakarta: Kemenristekdikti.
- Mukti, A. G. (2018). *Sumber Daya Ristekdikti*. Retrieved Agustus 6, 2019, from [http://www.sumberdaya.ristekdikti.go.id: http://www.sumberdaya.ristekdikti.go.id](http://www.sumberdaya.ristekdikti.go.id)
- Simatupang, T. (2018, Juli 1). *slideshare*. Retrieved Agustus 5, 2019, from [www.slideshare.net: https://www.slideshare.net/togar/tantangan-pendidikan-di-era-industri-40?from_action=save](https://www.slideshare.net/togar/tantangan-pendidikan-di-era-industri-40?from_action=save)
- Sukartono. (2018, Desember). *fkip.ums*. Retrieved Agustus 5, 2019, from [http://fkip.ums.ac.id: http://fkip.ums.ac.id/wp-content/uploads/sites/43/2018/12/Revolusi-Industri-4.0-dan-Dampaknya-terhadap-Pendidikan-di-Indonesia-Dr.-Sukartono.doc](http://fkip.ums.ac.id/wp-content/uploads/sites/43/2018/12/Revolusi-Industri-4.0-dan-Dampaknya-terhadap-Pendidikan-di-Indonesia-Dr.-Sukartono.doc)
- Sulaiman, A., & Wibowo, U. B. (2016). IMPLEMENTASI SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN DI UNIVERSITAS GADJAH MADA. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*. Volume 4, No 1 , 17-32.

- Tim, D. P. (2018). *Pedoman Sistem Penjaminan Mutu Internal. Pendidikan Akademik – Pendidikan Vokasi – Pendidikan Profesi – Pendidikan Jarak Jauh. Edisi Kedua, Cetakan ke-1: 2018*. Jakarta: Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. Direktorat Penjaminan Mutu.
- Wibisono, E. (1999). Tinjauan Atas Paradigma Kualitas Dalam Pendidikan Tinggi Indonesia. *UNITAS, Vol. 7 No. 2*, 72-82.

PENGEMASAN BAHAN AJAR SENI BUDAYA BERBASIS MEDIA INTERAKTIF UNTUK SEKOLAH MENENGAH

Sitti Rahmah¹, Uyuni Widiastuti², Nurwani³, Panji Suroso⁴

ABSTRACT

This research aimed to describe the stages in packaging teaching material *Guel* dance learning based on interactive computer media using the Macromedia Flash 8 program for junior high school level. The final stage was validating the program in terms of language, text, layout, and the validity of the concept and then the media is ready to use. The stages in packaging *Guel* dance learning were achieved through collaboration in creating Macromedia Flash 8 animations. Findings obtained from the evaluation of validation tests from 2 material expert validators and 2 media expert validators were 95.01% and 77.27%. The end of the feasibility test of this assessment recapitulation was 86.14%, which showed that the packaging *Guel* dance learning based on interactive computer media for junior high school level is included in the very feasible category to use.

Keywords: *Packaging, Teaching materials, Interactive Media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan-tahapan dalam pengemasan bahan ajar tari *Guel* berbasis media interaktif komputer menggunakan program Macromedia Flash 8 untuk tingkat SMP. Tahapan-tahapan dalam pengemasan bahan ajar tari *Guel* dicapai melalui kerjasama dalam pembuatan animasi Macromedia Flash 8. Hasil yang didapat berdasarkan evaluasi uji validasi dari 2 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media masing-masing adalah 95.01% dan 77.27%. Akhir dari pada uji kelayakan dari rekapitulasi penilaian ini adalah 86.14% yaitu pengemasan pembelajaran tari *Guel* berbasis media interaktif komputer untuk tingkat SMP termasuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan di sekolah menengah.

Kata Kunci : *Pengemasan, Bahan Ajar, Tari Guel, Media Interaktif*

A. PENDAHULUAN

Kebanyakan pendidik khususnya Seni Budaya di Indonesia tidak kompeten seperti yang diharapkan, disebabkan kebanyakan pendidik hanya menggunakan beberapa metode konvensional dalam proses belajar mengajar seperti ceramah, demonstrasi dan diskusi, terlebih pada pendidik yang berada di daerah terpencil seperti kota Takengon Kabupaten Aceh Tengah, yang nasig dikategorikan sebagai kota yang tidak terlalu maju. Mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari

tidak disalurkan dengan baik kepada peserta didik, padahal seperti yang dikutip dari Bachtiar Arbi dalam Deddy Irawan (2017:7) bahwa pentingnya pendidikan seni dalam perkembangan emosional peserta didik. Sejatinya pendidikan melalui seni akan lebih berhasil dalam mencapai visi dan misi untuk memanusiakan manusia karena seni dapat memberi akomodasi dalam perkembangan emosional yang memberi ajaran kultural didalamnya. Maka dari pendapat tersebut menjadikan sebuah keharusan bagi pendidik bidang seni budaya untuk lebih bekerja keras dalam menciptakan peserta didik yang berkarakter sesuai tujuan dari Kurikulum 2013.

Selanjutnya, kebanyakan pendidik bidang seni budaya khususnya Seni Tari kurang menguasai materi pembelajaran dalam KD 3 dan keD 4 kurikulum 2013 pada tingkat jenjang SMP. Kompetensi ini berisikan tentang pengetahuan dan proses keterampilan atau mengekspresikan sebuah tarian didalam pembelajaran seni budaya. Sesuai dengan isi Silabus yang mencantumkan tentang materi ajar tari daerah setempat berkaitan dengan kompetensi apresiasi dan ekspresi pada kelas VIII. Permasalahan ini muncul dikarenakan kurangnya kemampuan pendidik dalam penguasaan tari *Guel* yang menjadi materi ajar pengenalan tarian daerah setempat maupun dari salahnya pemilihan metode pembelajaran. Adapula tari *Guel* adalah salah satu tari berduet laki-laki tradisional ikonik suku Gayo yang dikembangkan berdasarkan cerita rakyat pada masa kerajaan Linge, dengan cirri khas gerakan bahu dari tiruan gerakan gajah, burung pungguk, lintah, ayam jantan dan lainnya. Pemilihan metode pembelajaran sangat berarti bagi seorang pendidik yang bertanggung jawab akan keberhasilan satu proses belajar mengajar di kelas. Umumnya metode dalam model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik bidang seni budaya adalah metode konvensional seperti ceramah dan demonstrasi. Metode ini memiliki beberapa kelemahan dalam pencapaian pembelajaran yang apabila seorang pendidik tidak mampu dalam menyalurkan materi yang menyangkut KD 3 dan KD 4. Namun, metode ini dapat berhasil apabila terdapat media yang membantu dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena berdasarkan tuntutan Kurikulum 2013 yang menekankan pendidik harus memiliki kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang tepat sasaran. Model yang dipakai para peserta didik juga perlu didukung oleh sarana dan prasarana. Berkaitan dengan sarana dan prasarana dalam menunjang keberhasilan dalam pencapaian sebuah tujuan tersebut kini menjadi sebuah masalah terbesar bagi para pendidik. Materi ajar tari daerah setempat ini sangatlah membutuhkan beberapa model pembelajaran yang baru.

Timbul masalah lainnya yang bersangkutan dengan model pembelajaran terhadap kurangnya sarana dan prasarana seperti media yang membantu para pendidik seni budaya dalam aktivitas pengenalan tari *Guel*. Adapula tari *Guel* yang telah dikemas adalah berupa sebuah video pertunjukan yang kurang signifikan dikarenakan tidak memberikan kejelasan gerak, nama ragam dan hitungan yang sesuai. Kemudian baru-baru ini tari *Guel* telah diperkenalkan melalui buku dan media pembelajaran kartu pos. Namun, keduanya termasuk kelompok media grafis, bahan cetak dan gambar diam yang didalamnya memiliki beberapa kekurangan seperti kurang detailnya pesan yang ingin disampaikan. Hal ini dikarenakan media ini bersifat dua dimensi, sehingga hal-hal yang ingin disampaikan akan sedikit sulit terealisasi. Daryanto (2017:110-111) mengemukakan tentang beberapa kelemahan dalam media fotografi atau dua dimensi yaitu, a) beberapa gambarnya sudah cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali diproyeksikan melalui proyektor, b) gambar fotografi adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga, c) gambar fotografi bagaimanapun indahnya tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup. Susilana dan Riyana, mengolompokkan media-media pembelajaran menjadi tujuh kelompok yang diantaranya adalah sebagai berikut, 1) Media Grafis, Bahan Cetak dan Gambar Diam 2) Kelompok Dua Media Proyeksi Diam, 3) Media Audio, 4) Media Audio Visual Diam, 5) Film (*Motion Pictures*), 6) Media Televisi, 7) Multi Media. pengelompokan yang di atas, masing-masing dari pada media pembelajaran tersebut memiliki kelemahan dan kelebihan di dalamnya, ada yang memakan waktu, biaya, tidak memilikinya bahan-bahan pendukung dan sebagainya. Namun, ada pula yang memiliki kelebihan-kelebihan guna mempermudah para pendidik untuk menyiapkan bahan materi ajar menggunakan beberapa pengelompokan media di atas. Setelah penulis menganalisis tentang penggunaan sebuah media yang menggunakan komputer, maka tulisan ini akan mengarah kepada pengelompokan yang ke tujuh yaitu multi media atau media interaktif yang dikarenakan memiliki nilai penggunaan secara *universal* didalamnya.

Berdasarkan rentetan permasalahan yang tercuat di atas, memberi ketertarikan penulis untuk membuat sebuah media alternatif lainnya bagi pendidik untuk pembelajaran tari *Guel* dengan berbasis media komputer. Azhar Arsyad (2016:2) mengatakan, para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Hal ini menegaskan

bahwasannya pendidik perlu untuk terus mengikuti perkembangan teknologi dalam proses belajar mengajar seperti halnya tuntutan dari pada K-13 sendiri yang mengharuskan para pendidik untuk berinteraksi dengan teknologi. Selanjutnya, Media komputer akan sangat membantu para pendidik didalam kelas dalam memanajemen waktu. Media komputer ini pula adalah salah satu tuntutan dalam kurikulum 2013 yang mengharuskan para pendidik untuk berinteraksi dengan teknologi.

Media komputer sangat cocok untuk digunakan oleh peserta didik dalam tingkat SMP demi mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan yang berubah secara dinamis. Komputer pula dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan instruksi latihan, hal ini karena tersedianya animasi, warna, musik, suara sehingga dapat memberikan kesan *realis* didalamnya.

Berkaitan dengan media di atas penulis memilih media komputer berbasis *Macromedia Flash 8*. Sebab, penulis merasa program ini sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran tari *Guel* yang bersifat pengenalan dari akar terciptanya hingga pada gerak tari *Guel* sendiri. Disamping media komputer dipakai dalam proses belajar mengajar kurikulum 2013, program ini merupakan program yang dapat memuat beberapa pengelompokan media didalamnya. Adapun berupa media grafis, gambar, suara, video, *slide*, film, multimedia dan lainnya. Sehingga, dapat dikatakan program ini adalah program yang bersifat universal dan bahkan dapat terhubung dengan jaringan internet hingga menjadi media pembelajaran *e-learning*. Diharapkan dengan adanya media berbasis *Macromedia Flash 8* nantinya dapat membantu proses belajar mengajar di dalam pendidikan formal. Media ini diharapkan akan membantu pendidik yang memiliki kurangnya kemampuan dalam menjelaskan berbagai tentang tari *Guel*. Media berbasis *Macromedia Flash 8* ini juga akan sangat berguna untuk membantu para seniman, yaitu sebagai sarana memperkenalkan pembelajaran tari *Guel* tanpa harus didemostrasikan langsungterkhususuntuk masyarakat Gayo.

Akan tetapi, ada beberapa kelemahan di dalam pengemasan pembelajaran tari *Guel* dengan berbasis media komputer *Macromedia Flash 8* ini. Kelemahan dari media berbasis *Macromedia Flash 8* ini adalah banyaknya sekolah-sekolah yang masih belum memiliki sarana dan prasarana berupa multimedia atau pun alat bantu untuk memproyeksikan media ini. Adapula para pendidik yang masih memilikikurangnya penguasaan dalam ilmu teknologi komputer itu sendiri. Media komputer ini juga tidak dapat digunakan dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja tidak seperti halnya media cetak buku dan kartu pos. Akibat dari kelemahan tersebut, media ini hanya dapat digunakan oleh sekolah-sekolah yang berada di perkotaan, dikarenakan kebanyakan sekolah

perkotaan telah memiliki sarana yang memadai dan media ini tidak dapat dipergunakan di sekolah pedesaan.

Oleh karena itu penulis ingin membuat sebuah media pembelajaran tari *Guel* dengan judul “Pengemasan Bahan Ajar Seni Budaya Berbasis Media Interaktif Untuk Sekolah Menengah produk pembelajaran tari *Guel*. Berdasarkan pengemasan pembelajaran berbasis media interaktif komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8*, penulis menggunakan teori dari seorang ahli yaitu Syafdi Maizora (2016:2). Ahli tersebut mengemukakan pendapatnya mengenai perihal langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam proses pembuatan materi tari *Guel* ke dalam program *Macromedia Flash 8*. Diantaranya adalah Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi. Setelah bahan terkumpul dan materi telah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan *Macromedia Flash 8*. Evaluasi program dari segi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep dan kemudian siap digunakan.

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu Sanggar *Renggali* Takengon. Waktu penelitian yang dilakukan di awal bulan Mei hingga Juni 2018. Menggunakan sampel 2 orang penari sebagai bahan pengumpulan data demi ketuntasan materi tari *Guel* untuk materi apresiasi dan ekspresi. 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah studi pustaka, observasi, wawancara, dokumentasi, dan uji laboratorium.

Sugiyono, (2010:2-3) mengatakan metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. penelitian kualitatif diperoleh lewat hasil dari pada pengumpulan data studi pustaka, observasi, dokumentasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Sedangkan penelitian kuantitatif berdasarkan dari hasil uji kerja laboratorium terhadap nilai yang didapatkan dari validator ahli materi dan validator ahli media.

B. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Penetapan Materi Pembelajaran Tari

Menetapkan materi pembelajaran tari *Guel* berdasarkan kebutuhan materi KD-3 dan KD-4. Untuk materi KD-3 yaitu mendeskripsikan sejarah tari *Guel*, Fungsi, musik iringan, motif gerak, properti, rias dan busana. Sedangkan untuk materi KD-4 berisikan video mengenai teknik gerak tari, susunan ragam gerak dan demonstrasi tari *Guel* secara utuh. Video ini akan diperagakan oleh

dua orang laki-laki sebagai peraga tari yang akan berperan sebagai Bener Meria (Gajah Putih) dan Sengeda (Pawang).

2. Menyiapkan Sarana Dan Prasarana Terkait Materi Pembelajaran Apresiasi (KD-3) dan Ekspresi (KD-4) Tari *Guel*

a. Persiapan Sarana dan Prasarana

Menyiapkan sarana dan prasana adalah jalan yang perlu ditempuh. Persiapan tersebut akan membantu menjelaskan seberapa besar biaya dan alat apa saja yang diperlukan. Perlu beberapa hal di perhitungkan mengenai pembiayaan, pencarian tim, jadwal produksi, lokasi pengambilan foto maupun video dan sebagainya. Proses ini dijalankan berdasarkan dari sarana dan prasarana yang telah disiapkan berupa persiapan beberapa alat dan bahan seperti laptop, *professional Camera Canon*, aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2018*, aplikasi *Adobe After Effect*, *Stylus Wacom*, aplikasi *Medi Bang Paint Pro*, Hanphone, aplikasi *Adobe Audition Cs6* dan aplikasi program *Macromedia Flash 8*. Tahapan ini meliputi rancangan pengemasan tari *Guel* kemudian hingga pada proses pengerjaan.

b. Menyiapkan Materi Pembelajaran Apresiasi Tari *Guel* (KD-3)

Berdasarkan hasil dari pada proses pengumpulan data studi pustaka, observasi, wawancara dan pendokumentasian, maka data-data yang dikumpulkan kemudian disusun untuk dideskripsikan. Seperti yang dikemukakan oleh Michelis dalam Anya Paterson (2007:58) “bahwa penelitian dan rekaman film adalah bantuan yang tak ternilai sebagai sebuah perkakas pengamatan dan pemerian (paparan) sebagai sebuah sumber data permanen yang dapat dianalisis pada waktu luang” hal ini menjelaskan bergunanya pendokumentasian dalam sebuah penelitian agar memperkuat fakta yang terdapat di lapangan serta memperoleh data yang menjadi sebuah dokumen nyata. Oleh karena itu selanjutnya poin-poin yang telah dikumpulkan kemudian akan menjadi materi ajar untuk kebutuhan KD-3 yaitu berupa:

1) sejarah tari *Guel*

Tari *Guel* pertama kali diciptakan oleh dua seniman Gayo yang dikenal dengan Ceh Sahaq dan Aman Rabu. Tari *Guel* ini tercipta dikarenakan kebutuhan sebuah pagelaran kebudayaan terbesar di Aceh yang pertama pada tahun 1958. Mereka kemudian menciptakannya berdasarkan dari *kekeberen* yaitu sebuah istilah dalam bahasa Gayo yang berarti metode penyampaian informasi yang dikutip berasalkan dari mulut ke mulut untuk diturunkan ke anak cucu. *Kekeberenyang* ada

pada masyarakat Gayo yaitu mengenai legenda Gajah Putih. Cerita legenda Gajah Putih sangat menarik perhatian sebab mengkronologikan seorang pemuda yang membangunkan Gajah Putih yang ganas dari tidurnya dengan cara menarikannya. Hal tersebutlah yang kemudian menjadi rangsangan ide awal penciptaan tari *Guel* itu sendiri. Kemenangan pun diraih oleh kontingen asal Aceh Tengah dengan membawa nama baik serta memberi kesan bersejarah untuk masyarakat Gayo. Oleh karena tari tersebut dicintai rakyat, maka kemudian tari *Guel* diangkat menjadi tari yang melambungkan rakyat Gayo itu sendiri. Zaman pun terus berganti, kebutuhan seni pun semakin berkembang, sehingga terciptalah sebuah tari yang diadopsi dari tari *Guel* oleh seorang tokoh adat yang bernama Ibrahim Kadir. Ibrahim Kadir kemudian memelopori tarian baru yang berjudul *Munalo*.

Selanjutnya menyelesaikan poin sejarah tari *Guel* dengan memberikan kisah asal dan usul tari *Guel* pada masa kerajaan Linge. Membuat naskah cerita berdasarkan dari beberapa sumber terpercaya yang kemudian penulis rangkum menjadi sebuah cerita bernaskah. Naskah tersebut kemudian akan diproses oleh tim produksi menjadi produk animasi menggunakan *Macromedia Flash 8*.

2) Fungsi

tari *Guel* berfungsi sebagai tari pertunjukan, karena tidak digunakan untuk sebuah acara perkawinan ataupun menyambut tamu. Sedangkan tari yang digunakan dalam acara penyambutan maupun perkawinan adalah tari *Munalo* yang memiliki kesamaan dalam segi koreografi dengan tari *Guel*.

3) Musik Iringan

Musik pengiring tari *Guel* memiliki sebutan yang sama dengan tarian itu sendiri yaitu musik tari *Guel*. Musik ini pula memiliki setidaknya hanya 5 (lima) instrumen musik saja, tidak seperti halnya tarian lainnya yang berkembang pada suku Gayo. Keterkaitan tari *Guel* menggunakan instrumen musik yang terbatas agar memberikan kesan tradisional dan memberikan kesan khas masyarakat Gayo didalamnya. Diantaranya adalah, gong, *canang*, *gegedem*, seruling Gayo dan *tepok didong*.

4) motif gerak

Motif gerak yang diidentifikasi dalam tari *Guel* diantara lain adalah *Dah Papan*, *Ras*, *Salam Semah*, *Singkir Kalang*, *Semer Kalang*, *Sarik*, *Surak*, *Jangin*, *Sining Lintah*, *Dep*, *Cincang Nangka*, *Ketibung*, dan *Munatap*. Tari *Guel* memiliki gerak yang dibagi menjadi 4 babak, adapun babak

tersebut didalamnya terdapat motif-motif dari beberapa motif gerak di atas. Pada babak pertama terdapat motif gerak *Dah Papan, Ras, Salam Semah* dan *Sining*. Kemudian pada babak kedua yang dilakukan oleh tokoh Sengeda terdapat gerak *Dah Papan, Ras, Salam Semah, Jangin, Surak, Sarik* dan *Sining*. Selanjutnya pada babak ketiga terdapat ragam gerak *Munatap, Dep, Cincang Nangka,* dan *Ras*. Sedangkan pada babak keempat terdapat ragam gerak *Ketibung*.

5) Properti

Properti yang digunakan pada tari *Guel* adalah *Upuh ulen-ulen* yang berarti sebuah kain berukuran besar yang biasanya dipakai untuk menyelimuti badan tamu maupun pengantin Gayo. Kain ini biasanya memiliki bahan dasar kain berbahan keras karena akan dihahit penuh atau diukir kerawang khas Gayo menggunakan benang secara keseluruhan. Kain biasanya memiliki warna dasar hitam, sedangkan untuk benang berwa merah, kuning, hijau, dan putih. Properti ini kemudian digunakan dalam tari *Guel* sebagai perlengkapan yang menunjang ketajaman ciri khas gerak dari burung uwo dan burung elang.



Upuh Ulen-ulen

6) Rias dan busana

Bulang adalah sebuah asesoris kepala khas Gayo yang biasanya berbentuk segitiga. Berhiaskan kerawang khas Gayo yang dibuat menggunakan mesin jahit manual. Baju kerawang adalah baju khas Gayo yang dibuat menggunakan mesin jahit manual. Dibeberapa bagian baju terdapat berbagai macam ukiran khas Gayo yang dibuat sedemikian rupa. *Ketawak* adalah asesoris yang kegunaannya mirip seperti tali pinggang. Assesoris ini diguakan untuk menutupi dan menguatkan ikatan pada pinggang. *Upuh Ulen-ulen* adalah asesoris yang berasal dari Gayo berbentuk kain besar segi empat dengan dipenuhi ukiran kerawang khas Gayo. Biasanya *Upuh Ulen-ulen* di gunakan untuk menutupi badan. *Pawak* adalah kain panjang berukuran kerawang Gayo berguna sebagai rok. *Seruel* berarti celana berukuran panjang yang digunakan penari dengan bermotifkan Kerawang Gayo.

c. Menyiapkan Materi Pembelajaran Ekspresi Tari Guel (KD-4)

Materi Kompetensi Dasar 4 adalah memepersipakan sebuah gambar dan video hasil dari dokumentasi. Materi ini bertujuan untuk memberi pemahaman mengenai ragam gerak tari *Guel* kepada peserta didik dan bertujuan agar peserta didik mampu mendemonstrasikan tari berdasarkan Video. Sebagai catatan dalam pembagian babak dilakukan oleh berbeda pemeran. Pada babak pertama dilakukan oleh pemeran Bener Meria (Gajah Putih), kemudian pada babak kedua dilakukan oleh pemeran Sengeda (pawang). Sedangkan, pada babak ketiga dan keempat di lakukan oleh pemeran Sengeda (pawang) dan Bener Meria (Gajah Putih).

2. Tahapan Pengemasan Materi Pembelajaran Tari *Guel* Ke Dalam Aplikasi *Macromedia Flash 8*.

a. Rancangan Pengemasan Tari *Guel*

Penentuan rancangan awal berdasarkan bahan ajar yang telah terkumpul untuk menetapkan ide rancangan. Ide tersebut diawali dengan *login*, salam pembuka, pilihan belajar, materi apresiasi tari *Guel*, materi ekspresi tari *Guel*, dan *quiz*.

Adapun tokoh animasi yang akan muncul dalam program yang akan dikerjakan adalah:



Ipak (Narrator) Sengeda



Bener Meria



Cik Serule



Raja Linge XII



Sultan Aceh

b. Pengerjaan

Pada proses pengerjaan ini akan memberikan petunjuk cara penggunaan dalam media interaktif komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8*. Diantaranya beberapa cara mengenai fungsi-fungsi tombol dan prosedur penggunaan apa saja yang akan keluar apa bila mengklik tombol-tombol yang tercantum di dalam media ajar. Hal ini akan berguna bagi para pembaca untuk mengetahui tanpa merasa kebingungan.

Proses ini dikerjakan sesuai dengan ide rancangan sebelumnya yang kemudian didesain sedemikian rupa untuk mendapat hasil yang menarik dan menyenangkan dengan menambahkan fitur-fitur lain didalamnya.

a) Desain *Login* yang digunakan adalah desain yang sederhana, dengan pilihan warna biru sebagai *background* layar *Login*. Desain layar *Login* diberi beberapa kolom yang wajib untuk diisi yaitu kolom Nama, Kelas dan Nomor Absen.

b) Navigasi penggunaan akan muncul setelah melakukan *login* dengan disertai *Sound Effect* untuk menangkap perhatian. Navigasi penggunaan ini akan memberi informasi bagi para pengguna khususnya peserta didik.

c) Salam pembukaan didesain untuk memberikan kesan ramah pada aplikasi ini. Menampilkan karakter bernama Ipak yang akan menemani peserta didik atau pengguna selama proses pembelajaran berlangsung.

d) Menjelaskan pilihan yang diberi narator (Ipak) untuk para pengguna sebagai pilihan yang akan pengguna pelajari. Dalam tiap-tiap poin tersebut akan menyuguhkan sesuai dengan judulnya. Seperti poin atau pilihan sejarah apabila melakukan *one-click* akan menampilkan sejarah terciptanya tari *Guel* atau materi apresiasi (KD-3). Untuk poin atau pilihan kedua memberikan ragam-ragam gerak tari *Guel* yang dijelaskan menggunakan video tutorial atau materi ekspresi (KD-4). Sedangkan, untuk poin atau pilihan ketiga menyuguhkan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan apa yang telah dipelajari berupa pertanyaan dengan menggunakan sistem YA atau TIDAK.

e) Poin sejarah (KD-3) ini adalah poin teratas dalam layar menu, berisikan beberapa penjelasan dan sejarah tentang tari *Guel*. Poin ini akan membahas sejarah pertama kalinya tari *Guel* tercipta. Berasalkan dari dua seniman Gayo yang bernama Ceh Sahaq dan Aman Rabu menciptakan tari *Guel* berakarkan dari sebuah cerita rakyat dimasa kerajaan Linge yang berkembang pada

masyarakat Gayo. Cerita rakyat tersebut dikenal dengan sebutan Gajah Putih. Dijelaskan tari *Guel* memulai perjalanannya dari sebuah *Event* Pekan Kebudayaan Aceh yang pertama hingga tari *Guel* kemudian menjadi tari khas masyarakat Gayo khususnya bagi daerah Aceh Tengah dan Bener Meria.

Selanjutnya di dalam poin sejarah ini menyajikan sebuah sejarah tari *Guel* pada masa kerajaan Linge. Sejarah ini disajikan berupa animasi bernaskah dialog yang telah penulis kembangkan dari beberapa nara sumber. Sesi ini akan muncul pada akhir penjelasan dari perkembangan tari *Guel*. Narator kemudian akan memberikan pertanyaan untuk mengenal sejarah tari *Guel* pada masa kerajaan Linge berupa pilhan YES atau NO. Selanjutnya, apabila melakukan *one-click* pada pilihan YES, maka akan muncul sebuah cerita Gajah Putih seperti gambar berikut.

f) Poin Tari *Guel* yang berisikan sebuah materi ekspresi (KD-4). Pada sesi ini akan menyajikan video tari *Guel* berupa demonstrasi yang diperagakan oleh penari *Guel* handal di kota Takengon. Video akan menampilkan ragam gerak sesuai tokoh dalam tarian yang dibagi menjadi dua yaitu Sengeda (Pawang) dan Bener Meria (Gajah Putih). Video tersebut pula memberikan tambahan fitur gerakan lambat sehingga mempermudah pengguna aplikasi untuk memahami dan mengikuti teknik gerak yang diperagakan. Video dibagi menjadi empat babak sesuai babak pada tari *Guel*, dengan fitur video yang dapat diberhentikan dan dimainkan kembali sesuai kebutuhan pengguna.

g) Sesi ini adalah sesi *quiz* yang akan memberi 20 pertanyaan kepada pengguna dengan sistem pilihan jawaban YA dan TIDAK. Akhir sesi *quiz* ini akan menampilkan nilai pengguna aplikasi secara otomatis. Layar akhir *quiz* akan menampilkan nama, kelas dan nomor absen sesuai yang diisi pengguna saat *login* beserta nilai salah dan benar hingga hasil akhir pengguna.

c. Produk Akhir

1) Pengemasan Akhir Media

Pengemasan akhir ini adalah berupa produk berbentuk DVD yang di dalamnya telah terdapat data bahan ajar tari *Guel* berupa media interaktif komputer. Pada tahap ini penulis melakukan kegiatan desain untuk sampul depan kotak DVD dan piringan DVD itu sendiri. Adapun desain yang telah dibuat berdasarkan dari hasil evaluasi uji validasi media oleh bapak Raden Burhan Surya Nata Diningrat S.Pd., M.Ds adalah sebagai berikut:



2) Cara Menggunakan Media

Cara penggunaan media ini sangatlah sederhana, dikarenakan media ini tidaklah memerlukan sebuah jaringan internet untuk mengaktifkannya. Media ini adalah media yang berbentuk *offline*, sehingga hal yang perlu dilakukan dan disiapkan adalah, menyiapkan laptop yang memiliki CD/DVD *room*, masukkan piringan DVD media interaktif setelah piringan DVD berjalan maka akan terbuka sebuah data yang berbentuk *winrar* dan klik data tersebut. Selanjutnya, klik pada data *winrar* tersebut hingga tampilan berubah menjadi seperti gambar, klik kembali data yang memiliki tulisan Materi Pembelajaran Tari *Guel*. Tahap yang perlu dilakukan selanjutnya adalah, pilih data dan klik data yang memiliki *Type* berupa *Application*, atau data yang bertuliskan “TARI GUEL”.

Pada tahap Selanjutnya, program akan meminta kata Kunci (*password*) untuk mengaktifkan data “TARI GUEL” tersebut, maka yang perlu dilakukan adalah memasukkan kata kunci dengan kata “mutiaracarissay”. Setelah itu klik OK. Setelah memasukkan kata kunci “mutiaracarissay” dan telah mengklik OK maka yang perlu dilakukan adalah menunggu proses *Extracting*. Setelah proses *extracting* selesai, maka secara otomatis program akan membuka media yang diinginkan dan siap digunakan.

3. Evaluasi Uji Validasi

Evaluasi uji validasi adalah sebuah proses untuk mengetahui seberapa jauh kelayakan sebuah media yang telah dikembangkan. Hal ini akan memberikan informasi kepada penulis tentang kesalahan maupun perbaikan yang harus dilakukan demi penyempurnaan media ini. Uji validasi telah dilakukan kepada dua orang validator ahli materi dan dua orang validator ahli media berupa

sebuah angket validasi. Adapun persentase kelayakan yang diberikan masing-masing validator adalah 96,7%, 93.33% untuk uji kelayakan materi dan 60%, 94.54% untuk uji kelayakan media. Sementara itu apabila dilakukan perhitungan nilai rata-rata dari masing-masing validasi ahli, maka validasi ahli materi memperoleh 95.01% dan Validasi ahli media memperoleh 77.27%. Sehingga apabila dihitung keseluruhan darinilai rata-rata kedua uji validasi maka akan memperoleh nilai persentase sebesar 86.14% yang artinya pengemasan pembelajaran tari *Guel* berbasis media interaktif komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8* untuk tingkat SMP masuk kepada kategori Sangat Layak berdasarkan tabel kelayakan. Namun, perlu diketahui bahwa hasil penelitian ini belum sampai pada tahap uji coba lapangan, penulis hanya sampai pada tahap hasil produk saja.

Berikut merupakan hasil pengemasan pembelajaran tari *Guel* berbasis media interaktif komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8* untuk tingkat SMP yang telah telah divalidasi.

1) Login



2) Navigasi Penggunaan



3) Salam Pembuka



4) Menu



5) Poin Sejarah (KD-3)



6) Poin Tari Guel (KD-4)



7) Quiz



C. PENUTUP

Pengemasan pembelajaran tari *Guel* berbasis media interaktif komputer menggunakan program Macromedia Flash 8 ternyata memiliki empat tahapan yang perlu dilalui yaitu : Pertama, Identifikasi program, yang berarti adalah melihat kesesuaian dengan kebutuhan materi maupun sasaran atau siswa terutama latar belakang kemampuan, usia dan jenjang pendidikan. Kedua, mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi. Ketiga, Setelah bahan terkumpul dan materi telah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan Macromedia Flash 8. Keempat, Evaluasi program dari segi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep dan kemudian siap digunakan melalui evaluasi validasi ahli materi dan ahli media. Pengemasan pembelajaran tari *Guel* berbasis media interaktif komputer menggunakan program Macromedia Flash 8 untuk sekolah menengah, dikemas secara permanen menjadi sebuah kesatuan data berbentuk DVD. Hasil penelitian evaluasi validasi kelayakan Media Interaktif Komputer pembelajaran tari *Guel* untuk tingkat SMP dari kedua ahli materi dan media secara keseluruhan memiliki nilai persentase rata-rata sebesar 86.14%, yaitu nilai pada kategori sangat layak untuk digunakan di sekolah menengah.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrizal. 2016. *Metode penelitian kualitatif: sebuah upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu*. Jakarta: PT. Raja Garafindo Persada.
- Amri, Sofan, 2016. *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Arsyad, Azhar, 2016. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Daryanto, 2017, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Irawan, Deddy, 2017. *Paradigma Pendidikan Seni*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Maizora, Syafdi. "Pembuatan media pembelajaran dengan Macromedia Flash 8" Pengenalan Flash 5:1 (2016): n, pag. Web. 16 Des.2017
- Nazir, 2003. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Royce, Paterson Anya, 2007. *Antropologi Tari*. Bandung: Sunan Ambu PRESS STSI.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana dan Riyana, 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

BAGIAN 3:

***PENGUATAN SDM
MENGHADAPI REVOLUSI
INDUSTRY 4.0***

PEMBERDAYAAN TENAGA PENDIDIK DALAM MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI FBS UNESA

Ina Ika Pratita

ABSTRAK

Lembaga Pendidikan Tinggi memiliki tanggung jawab untuk menemukan mengembangkan bidang keilmuan. Setiap tenaga pendidik memiliki tugas tridharma, yaitu pendidikan dan pengajaran, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat. Agar potensi tenaga akademik dapat dikembangkan dan dimanfaatkan secara efektif dan efisien, serta kinerjanya dapat optimal, diperlukan upaya pemberdayaan secara terprogram, terarah, terpadu, dan berkelanjutan.

Pemberdayaan tenaga pendidik tentulah didasarkan pada ketersediaan sumber daya manusia (tenaga pendidik) dan kebutuhan secara kelembagaan. Ketersediaan tenaga pendidik terkait dengan sebaran dan bidang-bidang keahlian yang ada. Dari apa yang telah ada tersebut setidaknya dihubungkan dengan yang diidealkan, sehingga diperoleh apa yang diperlukan. Oleh karena itu, peta keilmuan setiap bidang dan data bidang ilmu tenaga pendidik mutlak diperlukan. Dengan mengacu pada keilmuan itu tenaga pendidik harus diberdayakan secara optimal untuk keperluan pelayanan pendidikan, penelitian, pengabdian pada masyarakat, dan pengembangan tenaga pendidik.

Pengembangan bidang keilmuan, baik bersifat spesifik maupun beberapa bidang keilmuan terjadi di masa saat revolusi industri keempat (4.0) sedang dibicarakan, dipersiapkan, diperdebatkan, dan dimulai. Masalah kesiapan perpindahan ke industri 4.0 Perguruan Tinggi, salah satunya terletak pada Sumber Daya Manusia (SDM).

Kata Kunci: *SDM, Tenaga Pendidik, Revolusi Industri 4.0, Tridharma, FBS UNESA*

EMPOWERMENT OF LECTURERS IN FACING INDUSTRIAL 4.0 REVOLUTION IN FBS UNESA

Ina Ika Pratita

ABSTRACT

The Institute of Higher Education has the responsibility to find developing scientific fields. Every lecturers has the duties of tridharma, namely education and teaching, research, and community service. So that the potential of academic staff can be developed and utilized effectively and efficiently, and its performance can be optimized, it requires programmatic, directed, integrated, and sustainable empowerment efforts.

Empowerment of academic staff must be based on the availability of human resources (educators) and institutional needs. The availability of teaching staff is related to the distribution and existing fields of expertise. From what is already there is at least connected with the idealized, so that what is needed is obtained. Therefore, scientific maps of every field and data in the field of teaching staff are absolutely necessary. With reference to that knowledge, lecturers must be

optimally empowered for the needs of education, research, community service, and teacher development services.

The development of scientific fields, both specific and a number of scientific fields occurred at a time when the fourth industrial revolution (4.0) was being discussed, prepared, debated, and begun. The problem of readiness for transferring to industry 4.0 Higher Education, one of which lies in Human Resources (HR).

Keywords: *HR, Educators, Industrial Revolution 4.0, Tridharma, FBS UNESA*

A. PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan tinggi memiliki tanggung jawab untuk menemukan ilmu dan mengembangkan bidang keilmuan, baik bersifat spesifik maupun beberapa bidang keilmuan. Hal itu dapat terjadi karena sebuah perguruan tinggi memang memiliki peluang dan kewenangan untuk mengembangkan sebuah bidang keilmuan atau beberapa bidang keilmuan. Untuk mengembangkan bidang keilmuan, baik bersifat spesifik maupun beberapa bidang keilmuan terjadi di masa saat revolusi industri keempat sedang dibicarakan, dipersiapkan, diperdebatkan, dan dimulai. Revolusi industri 4.0 justru memberi kesempatan bagi Indonesia untuk berinovasi. Revolusi yang fokus pada pengembangan ekonomi digital dinilai menguntungkan bagi Indonesia. Revolusi industri 4.0 akan tidak akan mengurangi tenaga kerja, sebaliknya malah meningkatkan efisiensi. Dengan segala potensi yang ada kita harus menjadi pelaku aktif yang mendapat manfaat atas perubahan besar itu. Tantangan ke depan adalah meningkatkan *skill* tenaga kerja di Indonesia khususnya untuk tenaga pendidik di Perguruan Tinggi. Selain itu, sebuah lembaga pendidikan tinggi tidak boleh mengabaikan tugas yang lain, yaitu penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Selaras dengan uraian di atas disampaikan bahwa Revolusi Industri 4.0 adalah sebuah revolusi fundamental yang perlu dihadapi dengan persiapan yang matang, karena menuntut berbagai kemampuan dasar yang belum dituntut oleh pasar tenaga kerja saat ini (*Technical Education and Skills Development Authority*, 2016:6).

Salah satu aspek yang memiliki potensi besar untuk melaksanakan tugas kelembagaan tersebut adalah ketersediaan sumberdaya. Tenaga pendidik atau dosen. Agar potensi tenaga pendidik dapat dikembangkan dan dimanfaatkan secara optimal diperlukan upaya untuk memberdayakannya. Upaya yang dilakukan seyogyanya secara terprogram, terarah, terpadu, dan

berkelanjutan. Hal-hal yang mempengaruhi upaya pengembangan yang mengarahkan pembangunan SDM adalah filosofi pendidikan.

Filosofi yang mendasari pendidikan adalah kompas yang mengarahkan pembangunan manusia. Jadi, ketika kita sekarang berada di era Revolusi Industri 4.0, kita memerlukan filosofi pendidikan yang mengarahkan kita kepada tuntutan revolusi ini. Ringkasnya, masyarakat saat ini memerlukan Filosofi Pendidikan 4.0 untuk menghadapi perkembangan Industri 4.0. Maka dari itu, konsep Filosofi Pendidikan 4.0 sebagai filosofi pendidikan yang sesuai dengan perkembangan Industri 4.0 perlu disusun secara komprehensif, dalam rangka memenuhi tuntutan kemampuan dasar dari perubahan tersebut. Sehingga, sistem pendidikan dapat menghasilkan generasi penerus yang produktif (Bolat dan Bas, 2018:153).

Berikut ini disampaikan pemikiran upaya pemberdayaan tenaga pendidik agar potensi tenaga pendidik yang ada dapat dibina dan dikembangkan secara bertanggung jawab sehingga tenaga pendidik itu memberikan pelayanan yang optimal dan professional dalam menjalankan tugas Tridharma Perguruan Tinggi. Selain itu juga akan dideskripsikan kebutuhan tenaga pendidik dengan perekrutan tenaga pendidik secara online.

B. PEMBAHASAN

1. Pentingnya Tridharma Perguruan Tinggi

Pendidikan Tinggi memiliki kewajiban melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi. Konsekuensi setiap tenaga pendidik atau dosen (selanjutnya mhn dibaca dosen) memiliki kewajiban melaksanakan tugas tridharma tersebut.

Dharma yang pertama terkait dengan pendidikan dan pengajaran. Tugas ini berupa memberikan perkuliahan, membimbing penulisan akhir (skripsi), membimbing praktik, workshop, sanggar, dan praktik lapangan. Hingga sampai saat ini, pelaksanaan beberapa tugas tersebut diatas selaras dengan era saat ini, yakni industri 4.0 yg pasti menggunakan komputer sebagai dasarnya. Kemajuan komputer yang muncul saat ini adalah internet. Semua komputer tersambung ke sebuah jaringan bersama. Komputer juga semakin kecil sehingga bisa menjadi sebesar kepalan tangan kita, pada akhirnya kita jadi punya *smartphone*. Memang untuk menghadapi era digital harus dilakukan secepat mungkin karena teknologi tidak dapat dibendung. Untuk menghadapi era revolusi industri 4.0, tantangan ini tidak lepas juga dari dunia pendidikan. Mau tak mau harus beradaptasi dengan

era ini. Misalnya dalam penyelenggaraan program kuliah *daring* atau sistem *e-learning /online learning*. Kuliah daring sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi yang peserta didiknya dan instruktornya (dosen) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Begitu juga untuk membimbing penulisan akhir (skripsi) dapat dimudahkan dengan teknologi internet. Selain memudahkan mahasiswa teknologi khususnya internet sangat memudahkan dosen pembimbing. Draft skripsi dapat dikirimkan oleh mahasiswa bimbingan kepada dosen via email/surat elektronik. Mahasiswa tidak harus bertatap muka secara langsung tetapi bisa juga menggunakan media elektronik untuk berkomunikasi seperti handphone dan internet. Jadi mahasiswa dapat melakukan bimbingan skripsi melalui sms, telepon atau chatting di internet. Selain itu untuk menghemat pengeluaran, terutama untuk menekan biaya yang digunakan untuk mengeprint draft skripsi, mahasiswa dapat mengirimkan file skripsi mereka melalui email. Dan masih banyak lagi kegiatan pendidikan dan pengajaran yang memanfaatkan internet, dan harus dilakukan dengan maksimal.

Bila tenaga pendidik tidak melaksanakan tugas ini maka tentulah ada konsekuensi yang mesti diterimakan kepada yang bersangkutan. Konsekuensi tersebut adalah tidak diberikannya hak tunjangan fungsional sebagai tenaga pendidik sesuai peraturan yang berlaku. Tenaga pendidik akan kehilangan hak untuk memperoleh tunjangan fungsional bila minimal dalam jangka waktu tertentu tidak melaksanakan tridharma yang pertama ini. Selain itu, dharma ini harus dimiliki oleh tenaga pendidik pada saat tenaga pendidik tersebut mengurus kenaikan jabatan dan atau pangkat. Bila kegiatan dharma kedua ini tidak ada usulannya tidak dapat diproses.

Dharma yang kedua terkait dengan kegiatan di bidang penelitian. Setiap dosen berkewajiban melaksanakan kegiatan di bidang penelitian dalam rangka menemukan, mengembangkan dan membina bidang keilmuan yang digelutinya. Idealnya setiap tenaga pendidik meluangkan sebagian waktunya untuk melakukan kegiatan penelitian. Termasuk dalam bidang ini adalah menindaklanjuti hasil pemikiran, hasil penelitian, dan hasil kajiannya melalui berbagai media, seperti jurnal, buku, seminar, dan surat kabar. Konsekuensi terhadap tenaga pendidik yang tidak melaksanakan dharma yang kedua ini secara langsung memang tidak tampak. Akibat yang diperoleh baru tampak ketika tenaga pendidik tersebut mengurus kenaikan pangkat dan jabatan. Bila kegiatan dharma kedua ini tidak ada usulannya tidak dapat diproses.

Dharma yang ketiga terkait dengan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat. Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan tenaga pendidik seyogyanya relevan dengan bidang keilmuan yang dibina oleh yang bersangkutan. Selain itu jenis kegiatan, jenjang kelembagaan yang dijadikan sasaran kegiatan, lokasi atau tempat sasaran kegiatan tentulah yang sesuai dengan aturan yang berlaku. Konsekuensi terhadap tenaga pendidik yang tidak melaksanakan dharma yang ketiga ini secara langsung memang tidak tampak, seperti halnya dharma yang kedua. Dharma yang ketiga ini harus ada dan dapat ditunjukkan buktinya pada saat tenaga pendidik tersebut mengurus kenaikan jabatan atau pangkat. Bila kegiatan dharma ketiga ini tidak ada usulannya tidak dapat diproses Bobot untuk aspek ini memang tidak begitu tinggi, yang penting tidak kosong sama sekali untuk keperluan pemrosesan kenaikan jabatan dan atau pangkat.

Untuk pengusulan program penelitian dan pengabdian kepada Masyarakat saat ini harus secara daring melalui Simlitabmas dengan mengacu pada Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi dalam mengusulkan skema hibah secara daring. Pengusulan penelitian dan pengabdian masyarakat, tenaga pendidik harus memahami mekanisme, dan prasyarat yang harus dipenuhi ketika akan membuat dan mengusulkan proposal melalui Simlitabmas. Kegiatan pengusulan pendanaan penelitian dan pengabdian melalui Simlitabmas merupakan implementasi dari kebijakan Kemenristekdikti dalam mekanisme pengelolaan riset dan Pengabdian kepada Masyarakat di perguruan tinggi dibawah koordinasi oleh Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan. Pengajuan pengusulan untuk seluruh skema dilakukan secara daring melalui Simlitabmas <http://simlitabmas.ristekdikti.go.id>. Tentu pelaksanaan beberapa tugas tersebut diatas selaras dengan era saat ini, yakni industri 4.0.

2. Pemberdayaan Tenaga Pendidik/dosen

Usaha-usaha pemberdayaan tenaga pendidik harus didasarkan pada ketersediaan tenaga pendidik (sumber daya manusia) dan kebutuhan secara kelembagaan. Ketersediaan tenaga pendidik terkait dengan sebaran dan bidang-bidang keahlian yang ada. Dari apa yang tidak ada tersebut, harus dihubungkan dengan tenaga pendidik yang diidealkan ada, sehingga diperoleh informasi tenaga akademik apa saja yang sudah ada (memenuhi, kurang, atau bahkan berlebih), dan yang belum ada dan mendesak untuk dipenuhi, serta bagaimana strategi untuk memenuhinya.

Langkah yang pertama adalah berupa kegiatan pendataan mengenai ketersediaan tenaga pendidik. Data tenaga akademik yang diperlukan didasarkan pada banyaknya tenaga pendidik, bidang keilmuan tenaga pendidik, usia tenaga pendidik berdasarkan aspek-aspek tersebut. Untuk mendata tenaga pendidik tersebut, peta keilmuan atau keahlian, dan data tentang keahlian atau mimbar keilmuan tenaga pendidik mutlak diperlukan.

Peta keilmuan yang berada di Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) meliputi bidang bahasa dikelompokkan menjadi bidang kebahasaan atau linguistik, bidang sastra, dan bidang pengajaran bahasa dan pengajaran sastra. Bidang ini memiliki penciptaan seni, penyajian atau pertunjukan seni, dan pengajaran seni. Setiap bidang ilmu itu tentu memiliki sub-sub bidang ilmulagi. Dengan acuan bidang keilmuan itu, setiap tenaga pendidik harus menetapkan dirinya untuk memilih bidang. Langkah berikutnya, untuk keperluan pembinaan dan pengembangan tenaga pendidik, perlu dibentuk koordinator bidang. Koordinator bidang ini bertugas mengkoordinasi kegiatan yang selaras, relevan dengan bidang ilmunya. Kegiatan yang dilakukan antara lain dapat berupa dikusi, seminar, penyusunan proposal penelitian, atau pengabdian kepada masyarakat, dan tukar menukar informasi, misalnya buku-buku baru. Upaya ini merupakan kegiatan pemberdayaan tenaga pendidik yang terkait dengan lembaga.

Pemberdayaan yang terkait dengan tri dharma, dharma pertama adalah memberdayakan dosen dengan penugasan. Penugasan ini tidak terbatas pada program studi yang sama tetapi juga lintas program studi. Untuk memberdayakan tenaga pendidik di dalam bidang penelitian sebagai dharma kedua dilakukan antara lain, pelatihan, seminar dan lokakarya yang relevan. Misalnya pelatihan penulisan karya ilmiah untuk jurnal, pelatihan dan lokakarya penyusunan proposal, dan sebagainya. Semua itu tentu dikaitkan dengan peta akademiknya. Sedangkan untuk dharma ketiga yakni Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan kerja sama dengan lembaga lain, pelatihan dan lokakarya dalam rangka pemrograman pengabdian kepada masyarakat, bahkan kegiatan bidang ini dapat digabungkan dengan kegiatan bidang pendidikan dan pengajaran. Atas dasar bidang keilmuan tenaga pendidik, ketua jurusan atau ketua program studi dapat menentukan (atau menawarkan) tugas tridharma yang pertama, kedua, dan ketiga kepada tenaga pendidik tertentu yang relevan. Oleh karena itu pembagian tugas dapat dilakukan dengan cepat.

Ketua jurusan atau ketua program studi menerima tawaran untuk mengirimkan dosennya pada kegiatan seminar, lokakarya, pelatihan atau penataran, dan sejenisnya dengan cepat dapat

menetapkan tenaga pendidik mana yang ditugasi. Lebih dari itu, bila seorang tenaga pendidik bermaksud melanjutkan studi mimbar keilmuan dijadikan panduannya. Artinya, ketua jurusan atau ketua program studi memberikan rekomendasi kepada tenaga pendidik yang akan melanjutkan studi selalu mengacu pada bidang keilmuan yang telah dibina oleh yang bersangkutan.

Atas dasar databidang keilmuan tenaga pendidik ketua jurusan, dekan, atau bahkan rektor dapat menentukan bidang keilmuan yang diperlukan dalam rangka rekrutmen tenaga pendidik. Dengan begitu, rekrutmen tenaga pendidik dilakukan secara terprogram dan berkesinambungan. Seorang pejabat tidak dapat seenaknya menentukan rekrutmen tenaga pendidik, melainkan perlu mempertimbangan bidang keilmuan yang memang diperlukan. Dengan cara seperti ini, secara bertahap distribusi bidang keilmuan tenaga pendidik akan mendekati yang diidealkan.

Berdasarkan data mimbar keilmuan tenaga pendidik tersebut niscaya pemberdayaan secara optimal untuk keperluan peningkatan pelayanan pendidikan, penelitian, pengabdian pada masyarakat, dan pengembangan tenaga pendidik itu sendiri dapat dilakukan. Semua kegiatan yang terkait dengan tenaga pendidik perlu mengacu pada peta keilmuan yang telah disusun itu. Acuan peta akademik itu mestilah digunakan secara bertaat azas dan berkelanjutan. Dengan cara yang demikian, rekrutmen dan pengembangan tenaga pendidik dalam rangka pemberdayaan tenaga pendidik dapat secara bertahap tertata dengan baik.

Terkait dengan masa menghadapi era revolusi industri 4.0, tantangan ini tidak lepas juga dari rekrutmen tenaga pendidik secara online dan terbuka setidaknya telah membuat nuansa persaingan akademik di perguruan tinggi semakin hangat. Pasalnya seluruh sumber daya manusia unggul yang memiliki irisan dengan pendidikan tinggi nantinya akan bersaing demi mendapatkan satu tempat di Kementerian. Hal tersebut secara perlahan akan membentuk sebuah ekosistem baru yang bermutu dan berdaya saing tinggi di dunia keilmuan Indonesia. Tidak hanya dalam segi kompetensi dan kualifikasi, tetapi juga dalam segi kemampuan (*soft skill* dan *hard skill*) dan perspektif dalam berpikir dan melihat suatu keadaan. Formasi CPNS dosen diharapkan bukan hanya bertujuan memenuhi kebutuhan dosen secara administrasi, melainkan untuk menutupi lemahnya potensi Indonesia pada subbidang tertentu. Penerimaan CPNS dosen secara online ini dapat menyaring dosen-dosen terbaik yang dapat memberi kontribusi tinggi bagi pembangunan bangsa di masa depan.

Rekrutmen elektronik merubah cara kerja yang telah diterapkan dan juga telah menjadi sangat sederhana sehingga siapa pun bisa melakukannya. Perguruan tinggi perlu membangun e-recruitment sebagai bagian dari operasional dan merupakan strategi pengembangan sumber daya. Proses rekrutmen dan seleksi yang tidak tepat sasaran dapat mempengaruhi pengembangan individu dan organisasi dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

C. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas maka kesimpulan yang dapat dipaparkan sebagai berikut:

Masalah kesiapan perpindahan ke industri 4.0 Perguruan Tinggi, salah satunya terletak pada Sumber Daya Manusia (SDM). Perubahan besar dalam industri 4.0 adalah keniscayaan yang tidak bisa dihindari. Dengan segala potensi yang ada kita harus menjadi pelaku aktif yang mendapat manfaat atas perubahan besar itu. Langkah yang perlu dilakukan dalam upaya pemberdayaan tenaga pendidik di era revolusi 4.0 adalah (1) pelaksanaan tridharma Perguruan Tinggi, (2) melakukan kajian tentang bidang keilmuan, (3) menetapkan bidang keilmuan, (4) mendata tenaga akademik berdasarkan bidang keilmuan untuk memperoleh peta keilmuan, (5) membentuk koordinator bidang keilmuan, (6) memanfaatkan peta keilmuan untuk pengembangan dan pembinaan tenaga pendidik secara individual, seperti penugasan tridharma perguruan tinggi, dan kelanjutan studi, (7) memanfaatkan peta keilmuan untuk keperluan rekrutmen tenaga pendidik.

DAFTAR RUJUKAN

- Bolat, Yavuz, dan Muhammed Bas. 2018. *The Perception of the Educational Philosophy in the Industrial Age 4.0 and the Educational Philosophy Productivity of Teacher Candidates*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1185408.pdf>. Diakses pada 23 Agustus 2019.
- Technical Education and Skills Development Authority. 2016. *Technological Change is Coming: The Fourth Industrial Revolution*. <https://www.tesda.gov.ph/Uploads/File/planning2017/LMIR/4th%20IR%20LMI%20January%203%20FULL.pdf>. Diakses pada 23 Agustus 2019.
- Liffler, M., & Tschiesner, A. (2013). *The Internet of Things and the Future of Manufacturing*. McKinsey & Company.

PROFESIONALISME PENDIDIK ABAD 21

Ahmad Syaifudin

Universitas Negeri Semarang

Email: ahmadsyaifudin@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Menghadapi tantangan yang lebih besar dari era sebelumnya, setiap pendidik membutuhkan pengembangan yang efektif. Perkembangan zaman yang tidak disambut secara adaptif akan menambah tingkat profesionalisme pendidik tidak relevan dengan perkembangan zaman. Akibatnya, peserta didik tidak memperoleh keterampilan abad 21 sebagaimana isu yang saat ini melanda dunia pendidikan. Oleh karena itu, profesionalisme pendidik perlu mendapat sentuhan dengan literasi baru yang memungkinkan ruang pendidik makin terbuka untuk meningkatkan profesionalisme pendidik. Era disrupsi yang menempatkan literasi baru menjadi modal utama perlu diejawantahkan dalam pembelajaran. Salah satu caranya dilakukan pembelajaran berbasis literasi baru. Komitmen menamkan budaya literasi baru ini sejalan dengan gerakan literasi yang digagas oleh pemerintah.

Kata kunci: pembelajaran abad 21, profesionalisme pendidik, literasi

Abstract

Facing a greater challenge than the previous era, every educator requires effective development. The times that are not supportive will increase the level of professionalism of educators irrelevant to the times. Arguing, students do not gain 21st century skills to get the issue that is currently sweeping the world of education. Therefore, professionalism of educators needs to get freedom with new literacy that allows more open space for educators to improve the professionalism of educators. The era of disruption that requires new literacy to be the main capital needs to be manifested in learning. One of the lessons learned is new literacy-based learning. This commitment to the culture of new literacy is in accordance with the literacy movement initiated by the government.

Keywords: 21st century learning, professionalism of educators, literacy

A. PENDAHULUAN

Keterampilan abad 21 menjadi topik pembicaraan yang hangat di dunia pendidikan. Topik itu mengerucut pada diskusi sejumlah kompetensi yang harus dimiliki peserta didik sebagai modal untuk hidup di abad 21. Hasil kajian Wagner (2010) dan Change Leadership Group dari Universitas Harvard ditemukan bahwa ada tujuh kompetensi dan keterampilan yang diperlukan oleh peserta didik di abad ke-21. Dengan kompetensi dan keterampilan tersebut mereka diharapkan mampu

hidup dan bersaing dalam kehidupan, dunia kerja, dan kewarganegaraan global. Tujuh kompetensi dan keterampilan itu mencakup: (1) kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, (2) kolaborasi dan kepemimpinan, (3) ketangkasan dan kemampuan beradaptasi, (4) inisiatif dan berjiwa entrepreneur, (5) mampu berkomunikasi efektif baik secara oral maupun tertulis, (6) mampu mengakses dan menganalisis informasi, dan (7) memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi.

Berbekal dari kompetensi dan keterampilan abad 21 tersebut Trilling dan Fadel (2009) melakukan studi dengan temuan bahwa lulusan sekolah menengah, diploma dan pendidikan tinggi masih kurang kompeten dalam mencapai keterampilan abad 21. Hasil kajian ini membuat merekomendasikan bagi sekolah dan perguruan tinggi abad 21 dituntut lebih intensif membekali peserta didik dan lulusannya dengan keterampilan abad 21 (*21st Century Skills*). Idealnya, sebelum peserta didik dibekali dengan keterampilan abad 21, pendidik terlebih dulu menguasai dan mengembangkan keterampilan abad 21, baik dalam ranah pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Langkah ini mengimplikasikan kepada guru/dosen dan dosen untuk harus siap dengan sejumlah keterampilan ini. Hal ini didasarkan pada peran guru/dosen dan dosen sebagai teladan karakter, menebar *passion* dan inspiratif. Inilah peran yang tidak dapat digantikan oleh teknologi (Wibawa, 2018).

Dalam konteks ini, pendidik perlu membiasakan dengan pembelajaran abad 21 agar profesionalisme kian meningkat. Akan tetapi, hasil pemetaan The Learning Curve - Pearson dinyatakan Indonesia berada pada posisi ke-40 dari 40 negara yang dipetakan. Pada pemetaan mutu pendidikan tinggi, Indonesia berada pada peringkat ke-49 dari 50 negara. Hasil-hasil pemetaan dan penilaian ini disebabkan perbedaan karakteristik antara pendidikan dan peserta didik. Beda generasi ini membuat ada ketidaksesuaian pola pembelajaran yang dilakukan, khususnya memasuki abad 21. Oleh sebab itu, perbedaan fase generasi ini makin menuntut guru/dosen mengembangkan kapasitasnya sebagai pendidik yang berciri abad 21.

Perkembangan zaman yang tidak disambut secara adaptif akan menambah tingkat profesionalisme pendidik tidak relevan dengan perkembangan zaman. Akibatnya, peserta didik tidak memperoleh ketereampilan abad 21 sebagaimana isu yang saat ini melanda dunia pendidika. Oleh karena itu, profesionalisme pendidik perlu mendapat sentuhan dengan literasi yang memungkinkan ruang guru/dosen makin terbuka untuk meningkatkan profesionalisme guru/dosen.

B. PEMBAHASAN

Pengembangan Pendidik Abad 21

Adaptasi isu dan tuntutan perkembangan zaman tengah “menghantui” pendidik untuk bergegas dan berbenah melakukan perubahan. Arah perubahan yang dimaksudkan ini adalah kesejajaran diri dengan pola pemikiran peserta didiknya sebagai generasi milenial (generasi z). Oleh sebab itu, setiap pendidik membutuhkan pengembangan yang efektif.

Beberapa tren pengembangan pendidik abad 21 yaitu menggunakan pendekatan 'bottom up', menekankan kolaborasi yang berorientasi pada memampukan pendidik mengatasi setiap permasalahan yang dihadapi, merupakan program-program yang interaktif dan saling terkait, yang dilaksanakan secara kontinu dan direncanakan secara sistematis dan komprehensif (Castetter, 1996). Menekankan pada keefektifan pembelajaran, Engstrom & Danielson (2006) mengatakan bahwa bahwa model pengembangan hendaknya berlandaskan pada konsep kepemimpinan pendidik dan menggunakan proses pembelajaran kooperatif yang otentik dan melekat pada pekerjaan pendidik sehari-hari. Selain itu, menurut Lieberman (1996), strategi-strategi pengembangan pendidik yang menekankan pembelajaran dalam konteks sekolah maupun kampus bermanfaat untuk menghilangkan perasaan terisolasi pada pendidik ketika ia belajar sesuatu di luar sekolah/kampus dan berusaha membawanya ke dalam sekolah/kampus. Strategi ini juga membantu menguatkan pembelajaran kolektif yang sangat penting untuk menciptakan pembelajaran profesional sebagai norma di sekolah/kampus.

Lebih lanjut, hasil penelitian menunjukkan bahwa program-program pengembangan pendidik berbasis sekolah/kampus yang berbasis kasus di kelas, bersifat praktis dan dipraktikkan di tingkat kelas maupun sekolah/kampus akan lebih bermakna dan berguna bagi sekolah/kampus, guru/dosen, dan tenaga kependidikan (Owen, 2003). Untuk itu, program pengembangan pendidik perlu melibatkan pendidik dalam perencanaan program pengembangan yang memperhatikan latar belakang, tahap perkembangan, dan juga kebutuhan guru/dosen (Castetter, 1996; Helterban, 2008); dan selalu melibatkan pendidik dalam pembelajaran profesional sehari-hari di sekolah/kampus melalui kelompok-kelompok diskusi dan kegiatan-kegiatan praktis yang difokuskan langsung pada permasalahan ataupun upaya perbaikan proses belajar mengajar di kelas (Beach and Reinhartz, 2000). Terlebih, pembelajaran profesional mengajar bukan sekadar belajar tentang proposisi atau pengetahuan berbagai pendekatan dan strategi mengajar.

Informasi tentang pendekatan mengajar yang baru dan efektif dapat diperoleh melalui bacaan, lokakarya, konferensi, diskusi dan sebagainya. Namun, bagaimana informasi dapat menjadi suatu pemahaman membutuhkan konstruk dan rekonstruk informasi dalam pikiran, mengkaitkan dan menginterpretasikan ide-ide baru dengan hal yang telah diketahui dimana diskusi, dialog, argumen, dan juga debat sangat membantu proses ini (McCan & Radford, 1993:25).

Karakteristik pengembangan pendidik tersebut selaras dengan empat tahap perkembangan profesionalisme guru/dosen (Hargreaves and Fullan, 1997, 2000)

1. Era pra-profesional

Di era ini, mengajar dan mendidik dianggap sebagai pekerjaan yang hanya membutuhkan keterampilan teknis sederhana namun sarat dengan tuntutan administratif. Oleh karenanya, seseorang dapat menjadi pendidik hanya melalui magang dan upaya *trial and eror* atau melalui pengamatan pengajaran dan memasuki pendidikan guru/dosen. Guru/dosen yang baik adalah guru/dosen yang memiliki antusiasme tinggi dan mampu mengelola kelas dengan baik. Pembelajaran profesional guru/dosen yang kontinu dilakukan saat guru/dosen melaksanakan pekerjaannya yang terbatas di dalam ruang kelas yang diajar. Guru/dosen belajar secara mandiri memanfaatkan kemampuannya sendiri. Pembimbingan masih sebatas pemberian semangat dan juga trik-trik praktis manajemen.

2. Era profesional otonom

Era ini berawal pada abad 60-an ketika profesi guru/dosen sudah lebih baik dibandingkan dengan era pra-profesional. Guru/dosen dipandang sebagai pekerjaan profesional dan otonom. Bahkan, di tahun 70-an dan awal 80-an, karakteristik guru/dosen yang menonjol adalah individualism yaitu sebagian besarguru/dosen terfokus pada kelasnya, terisolirdari koleganya. Profesional otonom meningkatkan status guru/dosen dan juga gaji guru/dosen. Namun, karakteristik ini menghambat inovasi karena jarang sekali terjadi berbagi pengalaman, pengetahuan dan keterampilan antar guru/dosen. Guru/dosen menghadapi tantangan pengajaran secara individual - tidak terkoordinir dengan upaya-upaya guru/dosen-guru/dosen yang lain dan lebih mendasarkan pada pengetahuan dan keterampilannya sendiri. Pembimbingan diberikan hanya kepada yang membutuhkan bantuan, misalnya guru/dosen baru.

3. Era profesional kolegal

Era ini mulai saat terjadi ledakan pengetahuan di tahun 80-an, meluasnya tuntutan kurikulum, meningkatnya jumlah siswa-siswa berkebutuhan khusus di kelas-kelas biasa, dan perubahan-perubahan lingkungan yang cepat. Situasi ini memunculkan desakan pengembangan budaya kolaboratif dan memandang profesional otonom tidak mampu lagi membantu guru/dosen menghadapi kompleksitas dan tantangan sekolah yang meningkat. Implikasinya pada pengembangan guru/dosen yaitu pembelajaran profesional guru/dosen merupakan proses yang kontinyu dan berkelanjutan yang diarahkan pada isu-isu yang berkembang dan kompleks. Pengembangan guru/dosen tidak hanya menjadi tanggung jawab individu namun juga institusi yang mensinergikan secara aktif dan sinergis antara model pengembangan guru/dosen berbasis sekolah dengan berbasis kursus/pelatihan. Guru/dosen saling ajar dan belajar dan praktek pengajaran mengacu pada standar profesional mengajar.

4. Era profesional

Era profesional dimulai pada abad 21 di saat sekolah/kampus dituntut lebih memperhatikan pasar atau konsumen dan kompetitif. Pekerjaan guru/dosen menjadi lebih kompleks yaitu tidak hanya berkaitan dengan pengajaran namun juga pengembangan hubungan dengan orang tua dan komunitas sekolah. Profesionalisasi guru/dosen melalui standardisasi kompetensi guru/dosen makin menguat, disertai fleksibilitas dalam pembelajaran yang berusaha mengkaitkan antara teori dengan praktek, universitas dengan sekolah. Implikasinya pada pengembangan guru/dosen di antaranya: kemampuan mengelola hubungan antara guru/dosen dengan orang tua siswa/mahasiswa yang efektif merupakan materi penting dalam pendidikan pra dan dalam jabatan guru/dosen, peningkatan kemampuan belajar mengajar semua guru/dosen, pendidikan guru/dosen dan pembelajaran profesional guru/dosen yang kontinyu dan berkelanjutan merupakan satu bagian yang terpadu (Hargreavas, 2000). Dengan demikian, pengembangan guru/dosen abad 21 memiliki karakteristik: 1) menggunakan pendekatan "bottom up" yaitu berbasis pada kebutuhan guru/dosen dan sekolah/kampus; 2) mendukung pengembangan budaya kolaboratif dan penciptaan komunitas profesional guru/dosen; 3) dilaksanakan secara kontinyu yang mengintegrasikan dan mensinergikan semua pembelajaran profesional yang diperoleh guru/dosen baik secara formal maupun informal, baik di sekolah/kampus maupun di tempat-tempat pelatihan atau pendidikan guru/dosen. Dari

aspek materi, pengembangan guru/dosen tidak hanya mencakup tentang pendekatan dan strategi belajar mengajar, namun juga segala pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan guru/dosen untuk mendukung upaya peningkatan mutu pembelajaran seperti: penguasaan teknologi, pengelolaan emosi, dan keterampilan berkomunikasi.

C. PENUTUP

Sebagai seorang guru/dosen, kita harus menyiapkan anak didik kita untuk memiliki keterampilan abad ke-21. Seorang guru/dosen perlu menguasai berbagai bidang, mahir dalam hal pedagogi termasuk inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran, memahami psikologi pembelajaran dan memiliki keterampilan konseling, mengikuti perkembangan tentang kebijakan kurikulum dan isu pendidikan, mampu memanfaatkan media dan teknologi baru dalam pembelajaran, dan tetap menerapkan nilai-nilai untuk pembentukan kepribadian dan akhlak yang baik.

Banyak faktor yang berkontribusi terhadap kinerja akademik siswa/mahasiswa, termasuk karakteristik individu dan pengalaman keluarga. Penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa, di antara faktor-faktor yang berhubungan dengan sekolah, guru/dosen adalah faktor paling penting. Guru/dosen yang berkualitas tinggi adalah yang memiliki pengaruh kuat terhadap prestasi siswa. Sekalipun teknologi di era digital berkembang sangat pesat, namun peran guru/dosen dan tenaga kependidikan masih tetap memiliki peran sentral, tidak peduli bagaimana konsep pendidikan. Peran guru/dosen dalam abad ke-21 harus bergeser dari berpola “penanam pengetahuan”, menuju peran sebagai pembimbing, pengarah diskusi dan pengukur kemajuan belajar siswa (Hampson, et al., 2011).

Tujuan utama dari pembelajaran abad ke-21 adalah membangun kemampuan belajar individu dan mendukung perkembangan mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat, aktif, pembelajar yang mandiri; oleh karena itu guru/dosen perlu menjadi 'pelatih pembelajaran' – sebuah peran yang sangat berbeda dari guru/dosen kelas tradisional. Guru/dosen sebagai pelatih pembelajaran akan memberikan bimbingan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan dan menawarkan berbagai dukungan yang akan membantu siswa mencapai tujuan belajar mereka. Guru/dosen sebagai pelatih pembelajaran akan mendorong siswa untuk berinteraksi dengan

pengetahuan - untuk memahami, mengkritisi, memanipulasi, mendesain, membuat dan mengubahnya.

Guru/dosen perlu memperkuat keingintahuan intelektual siswa/mahasiswa, keterampilan mengidentifikasi dan memecahkan masalah, dan kemampuan mereka untuk membangun pengetahuan baru dengan orang lain. Guru/dosen di abad ke-21 bukanlah guru/dosen yang mahir dalam setiap topik dalam kurikulum, namun harus menjadi ahli dalam mencari tahu bersama-sama dengan siswa/mahasiswa mereka, tahu bagaimana melakukan sesuatu, tahu bagaimana cara untuk mengetahui sesuatu atau bagaimana menggunakan sesuatu untuk melakukan sesuatu yang baru. Peran penting seorang guru/dosen abad ke-21 adalah peran mereka sebagai role model untuk kepercayaan, keterbukaan, ketekunan dan komitmen bagi siswa/mahasiswanya dalam menghadapi ketidakpastian di abad ke-21.

DAFTAR RUJUKAN

- Bartell, C. A. (2005). *Cultivating high-quality teaching through induction and mentoring*. California: Corwin Press.
- Beare, H. (2001). *Creating the Future School*. London. RoutledgeFalmer.
- Carr, J. F., Herman, N. & Harris, D. F. (2005). *Creating dynamic schools through mentoring, coaching, and collaboration*. Virginia: ASCD.
- Castetter, W.B. (1996). *The Personnel Function in Education Administration, 6th Edition*. New Jersey: prentice Hall
- Connor, M., & Pokora, J. (2007). *Coaching and mentoring at work: developing effective practice*. Maidenhead: Open University Press.
- Engstrom M. E. & Danielson, L. M. (2006). Teachers' perceptions of an on-site staff development model. *The Clearing House* (79). 4. 170-173
- Hampson, M., Patton, A. and Shanks, L. (2011). *Ten Ideas for 21st Century Education*. London, Innovation Unit.
- Hargreaves, A. & Fullan, M. (2000). Mentoring in the new millennium. *ProQuest Education Journals*, 39 (1), 50-56.
- Hargreaves, Andy. (1997). The four ages of professionalism and professional learning. *UNICORN*, 23(2). 86-114
- Hawkey, Kate. (1998). Consultative supervision and mentor development: an initial exploration and case study. *Teachers and Teaching*, 4 (2). 331-347
- Helterbran, V. R. (2008). Professionalism: teachers taking the reins. *The Clearing House*, (81). 3. 123-127.

- Owen, S. (2003). School-based professional development-building morale, professionalism and productive teacher learning practice. *Journal of Educational Policy*, (4). 2.102-107
- Permen Diknas Nomor 17 Tahun 2007 tentang Kualifikasi dan Standar Kompetensi Guru.
- Portner, H. (2003). *Introduction. In mentoring new teachers*. California: Corwin Press.
- Reiman, A. & Sprinthali, T. L. (1998). *Mentoring supervision for teacher development*. New York: Longman.
- Trubowitz S., & Robins, M. P. (2003). *The good teacher mentor. Setting the standard for support and success*. New York: Teacher College Press.
- Wagner, T. 2010. *Overcoming The Global Achievement Gap (online)*. Cambridge, Mass., Harvard University.
- Wibawa, S. (2018). *Pendidikan dalam Era Revolusi Industri 4.0. Indonesia*. Bandung.

PERAN GURU DALAM UPAYA REVOLUSI MENTAL SISWA MELALUI AKTIVITAS MUSIKAL DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Syahrul Syah Sinaga

Universitas Negeri Semarang

sinagaunnes@gmail.com

ABSTRAK

Fakultas Bahasa dan Seni berperan dalam menghasilkan guru-guru yang mampu membentuk karakter siswa melalui revolusi mental dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0. Nilai-nilai karakter yang diajarkan meliputi integritas, bekerja keras, semangat gotong royong, mandiri, serta mampu beradaptasi. Sama halnya seperti revolusi industri yang ditandai dengan teknologi yang canggih, revolusi mental perlu dilakukan agar masyarakat siap dalam akan perubahan-perubahan yang dinamis. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menganalisis revolusi mental dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0; (2) Menganalisis peran guru dalam upaya revolusi mental siswa melalui aktivitas musikal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Revolusi mental perlu diterapkan sebagai bekal dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0 dengan menjadi generasi unggul yang dinamis, kreatif, namun tetap berjati diri bangsa. (2) Aktivitas musikal di sekolah dapat menjadi sarana dalam mewujudkan upaya revolusi mental pada siswa dengan cara yang estetis dan menyenangkan.

Kata Kunci: revolusi mental, karakter, aktivitas musikal

ABSTRACT

The Faculty of Language and Arts played a role in producing teachers who were able to shape the character of students through mental revolution in facing the 4.0 Industrial Revolution. The characters include integrity, hard work, mutual cooperation, independence, and being able to adapt. Just like industrial revolution, characterized by sophisticated technology, a mental revolution needs to be carried out so that the nation is ready for dynamic changes. This study aims to: (1) Analyze mental revolutions to face the Industrial Revolution 4.0; (2) Analyzing the role of the teacher in the efforts of student's mental revolution through music activities. This research uses a qualitative approach. The results showed that (1) Mental revolution needs to be applied as a provision in facing the 4.0 Industrial Revolution by becoming a dynamic and creative generation but still have identity as Indonesian. (2) Musical activities at school can be a platform to internalize mental revolution for students in aesthetically and interesting way.

Keywords: mental revolution, character, musical activity

A. PENDAHULUAN

Persaingan antar bangsa dalam era Revolusi Industri 4.0 semakin ketat dalam berbagai sektor, baik itu ekonomi, pendidikan, sosial, maupun budaya. Untuk menghadapinya, bangsa Indonesia perlu untuk mengubah kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru untuk mewujudkan Indonesia yang berdaulat dan berkarakter. Salah satu contoh karakter yang perlu untuk diterapkan adalah kebiasaan untuk berpikir positif dan menjunjung tinggi persatuan. Di tengah isu-isu intoleransi antar etnis dan umat bergama, ditambah lagi maraknya persebaran berita hoaks, bangsa Indonesia sangat rentan dan mudah untuk dipecah belah. Kebiasaan untuk berpikir positif dengan mengecek kembali kebenaran suatu berita, kebiasaan untuk tidak mudah terprovokasi, serta kebiasaan untuk menghargai perbedaan merupakan wujud karakter yang perlu untuk dipelihara dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Revolusi mental merupakan suatu gerakan untuk dapat menyesuaikan diri dengan keadaan, khususnya dengan teknologi dan arus globalisasi yang tidak dapat dihindari. Masyarakat yang tidak mampu beradaptasi akan tertinggal dan menghadapi kesulitan. Untuk itu gerakan revolusi mental sangat menganjurkan kita untuk mandiri dan bersemangat gotong royong. Kita tidak hanya memajukan diri sendiri namun juga memajukan sesama dan saling tolong menolong. Sesuai dengan semangat persatuan, gotong royong merupakan jati diri kita yang sudah kita jalankan sejak dahulu kala. Kemampuan beradaptasi harus diseimbangi dengan nilai karakter bangsa serta sifat humanis sehingga untuk mengontrol kita agar tidak keluar dari batasan.

Siswa sebagai generasi penerus bangsa, memegang peranan penting dalam mewujudkan Indonesia yang unggul di masa depan. Nilai karakter perlu ditumbuhkan sejak dini, baik melalui keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Dalam penerapan nilai karakter di sekolah, guru merupakan fasilitator serta pemberi contoh yang memiliki andil yang besar. Guru harus bisa mengarahkan siswa untuk melakukan tindakan yang berbudi, kreatif, inisiatif, serta peduli terhadap sekitarnya.

Mewujudkan revolusi mental dalam kehidupan keseharian juga tidak lepas dari Pancasila yang memuat jati diri dan karakter bangsa. Nilai karakter bangsa yang seharusnya dimiliki oleh seuruh masyarakat Indonesia adalah mengamalkan religiusitas atau beragama yang percaya dan taat kepada Tuhan, menghargai hak asasi manusia, bangsa yang bersatu mencintai Indonesia, bangsa yang demokratis dalam sistem pemerintahan dari oleh dan untuk rakyat, serta bangsa yang

adil secara sosial ekonomi bagi seluruh rakyat Indonesia. Cita-cita luhur tersebut seharusnya menjadi pedoman seluruh generasi sejak Indonesia didirikan hingga saat ini. Namun semakin tingginya arus globalisasi membuat nilai-nilai tersebut tergerus akibat perubahan zaman.

B. PEMBAHASAN

Mewujudkan Revolusi Mental Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0

Tidak dapat dipungkiri bahwa Revolusi Industri 4.0 menghadirkan suatu peluang sekaligus ancaman bagi bangsa Indonesia. Kehadiran era tersebut sudah dapat kita rasakan dengan ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi antar manusia, serta teknologi informasi dan komunikasi. Jika dapat secara bijak memanfaatkannya, revolusi industri 4.0 menjadi momentum kita untuk menjadi bangsa yang maju. Kehidupan kita akan semakin mudah dengan adanya *artificial intelligence, robotic, big data*, serta *digital economy*. Di sisi lain, kehidupan yang serba *digital* dan terkomputerisasi membuat kita sebagai robot. Anak-anak tidak lagi bermain layangan di tanah lapang dengan teman sebayanya. Mereka lebih suka untuk bermain *gadget* di dalam kamarnya.

Revolusi Industri 4.0 akan menjadikan kita seperti robot apabila kita tidak bisa memanusiakan manusia. Yang membuat kita berbeda dengan robot adalah nilai-nilai karakter humanis yang memiliki rasa, cipta, dan karsa. Manusia memiliki naluri untuk berinteraksi dan menjalin hubungan yang baik dengan sesama manusia dan lingkungannya. Sebagai bangsa Indonesia, jati diri perlu untuk dijaga, namun juga tetap harus dinamis dalam mengikuti perkembangan jaman.

Menghadapi tantangan perkembangan zaman, revolusi mental perlu digencarkan sebagai wujud perjuangan di masa kini. Perjuangan para pahlawan dan para pendahulu harus tetap diteruskan dengan membangun jiwa dan karakter bangsa. Gerakan revolusi mental bukanlah suatu perjuangan fisik seperti perang pada zaman dahulu, namun usaha untuk mewujudkannya tidaklah mudah. Gerakan ini pada awalnya dilontarkan oleh Ir. Soekarno pada Peringatan Hari Kemerdekaan 17 Agustus 1956. Kini gerakan tersebut kembali digencarkan oleh Presiden Joko Widodo. Jiwa bangsa yang terpenting adalah jiwa merdeka, jiwa kebebasan untuk kemajuan.

Membangun suatu negara tidak hanya melakukan pembangunan fisik yang bersifat material, namun sesungguhnya membangun jiwa bangsa.

Presiden Joko Widodo menandatangani peraturan Presiden (Perpres) No 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Dalam peraturan tersebut, PPK memiliki tujuan, 1) membangun dan membekali Peserta Didik sebagai generasi emas Indonesia Tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan; 2) mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan bagi Peserta Didik dengan dukungan melibatkan publik yang dilakukan melalui pendidikan jalur formal, nonformal, dan informal dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia; dan 3) merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, Peserta Didik, masyarakat, dan lingkungan keluarga dalam mengimplementasikan PPK.¹

Terdapat lima karakter utama yang sedang digencarkan sebagai nilai prioritas untuk mewujudkan generasi emas,

1. Religius

Nilai religius merupakan nilai utama sebagai landasan dari semua nilai-nilai. Nilai ini erat dengan Pancasila sila pertama, yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa. Nilai religius pada sila pertama mengajak kita untuk percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai pencipta segala sesuatu dengan sifat-sifat yang sempurna. Selain itu nilai religius memuat ketakwaan dengan menjalankan seluruh perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya. Pada kehidupan sehari-hari, nilai religius dapat diterapkan pada siswa dengan mengajarkan tindakan-tindakan terpuji seperti rajin beribadah, menyayangi binatang dan tumbuhan, menjaga kebersihan karena sebagian daripada iman, melestarikan lingkungan serta tidak membuat kerusakan di muka bumi.

2. Nasionalis

Nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri sendiri dan kelompoknya. Contoh nilai nasionalis yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari adalah rasa cinta tanah air, rela berkorban, saling

¹ Peraturan Presiden (Perpres) No 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter

menghargai dan mengapresiasi, serta menghormati keragaman budaya, suku dan agama. Nilai inilah yang sangat penting dalam menghadapi isu intoleransi. Indonesia merupakan negara yang memiliki kebhinekaan yang tinggi. Tanpa adanya nilai nasionalis, persatuan bangsa tidak akan pernah bisa diwujudkan.

3. Mandiri

Mandiri berarti tidak bergantung pada orang lain, serta mau untuk mempergunakan tenaga, pikiran, waktu, untuk merealisasikan cita-cita. Untuk menjadi bangsa yang berdikari, bangsa harus memiliki semangat juang dan kerja keras yang tinggi. Tantangan perubahan zaman serta kemajuan teknologi mengharuskan bangsa untuk mampu beradaptasi, tangguh, kreatif, serta bersungguh-sungguh dalam belajar. Tanpa adanya kemandirian, kita akan menjadi orang-orang yang tertinggal karena selalu mengandalkan orang lain.

4. Gotong Royong

Gotong royong sudah diterapkan bangsa Indonesia sejak zaman dahulu. Nilai ini sangat erat dengan nilai persatuan. Dalam menyelesaikan masalah, kita seharusnya mampu saling membantu serta peka terhadap orang-orang yang memerlukan bantuan. Sebagai individu yang hidup di tengah masyarakat, kita harus mampu menghargai semangat kerja sama, berkomitmen atas keputusan bersama, inklusif, empati, serta tidak mendiskriminasi orang lain. Nilai ini akan mengasah kita untuk memiliki sikap kerelawanan.

5. Integritas

Seseorang yang memiliki nilai integritas berarti orang yang dapat dipercaya dalam perkataan, perbuatan, serta memiliki nilai kemanusiaan dan moral. Nilai ini erat dengan kejujuran, komitmen, cinta kebenaran, serta tanggung jawab. Nilai integritas akan membuat seseorang secara *autopilot* melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan baik, walaupun tanpa ada pengawasan orang lain.

Aktivitas Musikal sebagai Sarana Revolusi Mental

Revolusi mental diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dengan menjadi manusia yang berintegritas, bekerja keras, dan bersemangat gotong royong. Upaya dalam mewujudkan karakter

tersebut pada umumnya diajarkan di sekolah melalui mata pelajaran yang cenderung bersifat teoretis dan satu arah. Siswa diminta untuk menghafal teks-teks kognitif yang justru membuat mereka enggan dan berusaha untuk menghindarinya. Di sisi lain, musik menawarkan suatu cara yang mudah diterima oleh siswa yaitu dengan beberapa aktivitas-aktivitas musikal yang dapat dilakukan oleh siswa.

Sebagai manusia yang memiliki daya cipta, rasa, dan karsa, siswa seharusnya mendapatkan kesempatan untuk mempelajari suatu nilai-nilai dengan cara melibatkan kreativitas dan seninya. Di sinilah musik menawarkan suatu cara yang lebih estetis dan menyenangkan. Nilai karakter akan lebih mudah dicerna ketika disajikan dalam bentuk aktivitas musikal daripada pelajaran klasikal oleh guru dengan metode yang kuno. Musik merupakan media yang unik karena tidak hanya menyentuh ranah kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik siswa. Musik memancarkan energi yang luar biasa kuat melalui idiom-idiom musik seperti irama, nada, melodi, dan harmoni, maupun lirik lagu guna menciptakan sambungrasa (komunikasi) antar hati. Keindahan suara yang didasari pada unsur musik akan mampu melahirkan pribadi yang suka mendengar dan akan melahirkan jiwa-jiwa pembelajar yang sejati. Musik juga mampu memberikan sumbangan yang besar dalam menciptakan pribadi yang berkarakter dan memiliki kelembutan hati.

Kementerian Pendidikan Kebudayaan, melalui staf ahlinya Ari Budiman, menyampaikan pentingnya musik dalam membentuk karakter siswa.² Pendidikan yang baik seharusnya tidak hanya mengolah pikiran tetapi juga aspek rasa dan kehendak. Dengan mengasah kepekaan rasa dan kelurusan kehendak para siswa, pendidikan karakter turut melapangkan jalan bagi terciptanya insan pendidikan yang mampu mengarahkan pada hal yang bermanfaat bagi masa depan. Musik memiliki peranan penting karena mampu mengasah cipta, rasa, dan karsa pada saat bersamaan. Pembentukan karakter dengan musik tidak hanya dapat menghadirkan kenikmatan perasaan tetapi juga pendalaman pengertian dan pemaknaan tentang kehidupan sebagai dasar karakter yang kuat dan mandiri.

Soenarjo (dalam Wahyuningsih, 2017) menyatakan bahwa kebiasaan berolah seni yang memperhatikan dan memberi keleluasaan yang cukup terhadap subjek menampilkan sifat-sifat kepribadian, memberi peluang yang luas untuk pembentukan kepribadian. Kepribadian dalam seni

² Budiman, Ari. 2017. *Pendidikan Karakter Bisa Ditempuh Melalui Musik*. Poskotanews.com 16 Januari 2017 diakses pada 15 Agustus 2019.

lebih diarahkan kepada tumbuhnya rasa cinta terhadap bangsanya dan bisa mengurangi timbulnya penyimpangan-penyimpangan sifat kepribadian yang merusak moral dan identitas jati diri bangsa.

1. *Bernyanyi dan Mendengarkan Musik sebagai Internalisasi Revolusi Mental*

Di berbagai belahan dunia, musik dijadikan media perekat yang mampu menumbuhkan dan merawat nilai-nilai toleransi. Lagu-lagu sarat makna menjadi suatu cara untuk menyampaikan nilai-nilai tertentu dengan cara yang estetik. Banyak lagu yang mengandung ajakan untuk peduli terhadap kemanusiaan dan keadilan. Penyampaian makna-makna dalam lirik memiliki kekuatan untuk mendorong orang melakukan sesuatu hingga menggugah hati dan perasaan pendengarnya.

Mendengarkan musik dapat dilakukan dengan cara auditif (indera pendengaran) dan sambil membaca notasi musik adalah aktivitas yang saling terhubung. Cara pertama (auditif) berarti menangkap kesan bunyi, sedangkan cara kedua melalui indera pendengaran dan penglihatan (visual). Cara kedua juga akan berdampak pada kemampuan menulis notasi musik. Mendengarkan musik merupakan suatu keterampilan dimana tidak hanya berhenti pada saat mendengar saja atau *hearing* namun mendengarkan secara seksama atau *listening* sehingga mampu menghayati, memahami, serta dapat menirukan atau menyuarakannya kembali.

Di sekolah, aktivitas mendengarkan musik dimulai pada saat peserta didik hadir di lingkungan sekolah sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Sesuai dengan anjuran dan peraturan pemerintah untuk melantunkan lagu-lagu perjuangan, lagu wajib nasional, lagu karakter, serta lagu pendidikan keluarga yang diputar melalui kaset, dan disuarakan melalui pengeras suara. Kegiatan mendengarkan juga dilakukan pihak sekolah pada saat peserta didik istirahat. Selain itu, aktivitas mendengarkan musik juga didapat dari guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Aktivitas peserta didik mulai belajar pada tahap awal yaitu dengan mendengarkan lirik syair lagu yang dinyanyikan guru kelas, kemudian siswa menirukan ucapan guru ketika belajar menyanyikan lagu “Indonesia Raya” dengan tiga stanza. Selain itu aktivitas pembelajaran musik dimulai pada saat guru kelas menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa”, beberapa peserta didik hanya mampu mendengarkan apa yang dinyanyikan guru, dan dinyanyikan oleh beberapa peserta didik yang sudah pernah mendengar serta mengalami menyanyikan sebelumnya. Dalam kegiatan tersebut, guru menyadari bahwa tidak semua peserta didik mampu dan bisa menyanyikan lagu “Satu Nusa

Satu Bangsa”. Pada pelaksanaannya guru mengganti strategi pembelajaran dengan memberi contoh menyanyikan, menuliskan lirik syair lagu, dan memperagakan ketukan irama.

Pada pelaksanaan upacara bendera di Hari Senin dan Hari Peringatan tertentu, para siswa diajak untuk mengingat kembali jasa para pahlawan, mensyukuri kemerdekaan dan mengisinya dengan hal-hal yang positif. Kewajiban untuk melaksanakan upacara bendera terdapat pada Permendikbud No 21 Tahun 2015, dimana untuk mengoptimalkan pendidikan karakter dari sektor nonkurikuler yang berisi sekolah wajib melaksanakan upacara bendera sebagai bentuk disiplin dan mendidik siswa menjadi pemimpin yang bertanggungjawab. Pada pelaksanaan upacara, lagu Indonesia Raya dinyanyikan saat bendera mulai dikibarkan. Lagu Indonesia Raya merupakan lagu wajib yang memuat nilai nasionalisme yang berarti cinta pada tanah air. Kata “Merdeka” yang diulang-ulang menunjukkan cita-cita bangsa dan semangat kebangsaan yang terus dihayati sejak para pendahulu hingga saat ini. Merdeka berarti bebas dari segala bentuk penjajahan dan belenggu yang mengancam keutuhan negara.

Selain lagu Indonesia Raya, lagu Mengheningkan Cipta dan lagu Syukur juga turut dinyanyikan. Mengheningkan Cipta memberikan suatu momen khusus untuk mengenang jasa pahlawan. Lagu ini mengingatkan bahwa kemerdekaan dan segala yang kita dapat saat ini tidak lepas dari jasa-jasa para pendahulu kita. Demikian pula dengan lagu Syukur yang memiliki kandungan lirik untuk selalu beriman, ikhlas, bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa akan karunia hidup yang telah diberikan-Nya Hal tersebut sesuai dengan nilai religius sebagai salah satu karakter dalam revolusi mental.

Lagu wajib nasional menjadi bagian dari sejarah perjuangan bangsa Indonesia dalam mencapai kemerdekaan dan menjadi kepribadian dan ciri khas bangsa Indonesia. Berdasarkan bentuknya lagu wajib tersebut dibagi menjadi dua, yaitu bentuk lagu (*form*) Mars: Hari Merdeka, Bendera Merah Putih, Halo-halo Bandung, Maju Tak Gentar, Dari Sabang Sampai Merauke, serta lagu wajib dengan bentuk lagu (*form*) Hymne: Mengheningkan Cipta, Bagimu Negeri, Satu Nusa Satu Bangsa, Tanah Air.

Secara tidak disadari, kebiasaan mendengarkan dan menyanyikan lagu wajib akan memberikan pengaruh yang baik bagi siswa. Syair dan makna yang terkandung dalam lagu wajib akan dapat meningkatkan dan menanamkan nilai kebangsaan yang tinggi. Penghayatan terhadap lagu wajib nasional merupakan salah satu cara untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme dan

patriotisme. Nilai nasionalisme, meliputi sifat kebanggaan terhadap negara, cinta tanah air, mengutamakan rasa persatuan dan kesatuan. Sedangkan nilai patriotisme meliputi sifat, rela berkorban, berani berjuang, pantang menyerah, berjiwa pembaharu.

Selain lagu kebangsaan, siswa juga diajarkan lagu tentang pendidikan karakter dan mars yang dimiliki masing-masing sekolah. Lagu tersebut dinyanyikan setiap harinya sebelum memulai pelajaran dengan harapan siswa dapat memahami ajakan untuk menghayati nilai-nilai karakter moral pada lirik lagu yang dinyanyikan. Lagu Mars Penguatan Pendidikan Karakter atau Mars PPK memuat pesan pendidikan karakter sebagai revolusi mental yang dibangun sesuai dengan pesan moral dan visi misi pendidikan di Indonesia. Nilai-nilai tersebut adalah (1) menuju kebangkitan generasi emas, (2) berbudi pekerti ahklak mulia, (3) religius, (4) nasionalis, (5) mandiri (6) gotong royong, (7) jiwa nasionalis, dan (8) integritas untuk mempersatukan bangsa Indonesia. Lagu Mars Pendidikan Karakter merupakan sarana yang efektif dalam mengenalkan revolusi mental pada siswa. Dalam alam bawah sadar mereka, siswa telah memahami bahwa terdapat nilai-nilai yang harus mereka junjung tinggi.

Pendidikan di karakter, terutama di Sekolah Dasar merupakan pondasi bagi peserta didik dalam mengikuti pendidikan formal. Pendidikan seni, khususnya musik menjadi sarana untuk menanamkan nilai pada siswa karena keunikan yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi atau yang diolah secara halus dan sederhana. Seni merupakan media yang tepat untuk pencapaian kedewasaan akhlak dan tabiat seorang manusia yang jujur, rajin, taqwa, sabar, dan menghargai kemajemukan.

2. Menumbuhkan Toleransi dan Empati Siswa Melalui Musik

Musik memiliki peran dalam membangun karakter toleransi dan empati siswa. Pada saat memainkan musik bersama-sama dalam kelompok, siswa akan berusaha menepis keegoisan yang ada pada diri sendiri untuk tampil dominan. Tanpa adanya suatu kerjasama dan toleransi, maka tidak akan tercipta harmonisasi nada-nada yang merdu untuk didengar. Bermain musik secara berkelompok memiliki banyak kelebihan jika dibandingkan bermain alat musik sendiri. Siswa akan belajar untuk bekerja sama dalam memainkan melodi dan menjaga tempo antara satu anak dengan lainnya sehingga dapat menghasilkan perpaduan suara alat musik yang sangat indah dan harmonis.

Sama halnya pada saat aktivitas bernyanyi, dimana siswa akan diberikan ruang untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui nada dan kata-kata secara bersamaan. Agar lagu yang dinyanyikan secara bersama dan dapat diungkapkan dengan baik, maka seluruh siswa yang bernyanyi harus mengikuti syarat-syarat dalam bernyanyi seperti dalam teknik bernyanyi dari sikap badan, pernafasan, pembentukan suara, pengucapan, resonansi. Setiap anak harus berusaha untuk menyamakan suaranya dengan teman-temannya sehingga produksi suara sama terpadu menjadi satu nada, satu suara dan satu irama.

Sebagai salah satu cara untuk menyalurkan ekspresi dan emosi, siswa yang sedang bersuka cita akan menyanyi bersama kawan sebayanya. Dalam menyanyi bersama tersebut akan menumbuhkan rasa simpati dan empati pada sesamanya. Bernyanyi juga merupakan proses pembelajaran untuk mematuhi aturan dalam menyanyikan lagu bersama dan mengurangi kecenderungan mementingkan diri sendiri.

Nilai-nilai toleransi juga dapat didapatkan dengan mempelajari lagu-lagu daerah nusantara dengan bahasa dan iramanya yang khas. Kaya akan ragam budaya dan tradisi, Indonesia terdiri atas 35 provinsi dimana masing-masing provinsi memiliki ciri khas lagu daerah yang dikenal dengan istilah lagu Daerah Nusantara. Karakteristik lagu daerah nusantara diantaranya menggunakan lirik berbahasa daerah setempat serta melodi lagu merupakan idiomatik dari musik tradisi (tangganada, ritmis, dll). Mempelajari lagu daerah akan menumbuhkan semangat toleransi atas kebhinekaan di Indonesia. Perbedaan suku, budaya, agama bukanlah alasan untuk bercerai-berai, melainkan suatu semangat untuk saling menghargai dan bersatu.

C. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa, *pertama*, ancaman Revolusi Industri 4.0 dapat kita hadapi melalui revolusi mental, yaitu dengan menerima dan beradaptasi dengan perubahan, namun tetap menjunjung tinggi jati diri bangsa. Guru berperan penting untuk menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar serta menerapkan nilai karakter agar kita tetap menjadi manusia yang humanis dan memiliki jati diri, bukan seperti robot yang tidak memiliki rasa, cipta, dan karsa. *Kedua*, aktivitas musikal di sekolah dapat menjadi sarana untuk mewujudkan revolusi mental dengan cara yang estetis dan menyenangkan.

Saran yang diberikan Peneliti adalah seluruh pihak baik sekolah, keluarga, dan pemerintah seharusnya mampu menciptakan suatu metode pendekatan yang kreatif, inovatif, serta *kekinian* dalam upaya revolusi mental pada generasi muda. Mereka adalah generasi yang lahir dan tumbuh di tengah pesatnya teknologi, dinamika sosial, serta maraknya isu intoleransi dan radikalisme. Karakter yang kuat akan membuat mereka, para generasi penerus, mampu bertahan dan terus menjaga persatuan dan keutuhan bangsa Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardipal. (2015). *Kembalikan Lagu Anak-Anak Indonesia: Sebuah Anaisis Struktur Musik*.25(4). 343-354
- Budiman, Ari. 2017. *Pendidikan Karakter Bisa Ditempuh Melalui Musik*. Poskotanews.com 16 Januari 2017 diakses pada 1 Juli 2019.
- Fathur, Rasyid.(2010). *Cerdaskan Anakmu dengan Musik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ganap, Victor. (2019). *Musik dalam Kultur Pendidikan*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Gunara, Sandie. (2016). Pendidikan Musik Untuk Guru Sekolah Dasar: Menjadi Generalis Atau Spesialis?. *Jurnal Metodi Didaktik*, 10(2): 24-25
- Haqim, Luqman, 2017, *Penanaman Pancasila Perlu Sentuhan Seni*. jogja.antaranews.com, 22 Juli 2017 diakses pada 1 Juli 2019
- Hoffer, C.R. (1983). *Introduction to Music Education*. California: Wadsworth Publishing
- Jamalus. (1988). *Panduan Pengajaran Buku Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan.
- Matondang, Elisabeth Marsaulina. (2005). Menumbuhkan Minat Belajar Bahasa Inggris Anak Usia Dini Melalui Music and Movement (Gerak dan Lagu). *Jurnal Pendidikan Penabu*,No. 05/th. IV/Des 2005.
- Mulyasa. (2007). *Menjadi Guru, Menciptakan Pelajaran Kreatif dan Menyenangkan* . Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munandar, S.C. Utami. (1992). *Mengembangkan Bakat Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Nye, Robert Evans & Vernice Trousdale Nye. (1977). *Music in the Elementary School (4th ed.)*. New Jersey: Prentice Hall.
- Ortiz, John. (2002). *Nurturing Your Child With Music*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Read, Herbert. (1970). *Education through Art*. Chicago: University of Illinois Press.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang.
- Salim, Djohan. (2009). *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Best Publisher.
- Sinaga, Syahrul S. (2010). Pemanfaatan dan Pengembangan Lagu Anak-Anak dalam Pembelajaran Tematik pada Pendidikan Anak Usia Dini/TK. *Harmonia:Journal of Art Research and Education*, 10(1)
- _____ (2017). *Aktivitas Musikal Dalam Proses Pembelajaran Musik. Melalui Lagu Anak Pada Tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang*. *Disertasi*. Universitas Negeri Semarang.
- Sutiyo. (2012). *Paradigma Pendidikan Seni di Indonesia*. Yogyakarta: UNY Press.

PELATIHAN PTK BAGI GURU BAHASA PRANCIS SMA DI DKI JAKARTA

Sri Harini Ekowati
Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis,
FBS-Universitas Negeri Jakarta
sriharini@unj.ac.id

ABSTRAK

Melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) bagi guru SMA merupakan sebuah kebutuhan, karena mereka adalah pengajar yang harus mengembangkan diri. Pengembangan diri dapat dilakukan salah satunya melalui pelaksanaan PTK di kelas masing-masing, namun demikian guru-guru mengalami kesulitan untuk melakukan PTK. Untuk membantu guru melakukan PTK maka tim P2M prodi bahasa Prancis melakukan pelatihan PTK. Pelatihan diikuti oleh 7 orang guru dan dilakukan selama 25 jam tatap muka. Setiap pertemuan berdurasi 5 jam. Pertemuan awal membahas PTK dan diakhiri dengan presentasi proposal PTK.

Sebelum melakukan pelatihan, tim prodi bahasa Prancis melakukan penjajagan dengan memberikan angket kepada guru-guru dan hasilnya adalah mereka tidak paham PTK dan ingin melakukan PTK di kelasnya.

Hasil penelitian berupa proposal PTK para guru yang siap untuk dikerjakan di sekolah masing-masing.

Kata Kunci : Pelatihan, PTK, Proposal PTK.

CAR Training for High School French Teachers in DKI Jakarta

Sri Harini Ekowati
French Language Study Program,
FBS-Universitas Negeri Jakarta
sriharini@unj.ac.id

ABSTRACT

Conducting classroom action research (CAR) for high school teachers is a necessity, because they are teachers who must develop themselves. One of the ways in which self development can be done is through the implementation of CAR in each class, however teachers have difficulty doing CAR. To help teachers do CAR, the P2M team of French study programs conduct CAR training. The training was attended by 7 teachers and carried out for 25 hours. Each meeting is 5 hours long. The initial meeting discussed the CAR and ended with the presentation of the CAR proposal. Before conducting the training, the French study program team conducted an assessment by giving questionnaires to the teachers and the result was that they did not understand CAR and wanted to conduct CAR in their classes. The results of the study were CAR proposals for teachers who were ready to work in their schools.

Keywords: Training, CAR , CAR proposals

A. PENDAHULUAN

Tugas guru adalah mengajar dan seputar pengajaran yang mereka lakukan seperti mempersiapkan RPP, bahan ajar, media, menyusun seperangkat tes harian, UTS, UAS, mengoreksi tugas-tugas siswa, mengoreksi tes, memberi nilai, dsb. Namun, seiring dengan perkembangan jaman, tugas guru menjadi lebih luas yaitu tugas pengembangan diri. Pengembangan diri dapat dilakukan melalui berbagai cara misalnya melanjutkan studi, mengikuti seminar, mengikuti pelatihan dan juga melakukan penelitian. Penelitian yang sangat cocok dan berguna bagi guru adalah penelitian tindakan kelas (PTK) karena PTK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Selain itu PTK juga dapat memberikan solusi pemecahan masalah dalam pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dapat dilakukan oleh guru kapan saja, tidak memerlukan waktu khusus, karena dapat dilakukan sambil melaksanakan pembelajaran di kelas. Hasil penelitian tindakan kelas dapat langsung dirasakan manfaatnya oleh guru yang bersangkutan dan oleh murid muridnya. Guru dapat melakukannya pada semester genap maupun semester gasal.

Tetapi guru-guru mempunyai kesulitan untuk melakukan PTK, mengingat mereka sudah lama tidak melakukan penelitian. Kesibukan mengajar, mempersiapkan pengajaran, membuat serangkaian tes dan lain lain membuat guru guru tidak punya kesempatan untuk membuat penelitian. Mungkin juga para guru tidak merasa perlu untuk melaksanakan PTK, beberapa guru sedang melanjutkan studinya di S2. Padahal melakukan PTK merupakan kebutuhan yang harus dilakukan oleh guru pada saat ini. Menurut Mulia dan Suwarno dalam artikelnya di jurnal Khazanah Pendidikan menyimpulkan bahwa pelatihan PTK dapat meningkatkan pengetahuan peserta tentang PTK. (dalam jurnal Khazanah Pendidikan vol IX no 2, maret 2016) diakses 15 agustus 2019. Karena pelatihan PTK memberikan manfaat yang baik, maka pelatihan ini perlu dilaksanakan.

Prodi pendidikan bahasa Prancis sudah sejak lama bermitra dengan sekolah-sekolah di DKI Jakarta yang mengajarkan bahasa Prancis, oleh karenanya Prodi Pendidikan bahasa Prancis membantu para guru bahasa Prancis melakukan PTK melalui pelatihan PTK. Dengan pelatihan tersebut, diharapkan guru-guru bahasa Prancis dapat melakukan PTK dengan baik

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang biasa dilakukan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran di kelas masing-masing. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan

dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guru dan hasil belajar siswa. Seluruh proses dalam PTK yang berupa telaah, diagnosis tahap awal, pelaksanaan dan pemantauan dilakukan oleh guru dan kolaboratornya.

Pelaksanaan PTK menggabungkan tindakan dengan prosedur penelitian yang merupakan suatu upaya memecahkan masalah dengan mencari dukungan teori ilmiah. Menurut Kurniasih dan Sari, PTK merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan di dalam kelas. PTK dapat dijadikan sarana bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara efektif, PTK juga merupakan kebutuhan bagi guru dalam meningkatkan profesionalitas nya sebagai guru (2014 : 1)

Sedangkan Sukanti dalam Kurniasih mengatakan bahwa PTK sangat kondusif untuk membuat guru menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran di kelasnya. Guru menjadi reflektif dan kritis terhadap apa yang dilakukan (2014 :1). Pernyataan ini menjelaskan bahwa dengan melakukan PTK guru dapat memperbaiki proses belajar mengajar di kelas dengan demikian guru menjadi lebih kritis terhadap apa yang terjadi di kelas.

Menurut Sudaryono, melalui PTK masalah-masalah pendidikan dan pembelajaran dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan sehingga proses pendidikan dan pembelajaran yang inovatif dan hasil belajar yang baik dapat diwujudkan secara sistematis (2014: 45). Pendapat ini menunjukkan bahwa dalam rangka meningkatkan profesionalisme guru dalam bidang pengajaran maka perlu dilakukan PTK di kelasnya masing-masing. Guru saat ini memiliki berbagai peran profesinya yaitu sebagai pengajar, pendidik, pembimbing, penasehat, model atau teladan dan sebagainya.

Dalam menjalankan peran-peran tersebut diperlukan pelatihan agar dapat menunjang tugas-tugasnya. Pelatihan merupakan suatu usaha yang terencana untuk memfasilitasi pembelajar tentang pekerjaan yang berkaitan dengan pengetahuan, keahlian, dan perilaku. Tujuan pelatihan adalah untuk mengembangkan keahlian seseorang sehingga ia dapat menyelesaikan pekerjaannya lebih cepat dan efektif. Adapun manfaat pelatihan salah satunya adalah untuk memperbaiki pengetahuan dan keterampilan dan juga untuk membantu peserta dalam mencapai pengembangan dan kepercayaan diri. Pelatihan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelatihan pembuatan proposal PTK.

Dalam bahasa Prancis pelatihan dinamakan *stage*, *stage est une période d'expérience professionnelle offerte par une organisation pour une période limitée. Il permet d'acquérir de nouvelles compétences professionnelles* (wikipedia). Pernyataan ini menjelaskan bahwa pelatihan adalah sebuah periode yang bertujuan untuk memberikan pengalaman profesional yang diberikan dalam waktu tertentu. Istilah pelatihan juga sering disebut dengan training yaitu sebuah proses yang dikerjakan secara sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan perilaku tertentu. Training biasanya dilakukan agar peserta dapat mengembangkan diri dan dapat melaksanakan pekerjaannya dengan baik. Setelah mengikuti training diharapkan peserta dapat menjadi lebih terampil dalam menjalankan tugas tugasnya.

Di dalam PTK terdapat sejumlah karakteristik . Karakteristik penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut. Menurut Asmani dalam Sudaryono adalah sebagai berikut :

1. *Sustainable* artinya bahwa kegiatan PTK dilakukan secara terus menerus meskipun kegiatan penelitian telah selesai.
2. *Self-evaluative* merupakan usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk memeriksa, mengamati dan review terhadap tindakan yang dilakukan selama penelitian.
3. *Flexible* artinya bahwa jika dalam penelitian memerlukan beberapa siklus maka jenis tindakan yang dilakukan pada masing-masing siklus untuk masalah yang sama dapat berubah-ubah sesuai dengan hasil evaluasi (Sudaryono, 2004 : 77-78)

Adapun model-model PTK yang dikenal adalah model Lewin, model Mc Kernan, model Ebbat, model Elliot dan model Kemmis dan Mc Taggart, yang paling banyak digunakan adalah model Kemmis dan Mac Taggart. Model ini menggunakan sistem spiral yang dimulai dengan rencana (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting) dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatu an-cang-ancang pemecahan masalah. Jadi PTK ini dilakukan secara spiral.

Konsep penelitian spiral berisi tentang alur kegiatan sebuah penelitian yang terdiri dari perencanaan , tindakan atau action , pengamatan dan refleksi. Setiap siklus bersfai kontinyu atau berkesinambungan satu sama lain ,sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan sebuah keputusan sebagai hasil dari penelitian.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian dilakukan pada tujuh orang guru bahasa Prancis SMA di Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Ketujuh orang guru tersebut diberi pelatihan PTK selama 25 jam. Pelatihan dilakukan di FBS UNJ dengan durasi 5 jam per minggu.

Pada pelatihan pertama, peserta diberikan angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan PTK selama 30 menit. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman mereka tentang PTK, bagaimana pengalaman mereka dalam melakukan PTK, apakah mereka ingin melakukan PTK di kelasnya masing-masing. (Hasil angket didapat bahwa pemahaman mereka tentang PTK masih rendah)

Setelah mengisi angket dilanjutkan dengan pemberian materi pelatihan berupa pemahaman mengenai apa itu PTK, syarat-syaratnya, karakteristiknya. Pelatihan dilakukan secara interaktif dan diskusi dengan media PPT.

Pertemuan kedua, peserta diberikankan materi model-model PTK yang sering digunakan dalam penelitian dan pembahasan satu model penelitian tindakan kelas secara mendalam, yaitu model Kemmis dan Taggart. Pertemuan ketiga yaitu pembahasan mengenai contoh penelitian tindakan kelas yang diambil dari internet dan dari skripsi beberapa mahasiswa mengenai bidang bahasa . Contoh - contoh skripsi mahasiswa prodi pendidikan bahasa Prancis yang dibahas dalam pelatihan ini adalah : Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Media Gambar Seri Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Jakarta, Peningkatan Kemampuan Membaca Bahasa Prancis Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Fransiskus Jakarta melalui Strategi Belajar DR-TA. , dan Peningkatan kemampuan membaca melalui pembelajaran kosa kata bahasa Prancis dengan macromedia Flash untuk siswa kelas XI di SMA .

Pertemuan keempat peserta pelatihan mengajukan calon proposal PTK. Mereka memberikan persoalan-persoalan yang terjadi di kelas, yang kemudian akan dilakukan penelitian. Persoalan yang diajukan berada pada sekitar empat keterampilan berbahasa yaitu membaca , menulis , berbicara dan menyimak.

Pertemuan kelima : presentasi proposal penelitian tindakan kelas. Diskusi antar mereka dan dengan pelatih. Kemudian diberikan saran masukan untuk perbaikan proposal mereka. Pelatihan ditutup dengan pemberian angket yang bertujuan untuk mengetahui pendapat atau pemahaman mereka tentang PTK.

B. HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Hasil dari pelatihan ini adalah proposal para peserta pelatihan , yaitu 7 judul proposal .
Berikut ini adalah proposal peserta pelatihan PTK :

Tabel 1. Judul Proposal Peserta Pelatihan

No	Nama	Judul
1.	NW SMAN 6	Upaya meningkatkan kemampuan membaca wacana tulis bahasa Prancis pada KD 2 kelas XI IPA 4 melalui SQ3R.
2.	NWR SMA 28 Oktober	Upaya meningkatkan kompetensi berbicara bahasa Prancis melalui lagu bahasa Prancis.
3.	RP SMAN 7	Peningkatan kemampuan membaca dalam bahasa Prancis melalui model pembelajaran kooperatif pada siswa kelas XI IPA.
4.	KSH SMAN 113	Upaya meningkatkan hasil belajar menulis semester I pada siswa kelas XII IPS dengan activité ludique.
5.	NNA SMAN 62	Upaya meningkatkan hasil belajar menulis bahasa Prancis melalui permainan.
6.	TW SMAN 6	Upaya meningkatkan hasil belajar bahasa Prancis dengan menggunakan media carte bagi peserta didik kelas X 1.
7.	SR SMAN 55	Upaya meningkatkan hasil belajar menulis bahasa Prancis melalui gambar.

Proposal PTK di atas berhasil dibuat oleh para peserta setelah mereka menyelesaikan pelatihan yang diberikan oleh Tim prodi Pendidikan Bahasa Prancis. Ke tujuh proposal tersebut membahas hal yang berbeda beda .Peserta nomer satu membuat proposal PTK mengenai ketrampilan Membaca Pemahaman, salah satu kompetensi kebahasaan yang bermasalah di sekolahnya. Penyelesaian yang ditawarkan adalah melalui strategi SQ3R.

Peserta nomor 2, membuat proposal PTK mengenai ketrampilan berbicara yang akan diselesaikan dengan penggunaan lagu lagu bahasa Prancis. Peserta ini memilih ketrampilan

berbicara karena sekolah tempatnya mengajar adalah SMK di mana di sekolah tersebut yang dipentingkan adalah ketrampilan berbicara dan kemampuan berbicara para siswanya belum mencapai tujuan yang diharapkan.

Peserta nomor 3 membuat proposal mengenai kemampuan membaca yang akan diselesaikan dengan model pembelajaran kooperatif. Penelitian akan dilaksanakan di kelas XI IPA. Peserta nomor 4, membuat proposal tentang upaya peningkatan ketrampilan menulis dengan *activite ludique*.

Peserta nomer 5 membuat proposal mengenai upaya meningkatkan hasil belajar menulis dengan permainan bahasa. Kemudian peserta nomor 6 membuat proposal mengenai upaya meningkatkan hasil belajar bahasa Prancis dengan media carte bagi peserta didik kelas XI.

Peserta nomor 7, membuat proposal mengenai upaya meningkatkan hasil belajar menulis melalui gambar. Hasil proposal para peserta menunjukkan kemajuan yang cukup baik dilihat dari proposal mereka yang layak dikerjakan di sekolah masing-masing. Untuk melengkapi data yang dibutuhkan, peneliti menyusun angket mengenai pengetahuan peserta terhadap PTK.

Berikut ini adalah hasil angket yang diberikan kepada peserta pelatihan yang dilakukan sebelum dan sesudah pelatihan berakhir.

Tabel 2. Hasil Angket Sebelum Pelatihan dan Sesudah Pelatihan

No	Pernyataan	Sebelum	Sesudah
1.	Mengetahui cara-cara melakukan PTK	14 %	100 %
2.	Sudah pernah melakukan PTK	14 %	14 %
3.	PTK berguna untuk guru	100 %	100 %
4.	PTK berguna untuk murid	57 %	100 %
5.	PTK berguna untuk pengembangan diri	28 %	100 %
6.	PTK penting bagi profesionalitas guru	100 %	100 %
7.	PTK itu sulit untuk dilakukan di kelas	85 %	0 %
8.	Pelatihan pembuatan proposal ini penting bagi guru	100 %	100 %
9.	Pelatihan ini membuka wawasan dalam melakukan PTK	100 %	100 %
10.	Perlu dilakukan pelatihan semacam ini pada guru-guru yang belum memahami PTK	100 %	100 %

Hasil angket yang diberikan sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan menunjukkan bahwa guru-guru sudah mengetahui bagaimana membuat proposal dan melaksanakan PTK, mereka juga

memahami kegunaan PTK bagi pengembangan diri dan profesionalitas mereka. Mereka berpendapat bahwa PTK bisa dilakukan di kelas masing-masing.

Hasil proposal yang dibuat oleh peserta pelatihan menunjukkan hal yang menggembarakan. Mereka berhasil membuat proposal PTK untuk kelas masing-masing. Proposal yang dibuat juga layak untuk dikerjakan. Dengan demikian penelitian ini memberikan hasil proposal PTK serta perubahan pandangan peserta mengenai PTK secara umum yaitu bahwa PTK sebaiknya dilakukan oleh guru di kelas masing-masing karena hasil penelitiannya berdampak pada murid-murid, juga pada diri mereka sendiri dalam pengembangan diri untuk menjadi guru yang lebih professional.

DAFTAR RUJUKAN

- Kurnasih, Imas dan Berlina Sari. (2014). *Teknik dan Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit Kata Pena.
- Mulia, Dini Siswani dan Suwarno. (2016). PTK Dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dan Penulisan Artikel Ilmiah DiSD Negeri Kalisube, Banyumas. Dalam jurnal Khazanah Pendidikan, jurnal ilmiah pendidikan, vol IX , No 2 Maret 2016.
- Sudaryono. (2014). *Classroom Action Research. Teori dan Praktek Penelitian tindakan Kelas*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia.

SISTEM KUOTA PADA PENERIMAAN MAHASISWA BARU PROGRAM KEPENDIDIKAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KUALITAS GURU

Mujimin *)

mujimin@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

The quality of teachers is one important factor in advancing the education of a country. Qualified teachers are produced by quality institutions too. In this case, LPTK as a printer for prospective teachers takes a strategic role. The conversion of IKIP into a university is one of the steps taken by the government to realize this goal. Empirically this step is able to raise the amount of community interest that goes to ex IKIP universities (Noor, 2013). As a result of this high interest LPTK was "forced" to accept students in several groups in one group. If it is calculated the graduate teacher candidates produced by the state and private LPTK are 200,000 per year (Kompasiana, 20 December 2018). The number of graduate teacher candidates was not yet comparable to the quality of the graduates. There are still many prospective teacher graduates who are not qualified to teach in class. The presence of law No. 14 of 2005 about teachers and lecturers gives new hope of improving the quality of teachers in Indonesia. A teacher is declared as a professional teacher if he already has an educator certification pursued through professional education. Teacher Professional Education (PPG) is expected to be the last bastion of the realization of the quality of the teacher. Control of PPG participants and study program organizers by Kemenristekdikti results in not all prospective teacher graduates being able to attend PPG education. Therefore, it is necessary to have a quality control policy for graduates of science and technology graduates. One of them is a quota control system for prospective students of educational study programs by Kemenristekdikti.

Key word: *graduate quality, lptk, quota*

ABSTRAK

Kualitas tenaga pendidik atau guru merupakan salah satu faktor penting dalam memajukan pendidikan suatu negara. Guru yang berkualitas dihasilkan oleh lembaga yang berkualitas pula. Dalam hal ini, LPTK sebagai pencetak calon guru mengambil peran strategis. Perubahan IKIP menjadi universitas merupakan salah satu langkah yang ditempuh pemerintah untuk mewujudkan tujuan tersebut. Secara empirik langkah tersebut mampu mengangkat jumlah minat masyarakat yang masuk ke universitas eks IKIP (Noor, 2013). Akibat dari tingginya minat tersebut LPTK "dipaksa" menerima mahasiswa beberapa rombongan dalam satu angkatan. Jika dikalkulasi lulusan calon guru yang dihasilkan oleh LPTK negeri dan swasta 200.000 pertahun (Kompasiana, 20 Desember 2018). Banyaknya lulusan calon guru ternyata belum sebanding dengan mutu lulusannya. Masih banyak lulusan calon guru yang kurang berkualitas mengajar di kelas. Hadirnya undang-undang No 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen memberi harapan baru peningkatan kualitas guru di Indonesia. Seorang guru dinyatakan sebagai guru profesional jika telah memiliki sertifikasi pendidik yang ditempuh melalui pendidikan profesi. Pendidikan Profesi Guru (PPG) diharapkan menjadi benteng terakhir atas terwujudnya kualitas guru tersebut. Pengendalian peserta PPG dan prodi penyelenggara oleh kemenristekdikti mengakibatkan tidak semua lulusan calon guru dapat mengikuti pendidikan di PPG. Oleh karena itu, diperlukan kebijakan pengendalian mutu lulusan lptk. Salah satunya dengan sistem pengendalian kuota calon mahasiswa prodi pendidikan oleh kemenristekdikti.

Kata kunci: *kualitas lulusan, lptk, kuota*

A. PENDAHULUAN

Kebijakan pemerintah Jepang memberi perhatian lebih kepada guru setelah kota Hiroshima dan Nagasaki luluh lantak oleh bom atom menjadi cermin besar bagi peningkatan mutu dan kemajuan sebuah negara. Pilihan yang tepat tersebut dampaknya dapat kita lihat dan rasakan sampai ke negara Indonesia. Demikian pula Malaysia yang dulu berinvestasi besar dengan cara mengimpor guru-guru berkualitas dari Indoneesia sekarang sudah memetik hasilnya. Guru menjadi kata kunci kemajuan negara. Namun demikian, tentu bukan sembarang guru tetapi guru yang berkualitas. Indonesia bukannya tidak memiliki guru berkualitas bahkan banyak guru-guru Indonesia yang mengajar di luar negeri. Tetapi, di dalam negeri Indonesia itu sendiri, kualitas guru tersebut masih relatif jauh di bawah standar negara-negara lain (Kompasiana, 2018).

Dalam berbagai penelitian yang meneliti tentang "*korelasi antara kualitas tenaga pendidik terhadap mutu pendidikan suatu negara*", semuanya mengungkapkan bahwa kualitas tenaga pendidik berbanding lurus terhadap mutu pendidikan suatu negara. Semakin berkualitas tenaga pendidik, maka semakin maju mutu pendidikan negara tersebut. Standar mutunya dapat dilihat dari tingkat literasi anak didik, karya ilmiah yang dihasilkan, inovasi yang dilakukan oleh guru dan anak didik, hingga nilai indeks pembangunan manusia (IPM) negara yang bersangkutan. LPTK yang bernaung di bawah kemenristekdikti memikul tanggung jawab besar terhadap harapan tersebut. Namun demikian, berbagai asumsi masih mendudukkan bahwa mutu lulusan LPTK masih rendah yaitu di bawah kompetensi lulusan-lulusan universitas non-LPTK (Noor, 2013). Salah satu bukti adalah hasil penelitian Rindjin (2008), yang menyatakan bahwa kinerja guru lulusan LPTK/IKIP masih di bawah guru bukan lulusan LPTK/IKIP. Pengetahuan bidang pengajaran lulusan LPTK/IKIP yang kurang memadai berpengaruh terhadap kualitas pengajaran itu sendiri sebagaimana temuan Calderhead (1997) yang telah dikutip oleh (Noor, 2013). Bentuk lembaga nampaknya menjadi bidikan utama atas lulusan yang belum optimal. Melalui proses panjang akhirnya pada tahun 1999 presiden mengeluarkan Keppres No 93 tahun 1999 tentang perubahan IKIP menjadi Universitas. Tujuan besar dari perubahan tersebut adalah mengubah cara belajar mahasiswa ketika kuliah, karena "kerisauan" terbesar dari rendahnya mutu lulusan LPTK adalah penguasaan bidang studi. Dengan kata lain perubahan lembaga diharapkan dapat mengubah mutu lulusan LPTK yang kelak akan menjadi guru. Kenyataan di lapangan belum sepenuhnya sesuai keinginan. Perubahan dan peningkatan cara belajar belum terlaksana. Justru yang menarik

adalah peningkatan jumlah peminat yang masuk LPTK. Perubahan menjadi universitas yang dimulai sejak 1999 menjadi pendongkrak meningkatnya jumlah peminat (Kompasiana, 2008). Apakah jumlah peminat yang tinggi tersebut sudah diikuti dengan perubahan cara belajar. LPTK telah mengantisipasi hal tersebut dengan merekrut pengajar dari lulusan non kependidikan selain juga mendorong dosen yang sudah ada melanjutkan belajar di universitas-universitas terkemuka.

Hadirnya undang-undang no 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen membuat peta dunia pendidikan semakin kompleks. Sebagaimana yang tertera pada pasal 16 ayat (1) Pemerintah memberikan tunjangan profesi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 15 ayat (1) kepada guru yang telah memiliki sertifikat pendidik yang diangkat oleh penyelenggara pendidikan dan/atau satuan pendidikan yang diselenggarakan oleh masyarakat. Analisa sederhana bahwa peningkatan minat masyarakat masuk LPTK bukan pada perubahan lembaga yang semula IKIP lalu menjadi universitas seperti yang dilansir Kompasiana di atas. Faktor ekonomi menjadi pemicu pemikiran pragmatis ini. Masyarakat lebih tertarik dengan berbagai tunjangan yang diberikan oleh pemerintah setelah mendapat sertifikat pendidik tanpa memandang dididik oleh lembaga seperti apa. Hal inilah yang menjadi pemicu menjamurnya pembukaan prodi pendidikan oleh perguruan tinggi yang semula bahkan tidak memiliki prodi pendidikan. Bila telah memiliki prodi pendidikan mereka merekrut mahasiswa sebanyak mungkin. Tidak terkendalinya pembukaan prodi pendidikan yang dilakukan perguruan tinggi baik negeri maupun swasta tersebut secara otomatis lulusan calon guru membengkak beberapa kali lipat.

Menurut data statistik Kemenristekdikti yang dikutip (Kompasiana, 2018), jumlah LPTK hingga tahun 2018 mencapai 421 lembaga dengan jumlah mahasiswa sebanyak 1.440.000 dengan jumlah wisudawan 200.000-300.000 orang setiap tahunnya. Artinya, ada mahasiswa yang wisuda dengan gelar S.Pd sebanyak 200.000 orang setiap tahunnya dan pada saat yang sama *input* yang masuk akan melebihi jumlah yang lulus tersebut karena tidak akan semuanya benar-benar selesai tepat waktu dalam 4 tahun dan kecenderungan masing-masing prodi di LPTK untuk menambah kuota kelas prodinya. Jumlah yang sangat banyak dan sebenarnya sangat memadai dari segi kuantitas untuk memenuhi kekurangan tenaga penduduk hingga ke pelosok negeri. Lulusan sebanyak itu dihasilkan oleh lembaga yang standar prosesnya tidak sama. Akibatnya, jarak mutu lulusan terendah hingga tertinggi sangat jauh. Lagi-lagi tujuan peningkatan mutu lulusan LPTK tidak tercapai. Berdasar berbagai data dan kenyataan di lapangan seperti itu diperlukan suatu

desain peningkatan mutu guru yang diawali dari LPTK. Bagaimana cara LPTK menjaga mutu lulusan dalam upaya menuju penciptaan guru unggul?

B. PEMBAHASAN

Untuk membahas permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya perlu penulis sampaikan beberapa kajian literatur pendukung agar analisa dan pembahasan lebih akurat.

Pendidikan Kedinasan

Menurut KBBI, Pendidikan kedinasan adalah pendidikan yang berusaha meningkatkan kemampuan dalam pelaksanaan tugas kedinasan untuk pegawai atau calon pegawai instansi pemerintah. Namun demikian, masyarakat lebih mengenal pendidikan kedinasan dengan sebutan sekolah kedinasan. Penyelenggara dan pengelola sekolah kedinasan oleh departemen, dinas, instansi atau perusahaan swasta maupun pemerintah. Selama ini sekolah kedinasan memberikan pendidikan secara gratis untuk mahasiswanya. Di samping itu mahasiswa yang menempuh pendidikan di sekolah tersebut juga diwajibkan oleh pengelola untuk bekerja dalam kurun waktu tertentu sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati antara pihak pengelola dengan mahasiswa. Jadi apabila masyarakat lebih memilih untuk melanjutkan sekolah di kedinasan setidaknya akan memperoleh beberapa keuntungan, selain biayanya sekolahnya gratis juga biasanya mahasiswa akan mendapatkan biaya hidup serta setelah lulus kelak tidak perlu susah payah mencari pekerjaan.

Sejalan dengan hal tersebut, pada umumnya sekolah atau perguruan tinggi kedinasan menentukan berbagai persyaratan baik sebelum, selama, dan setelah pendidikan. Misalnya, batas minimal tertentu indeks prestasi mahasiswa. Dengan demikian, mahasiswa yang tidak dapat melebihi batas minimal tersebut akan mendapatkan kebijakan tertentu termasuk akan di dikeluarkan dari pendidikan. Dan masih banyak lagi persyaratan-persyaratan lainnya. Sesuai data pada Wikipedia, sekolah kedinasan yang ada di Indonesia terbagi atas dua penyelenggara, yaitu perguruan tinggi kedinasan di bawah kementerian dan di bawah lembaga pemerintah non kementerian. Perguruan tinggi kedinasan yang berada di bawah kementerian sebanyak 16 perguruan tinggi, sedangkan yang di bawah lembaga pemerintah non kementerian ada 8. Dari 16 perguruan tinggi yang berada di bawah kementerian, justru kementerian pendidikan dan kebudayaan tidak memiliki perguruan tinggi kedinasan.

Pendidikan Profesi Guru (PPG)

Penjelasan pasal 15 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan profesi merupakan pendidikan tinggi setelah pendidikan sarjana yang mempersiapkan peserta didik untuk memiliki pekerjaan dengan persyaratan keahlian khusus. Senada dengan pengertian tersebut, Pasal 17 ayat (1) Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menyatakan bahwa Pendidikan profesi merupakan Pendidikan Tinggi setelah program sarjana yang menyiapkan mahasiswa dalam pekerjaan yang memerlukan persyaratan keahlian khusus. Selanjutnya pada penjenjangan KKNI pendidikan profesi berada pada level 7.

Tonggak sejarah penghargaan dan perlindungan terhadap profesi guru terjadi pada 2005 dengan disahkan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (UUGD) oleh pemerintah. Di dalam undang-undang tersebut dinyatakan bahwa guru adalah suatu profesi. UUGD Pasal 1 (1) menyatakan bahwa Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Penyiapan guru sebagai profesi dinyatakan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2017 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru. Di samping guru harus berkualifikasi S1, guru harus memiliki sertifikat profesi pendidik yang diperoleh melalui pendidikan profesi. PP No. 74 tahun 2008 Pasal 2 menyatakan bahwa guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Selanjutnya Pasal 4 ayat (1) Sertifikat Pendidik bagi guru diperoleh melalui program pendidikan profesi yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi yang memiliki program pengadaan tenaga kependidikan yang terakreditasi, baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat, dan ditetapkan oleh pemerintah. Pada ayat (2) dinyatakan bahwa Program pendidikan profesi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) hanya diikuti oleh peserta didik yang telah memiliki Kualifikasi Akademik S-1 atau D-IV sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Untuk merealisasikan amanah undang-undang dalam rangka penyiapan guru profesional, maka pemerintah menyiapkan Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) dalam bentuk Program Studi PPG. Program PPG di Indonesia sesuai amanah undang-

undang baik UUGD maupun Undangundang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menganut model konsekutif atau berlapis.

Berdasar berbagai perundangan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa yang berwenang menjadi guru adalah yang telah memiliki sertifikat pendidik. PPG dapat diikuti oleh seluruh lulusan S1 atau D IV. Ini bermakna yang bisa mengikuti pendidikan profesi guru tidak hanya lulusan program kependidikan saja. Lulusan non kependidikan dapat mengikuti PPG sejauh disiplin ilmunya sesuai.

Pada uraian pendahuluan telah dinyatakan bahwa lulusan lptk setiap tahun 200 ribu hingga 300 ribu. Lulusan sebanyak itu secara kuantitatif sudah dapat memenuhi kebutuhan guru di Indonesia hingga pelosok. Namun, jika mengikuti regulasi yang berlaku lulusan S1 kependidikan belum bisa diakui sebagai guru profesional. Mereka harus menempuh pendidikan profesi. Kendali atas PPG sepenuhnya menjadi wewenang kemenristekdikti. Setidaknya ada tiga lembaga di bawah kemenristekdikti yang turut andil dalam penyelenggaraan PPG. Pertama, Direktorat Pengembangan Kelembagaan Perguruan Tinggi, Direktorat Jenderal Kelembagaan IPTEK dan DIKTI yang berfungsi sebagai pusat layanan pengusulan yang berkaitan dengan: Pendirian dan Perubahan Perguruan Tinggi; Pembukaan Program studi Perguruan Tinggi; Penambahan Nama Program Studi. Dari direktorat inilah prodi-prodi apa saja pada perguruan tinggi yang mendapat ijin menyelenggarakan PPG. Kedua, Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. Direktorat ini yang menjadi “koki” atas terselenggaranya PPG. Bagaimana proses PPG, penentuan kurikulum, dan jenis mata kuliah dilakukan oleh direktorat belmawa. Termasuk menentukan jumlah peserta PPG di tiap-tiap prodi pada suatu perguruan tinggi penyelenggara. Ketiga, Direktorat Penjaminan Mutu. Proses yang telah dirancang oleh direktorat belmawa mutu kelulusannya dikendalikan oleh direktorat penjaminan mutu. Ketiga direktorat tersebut menjadi pengendali atas terselenggaranya PPG di Indonesia.

Peserta PPG di tiap-tiap prodi penyelenggara di seluruh Indonesia jumlahnya ditentukan oleh direktorat belmawa. Sebagaimanan Pasal 9 ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 yang diperbarui dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2017 tentang Guru menyebutkan bahwa jumlah peserta didik program pendidikan profesi guru setiap tahun ditetapkan oleh Menteri. Berdasar ketentuan tersebut, maka jumlah kuota mahasiswa PPG setiap program studi dan LPTK penyelenggara ditentukan oleh Kemenristekdikti dengan mempertimbangkan

beberapa hal, di antaranya: 1. kebutuhan guru secara nasional untuk setiap program studi, 2. kapasitas setiap LPTK, 3. ketersediaan anggaran pemerintah.

Program S1 Kependidikan dengan Kuota

Diawali dari permasalahan terkait mutu guru yang berasal dari lulusan LPTK dan non LPTK memunculkan perpres terkait perubahan IKIP mejadi Universitas. Setelah berubah menjadi universitas, lulusannya juga belum mampu berubah dalam hal penguasaan bidang studi. Yang terjadi justru minat masyarakat masuk LPTK meningkat. Disinyalir, peningkatan minat ini tidak dipicu oleh perubahan nama IKIP menjadi universitas namun karena munculnya UUGD tahun 2005. Semakin “menjamurnya” prodi kependidikan berakibat pula pada jumlah lulusan berlipat ganda dan perbedaan mutunya sangat tinggi. Tujuan mulia peningkatan mutu lulusan LPTK agaknya semakin sulit teraih. Benteng terakhir untuk menjaga mutu guru adalah adanya PPG. Permasalahan baru muncul ketika peserta dan penyelenggara PPG dikendalikan langsung oleh kemenristekdikti.

LPTK terlanjur banyak, minat masyarakat juga tinggi, demikian pula lulusannya. Namun lulusan yang banyak tersebut tidak terserap maksimal oleh PPG. Dengan pengendalian penyelenggara dan jumlah peserta PPG oleh kementerian hal-hal berikut tidak akan terelakkan. Pertama, tidak semua prodi kependidikan di perguruan tinggi memiliki wewenang menyelenggarakan PPG. Kedua, lulusan prodi kependidikan suatu perguruan tinggi kemungkinan ada yang tidak terserap sama sekali oleh PPG. Hal ini terkait kuota peserta maka akan dilakukan seleksi baik administratif maupun bakat dan minat. Pemerintah tentu memiliki dasar yang kuat untuk menentukan prodi-prodi penyelenggara PPG. Menurut penulis yang disari dari berbagai diskusi dan pengalaman mengikuti koordinasi penyelenggaraan PPG setidaknya ada empat hal. Keempat hal tersebut, yaitu; akreditasi perguruan tinggi (AIPT). Perguruan tinggi yang terakreditasi unggul (A) tentu berpeluang lebih banyak. Akreditasi prodi penyelenggara, belmawa tentu menerapkan standar tinggi yaitu akreditasi unggul (A). Ketiga, rasio perbandingan jumlah dosen dan mahasiswa. Inilah “jebakan” atas minat masyarakat yang tinggi masuk LPTK. Semakin sedikit perbandingan jumlah dosen mahasiswa tentu semakin baik. Keempat, prosentase lulusan PPG yang telah diselenggarakan. Unsur-unsur itulah yang harus dipersiapkan prodi untuk menghadapi penyelenggaraan PPG.

Analisa-analisa di atas apakah masih menyuburkan “ambisi” prodi menerima mahasiswa sebanyak-banyaknya. Animo boleh tinggi, namun mutu tetap harus dijaga. Untuk itu penerimaan mahasiswa program kependidikan dengan sistem kuota dari kemenristekdikti akan mapu menjaga mutu lulusan LPTK. Beberapa alasan yang dapat dijadikan pertimbangan antara lain.

1. Dengan kuota berarti meyelaraskan antara program S1 kependidikan (level 6 KKNI) dengan program PPG (level 7 KKNI).
2. Bisa leluasa memilih calon mahasiswa yang berkualitas untuk dididik menjadi calon guru.
3. Persaingan masuk PPG cukup ketat karena bisa diikuti oleh lulusan non kependidikan.
4. Rasio perbandingan jumlah dosen dan mahasiswa menjadi kecil, maka akan meningkatkan peluang menyelenggarakan PPG. Asumsi jika tidak menyelenggarakan PPG masyarakat akan mempertimbangkan lagi masuk prodi kita.
5. Mahasiswa sedikit aktivitas akdemis dosen dapat terpenuhi karena tidak terlalu banyak mengajar. Kenyataan menunjukkan jika terlalu banyak mengajar kewajiban meneliti dan mengambi kurang diperhatikan.
6. Meningkatkan prestise prodi kependidikan di mata masyarakat
7. Mutu guru yang didambakan segera terwujud.

C. SIMPULAN

Kualitas guru dilakukan dengan mengubah cara menyiapkan guru di LPTK. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah membatasi calon mahasiswa yang masuk ke LPTK dengan sistem kuota dari kemenristekdikti. Pembatasan kuota ini tentu atas dasar kebutuhan di lapangan yang datanya bisa disiapkan oleh kemendikbud. Berbagai kelebihan dari sistem ini dapat dirasakan oleh dosen sebagai pengajar, LPTK sebagai penyelenggara, dan mahasiswa sebagai subyeknya. Guru berkualitas mutu pendidikan meningkat dapat diraih.

DAFTAR RUJUKAN

- Calderhead, James and S.B. Shorrock.1997. *Understanding Teacher Education Case Studies in the Professional Development of Beginning Teachers*. The Falmer Press, Taylor & Francis Inc., 1900Frost Road, Suite 101, Bristol, PA 19007. Washington, D.C.
- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. 2018. *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Profesi Guru (PPG)* Jakarta
- Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 93 Tahun 1999 Tentang Perubahan Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (IKIP) menjadi Universitas
- Kompasiana. 2018. *Kualitas Tenaga Pendidik Indonesia Rendah, LPTK Wajib Berbenah* dalam Kompasiana 20 Desember 2018
- Noor, Idris H.M. 2013. Efektivitas Perubahan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK)/Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Menjadi Universitas dalam *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 19, Nomor 3, September 2013 hal 382-396
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2017 tentang *Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru*
- PTN Eks IKIP Diminati tersedia* di <http://Kompas.com> - 21/05/2008
- Rindjin, Ketut. 2008. *Studi Perbandingan Guru SMP Lulusan universitas dengan Non-LPTK/IKIP Pusat Penilaian Pendidikan, Badan Penelitian Dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional Bekerja Sama dengan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*.
- Suara Karya, *Akhirnya IKIP Menjadi Universitas. Edisi 30 Agustus 1999*
- Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- *) Kepala Laboratorium Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Unnes

BAGIAN 4:

PENGUATAN KARAKTER MAHASISWA MEMENUHI TUNTUTAN DUNIA GLOBAL

PENGEMBANGAN KARAKTER BAGI MAHASISWA DALAM MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Syafi'ul Anam
Syafiul.anam@unesa.ac.id
Universitas Negeri Surabaya

Wiwiet Eva Savitri
wiwieteva@unesa.ac.id
Universitas Negeri Surabaya

Trisakti
trisakti@unesa.ac.id
Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Tantangan abad 21 dengan era revolusi industri 4.0 dimana teknologi mendominasi peradaban manusia menuntut tiap individu yang ingin eksis dalam menghadapi tantangan tersebut untuk mempersiapkan ketrampilan dan karakter yang mendukung untuk bisa kompetitif dalam persaingan dunia global. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan mempunyai karakter/mental yang baik selain meningkatkan kompetensi/keahlian dan kemampuan literasi digital. Karakter atau mental meliputi tiga ranah yaitu cara berpikir, cara meyakini, dan cara bersikap. Terkait dengan ini, perguruan tinggi harus mempunyai program-program yang bisa membentuk mahasiswa menjadi individu yang unggul dan berkarakter baik yang selanjutnya terwujud dalam bentuk perilaku yang baik. Bakti Abdi Mahasiswa (BAM) adalah salah satu program yang selaras dengan tujuan pendidikan karakter. Dengan mengikuti kegiatan ini, mahasiswa berlatih untuk menjadi mandiri, peduli, dan tangguh dengan terjun langsung dalam kehidupan bermasyarakat untuk melihat, mengalami, dan mendapatkan wawasan tentang apa yang terjadi di masyarakat sehingga mereka juga bisa belajar untuk adaptif dan kreatif agar bisa bersaing di era disrupsi.

Kata kunci: pendidikan, karakter, kompetitif

A. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia modern sulit terlepas dari gawai. Gawai mendominasi hampir setiap waktu. Dalam kehidupan sehari-hari, gawai berperan besar khususnya untuk pemenuhan kebutuhan kita seperti belajar, berkomunikasi, dan bahkan berbelanja. Sejatinya, disadari maupun tidak, teknologi berdampak besar bagi kehidupan kita. Dengan rutinitas yang padat dengan pemanfaatan teknologi, kita sering tidak sempat berpikir tentang dampak perkembangan teknologi yang ditimbulkan.

Pada saat ini, perkembangan inovasi teknologi sangat cepat dan praktis tiada henti. Perkembangan tersebut bukan lagi terasa sebagai era, tapi sebagai gelombang yang datang dan berlangsung dalam waktu yang singkat saja sampai gelombang berikutnya muncul. Perubahan yang terjadi dalam era tersebut tidak dapat diprediksi tapi mampu mengubah aspek kehidupan dengan cepat. Perubahan yang dipicu oleh perkembangan teknologi tersebut memunculkan era revolusi industri 4.0, yang mendisrupsi berbagai bidang kehidupan manusia. Disruptif dulu hanya berupa fenomena yang terjadi di bidang bisnis. Yang dimaksud dengan disruptif sendiri adalah kondisi ketika sebuah bisnis dituntut untuk terus berinovasi mengikuti perkembangan, sehingga dapat mengantisipasi kebutuhan yang mungkin muncul di masa depan. Di era sekarang ini disrupsi memberikan dampak perubahan yang besar tidak hanya dalam bisnis, tapi juga dalam berbagai bidang lainnya. Akan tetapi, terlepas dari adanya perubahan tersebut, ada satu hal yang tidak berubah, yakni keinginan manusia untuk hidup lebih baik dan bahagia. Untuk mencapai keinginan tersebut, manusia membutuhkan pengetahuan, kompetensi dan sikap yang adaptif dengan perubahan tersebut.

Perubahan teknologi yang disruptif tersebut membawa dampak besar pada dunia perguruan tinggi. Sebagai contoh, data World Economic Forum (Gray, 2016) menunjukkan bahwa disrupsi teknologi seperti *artificial intelligence* dan *big data* telah mengubah jenis pekerjaan dan tentu saja ketrampilan yang disyaratkan pengguna lulusan. Pengguna lulusan juga lebih mengedepankan ketrampilan praktis dari pada kualifikasi formal. Realitas ini memaksa perguruan tinggi melakukan penyesuaian dan perbaikan layanan pendidikan sehingga mahasiswa siap menghadapi perkembangan teknologi tersebut secara kritis, adaptif, dan bertanggung jawab. Mahasiswa perlu dibekali ketrampilan dan pengetahuan abad 21 seperti kemampuan memecahkan masalah, kreatifitas, kemampuan berpikir analitis, berkolaborasi, berkomunikasi, serta akuntabilitas

(Watanabe-Crockett, 2016). Dalam sebuah survey terbaru di kalangan pelajar, keinginan terbesar mereka adalah pendidikan yang relevan dan bermakna yang mampu membekali mereka untuk pekerjaan yang akan datang dan perkembangan karir yang lebih cepat (Kramer, 2016). Oleh karena itu, perguruan tinggi harus mampu memperkuat dan meningkatkan proses pembelajaran dan layanan terkait sehingga seluruh mahasiswanya kelak menjadi lulusan yang memiliki kompetensi professional, sosial, moral, dan personal.

Menghadapi perkembangan teknologi dan tantangan ke depan yang sangat cepat dan makin kompleks, pembekalan pengetahuan akademik dan *hard skills* saja tidak memadai. Selain pengetahuan dan *hard skills*, perguruan tinggi perlu mempersiapkan mahasiswanya untuk mampu menjadi sosok yang lebih tanggap di era digital dengan kepribadian. Karakter dan kepribadian mahasiswa akan menentukan bagaimana mereka melihat dan menghadapi situasi di era global dimana dunia berubah sangat cepat dan penuh ketidakpastian. Dalam konteks Indonesia, penanaman karakter menjadi komponen utama sistem pendidikan nasional, sebagai bekal utama bagi generasi emas Indonesia tahun 2045. Oleh karena itu, artikel ini akan mengulas tentang urgensi pengembangan karakter di era digital dan praktiknya di perguruan tinggi.

B. PEMBAHASAN

Urgensi Pendidikan Karakter di Era Digital

Lockwood (1997) mendefinisikan pendidikan karakter secara tentatif sebagai aktifitas berbasis sekolah yang diselenggarakan sekolah dengan bekerja sama dengan masyarakat yang bertujuan untuk membentuk perilaku pelajar secara sistematis dan langsung. Definisi tersebut menyiratkan tiga hal: 1) tujuan pendidikan karakter dapat dicapai dan harus tersurat dalam kurikulum, serta melibatkan dukungan publik; 2) perubahan perilaku adalah bagian dari pendidikan karakter; 3) perilaku antisosial terjadi karena ketiadaan nilai. Pendidikan karakter adalah proses pembentukan dan transformasi individu yang terjadi di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Dengan kata lain, karakter baik seseorang tidak muncul begitu saja, tapi didapat dengan cara diajarkan, dan dikembangkan dengan penanaman nilai.

Ada sejumlah karakter utama yang perlu dikembangkan di kalangan mahasiswa. Ragam karakter tersebut antara lain adalah adaptabilitas, kasih sayang, keberanian, kejujuran, inisiatif, loyalitas, optimisme, kegigihan, menghargai, dan dapat dipercaya (Ohler, 2011). Sedangkan dalam

program penguatan pendidikan karakter dalam sistem pendidikan di Indoensia dan pencapaian Nawacita, karakter utama yang dikembangkan adalah relijiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas.

Sementara itu, Elias dkk (2014) membagi karakter menjadi dua hal esensial dan saling berhubungan, yaitu karakter perfoma dan karakter moral. Karakter performa mencakup kegigihan, etika kerja, sikap positif, disiplin diri yang dibutuhkan dalam mencapai keunggulan dalam kinerja, sementara karakter moral seperti integritas, keadilan, peduli, respek, dan kerjasama yang dibutuhkan untuk menjaga hubungan interpersonal. Individu yang berkarakter memiliki kedua atribut tersebut. Dengan kata lain, menjadi orang yang terbaik dapat dilakukan dengan melakukan pekerjaan dengan dengan baik dan melakukan hal yang baik dalam hubungan sosial.

Karakter memiliki peran penting dalam kehidupan akademik. Mahasiswa membutuhkan karakter seperti kegigihan, kejujuran dan disiplin agar mampu mengerjakan tugas dengan baik. Banyak penelitian yang secara konsisten menunjukkan bahwa karakter tesebut menjadi faktor utama keberhasilan akademik (Anam & Stracke, 2019). Mahasiswa juga harus menampilkan sikap respek, kejujuran, keadilan dan kemurahan hati untuk membangun atmosfir kelas yang positif. Sikap positif yang dibentuk di kelas diharapkan dapat diterjemahkan dan dan ditransformasikan dalam kehidupan di luar kelas.

Selain di kelas, pendidikan karakter sangat dibutuhkan dalam bertindak di msyarakat khususnya di dunia maya. Saat ini perlu kehati-hatian ekstra dalam menerima dan menyebarkan informasi di abad 21 karena banyak informasi tidak akurat dan *hoax* yang disebarkan di media sosial. Nilai dan karakter utama seperti respek, peduli, empati dan sikap positif harus ditumbuhkan untuk menghadapi permasalahan tersebut. Karakter tersebut sangat penting karena komunikasi di dunia maya yang cenderung tanpa tatap muka mempengaruhi bagaimana pesan diterima dan dimaknai, dan sering menimbulkan salah tafsir pembaca atau penerimanya sehingga perlu upaya lebih untuk memahami apa yang dirasakan dan dipahami orang lain. Sebuah hal yang jelas di dunia nyata, belum tentu jelas di dunia virtual. Karakter tersebut dapat diintegrasikan dalam pendidikan literasi media atau digital sehingga mahasiswa mampu menggunakan teknologi di kampus dan di masyarakat secara bijak dan bertanggung jawab. Menurut Arthur (2014), tidak perlu ada larangan penggunaan gawai di kelas, tapi yang diperlukan adalah membantu mahasiswa selaku penggunaanya untuk bisa menggunakannya secara cerdas, produktif, dan bertanggung jawab.

Pendidik juga perlu mendidik mahasiswa dalam menjaga keseimbangan pemberdayaan teknologi digital dan rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan masyarakat. Perguruan tinggi dapat menjadi tempat yang baik bagi mahasiswa untuk menjadi warganet yang tidak hanya menggunakan teknologi secara efektif dan kreatif tapi juga bertanggung jawab dan bijaksana. Mahasiswa juga perlu mengetahui tentang keamanan dan keselamatan tentang aktifitas daring yang berbahaya bagi diri sendiri dan orang lain, seperti *cyberbullying* dan akses situs porno. Pemahaman tentang penghargaan hak intelektual dan plagiasi juga perlu diberikan kepada mahasiswa. Dengan pembekalan literasi digital tersebut mahasiswa diharapkan memiliki *digital wisdom* (Prensky, 2009). *Digital wisdom* ini sangat krusial khususnya dalam perkembangan politik memasuki era *post-truth* dimana kebenaran tidak lagi bermakna seperti dulu, serta retorika, oversimplifikasi, dan kebohongan telah menjadi alat politik.

Pendekatan dan Metode Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter telah dimulai sejak zaman dahulu. Para nabi/rasul mengajarkan hal baik yang harus dilakukan dan hal buruk yang harus ditinggalkan. Di Eropa pendidikan karakter banyak dipengaruhi pemikiran Plato dan Aristotle yang saling bertentangan. Bagi Plato orang yang memahami tentang ajaran yang baik akan melakukan ajaran tersebut, sedangkan Aristotle berargumen bahwa orang akan menjadi baik dengan cara mempraktikkan hal baik. Dengan kata lain, pendidikan karakter menurut Plato adalah memperbaiki ketrampilan berpikir, sementara bagi Aristotle pendidikan karakter adalah mempraktikkan kebaikan (Arthur, 2014). Di Indonesia pun, pendidikan karakter sudah dilakukan dengan berbasis pada tradisi budaya lokal serta ajaran agama yang dianut masyarakat Indonesia. Lingkungan keluarga dan masyarakat menjadi pilar utama penanaman karakter tersebut.

Saat ini ada beragam pendekatan dan metode kontemporer yang digunakan dalam pendidikan karakter, dimana banyak yang dipengaruhi oleh teori perkembangan kognitif. Sebagai contoh, Lickona (1991) mengajukan model pendidikan karakter yang meliputi tiga komponen yaitu pengetahuan, afektif, dan tindakan. Pertama, pelajar belajar tentang moral dari warisan leluhur. Warisan ini tidak statis, tapi dapat diubah dan ditambahkan. Mereka belajar mengetahui nilai kebaikan melalui pengambilan keputusan yang rasional dan berbasis informasi. Pengambilan keputusan, *reasoning* moral, dan kemampuan memperoleh pengetahuan tentang diri sendiri

melalui peninjauan dan penilaian perilaku menjadi inti dari pengembangan karakter. Kedua, ranah afektif seperti simpati, peduli, dan cinta pada sesama juga unsur penting yang melandasi tindakan yang baik. Ketiga, tindakan tergantung pada keinginan, kompetensi dan kebiasaan. Dengan keinginan untuk bertindak baik, orang akan mengorbankan kepentingan pribadi atau mengatasi kecemasan sehingga mereka dapat melakukan apa yang dianggap baik. Pelajar juga harus mengembangkan kompetensinya untuk melakukan hal baik dan mereka harus menggunakannya sehingga terbentuk sebuah kebiasaan. Dalam pendekatan ini, pengembangan karakter dilakukan di dalam komunitas dan karenanya pelajar wajib terlibat aktif dalam kegiatan sosial.

Dalam penerapan pendekatan tersebut, Lickona menggarisbawahi bahwa ada 11 prinsip yang harus diperhatikan. Prinsip tersebut meliputi: 1) sekolah harus mempunyai komitmen terhadap etika; 2) karakter meliputi cara berpikir, merasa dan bertindak; 3) sekolah harus proaktif dan sistematis; 4) sekolah harus menciptakan atmosfer yang peduh kepedulian; 5) materi akademik tetap yang utama; 7) sekolah terus mendorong pelajar untuk tetap komitmen dengan nilai-nilai; 8) sekolah perlu bekerjasama; 9) guru dan pelajar harus memiliki kepemimpinan moral di sekolah; 10) orang tua dan masyarakat harus dilibatkan; 11) perlu evaluasi pelaksanaan pendidikan karakter.

Sementara itu, Puka (2000) mengidentifikasi enam metode mengajar dalam program pendidikan karakter. Metode itu antara lain: 1) pembelajaran nilai-nilai dasar kebaikan; 2) aturan berperilaku yang sudah mapan; 3) membacakan cerita yang mengandung pesan moral; 4) memberi contoh perilaku yang baik; 5) mengangkat teladan moral, 6) memberi kesempatan pada pelajar mempraktikkan nilai-nilai kebaikan dalam program yang melibatkan masyarakat.

Berbeda dengan Lickona dan Puka, pengembangan karakter dilakukan secara implisit, tapi melalui “hidden curriculum” dimana karakter diajarkan secara tidak langsung. Argumen dari pendekatan ini adalah bahwa aspek tertentu dari pengembangan karakter melampaui penilaian atau pengukuran. Disamping itu, selama ini guru telah menjadi teladan dengan secara alami menanamkan sikap dan perilaku baik dengan atau tanpa program pendidikan karakter yang formal. Karakter bagi orang yang mengikuti model ini cukup dibentuk dengan contoh dan praktik.

Sejumlah peneliti di Indonesia juga mengkaji beragam upaya pendidikan karakter. Menurut Jumanto (2019), formulasi bahasa karakter dapat digunakan untuk mengendalikan hoax dan ujaran kebencian bagi netizen berdasarkan hasil penelitiannya. Bahasa karakter digunakan untuk memberi informasi dan membekali netizen dengan bahasa jauh (non-literal, tidak langsung dan resmi) dan

bahasa dekat (informal, langsung, dan literal), sehingga mereka dapat mengendalikan bahasa mereka dan tidak menyampaikan ujaran kebencian dan hoax. Umumnya, orang menggunakan bahasa jauh dengan orang yang lebih superior dan bahasa dekat saat bersama orang yang sudah akrab. Netizen juga akan memilih topik umum dan aman dengan yang superior dan topik yang lebih bebas dengan orang yang lebih akrab. Mereka dapat mengontrol diri untuk tidak membahayakan atau merugikan orang lain. Bahasa jauh dan topik bahasa jauh penting terutama di dunia maya karena komunikasi sering bersifat anonim, tidak berhadapan, minim tanda paralinguistik dan mudah menyebar.

Bakti Abdi Mahasiswa (BAM) sebagai Sarana Penumbuh-kembangan Karakter Baik Mahasiswa

Terkait pendidikan karakter, Universitas Negeri Surabaya mempunyai semboyan IDAMAN JELITA (Iman, cerDas, Mandiri, Jujur, peduLi, Tangguh) yang merupakan karakter-karakter yang diharapkan dipunyai oleh mahasiswa dan lulusan Unesa. Salah satu upaya yg ditempuh oleh Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) dalam mewujudkan karakter tersebut adalah dengan mengadakan Bakti Abdi Mahasiswa (BAM). Setidaknya ada 3 karakter dari IDAMAN JELITA yang dapat diwujudkan melalui BAM. Tiga karakter tersebut antara lain: mandiri, peduli, dan tangguh.

Dalam kegiatan BAM ini, mahasiswa belajar untuk menjadi pribadi yang mandiri. Hal ini sangat memungkinkan diwujudkan melalui BAM karena sejak awal proses diadakannya BAM, mahasiswalah yang berperan lebih dominan untuk mengatur seluruh kegiatan sendiri. Pihak fakultas bertindak selaku penanggung jawab program. Supervisi dan konsep awal didiskusikan mahasiwa dengan pihak fakultas. Selanjutnya, mahasiswa berperan selaku pelaksana teknis dengan supervii dosen pendamping mahasiswa. Mahasiswa mengawali dengan mengadakan survei lokasi sendiri, tidak dipikirkan/didikte oleh dosen/pimpinan fakultas. Selanjutnya mereka sendiri juga yang menghubungi pemerintah daerah yang akan ditempati BAM, disini mereka belajar berkomunikasi dengan pihak-pihak berwenang guna melakukan negosiasi dan kesepakatan pengaturan penjadwalan dan agenda program demi kelancaran kegiatan yang akan mereka laksanakan.

Selama 9 hari pelaksanaan BAM, mahasiswa belajar hidup bermasyarakat dengan tinggal bersama warga desa. Disini BAM mengasah kepekaan sosial, kemandirian dan kepedulian mahasiswa. Mereka terlibat dalam berbagai kegiatan warga sehari-hari seperti misalnya membantu bertani (menanam padi/tanaman lain), melakukan panen, juga menggembala sapi dan kambing. Mahasiswa juga terlibat membantu warga dalam kegiatan bersih desa dan memperbaiki fasilitas wanawisata desa dengan bekerjasama dengan dinas kehutanan setempat. Di bidang pendidikan, mahasiswa mengajar anak-anak desa usia TK dan SD. Mereka mengajar mereka dengan materi pelajaran sekolah dan materi agama (mengaji). Mereka juga memperkenalkan pemanfaatan teknologi seperti laptop dan telepon pintar untuk sarana belajar dan mengakses informasi. Selain itu, mereka juga membuat pentas seni dan lomba untuk anak-anak warga desa. Dengan tinggal bersama warga desa, mahasiswa belajar berkomunikasi dengan masyarakat dari beragam latar belakang pendidikan. Mereka juga belajar menggunakan bahasa jawa halus (kromo) dalam percakapan sehari-hari. Alih kode (maupun campur kode) berbahasa dari bahasa Indonesia ke (dan) bahasa Jawa halus melatih kemampuan adaptasi mahasiswa. Ini melatih mereka untuk bisa menempatkan diri dengan baik ketika bergaul dengan masyarakat umum, terutama di luar konteks akademis.

Lokasi BAM yang cukup terpencil dan keterbatasan fasilitas membuat mahasiswa belajar untuk lebih adaptif dan tangguh. Ini melatih mereka untuk tidak manja dan tidak mudah mengeluh. Mahasiswa juga berhadapan dengan fakta bahwa tidak semua yang mereka inginkan dan pikirkan sama dengan yang dipikirkan orang lain. Disini mereka belajar menjadi individu yang solutif dan kreatif dalam menemukan solusi yang bisa diterima berbagai pihak. Salah satu contoh adalah ketika ada tentangan dari salah seorang (aparatur) yang keberatan karena masalah pribadi, mahasiswa berusaha mencari solusi yang baik untuk masalah tersebut.

Walaupun waktu pelaksanaan BAM hanya selama 9 hari, waktu yang pendek itu dapat memberikan manfaat maksimal untuk menumbuhkan dan mengembangkan karakter baik pada diri mahasiswa. Setidaknya, sebagian waktu liburan semester yang digunakan mahasiswa dengan mengikuti program BAM ini memberi pengalaman berharga tentang karakter yang dibutuhkan untuk bisa diterima dalam hidup bermasyarakat sekaligus memberi mereka wawasan terkait apa saja upaya yang perlu dilakukan untuk peningkatan daya saing masyarakat di era revolusi industri 4.0. Dengan memahami apa yang terjadi di masyarakat, ide-ide kreatif mahasiswa juga muncul

sehingga mereka bisa menjadi individu yang mampu berinovasi di era disruptif. Mahasiswa juga belajar menangkal dampak revolusi industri yang berupa hilangnya nilai-nilai sosial. BAM merupakan salah satu upaya nyata untuk mereduksi gejala-gejala degradasi mental yang muncul di era disruptif.

C. KESIMPULAN

Pendidikan karakter membutuhkan proses panjang dan perlu dilakukan secara terus-menerus. Di era revolusi industri 4.0 yang merupakan era disrupsi dimana kemajuan teknologi menuntut kemampuan untuk berinovasi dan beradaptasi terhadap tantangan yang muncul dengan cepat dan tepat, perguruan tinggi mengemban tugas berat untuk menyiapkan mahasiswa dan lulusannya kelak untuk mempunyai karakter-karakter baik yang dibutuhkan dalam abad 21. Karenanya, pendidikan karakter di perguruan tinggi masih sangat relevan dan dibutuhkan untuk membentuk mahasiswa menjadi individu-individu dengan karakter yang dibutuhkan. BAM yang merupakan salah satu program bidang kemahasiswaan FBS Unesa adalah contoh kegiatan yang bisa membentuk karakter baik mahasiswa karena setidaknya dengan mengikuti program ini mahasiswa berlatih untuk menjadi pribadi yang mandiri, peduli, dan tangguh.

DAFTAR RUJUKAN

- Arthur, J. (2014). Traditional approaches to character education in Britain and America. In L. Nucci, D Narvaez, T. Krettenauer (eds), *Handbook of Moral and Character Education* (hal. 43-60). New York: Routledge.
- Elias, M.J., Kranzler, A., Parker, S.J., Kash, V.M., Weissberg, R.P. (2014). The complementary perspectives of social and emotional learning, moral education and character education. In L. Nucci, D Narvaez, T. Krettenauer (eds), *Handbook of Moral and Character Education* (272-289). New York: Routledge.
- Gray, A. (2016) The 10 skills you need to thrive in the fourth industrial revolution. Diunduh dari <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-10-skills-you-need-to-thrive-in-the-fourth-industrial-revolution/>
- Jumanto, J. (2019). How to control hate speech and hoaxes: Character language for character citizens. E. Retnowati, A. Ghufon, Marzuki, Kasiyan, A.C. Pierawan, Ashadi (eds), *Character Education for 21st Century Global Citizens* (13-20). New York: Routledge
- Kramer, S. (2016). *Generation Z: Tens, Tech, and What the Future Holds*. Diunduh dari <https://broadsuite.com/generation-z-teens-tech-and-what-the-future-holds/>
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam.
- Lockwood, A. (1997). *Character education: Controversy and consensus*. London: Corwin Press/Sage.
- Ohler, J. (2011). Character education for the digital age. *Educational Leadership*, 68(5).
- Prensky, M. (2009) *Digital Wisdom*. Retrieved from http://www.innovateonline.info/pdf/vol5_issue3/H_Sapiens_Digital-From...
- Puka, B. (2000). Inclusive moral education: A critique and integration of competing approaches. In M. Leicester, C. Mogdil, and S. Mogdil (Eds.), *Moral education and pluralism*. London: Falmer Press.
- Watanabe-Crockett, L. (2016). *The critical 21st century skills every student need ad why*. Retrieved from <https://www.wabisabilearning.com/blog/skills-every-student-needs>

**PENGUATAN KARAKTER ALTRUISME DALAM NASKAH AKADEMIK
DI PERGURUAN TINGGI DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN
BAHASA INGGRIS**

Ratna Dewanti
rdewanti@unj.ac.id

ABSTRACT

Altruism is one of the characters that refers to care of an individual to his social as well as physical environment. This character is badly needed in this global era which tends to be very competitive and individualistic. Indonesia has been aware of this need that the ministry of Education has stipulated the rules regarding character building at schools and higher education. This study aims at investigating whether altruism is strengthened in university level especially in English teaching/learning. The data was the words, phrases, and sentences related to altruism taken from the syllabus and teaching and learning materials, and assessment. The findings revealed that altruism was in fact strengthened in the government rules but not adequately and deliberately strengthened in university and was not the main indicator in the assessment. Therefore, it is recommended that altruism has to be explicitly and strongly strengthened to help the graduates ready to face the global era.

ABSTRAK

Altruisme merupakan salah satu karakter manusia yang mengarah pada perilaku kepedulian terhadap sesama dan lingkungan. Karakter ini diperlukan dalam memenuhi tuntutan dunia global yang kental dengan nuansa kompetitif dan individualis. Negara Indonesia khususnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah dengan sadar memperhatikan kepentingan itu melalui peraturan-peraturan yang mendasari kurikulum sekolah dan perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan menghasilkan temuan tentang upaya penguatan karakter altruisme di perguruan tinggi. Data penelitian ini berupa kata, frasa, kalimat yang menyangkut upaya penguatan karakter altruisme dan diperoleh dari dokumen naskah akademik, kurikulum, silabus, materi pembelajaran, dan penilaian mata kuliah Bahasa Inggris. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa karakter altruisme tidak sepenuhnya bahkan sangat sedikit ditemukan dalam komponen-komponen silabus maupun dalam bahan ajar yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada penguatan karakter altruisme dalam naskah akademik peraturan pemerintah yaitu Sisdiknas UU RI No 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang dituangkan dalam kurikulum, silabus mata kuliah, materi pembelajaran, dan materi penilaian pendidikan bahasa Inggris di perguruan tinggi meskipun caranya tidak selalu tersurat. Keberadaannya tidak tersendiri melainkan terintegrasi, dan tidak menjadi indikator utama dalam penilaian. Dengan demikian disarankan bahwa sebagai lembaga pendidikan yang tertinggi lembaga ini memasukkan unsur penguatan karakter altruisme untuk menyiapkan lulusan yang siap menghadapi tuntutan global.

Kata kunci: karakter, altruisme, perguruan tinggi

A. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang saling bergantung satu sama lain dalam kehidupannya. Sebagai makhluk sosial, manusia seharusnya bekerjasama, tolong menolong dan peduli pada orang lain dan keadaan sekitarnya. Meskipun secara alami manusia memiliki dasar dasar baik, tanpa adanya pembinaan berupa pendidikan ataupun pembiasaan karakter kepedulian seseorang tidak mudah tumbuh begitu saja.

Dewasa ini kehidupan masyarakat telah banyak bergeser menjadi individualis, kebersamaan dan tolong menolong yang dulu menjadi ciri khas masyarakat kita semakin berkurang. Banyak praktik ketidakpedulian di masyarakat kita saat ini dalam berbagai segi kehidupan baik dalam skala kecil seperti tidak mengenal tetangga dan lingkungan sekitar, membuang sampah sembarangan, hingga penyalahgunaan kekuasaan.

Banyak faktor yang mempengaruhi perubahan perilaku peduli kita terutama semakin pesatnya penggunaan perkembangan teknologi yang bisa menghubungkan individu dengan individu lain tanpa batasan ruang dan waktu, seperti *facebook*, *twitter*, dan media sosial lainnya secara masif. Selain itu juga mungkin karena kurangnya penanaman nilai-nilai itu dalam keluarga. Sebenarnya, lingkungan terdekat kita berpengaruh besar dalam menentukan tingkat kepedulian sosial kita. Lingkungan yang dimaksud di sini adalah keluarga, teman-teman, dan lingkungan masyarakat tempat kita tumbuh. Karena merekalah kita memperoleh nilai-nilai kepedulian sosial. Nilai-nilai yang tertanam itulah yang nanti akan menjadi suara hati kita untuk selalu membantu sesama.

Merosotnya kepedulian sosial ini menjadikan salah satu cambukan untuk lembaga pendidikan. Oleh sebab itu, penelitian ini memumpunkan pada upaya pemerintah dalam hal ini kementerian pendidikan nasional selaku penetap kebijakan dan perguruan tinggi selaku pelaksana kebijakan dalam menguatkan karakter altruisme dalam naskah akademik.

Penelitian terkait penanaman nilai kepedulian telah banyak dilakukan sejak dahulu karena pemikiran tentang nilai-nilai yang menyangkut moral, etika, tanggung jawab, budi pekerti telah menjadi perhatian kalangan pendidikan di berbagai belahan dunia, di antaranya oleh Batson dan Ahmad (2001); Batson, Chang, dan Rowland (2002), Zaedun (2012); Pranowo (2013); Khanafiyah dan Yulianti (2013); Jumini (2015); Soenarko dan Mujiwati (2015); dan Adi (2016).

Dari sejumlah penelitian di atas dapat dikatakan penelitian tentang penguatan karakter altruisme dalam naskah akademik masih perlu dilakukan khususnya dalam rangka melihat upaya yang telah dilakukan perguruan tinggi dan mengevaluasinya. Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana altruisme dikuatkan dalam naskah akademik dari perspektif Bahasa Inggris di perguruan tinggi? Sejalan dengan itu maka tujuan penelitian ini adalah menemukan informasi tentang penguatan altruisme dikuatkan dalam naskah akademik khususnya dalam perspektif Pendidikan bahasa Inggris di perguruan tinggi.

B. PEMBAHASAN

Taylor, Peplau, dan Sears (2009) memberikan ilustrasi tentang altruisme pada orang yang mempertaruhkan nyawanya untuk menyelamatkan orang yang belum pernah dikenalnya sebagai gambaran altruism atau kepedulian. Kepedulian secara umum merujuk pada kepedulian social, yaitu sikap keterhubungan dengan kemanusiaan pada umumnya, sebuah empati bagi setiap anggota komunitas manusia. Kepedulian sosial adalah kondisi alamiah spesies manusia dan perangkat yang mengikat masyarakat secara bersama-sama.

Penguatan adalah proses, cara, atau perbuatan melakukan sesuatu pada tempat semestinya. Sedangkan Kepedulian Sosial merupakan sikap memperlakukan orang lain dengan penuh kebaikan dan kedermawanan, peka terhadap perasaan orang lain, siap membantu orang yang membutuhkan pertolongan, tidak pernah berbuat kasar, dan tidak menyakiti hati orang lain. Jadi penanaman nilai peduli sosial adalah cara yang dilakukan untuk memasukan ataupun menanamkan sikap saling membantu, empati, peduli terhadap orang lain yang membutuhkan.

Naskah akademik dalam penelitian ini adalah naskah naskah yang memuat atau terkait dengan nilai nilai kepedulian dalam konteks pendidikan dan pengajaran, yakni undang undang atau peraturan pemerintah, kurikulum, silabus mata pelajaran/kuliah, materi pembelajaran, dan materi penilaian. Sesuai dengan perspektif penelitian ini yakni perspektif pendidikan bahasa Inggris, maka naskah naskah tersebut adalah naskah yang berhubungan dengan pendidikan bahasa Inggris, baik yang digunakan sekolah dan perguruan tinggi negeri maupun swasta di Indonesia. Materi pembelajaran dapat berupa buku teks, materi otentik, ataupun materi tambahan yang digunakan guru/dosen dalam pembelajaran bahasa Inggris. Materi penilaian juga berupa materi yang digunakan untuk menilai capaian pembelajaran bahasa Inggris yang dapat meliputi tes atau non

tes, penilaian sumatif dan formatif, performance, portofolio, maupun materi penugasan lainnya, tertulis maupun lisan.

Perkembangan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional telah berkontribusi dalam pengembangan kurikulum pembelajaran bahasa Inggris dengan tidak mengorientasikan pembelajaran pada budaya bahasa target semata akan tetapi turut memberikan keleluasaan bagi pembelajar untuk memahami budayanya sendiri serta menggunakan bahasa Inggris tidak hanya untuk berinteraksi dengan penutur asli bahasa Inggris (*inner circle countries*) akan tetapi dapat pula berinteraksi dengan nonpenutur bahasa Inggris asli (*outer circle countries* dan *expanding circle countries*).

Penelitian ini menggunakan Analisis Isi pada naskah akademik, silabus mata kuliah, materi pembelajaran, dan materi penilaian pendidikan bahasa Inggris di tiga perguruan tinggi di Jakarta dan Tangerang yang melingkup perguruan tinggi negeri dan swasta pada tahun 2018. Data penelitian ini berupa kata, frasa, kalimat terkait penguatan karakter altruisme dalam dokumen peraturan kementerian pendidikan nasional, kurikulum pendidikan bahasa Inggris, silabus, materi pembelajaran, materi penilaian mata pelajaran/mata kuliah bahasa Inggris. Instrumen penelitian dalam penganalisisan data adalah kisi-kisi indikator karakter altruisme yang disarikan dari teori-teori yang relevan (Batson (2011), Myers (2012), Feigin, et al (2014), Hiraide (2013), Mccarty (2015), Wade (2014), Jacobs and Cates (1999), Azwar (2008), and Kemendiknas (2010)).

Berikut adalah temuan tentang penguatan karakter altruisme dalam silabus, materi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran bahasa Inggris dari tiga perguruan tinggi. Untuk di perguruan tinggi, peraturan pemerintah yang dirujuk adalah Peraturan Presiden RI No. 87/2017 yaitu tentang pendidikan karakter, Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi RI No. 44/2015 tentang standar nasional perguruan tinggi, dan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).

Penguatan pendidikan karakter kepedulian dinyatakan dengan jelas di ketiga rujukan di atas, secara eksplisit dan implisit:

Menimbang bahwa Indonesia sebagai bangsa yang berbudaya merupakan negara yang menjunjung tinggi akhlak mulia, nilai-nilai luhur, kearifan, dan budi pekerti.

Menimbang bahwa dalam rangka mewujudkan bangsa yang berbudaya melalui penguatan nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta

damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan bertanggung jawab, perlu penguatan pendidikan karakter.
(Peraturan Presiden RI No. 87/2017)

Cara untuk membangun karakter antara lain adalah dengan mewajibkan upacara bendera dan menyanyikan lagu kebangsaan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017) dan juga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat; dan kerjasama.

Pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

(Peraturan Menteri RISTEKDIKTI No. 44/2015)

Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya.

Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan dan agama serta pendapat / temuan orisinal orang lain

(Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia)

Selanjutnya, istilah silabus yang dipergunakan di perguruan tinggi sedikit berbeda dari yang digunakan di sekolah menengah. Di perguruan tinggi digunakan istilah Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan tidak serinci yang ada di sekolah menengah. Namun demikian, nilai kepedulian masih dapat terlihat dari isi silabus. Ada lima silabus yang dianalisis dalam penelitian ini dan 38 dokumen penilaian yang berupa ulangan harian, mingguan, ulangan tengah semester, dan ulangan akhir semester.

Dalam salah satu silabus (English for Interpersonal Communication) mahasiswa dipajankan dengan keterampilan berkomunikasi lisan dan tulis meliputi tegur sapa, memperkenalkan diri dan orang lain, bicara tentang rutinitas sehari-hari dan pengalaman, mengungkapkan rasa, refleksi, simpati, dan empati. (*greetings and introducing oneself and others; talking about routines and experiences, expressing feelings: reflections, sympathy and empathy in context*). Penentuan pemajanan adalah agar mahasiswa mampu bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. Juga untuk latihan menghargai keaneka ragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.

Sementara itu, penguatan karakter altruisme dalam materi pembelajaran tidak dapat banyak diungkap karena data yang terbatas dan karena karakteristik mata kuliah. Namun demikian, dari data yang ada diperoleh kalimat seperti berikut:

“students have the ability to predict and demonstrate critical issues of speaking in public: ethnics, cultural awareness and critical thinking”.
Understanding diverse culture appear in words “...ethnics, cultural awareness, ...”. (salah satu topic dalam Public Speaking course).

Hampir sama dengan temuan pada materi pembelajaran, temuan pada penilaian pembelajaran juga tidak banyak mendapati data yang menunjukkan adanya unsur nilai kepedulian dalam tes tengah semester maupun akhir semester. Bila pun ada adalah lebih pada keterampilan berbicara termasuk di dalamnya unsur pelafalan dan performance. Hal ini kemungkinan dikarenakan karakter mata kuliah yang memang bertujuan mengembangkan keterampilan berbicara.

Dalam ujian penampilan ditemukan topic yang berhubungan dengan kepedulian, yaitu “Mahasiswa memahami konflik budaya”. Mahasiswa berdiskusi dalam beberapa group untuk membahas topik yang akan dipelajari. Masing-masing perwakilan group menyampaikan hasil diskusi mereka. Namun demikian nampaknya topic ini tidak khusus dirancang untuk mengembangkan karakter kepedulian dan tidak pula menjadi indicator utama dalam penilaian.

C. SIMPULAN

Dari temuan penelitian ini yakni tentang penguatan altruisme sebagai salah satu karakter bangsa Indonesia, dapat disimpulkan bahwa dokumen pendidikan bahasa Inggris, mulai dari kurikulum, silabus, rencana pembelajaran, materi pembelajaran, dan bahkan dokumen penilaian di perguruan tinggi telah memasukkan unsur kepedulian di dalamnya. Namun demikian, porsi aspek tersebut dalam pembelajaran dan terlebih lagi dalam penilaian belum secara eksplisit terlihat. Hal itu menyiratkan bahwa kemungkinan besar dosen bahasa Inggris belum sepenuhnya menyadari untuk melaksanakan amanat pemerintah dan amanat pendidikan pada umumnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Albarracín, Dolores, Blair T. Johnson, & Mark P. Zanna. *The Handbook of Attitude*. Routledge, 2005. Hlm. 74-78
- Batson, D., & Ahmad, N. (2008). Altruism: Myth or Reality?. *In-Mind Magazine*, 6.
- Berkowitz, M.W, and Bier, Melinda, C, , *What Works In Character Education: A Research-driven guide for educators*, (Washington, DC: Univesity of Missouri-St Louis. 2005)
- Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Ditjen Dikti. 2010. *Kerangka Acuan Pendidikan Karakter*.
- Fitri, Zainal, Agus, 2012 *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar,
- Lestyarini, Beniati. 2012. “Penumbuhan Semangat Kebangsaan untuk Memperkuat Karakter Indonesia melalui Pembelajaran Bahasa”. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Th. II, No. 3, hlm. 340-354.
- Pranowo, Dwiyanto Joko. Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian Dan Kerja Sama Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis dengan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun III, Nomor 2, Juni 2013
- Sudrajat, Ajat. 2011. “Mengapa Pendidikan Karakter?”. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Th. I, NO. 1, hlm. 47-58.
- Saptono. (2011). *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter (Wawasan, Strategi Dan Langkah Praktis)*. Jakarta : Erlangga.
- Zuchdi, Darmiyati dkk. 2009. *Pendidikan Karakter*. Jogjakarta: UNY Press.

MEMBANGUN KARAKTER MELALUI PENDIDIKAN MUSIK

Moh Sarjoko
FBS Unesa Surabaya

ABSTRACT

Music education is a discipline that is not too new as part of the discipline of psychology and musicology. But in Indonesia music education is still felt as a new discipline. However, studies on music education as well as research on music that have implications for education have been produced quite a lot. This is a form of concern and consistency of music educators who have grown into a holistic concept of music, not only in motor and affection aspects but also in cognition. The benefits of music education for children are considered necessary to be observed, because basically understanding the benefits of music education for children is very supportive in order to complete the development needs of students. Music is not only seen as mere entertainment, but the influence of music on emotional development, motor, hearing, is very helpful in character formation.

ABSTRAK

Pendidikan musik merupakan sebuah disiplin ilmu yang tidak terlalu baru sebagai bagian dari disiplin psikologi dan musikologi. Tetapi di Indonesia pendidikan musik masih dirasakan sebagai disiplin ilmu yang masih baru. Namun demikian, penelitian-penelitian tentang pendidikan musik maupun penelitian mengenai musik yang berimplikasi terhadap pendidikan sudah cukup banyak dihasilkan. Hal ini merupakan sebuah bentuk kepedulian dan konsistensi para pendidik musik yang sudah tumbuh pada konsep holistik tentang musik, tidak hanya aspek motorik dan afeksi saja tetapi juga aspek kognisi. Manfaat pendidikan musik bagi anak dipandang perlu untuk dicermati, karena pada dasarnya memahami manfaat pendidikan musik bagi anak merupakan hal yang sangat menunjang dalam rangka melengkapi kebutuhan perkembangan mahasiswa. Musik tidak hanya dipandang sebagai hiburan semata, akan tetapi pengaruh musik terhadap perkembangan emosional, motorik, pendengaran, sangatlah membantu dalam pembentukan karakter.

Kata kunci : Musik, Karakter

A. PENDAHULUAN

Pendidikan musik merupakan sebuah disiplin ilmu yang tidak terlalu baru sebagai bagian dari disiplin psikologi dan musikologi. Tetapi di Indonesia pendidikan musik masih dirasakan sebagai disiplin ilmu yang masih baru. Namun demikian, penelitian-penelitian tentang pendidikan musik maupun penelitian mengenai musik yang berimplikasi terhadap pendidikan sudah cukup banyak dihasilkan. Hal ini merupakan sebuah bentuk kepedulian dan konsistensi para pendidik musik yang sudah tumbuh pada konsep holistik tentang musik, tidak hanya aspek motorik dan afeksi saja tetapi juga aspek kognisi.

Manfaat pendidikan musik bagi anak dipandang perlu untuk dicermati, karena pada dasarnya memahami manfaat pendidikan musik bagi anak merupakan hal yang sangat menunjang dalam rangka melengkapi kebutuhan perkembangan mahasiswa. Musik tidak hanya dipandang sebagai hiburan semata, akan tetapi pengaruh musik terhadap perkembangan emosional, motorik, pendengaran, sangatlah membantu dalam pembentukan karakter .

Pokok bahasan yang akan diulas pada penulisan ini merupakan pengantar secara garis besar kepada pembaca mengenai manfaat pendidikan musik bagi mahasiswa yang banyak diteliti oleh para pendidik musik. Menurut pengalaman penulis , banyak siswa kurang memahami manfaat dari pendidikan musik, pendidikan musik dianggap tidak serius, sehingga dari kurangnya pemahaman tersebut proses pembelajaran musik menjadi seadanya dan sangat sederhana perangkat pembelajarannya. Sebagai akibatnya, siswa yang nantinya akan menjadi individu-individu masyarakat kritis menjadi kurang menghargai pelajaran musik, akhirnya menjadi masyarakat yang kurang kritis terhadap kesenian yang masuk dan kurang menghargai kesenian miliknya. Berdasarkan masalah tersebut, penulis sebagai orang yang bergelut terhadap pendidikan musik merasa perlu untuk mengungkapkan manfaat pendidikan musik . Apa saja manfaat yang terkandung dari pendidikan musik?, berikut pemaparan sederhana yang akan penulis ungkapkan penelaahan literatur dan hasil penelitian para pakar pendidikan musik.

B. PEMBAHASAN

Fungsi Pendidikan Musik Dalam Kehidupan

Menurut sejarah, musik telah digunakan sejak jaman Yunani untuk kepentingan penyembuhan, komunikasi, relaksasi dan hiburan. Pada masa kecil kita merasa senang ketika

dinyanyikan lagu oleh ibu. Setiap hari kita sering mendengar bunyi atau ritme yang muncul dari aktifitas manusia, alam, hewan, diluar kesadaran.

Musik bagaikan sebuah kekuatan yang dapat menciptakan emosi manusia hanyut dalam alunan nada dan harmoni yang dibunyikan, sehingga bisa tercipta suasana relaksasi, dengan demikian kondisi tubuh bisa menjadi segar. Selain pemaparan tersebut, ternyata musik juga dapat menyeimbangkan otak manusia, dalam hal ini otak kanan dan otak kiri, sehingga diharapkan dalam pembentukan sikap manusia sangat membantu, utamanya dalam pembentukan keseimbangan emosi. Berdasarkan asumsi tersebut sebagai salah satu pertimbangan dimasukkannya pembelajaran musik ke dalam kurikulum di sekolah. Dimasukkannya kurikulum musik ke dalam kurikulum sekolah, maka pelaksanaannya lebih ditekankan pada proses pembelajaran daripada produk. Maka tujuan pembelajaran musik tidak harus mencetak siswa menjadi penyanyi dan pemain musik, tetapi musik dijadikan sebagai sarana ekspresi, imajinasi, kreativitas dan apresiasi karya musik.

Kemampuan seperti bekerja dalam tim, berkomunikasi, sikap menghargai, berfikir kreatif, perilaku yang terkontrol, berimajinasi, disiplin, kemampuan belajar dan mencipta, semuanya dapat dijumpai dalam pembelajaran musik. Hal utama fungsi pendidikan musik dalam kehidupan bagi anak adalah untuk membantu mereka mencapai kesuksesan dalam hidup bersosial dan hidup individualnya.

Menurut Droscher (2007), pengajaran musik, berpikir kreatif, memecahkan suatu masalah, berani mengambil resiko, berkomunikasi, merupakan sarana kebutuhan hidup di masa depan bagi anak. Belajar musik dapat mengembangkan kemampuan yang dibutuhkan dalam beberapa poin paparan di atas. Masih banyak manfaat pendidikan musik yang mungkin saja belum terungkap, tetapi yang jelas idealnya anak-anak kita ingin mempunyai pengalaman sukses sepanjang hidupnya. Akhirnya musik merupakan sarana yang kuat untuk meningkatkan dan memperkaya kemampuan hidup manusia. Pendidikan musik harus terus didorong dan generasi muda kita harus memperoleh keuntungan dari manfaat ini, intelegensi yang tinggi melalui meningkatnya berpikir kreatif, menyelesaikan masalah, dan mempunyai persepsi tinggi terhadap kehidupan termasuk perilaku yang baik, keinginan yang kuat dalam mencapai sesuatu, sikap menghargai dan lain-lain.

Pendidikan Musik

Pada kurikulum saat ini, terdapat sejumlah mata kuliah yang salah satunya mata kuliah seni dan budaya. Jika diamati uraian bahasanya, mata pelajaran seni dan budaya terdiri atas bahan ajar seni rupa, musik, tari, dan drama.

Mata pelajaran ini disajikan mulai dari semester awal sampai , dengan alokasi waktu mungkin sekitar 2 jam pelajaran setiap minggu. Hanya 2 jam saja pelajaran seni diberikan. Dengan alokasi waktu yang disediakan dan bahan ajar yang beragam, pada umumnya para dosen tidak dapat menyelenggarakan pembelajaran sebagaimana mestinya.

Padahal apabila ditelaah lebih lanjut, menurut para ahli, pendidikan seni merupakan sarana yang paling efektif bagi pendidikan kreativitas. Pendidikan seni juga dapat menjadi sarana pendidikan afektif untuk menyalurkan emosi dan ekspresi anak. Selain itu, pendidikan seni dapat menjadi pendidikan keterampilan. Jadi secara konseptual, pendidikan seni sangat besar peranannya bagi proses perkembangan anak, terutama di Sekolah Dasar.

Sebagai materi pembelajaran, mata pelajaran Seni dan Budaya perlu di pahami dosen, mau dibawa kemana anak didik kita sehingga tercapai arah yang tepat. Eisner dan Chapman mengatakan bahwa, arah atau pendekatan seni baik itu seni rupa, seni musik, seni tari ataupun seni teater, secara umum dapat dipilah menjadi dua pendekatan, yakni seni dalam pendidikan dan pendidikan melalui seni.

Pertama, seni dalam pendidikan. Secara hakiki materi seni penting diberikan. Maksudnya adalah, keahlian melukis, menggambar, menyanyi, menari, memainkan musik dan keterampilan lainnya perlu ditanamkan kepada anak dalam rangka pengembangan kesenian dan pelestarian kesenian. Seni dalam pendidikan ini sejalan dengan konsep pendidikan yaitu sebagai proses pembudayaan yang dilakukan dengan upaya mewariskan atau menanamkan nilai-nilai dari generasi tua kepada generasi berikutnya. Oleh sebab itu, seni dalam pendidikan merupakan upaya kita sebagai pendidik seni dan juga lembaga yang menaungi kita untuk mewariskan, melestarikan, dan mengembangkan berbagai jenis kesenian yang ada terutama kesenian daerah/lokal.

Sangat beragam sekali kesenian dan kerajinan yang berkembang di Indonesia ini. Dari mulai kesenian dan kerajinan tradisional sampai pada kesenian modern, banyak terhampar di depan mata kita. Misalnya batik, ukiran, anyaman, lukisan, pantun sunda, pupuh sunda, gamelan degung, tari tayub dan tari bedaya sampai pada berbagai jenis seni kontemporer. Dari kekayaan budaya kita

tersebut apabila tidak diwariskan kepada anak melalui jalur pendidikan maka kita akan menunggu saatnya kesenian tersebut akan punah.

Dari uraian di atas, maka seni dalam pendidikan merupakan sebuah program yang mengharapkan siswa pandai dalam bidang seni. Pandai menggambar, pintar menyanyi, terampil dalam menari, pandai memainkan alat musik dan sebagainya. Memang terasa sangat sulit sekali apabila diterapkan pada sekolah umum, karena harus mempertimbangkan kualifikasi guru terhadap bidang seni tertentu, waktu yang cukup, dan sarana- prasarana yang memadai. Apabila dibahas lebih lanjut tentang kesulitan tersebut tidak akan tuntas bila kita hanya “mengumpat” saja . Untuk mengatasinya harus mulai dari pemangku kebijakan sampai pada pelaksana kebijakan dan harus mulai dari sekarang.

Kedua, pendidikan melalui seni. Plato menyatakan bahwa seni seharusnya menjadi dasar pendidikan. Dari pendapat ini kita bisa beranggapan bahwa sesungguhnya seni atau pendidikan seni mempunyai peranan yang sangat penting dalam menunjang pendidikan secara umum.

Konsep pendidikan melalui seni juga dikemukakan oleh Dewey bahwa seni seharusnya menjadi alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan bukannya untuk kepentingan seni itu sendiri. Maka melalui pendidikan melalui seni tercapai tujuan pendidikan yaitu keseimbangan rasional dan emosional, intelktual dan kesadaran estetis.

Merujuk pada konsep pendidikan melalui seni, maka pelaksanaannya lebih ditekankan pada proses pembelajaran dari pada produk. Dengan penekanan pada proses pembelajaran, maka sasaran belajar pendidikan seni tidak mengharapkan siswa pandai menyanyi, pandai memainkan musik, pandai menggambar dan terampil menari. Melainkan sebagai sarana ekspresi, imajinasi dan berkreaitivitas. Kalau memang ternyata melalui pendidikan seni dapat menghasilkan seniman maka itu merupakan dampak saja.

Dengan penekanan pada proses pembelajaran, maka guru pun dapat melaksanakannya. Kekurangan kemampuan guru dalam hal pendidikan seni dapat ditutup dengan penggunaan berbagai media pembelajaran yang memadai.

Lalu bagaimana dengan pendidikan musik? Tidak jauh beda seperti yang telah dipaparkan di atas, pendidikan musik khususnya banyak sekali memberikan kontribusi bagi perkembangan dan keseimbangan rasional, emosional intelektual dan kesadaran estetis. Banyak sekali hasil penelitian yang memberikan informasi kepada kita tentang pentingnya pendidikan seni khususnya musik bagi

perkembangan anak, berikut beberapa hasil penelitian yang penulis rangkum dari Bulletin of the Council for Research in Music Education, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pendidikan musik/pendidikan seni, memudahkan perkembangan anak dalam bahasa dan kecepatan membaca.
2. aktivitas bermusik/berkesenian sangat bernilai bagi pengalaman anak dalam berekspresi dan lain-lain.
3. aktivitas bermusik/berkesenian membantu perkembangan sikap positif terhadap kampus dan mengurangi tingkat ketidakhadiran peserta didik .
4. keterlibatan dalam kegiatan bermusik/berkesenian secara langsung mempertinggi perkembangan kreativitas.
5. Pendidikan musik/pendidikan seni memudahkan perkembangan sosial, penyesuaian diri, dan perkembangan intelektual.

Dari penjelasan-penjelasan di atas, ternyata pendidikan seni khususnya musik sangat penting untuk perkembangan di masa depan. Pendidikan musik tidak lagi sebagai pembelajaran tambahan yang sewaktu-waktu bisa saja dihilangkan. Bukankah pendidikan itu merupakan sesuatu hal yang penting untuk menolong siswa dalam mengembangkan intelektual, emosional dan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka? Maka pendidikan musik adalah bagian penting dan efektif untuk mewujudkan hal tersebut, walaupun sampai saat ini masih diragukan dan dikesampingkan.

Pendidikan Musik Dan Kreativitas

Kreativitas mempunyai definisi yang berbeda-beda. Dari perbedaan tersebut menyebabkan pengertian kreativitas tergantung pada bagaimana orang mendefinisikannya. Tidak ada satu definisi pun yang dianggap dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas.

Hal ini disebabkan oleh dua alasan. Pertama, sebagai suatu "konstruk hipotesis", kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional, yang mengundang berbagai tafsiran yang beragam. Kedua, definisi-definisi kreativitas memberikan tekanan yang berbeda-beda, tergantung dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi.

Definisi-definisi kreativitas dapat dibedakan ke dalam dimensi person, proses, produk dan press. Rhodes menyebutkan keempat dimensi kreativitas tersebut sebagai "the four P's of

creativity”. Definisi kreativitas yang menekankan pada dimensi person dikemukakan oleh Guilford: kreativitas berhubungan dengan kemampuan karakteristik kreativitas orangnya. Definisi yang menekankan pada proses yang diajukan oleh Munandar: kreativitas adalah sebuah proses nyata seseorang dalam kefasihan, dan dalam fleksibilitas originalitas berpikir. Barron menekankan pada segi produk, yaitu: kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru kedalam kehidupan.

Masih ada puluhan definisi mengenai kreativitas. Namun pada intinya kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Dari definisi tersebut intinya bahwa kreativitas merupakan bagian dari produk kreatif. Produk kreatif tersebut keberadaannya bisa yang baru atau belum pernah ada sebelumnya. Tetapi biasanya orang memandang produk kreatif memiliki sifat baru dan itulah yang menandai produk, proses atau orang kreatif. Sifat baru mempunyai beberapa ciri diantaranya: a) produk yang sifatnya baru sama sekali yang sebelumnya belum ada; b) produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya; dan c) suatu produk yang bersifat baru sebagai hasil pembaruan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hal yang sudah ada.

Dalam bidang musik, sama halnya seperti tari, kimia atau matematik, seni rupa, dan puisi, terdapat istilah kreativitas yang spesifik dari macam-macam bidang tersebut. Di dalam puisi, kita berbicara bagaimana menulis atau membuat syair yang indah. Dalam tari, kita berbicara tentang koreografi. Dalam kimia atau matematik, kita berbicara tentang teori, memecahkan masalah atau eksperimen. Dalam seni rupa, kita berbicara tentang gambar, sketsa, warna, dan pahatan. Dalam musik, kita berbicara tentang bunyi, membuat atau mencipta, improvisasi, arransemen, penyajian dan sebagainya.

Mozart adalah seorang komponis yang banyak membuat atau menciptakan komposisi musik, diantaranya Sonata. Apa arti istilah kreatif dalam mencipta suatu komposisi musik tersebut? Kenapa menggunakan istilah kreativitas dalam membuat komposisi musik?

Seperti yang telah diungkapkan oleh Sadiman (1993), bahwa menggambar, menulis, berbicara, bernafas dan sebagainya merupakan istilah analogi kreativitas yang sederhana, karena menurut Elliot hal tersebut dikontrol secara individual oleh individu tersebut. Tetapi apakah kreativitas ini yang kita maksud ketika Mozart menciptakan komposisi musik? tentu saja tidak bukan!. Menurut Elliot dalam Sadiman (1993), kreativitas mempunyai hubungan dengan produk

yang tangible. Jadi dalam konteks Mozart, kita menggunakan istilah kreativitas yang berhubungan dengan produk yang tangible, yakni adanya komposisi musik Sonata.

Menggambar, menari, membuat komposisi musik merupakan aktivitas manusia yang dapat diidentifikasi, sama halnya ketika kita naik angkot, makan, mandi dan sebagainya. Tetapi menurut Popo Iskandar (1999) dan Sadiman (1993), contoh kreativitas tidak mudah untuk diungkapkan begitu saja, karena kreativitas sifatnya relatif dan tidak bisa diukur. Apalagi dalam mengidentifikasi kreativitas manusia, dalam prosesnya kita menilai sesuatu yang “pantas” yang telah dibuat orang. Seperti yang telah dijelaskan pada pengertian-pengertian kreativitas di atas termasuk Elliot, kreativitas yaitu membuat atau mengerjakan sesuatu yang hasilnya merupakan produk yang tangible yang mempertimbangkan nilai, kegunaan, dan sesuatu yang luar biasa.

C. KESIMPULAN

Implikasinya terhadap pendidikan, bahwa pendidikan musik merupakan sarana kreativitas anak, agar dimasa depan anak dapat berpikir konvergen atau berfikir menuju ke suatu jawaban khusus berdasarkan informasi yang diberikan. Kemudian melalui pendidikan musik anak dapat berpikir divergen atau anak mempunyai pemikiran yang menimbulkan berbagai macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara
- Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius
- Banoe, Pono. 2003. *Pengantar Pengetahuan Harmoni*. Yogyakarta: Kanisius
- Creswell, John W. 2014. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jamalus, Drs. 1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Grasindo.
- Kassner, dkk. 2006. *Musik in Childhood from Preschool throught the elementary Grades*. Schirmer. Canada.
- Iskandar, Popo, 1999. “Apresiasi Seni dan Dunia Pendidikan Kita” dalam *Mimbar Pendidikan Bahasa dan Seni. No XXVI*.
- Poerwadarminta, WJS. 1985. *Kamus Umm Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN. Balai Pustaka.
- Sadiman, Arief S. 1993. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudarso, SP. 1990. *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Tabrani, Primadi. 2001. “Peranan Pendidikan Seni Dalam Pendidikan Integral”. Makalah dalam seminar dan Lokakarya Nasional Pendidikan Seni.

PAKAIAN BERMOTIF TIPOGRAFI PRANCIS SEBAGAI BENTUK INDUSTRI KREATIF DAN PEMBENTUKAN KARAKTER MAHASISWA

Zulherman, Tengku Ratna Soraya, Pengadilen Sembiring

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

e-mail : zulhermanghani@yahoo.com

Generasi muda Indonesia pada dasarnya merupakan generasi yang memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan. Namun, dibutuhkan sarana dan prasarana yang tepat agar pengembangan potensi generasi muda Indonesia dapat disalurkan secara maksimal, Salah satu sarana ini dapat berupa pengembangan usaha dalam rangka pengaplikasian industri kreatif. Industri kreatif merupakan kegiatan usaha yang fokus pada kreasi dan inovasi. Melalui industri kreatif, generasi Indonesia dapat menciptakan berbagai macam produk yang bermanfaat bagi generasi muda itu sendiri sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan. Melalui industri kreatif itu juga, karakter pemuda akan terbangun yaitu mandiri, jujur, disiplin, dan bertanggung jawab. Usaha yang dapat dilakukan demi membentuk karakter bangsa adalah dilakukan melalui jalur lingkungan dengan cara memotivasi mahasiswa melalui tipografi kata-kata mutiara berbahasa Prancis yang dicetak sablon pada pakaian seperti kaos, jaket, kemeja dan sebagainya sebagai bentuk industri kreatif. Tindakan ini berfungsi sebagai bentuk aplikasi pembelajaran bahasa Prancis sekaligus bertujuan untuk membangkitkan gairah mahasiswa untuk turut aktif dalam industri kreatif dalam konteks MEA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka dan survei. Perkiraan dampak hasil penelitian ini adalah terjadinya perubahan positif pada karakter mahasiswa serta terbentuk lapangan kerja pada bidang industri kreatif.

Keywords: karakter, kreatif, tipografi, bahasa Prancis

A. PENDAHULUAN

Generasi muda Indonesia pada dasarnya merupakan generasi yang memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan. Hanya saja, agar pengembangan potensi generasi muda Indonesia dapat disalurkan secara maksimal, maka dibutuhkan sarana dan prasarana yang tepat. Salah satu sarana ini dapat berupa pengembangan usaha dalam rangka pengaplikasian industri kreatif. Industri kreatif merupakan kegiatan usaha yang fokus pada kreasi dan inovasi sesuai dengan pidato Direktur Jenderal Industri Kecil dan Menengah (IKM) Kementerian Perindustrian Euis Saedah pada pembukaan pameran “*Indonesia Fashion and Craft*”. Menurut beliau, pelaku industri kreatif nasional harus menjadi tuan di negeri sendiri dan terus mengembangkan pangsa pasar ekspor. Kemudian Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan bahwa industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Oleh sebab itu, melalui industri kreatif, generasi Indonesia dapat menciptakan berbagai macam produk yang kaya manfaat bagi generasi muda itu sendiri sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan, baik kesejahteraan ekonomi maupun kesejahteraan rohani. Kesejahteraan rohani ini sekaligus dapat dicapai dengan menciptakan produk yang dapat membangun dan mendidik karakter.

Pendidikan karakter merupakan hal yang sangat penting dan telah lama dibahas oleh pakar pendidikan nasional maupun internasional sebab kualitas karakter merupakan penentu eksistensi bangsa. Bangsa yang memiliki kualitas karakter yang baik mampu mengangkat derajat bangsanya untuk menjadi bangsa yang bermartabat. Oleh karena itu, demi membangun Indonesia yang bermartabat, dibutuhkan generasi-generasi penerus yang sejak dini telah ditempa agar memiliki karakter yang mulia. Pendidikan karakter pada dasarnya didapatkan seorang anak dari tiga sumber, yakni lingkungan keluarga, lingkungan pendidikan serta lingkungan masyarakat. Keluarga merupakan sumber pendidikan karakter yang utama sebab keluarga merupakan lingkungan dimana anak dirawat, dididik pertama kali dan dibesarkan untuk mengenal masyarakat. Selanjutnya, lingkungan pendidikan dan masyarakat mengambil alih peran pendidik karakter. Namun, ketiga aspek ini harus tetap saling berhubungan satu sama lain.

Usaha yang dapat dilakukan untuk membentuk karakter generasi muda adalah jalur pendidikan lingkungan dengan cara memotivasi mahasiswa melalui kata-kata mutiara. Kata mutiara merupakan petuah atau nasehat yang tidak terikat dan luas maknanya. Semakin tinggi intensitas seseorang dalam membaca dan memaknai kata mutiara tersebut, maka tanpa disadari akan semakin besar pula pengaruhnya dalam perilaku dan kehidupan. Kata mutiara akan semakin mudah dicerna jika dituliskan dalam bentuk yang menarik juga.

Salah satu media desain yang tepat untuk mengekspresikan kata-kata mutiara adalah tipografi. **Tipografi** merupakan perpaduan antara seni dan teknik pengaturan tulisan dalam rangka menyampaikan pesan kepada pembaca dengan baik secara visual. Pengolahan tipografi tidak hanya terbatas lewat pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, dekorasi, kesesuaian dengan tema, tetapi juga meliputi tata letak vertikal atau horizontal tulisan pada sebuah bidang desain. Bentuk huruf dalam suatu kumpulan huruf dengan tampilan dan tata letak yang menarik dapat memberi kesan tersendiri yang dapat mempermudah khalayak menerima pesan atau gagasan yang terdapat pada sebuah kata atau kalimat.

Tipografi kata-kata mutiara berbahasa Prancis yang dicetak sablon pada pakaian seperti kaos, jaket, kemeja dan sebagainya merupakan salah satu bentuk pengaplikasian industri kreatif sekaligus sarana pembentuk karakter mahasiswa Program Studi Bahasa Prancis Unimed. Tindakan ini berfungsi sebagai bentuk aplikasi pembelajaran bahasa Prancis sekaligus bertujuan untuk membangkitkan gairah mahasiswa untuk turut aktif dalam industri kreatif dalam konteks MEA. Masalah yang ditemukan dalam pengembangan usaha industri kreatif ini adalah bagaimanakah bentuk industri kreatif yang dapat menumbuhkembangkan karakter mahasiswa melalui pendidikan bahasa Prancis?

B. KAJIAN LITERATUR DAN METODE PENELITIAN

Pembentukan Karakter

Karakter dalam kehidupan manusia merupakan hal yang sangat mendasar dan memiliki peranan yang sangat penting. Dalam bahasa latin, karakter bermakna membedakan tanda, sifat kejiwaan, tabiat, dan watak. Hal ini sejalan dengan pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Jika merujuk kepada KBBI, terdapat kata watak yang memiliki

definisi sifat batin manusia yg mempengaruhi segenap pikiran dan tingkah laku, budi pekerti, tabiat. Menurut Prayitno dan Manullang (2010: 38) karakter adalah sifat pribadi yang relatif stabil pada diri individu yang menjadi landasan bagi penampilan perilaku dalam standar nilai dan norma yang tinggi. Mereka menyatakan bahwa karakter merupakan kondisi yang relatif stabil sebab apabila karakter telah terbentuk, maka akan sulit untuk diubah. Kata landasan dapat didefinisikan sebagai suatu kekuatan yang pengaruhnya sangat dominan dan menyeluruh terhadap hal-hal yang terkait langsung dengan kekuatan yang dimaksud. Sedangkan standar nilai atau norma didefinisikan sebagai kondisi yang mengacu pada kaidah-kaidah agama, ilmu dan teknologi, hukum, adat dan kebiasaan yang tercermin dalam perilaku sehari-hari dengan indikator iman dan takwa, pengendalian diri, disiplin, kerja keras, dan ulet serta menerapkan kebenaran dalam arti ilmu dan teknologi dalam bidang kehidupan tertentu. Menurut Grief dalam Zubaedi (2011: 9) karakter dapat didefinisikan sebagai paduan daripada segala tabiat manusia yang bersifat tetap, sehingga menjadi tanda yang khusus untuk membedakan orang yang satu dengan yang lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan sifat bawaan pada manusia yang menjadi landasan berperilaku dengan standar nilai/norma tertentu yang menjadikannya berbeda dengan manusia lainnya.

Karakter mulia berarti individu yang memiliki pengetahuan tentang potensi dirinya, yang ditandai dengan nilai-nilai seperti reflektif, percaya diri, rasional, logis, kritis, analitis, kreatif dan inovatif, mandiri, hidup sehat bertanggung jawab, cinta ilmu, sabar, berhati-hati, serta rela berkorban, pemberani, dapat dipercaya, jujur, menepati janji, adil, rendah hati, malu berbuat salah, pemaaf, berhati lembut, setia, bekerja keras, tekun, ulet, teliti, berinisiatif, berpikir positif, disiplin, antisipatif, inisiatif, visioner, bersahaja, bersemangat, dinamis, hemat/efisien, menghargai waktu, dedikatif, pengendalian diri, produktif, ramah, cinta keindahan (estetis), sportif, tabah, terbuka dan tertib. Individu juga memiliki kesadaran untuk berbuat yang terbaik atau unggul, dan individu juga mampu bertindak sesuai potensi dan kesadarannya tersebut (Zubaedi, 2011: 13).

Seseorang yang berperilaku tidak terpuji seperti kejam, rakus, suka berbohong dan sebagainya dikatakan memiliki karakter yang buruk sedangkan orang yang dikatakan berkarakter mulia berperilaku seperti yang sudah dipaparkan di atas. Maka dapat disimpulkan bahwa karakter sangat erat hubungannya dengan bentuk pengaplikasian nilai-nilai yang sesuai dengan kaidah moral terhadap perilaku sehingga terbentuk menjadi kepribadian.

Pendidikan karakter secara terperinci memiliki lima tujuan. Pertama, mengembangkan potensi kalbu atau afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai karakter bangsa. Kedua, mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius. Ketiga, menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Keempat, mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan. Dan kelima, mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, dan dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan *dignity* (Zubaedi, 2011: 18).

Dalam perilaku berbahasa, aspek kesantunan merupakan salah satu indikator karakter terpuji yang diharapkan ada pada pengguna suatu bahasa. Dari perspektif pragmatik, kesantunan itu dikaitkan dengan konteks. Selain makna sesuai konteks juga mengkaji makna yang tersirat dari sebuah ujaran (Yule, 1996: 3). Kesantunan berbahasa muncul dalam komunikasi ketika terjadi interaksi diantara penuturnya. Ini terjadi karena kesantunan tidak hanya terkait dengan aspek linguistik tetapi juga dengan aspek sosial dan psikologi. Hakikat dari kesantunan berbahasa itu adalah upaya dari para penutur untuk menciptakan suasana pertuturan menjadi kondusif, dimana bukan hanya tujuan pertuturan tercapai, tapi juga terciptanya suasana yang menyenangkan. Syarat pencapaian tujuan itu adalah jika tuturan dilakukan dengan benar, yakni mementingkan prinsip kerja sama. Sedangkan suasana yang menyenangkan akan dapat terwujud jika peserta tuturan memperhatikan dan menaati prinsip-prinsip kesantunan, yang berdimensi sosial dan psikologi.

Kesantunan berbahasa seseorang itu muncul diawali oleh kesadaran dirinya terhadap pentingnya kesantunan. Itu artinya bahasa yang santun adalah bahasa yang penuh dengan kesadaran. Watts menyebutnya sebagai bahasa yang penuh pertimbangan. Bahasa yang penuh pertimbangan adalah bahasa yang fokus kepada penerima (pendengar atau pembaca). Sebaliknya bahasa yang kurang santun adalah bahasa yang muncul tanpa pertimbangan dimana penutur kurang memperhatikan kondisi petutur. Ketika ini terjadi maka penutur hanya fokus pada apa yang ada pada dirinya.

Kesantunan berbahasa dalam tulisan adalah fakta berbahasa. Sama dengan bahasa lisan bahwa dengan mudahnya dapat dirasakan bahwa tulisan yang sedang dibaca, santun atau tidak, misalnya ketika membaca *sms*, surat, pamflet, iklan, atau tipografi. Ini terjadi karena dalam

kegiatan tulis menulis ada interaksi. Kesantunan berbahasa dalam tulisan lebih rumit dibanding kesantunan berbahasa lisan karena bahasa tulisan sifatnya lebih statis. Lebih statis ini maksudnya adalah bahasa tulis hanya dapat diekspresikan dengan satu cara, yaitu tulisan. Sedangkan bahasa lisan tidak, dia dapat diekspresikan dengan banyak cara, misalnya dibantu dengan mimik, jeda, dan intonasi.

Pendidikan karakter memiliki tiga fungsi utama. Pertama, fungsi pembentukan dan pengembangan potensi. Pendidikan karakter berfungsi membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik agar berpikiran baik, berhati baik, dan berperilaku baik sesuai dengan falsafah hidup Pancasila. Kedua, fungsi perbaikan dan penguatan. Pendidikan karakter berfungsi sebagai memperbaiki dan memperkuat peran keluarga, satuan pendidikan, masyarakat, dan pemerintah untuk ikut berpartisipasi dan bertanggung jawab dalam pengembangan potensi warga negara dan pembangunan bangsa menuju bangsa yang maju, mandiri, dan sejahtera. Dan ketiga, fungsi penyaring. Pendidikan karakter berfungsi memilah budaya bangsa sendiri dan menyaring budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat.

Pengembangan karakter sebagai proses yang tiada henti terbagi menjadi empat tahapan: pertama, tahap pembentukan karakter pada usia dini; kedua, tahap pengembangan pada usia remaja; ketiga tahap pematapan pada usia dewasa; keempat tahap pembijaksanaan pada usia tua. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengembangan karakter tetap akan terus berlanjut dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan manusia.

Karakter dikembangkan melalui tahap pengetahuan (*knowing*), kemudian *acting*, selanjutnya kebiasaan (*habit*). Hal ini menunjukkan bahwa proses pengembangan karakter tidak hanya terhenti pada proses pengetahuan saja, namun juga menjangkau emosi dan kebiasaan pada diri manusia. Seseorang yang memiliki pengetahuan tentang kebaikan belum tentu mampu bertindak sesuai pengetahuan tersebut jika tidak terlatih untuk mengaplikasikan kebaikan tersebut. Oleh karena itu, demi melengkapi ketiga tahap pengembangan karakter ini dibutuhkan komponen karakter yang baik (*components of good character*) yaitu *moral knowing* atau pengetahuan tentang moral, *moral feeling* atau perasaan tentang moral, dan *moral action* perbuatan moral.

Menurut T. Lickson, E. Schaps, dan Lewis, pendidikan karakter harus didasarkan pada sebelas prinsip berikut:

1. Mempromosikan nilai-nilai dasar etika sebagai basis karakter.
2. Mengidentifikasi karakter secara komprehensif supaya mencakup pemikiran, perasaan dan perilaku.
3. Menggunakan pendekatan yang tajam, proaktif, dan efektif untuk membangun karakter.
4. Menciptakan komunitas sekolah yang memiliki kepedulian.
5. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan perilaku yang baik.
6. Memiliki cakupan terhadap kurikulum yang bermakna dan menantang yang menghargai semua siswa, membangun karakter mereka dan membantu mereka sukses.
7. Mengusahakan tumbuhnya motivasi diri pada siswa.
8. Memfungsikan seluruh staf sekolah sebagai komunitas moral yang berbagi tanggung jawab untuk pendidikan karakter dan setia pada nilai dasar yang sama.
9. Adanya pembagian kepemimpinan moral dan dukungan luas dalam membangun inisiatif pendidikan karakter.
10. Memfungsikan keluarga dan anggota masyarakat sebagai mitra dalam usaha membangun karakter.
11. Mengevaluasi karakter sekolah, fungsi staf sekolah sebagai guru-guru karakter, dan manifestasi karakter positif dalam kehidupan siswa.

Dalam Muchson dan Samsuri (2013: 106) Halstead dan Taylor (2000) menampakkan perdebatan terhadap klaim-klaim implementasi pengajaran nilai-nilai moral dalam Kurikulum Nasional di Inggris (terutama di era Pemerintahan Tony Blair). Klaim-klaim tersebut antara lain menyatakan pentingnya:

1. Sejarah sebagai sebuah alat untuk membantu siswa mengembangkan toleransi atau komitmen rasional terhadap nilai-nilai demokratis.
2. Bahasa Inggris sebagai alat untuk membantu siswa mengembangkan kemandirian dan menghormati orang lain.
3. Pengajaran Bahasa Modern untuk menjamin kebenaran dan integritas personal dalam berkomunikasi.
4. Matematika sebagai alat untuk membantu siswa mengembangkan tanggung jawab sosial.
5. Ilmu Alam dan Geografi sebagai alat untuk membantu siswa mengembangkan sikap-sikap tertentu terhadap lingkungan.

6. Desain dan Teknologi sebagai alat untuk membantu siswa mengembangkan nilai-nilai multikultural dan anti-rasis.
7. Ekspresi Seni sebagai alat untuk membantu siswa mengembangkan kualitas fundamental kemanusiaan dan tanggapan spiritual terhadap kehidupan.
8. Pendidikan Jasmani dan Olah Raga sebagai alat untuk membantu siswa mengembangkan kerjasama dan karakter bermutu lainnya.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembentukan karakter merupakan proses seumur hidup yang dialami manusia melalui beberapa tahap. Karakter berkembang melalui tahap pengetahuan yang berlanjut kepada tindakan dan berkembang menjadi kebiasaan. Agar setiap tahapan dapat terlengkapi, dibutuhkan komponen karakter yang baik (*components of good character*) yaitu *moral knowing* atau pengetahuan tentang moral, *moral feeling* atau perasaan tentang moral, dan *moral action* perbuatan moral.

Industri Kreatif

Di Indonesia, berdasarkan studi pemetaan industri kreatif yang telah dilakukan oleh Departemen Perdagangan Republik Indonesia tahun 2007, industri kreatif didefinisikan sebagai berikut :

“Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut”.

Definisi ini dirujuk berdasarkan definisi industri kreatif UK DCMS *Task force* 1998 yang menyatakan bahwa:

“*Creatives Industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill & talent, and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content*”

Howkins (2001) menggunakan istilah kreativitas sebagai proses penggunaan ide-ide untuk membentuk sebuah ide baru. Kreatif dapat berarti melakukan atau membuat suatu hal yang baru dan menarik, ataupun memberi makna baru pada suatu hal. Kemudian, menurutnya ekonomi kreatif merupakan sistem produksi, pertukaran dan penggunaan produk kreatif. Pada dasarnya, ekonomi selalu bersinggungan dengan kemampuan individu dan masyarakat dalam mengelola sumber daya yang sifatnya terbatas demi memenuhi keinginan yang sifatnya tak terbatas serta

dalam mengelola sumber daya yang langka. Oleh sebab itu, kreativitas selalu dibutuhkan dalam pengelolaan sumber daya agar kebutuhan ekonomi dapat selalu tercapai.

Ia juga memaparkan bahwa istilah industri kreatif mulai dipopulerkan oleh keputusan pemerintahan Inggris pada tahun 1998 ketika memberikan penghargaan untuk 14 sektor, yaitu: periklanan, arsitektur, seni, kerajinan, desain, fashion, film, musik, seni drama, penerbitan, perangkat lunak, mainan, TV dan radio, dan video games. Namun terdapat pendapat lain mengenai 14 sektor ini. Departemen Perdagangan menyatakan industri yang berbasis kreativitas adalah: periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, fesyen, video, film dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan computer dan piranti lunak, televisi dan radio, riset dan pengembangan.

Departemen Perdagangan Republik Indonesia dalam buku Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025 menyatakan bahwa kolaborasi antara berbagai aktor yang berperan dalam industri kreatif yaitu cendekiawan (*intellectuals*), bisnis (*business*) dan pemerintah (*government*) menjadi mutlak dan merupakan prasyarat mendasar. Ketiga elemen ini memiliki keterkaitan yang erat satu sama lain. Tanpa kolaborasi antara elemen I-B-G ini, maka dikhawatirkan bahwa pengembangan ekonomi kreatif tidak berjalan selaras, efisien dan saling tumpang-tindih.

Berdasarkan data dalam Studi Pemetaan Industri Kreatif 2007, industri kreatif di Indonesia memiliki peran yang cukup signifikan dengan kontribusi terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) rata-rata tahun 2002-2006 sebesar 6,3% atau setara dengan 104,6 Triliun rupiah (nilai konstan) dan 152, 5 triliun rupiah (nilai nominal). Industri ini telah menyerap tenaga kerja rata-rata tahun 2002-2006 sebesar 5,4 juta dengan tingkat partisipasi sebesar 5,8%.

Untuk kedepannya, peluang industri kreatif baik dalam maupun luar negeri masih sangat besar, pangsa pasar bagi industri kreatif masih terbuka lebar dan memiliki kecenderungan meningkat. Dilihat dari sisi pasar domestik, penduduk Indonesia merupakan peringkat 4 terbesar di dunia. Apabila dapat menyerap hasil-hasil produksi dalam negeri, maka akan menjadi potensi pasar yang sangat besar. Pada saat kinerja ekspor menurun, maka perekonomian bergantung pada perekonomian domestik. Maka, pasar domestik dapat diisi dengan industri kreatif berbasis barang-barang fisik dengan produk dalam negeri yang kualitasnya dapat mengimbangi produk impor. Produk-produk lokal tanpa lisensi asing mencerminkan kemandirian dunia bisnis anak Indonesia.

Pakaian Bermotif Tipografi Prancis sebagai Industri Kreatif

Menurut Sudiana (2001: 325) gambar merupakan suatu unsur grafis yang paling mudah terbaca. Tetapi, melalui kata-kata yang tersusun dari huruf demi huruflah yang menuntun pemahaman pembaca terhadap pesan atau gagasan sumber. Tipografi atau *typography* menurut Brewer (1971) memiliki pengertian sangat luas yang mencakup penyusunan dan bentuk halaman, atau setiap barang cetak. Tipografi dapat juga diartikan pemilihan, penataan dan berbagai hal yang berhubungan dengan pengaturan baris-baris serta susunan huruf (*typeset*), tidak termasuk didalamnya bentuk ilustrasi dan unsur-unsur lain yang bukan susunan huruf pada halaman cetak. Maka dapat disimpulkan bahwa tipografi merupakan teknik tata letak huruf yang diatur sedemikian rupa pengaturan baris dan susunannya dalam suatu bidang dengan tujuan untuk mendapatkan kesan tertentu agar pesan dari tulisan dapat tersampaikan dengan baik sekaligus menarik secara visual.

Dalam tipografi, terdapat jenis-jenis huruf yang diklasifikasikan berdasarkan fungsi dan sejarahnya, seperti *blackletter*, *humanis/venetian*, *old style*, *transitional*, *modern/didone*, *slab serif/egyptian*, *sans-serif*, *display/dekoratif*, *script* dan *cursive*. Kejelasan bentuk huruf (*legibility*) dalam tipografi adalah tingkat kemudahan mata dalam mengenali karakter/rupa huruf. Hal ini dapat ditentukan oleh: 1) tingkat kerumitan desain huruf, seperti penggunaan siripan, kontras goresan, dan sebagainya, 2) penggunaan warna, serta 3) frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan keterbacaan (*readability*) dalam tipografi adalah tingkat kenyamanan/kemudahan suatu susunan huruf saat dibaca, yang dipengaruhi oleh: 1) jenis huruf, 2) ukuran, 3) pengaturan, termasuk di dalamnya alur, spasi, kerning, perataan, dan sebagainya, serta 4) kontras warna terhadap latar belakang.

Teknik tipografi meliputi pemilihan jenis, ukuran dan bentuk huruf ataupun kecocokan dengan tema. Selain itu, pengaturan tata letak vertikal/horizontal pada area desain dalam tipografi juga sangat diperhatikan. Teknik tipografi ini telah diaplikasikan diberbagai bidang seperti desain web, desain grafis, desain produk, majalah, undangan, percetakan, dan sebagainya. Salah satu teknik penggunaan tipografi yang sedang marak adalah desain tipografi yang dicetak pada media kaos, tas, dan jaket.

Pada umumnya, huruf-huruf yang didesain sedemikian rupa ini adalah kata-kata mutiara ataupun kalimat motivasi singkat, baik dalam bahasa Inggris maupun Indonesia. Namun sebagai salah satu alternatif pembelajaran bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis, kata-kata mutiara ataupun

kalimat motivasi yang didesain di pakaian adalah kata-kata mutiara ataupun kalimat motivasi singkat dalam bahasa Prancis. Berikut ini beberapa contoh desain tipografi berbahasa Prancis yang dapat dicetak pada pakaian:



Gambar 1

Le talent, c'est l'audace que les autres n'ont pas.
Talenta adalah keberanian yang orang lain tak punya.



Gambar 2

La vie ce n'est pas d'attendre que les orages passent.
C'est d'apprendre comment danser sous la pluie.
Hidup bukanlah menunggu badai berlalu.
Hidup adalah bagaimana belajar menari dibawah hujan.



Gambar 3

Le matin tu peux rester couché pour poursuivre ton rêve ou te lever pour le réaliser.
Di pagi hari, kamu dapat tetap tidur untuk melanjutkan mimpimu, atau bangkit untuk mewujudkannya.

Bisnis pakaian berdesain tipografi Prancis ini jika dikembangkan secara intensif maka akan menjadi peluang besar bagi perkembangan industri kreatif Indonesia. Produk yang dihasilkan akan turut meramaikan pasar domestik dan diharapkan dapat bersaing di pasar internasional. Oleh karena itu, kegiatan ini akan menjadi cerminan bahwa anak Indonesia merupakan bagian dari MEA yang kreatif dan aktif dan memiliki peran dalam persaingan pasar internasional.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Medan dengan menggunakan metode kajian pustaka dan survey pada bulan Agustus 2019. Kecenderungan anak muda terhadap desain pakaian, ditemukan di lapangan bahwa anak muda banyak yang memakai pernak pernik (*fashion*) dengan beragam desain. Untuk kajian pustaka, dikutip berbagai kata mutiara dan pepatah bahasa Prancis (*proverbe français*) dari berbagai buku bahasa Prancis dan Internet.

D. KESIMPULAN

Generasi muda merupakan aset yang sangat potensial untuk mengembangkan industri kreatif. Salah satu sarannya adalah pembelajaran bahasa Prancis yang memproduksi tipografi

bahasa Prancis. Tipografi ini merupakan salah satu industri kreatif yang fokus pada kreasi dan inovasi. Karakter pemuda yang terbangun yaitu kemandirian, kejujuran, kedisiplinan, dan tanggung jawab. Tipografi Prancis dapat diwujudkan dalam bentuk kata-kata mutiara, peribahasa, dan ungkapan-ungkapan motivasi bahasa Prancis yang dicetak sablon pada pakaian seperti kaos, kemeja, tas, dan jaket.

DAFTAR RUJUKAN

- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. 2008. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*.
- Howkins, John. 2001. *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*. UK : The Penguin Press.
- Muchson, AR & Samsuri, 2013. *Dasar-dasar Pendidikan Moral*. Yogyakarta: Penerbit Ombak Dua.
- Sudiana, Dendi. 2001. *Tipografi: Sebuah Pengantar*. Mediator Vol. 2 No. 2.
- Yule, George. 1996. *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.
- Zubaedi, 2013. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/09/15/konsep-pendidikan-karakter/> diakses 4 Agustus 2019.
- <http://www.ceritadesain.com/2014/12/PENGERTIAN-TIPOGRAFI-DAN-TEHNIK-PENYUSUNANNYA.html> diakses 20 Agustus 2019.
- <http://www.kemenperin.go.id/artikel/4060/Industri-Kreatif-Masih-Potensial> diakses 4 Agustus 2019.
- <https://fr.pinterest.com/pin/420664421425908388/> diakses 25 Agustus 2019.
- <https://fr.pinterest.com/pin/436427020113659938/> diakses 25 Agustus 2019.
- <https://fr.pinterest.com/pin/447193437975174999/> diakses 25 Agustus 2019.

BAGIAN 5:

PARADIGMA BARU
PENJAMINAN MUTU
PROGRAM STUDI

PENJAMINAN MUTU PROGRAM STUDI SASTRA JERMAN MELALUI PENELUSURAN ALUMNI

**Yunanfathur Rahman
Program Studi S1 Sastra Jerman
Universitas Negeri Surabaya
y.rahman@unesa.ac.id**

ABSTRAK

Akreditasi suatu Program Studi di Indonesia benar-benar berubah pada tahun 2019. Sekarang ada 9 (sebelumnya 7) standardisasi, salah satu yang sekarang banyak berperan adalah Tracer Study. Studi Penelusuran Alumni adalah suatu pendekatan yang memungkinkan lembaga pendidikan tinggi untuk mendapatkan informasi tentang kemungkinan kekurangan dalam proses pendidikan dan proses pembelajaran, dan mungkin menjadi dasar bagi kegiatan perencanaan untuk perbaikan di masa depan. Informasi yang diperoleh dari studi Tracer sangat berguna untuk jaminan kualitas lembaga pendidikan tinggi, dalam hal ini Program Studi S1 Sastra Jerman Universitas Negeri Surabaya. Dalam studi ini, kami akan memberikan survei kepada alumni. Secara umum, survei mengungkapkan karir lulusan. Dari survei kami mendapatkan informasi tentang biografi sosial dan kompetensi lulusan, juga informasi tentang transisi dari kehidupan kampus ke dunia kerja. Semua lulusan di Kohort 2017 akan menerima survei. Mereka memiliki banyak waktu untuk membangun karier mereka dan, di sisi lain, mereka masih memiliki ingatan yang kuat tentang bagaimana pendidikan di universitas berjalan. Alasan-alasan ini adalah bukti bahwa mereka adalah subjek terbaik. Untuk itu perlu disiapkan instrumen yang baik dan sesuai dengan acuan yang berlaku.

Kata Kunci: Penelusuran Alumni, Kurikulum, Dunia Kerja

ABSTRACT

The accreditation of a Study Program in Indonesia undergoes really big change in 2019. Now there are 9 (previously 7) standardizations, one of which that rather important than before is Tracer Study. Tracer Study is an approach that enables higher education institutions to obtain information about possible deficiencies in the education process and learning process, and may be the basis for planning activities for future improvement. The information obtained from the Tracer study is very useful to guarantee the quality of higher education institutions, in this case the German Department of Universitas Negeri Surabaya. In this study, we will give a survey to alumni. In general, surveys reveal graduates' careers. From the survey we got information about graduate's social biographies and their competencies, also information about the transition from campus life to their working world. All graduates in the 2017 Cohort will receive a survey. They have enough time to build their careers and, on the other hand, they still have a strong memory of how university education worked. These reasons are proof that they are the best subjects. For this reason, it is necessary to prepare a good instrument and in accordance with applicable references.

Key words: Tracer Study, curriculum, Working World

A. PENDAHULUAN

Perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan tinggi yang menghasilkan lulusan sesuai dengan kompetensi program studi yang ada, keberadaannya, kemajuannya, dan keberlanjutannya sangat ditentukan oleh serapan alumninya oleh dunia kerja. Sebuah perguruan tinggi juga tidak dapat dilepaskan dari dukungan lulusannya dan berbagai *stakeholders* sebagai pengguna lulusan. Perguruan tinggi harus terus melakukan pendataan terkait keterserapan alumninya baik yang *fresh graduated* maupun yang sudah lama lulus dari Universitasnya. Perguruan tinggi juga harus mampu menjalin kerjasama yang baik dengan *stakeholders*. *Stakeholders* sebagai pengguna lebih mengetahui kompetensi yang dibutuhkan lapangan kerja untuk lulusan perguruan tinggi. Masukan *stakeholders* akan menjadi umpan balik bagi perbaikan terkait kompetensi lulusan.

Tracer Study (TS) merupakan media efektif yang digunakan untuk melacak keterserapan alumni sebuah perguruan tinggi dalam dunia kerja. Selain itu, juga sebagai sebuah upaya melacak jejak keberadaan dan kondisi alumni terutama yang lulus 2 tahun. Data ini akan menjadi data awal untuk eksistensi perguruan tinggi satu dengan perguruan tinggi lainnya. TS memiliki peran yang sangat penting dalam menjaring informasi dari alumni sebagai bahan evaluasi dan pengembangan perguruan tinggi.

Universitas Negeri Surabaya dengan visinya “Unggul dalam Kependidikan, Kukuh dalam Keilmuan”, mempunyai komitmen untuk terus melakukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui perbaikan kurikulum, peningkatan kualitas pengajar, serta penyesuaian dan peningkatan sistem pembelajaran. Data TS akan menjadi bekal awal yang terpercaya berdasarkan berbagai informasi yang diperoleh dari alumni. Data TS akan digunakan dalam perbaikan yang terus dilakukan sebagai upaya mengatasi kesenjangan antara lulusan dan kebutuhan pengguna lulusan.

Untuk mendukung komitmen lembaga, maka Program Studi S1 Sastra Jerman sebagai salah satu program studi di Universitas Negeri Surabaya melaksanakan penelitian TS dengan tujuan dapat melakukan penelusuran lebih lanjut terhadap para alumni. Selain itu TS juga dapat dijadikan acuan bagi ketepatan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran sehingga nantinya pengembangan kurikulum dapat dilakukan dengan dasar kebutuhan *stakeholders* di lapangan. Selain itu, artikel ini juga dimaksudkan untuk menjawab salah satu sub tema dari dari Pertemuan Pengelola Fakultas/Jurusan/Prodi dan Seminar Nasional 2019 di Gorontalo, yakni Paradigma baru

Penjaminan Mutu Program Studi. Sebelumnya TS dilakukan belum sepenuhnya mengacu pada Panduan Pengembangan Pusat Karir Lanjutan yang dikeluarkan oleh Kemenristekdikti.

B. PEMBAHASAN

Penelusuran adalah kegiatan mencari informasi tentang hal yang belum diketahui dengan pasti. Informasi yang digali dalam penelitian ini adalah tentang keberadaan alumni setelah meninggalkan bangku kuliah. Keberadaan alumni tersebut mencakup: (1) masa tunggu alumni semenjak lulus sampai dengan mendapatkan pekerjaan pertama, (2) tempat bekerja alumni, (3) perkembangan karir alumni, (4) cara alumni mengembangkan kemampuan akademik, (5) kepuasan alumni atas kinerja program studi, dan (6) harapan alumni atas kinerja program studi. Sebenarnya kami juga berkeinginan untuk mengali tentang harapan *stakeholders* berupa (1) kepuasan *stakeholders* atas kinerja alumni, dan (2) harapan *stakeholders* atas kinerja program studi. Tetapi kami sadar bahwa ini adalah TS pertama kami sesuai yang sudah dibicarakan di atas, oleh karena itu, tentang harapan *stakeholders* akan dilaksanakan pada TS berikutnya.

Dalam rangka upaya untuk menyadap enam informasi di atas dari para alumni, kami menyusun instrumen yang berupa daftar pertanyaan sekait hal itu. Penyusunan instrumen kami kembangkan dalam tahapan-tahapan. Pada tahap pengembangan instrumen ini, kegiatan yang dilakukan ada beberapa kegiatan, di antaranya : mengidentifikasi tujuan survey mengacu pada pedoman TS Kemenristekdikti. Instrumen tracer study yang dilaksanakan oleh Prodi Sastra Jerman mencakup seluruh pertanyaan inti tracer study online yang telah dibuat dan ditetapkan oleh Ditjen Belmawa Kemenristekdikti.

Pada tahap pengembangan instrumen ini, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi tujuan survei mengacu pada pedoman tracer dari Kemristekdikti .
2. Menetapkan tahun lulusan alumni yang akan menjadi responden dan menentukan strategi dalam penelusuran lulusan (kohoort 2 tahun)
3. Penentuan konsep teknis untuk pelaksanaan survey
4. Merumuskan item pertanyaan-pertanyaan yang diacu dari instrumen tracer Kemristek Dikti
5. Kuesioner diunggah secara daring

Berikut adalah bentuk pengembangan instrumen yang mengacu pada instrumen Dirjen Belmawa Kemenristekdikti. Kolom pertama adalah nomor urut, kolom kedua adalah pertanyaan asli yang dikeluarkan Dirjen Belmawa Kemenristekdikti, kolom ketiga adalah daftar pertanyaan yang kami gunakan dalam TS kami.

Tabel 1: Daftar Pertanyaan Tracer Study Sastra Jerman UNESA

No	Pertanyaan TS Belmawa Ristekdikti	Pertanyaan TS Sastra Jerman UNESA
1	Menurut anda seberapa besar penekanan pada metode pembelajaran di bawah ini dilaksanakan di program studi anda?	Penekanan Metode Pembelajaran (Dibawahnya diberikan pilihan : “Perkuliahan; Demonstrasi; Partisipasi dalam proyek riset; Magang; Praktikum; Kerja Lapangan” beserta pilihan kriteria kepuasan alumni
2	Kapan anda mulai mencari pekerjaan? Mohon pekerjaan sambilan tidak dimasukkan	Kapan anda mulai mencari pekerjaan? Mohon pekerjaan sambilan tidak dimasukkan (Ada pilihan sebelum dan sesudah kuliah. Kemudian alumni diminta mengisikan jumlah bulan) Hal ini dilakukan untuk mempermudah identifikasi masa tunggu bekerja alumni.
3	Bagaimana anda mencari pekerjaan tersebut? Jawaban bisa lebih dari satu	Bagaimana anda mencari pekerjaan tersebut? Jawaban bisa lebih dari satu
4	Berapa bulan waktu yang dihabiskan (sebelum dan sesudah kelulusan) untuk memperoleh pekerjaan pertama?	Kapan Anda memperoleh pekerjaan pertama?
5	Berapa perusahaan/instansi/institusi yang sudah anda lamar (lewat surat atau e-mail) sebelum anda memperoleh pekerjaan pertama?	Berapa perusahaan/instansi/institusi yang sudah anda lamar (lewat surat atau e-mail) sebelum anda memperoleh pekerjaan pertama?
6	Berapa banyak perusahaan/ instansi/ institusi yang merespons lamaran anda?	Berapa banyak perusahaan /instansi/ institusi yang merespon lamaran anda?
7	Berapa banyak perusahaan/ instansi/ institusi yang mengundang anda untuk wawancara?	Berapa banyak perusahaan/ instansi/ institusi yang mengundang anda untuk wawancara?
8	Apakah anda bekerja saat ini (termasuk kerja sambilan dan wirausaha)?	Apakah anda bekerja saat ini (termasuk kerja sambilan dan wirausaha)?
9	Bagaimana anda menggambarkan situasi anda saat ini? Jawaban bisa lebih dari satu	Bagaimana anda menggambarkan situasi anda saat ini? Jawaban bisa lebih dari satu

No	Pertanyaan TS Belmawa Ristekdikti	Pertanyaan TS Sastra Jerman UNESA
10	Apakah anda aktif mencari pekerjaan dalam 4 minggu terakhir?	Apakah anda aktif mencari pekerjaan dalam 4 minggu terakhir?
11	Apa jenis perusahaan/instansi/institusi tempat anda bekerja sekarang?	Apa jenis perusahaan/instansi/institusi tempat anda bekerja sekarang? Tempat anda bekerja saat ini di bidang apa? (Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia, Kemnakertrans, 2009)?
12	Kira-kira berapa pendapatan anda setiap bulannya?	Kira-kira berapa pendapatan anda setiap bulannya?
13	Seberapa erat hubungan antara bidang studi dengan pekerjaan anda?	Seberapa erat hubungan antara bidang studi dengan pekerjaan anda?
14	Tingkat pendidikan apa yang paling tepat/sesuai untuk pekerjaan anda saat ini?	Tingkat pendidikan apa yang paling tepat/sesuai untuk pekerjaan anda saat ini?
15	Jika menurut anda pekerjaan anda saat ini tidak sesuai dengan pendidikan anda, mengapa anda mengambilnya?	Jika menurut anda pekerjaan anda saat ini tidak sesuai dengan pendidikan anda, mengapa anda mengambilnya?
16	Pada saat lulus, pada tingkat mana kompetensi di bawah ini anda kuasai? (A)	Pada saat lulus, pada tingkat mana kompetensi di bawah ini anda kuasai? (A)
17	Pada saat ini, pada tingkat mana kompetensi di bawah ini diperlukan dalam pekerjaan? (B)	Pada saat ini, pada tingkat mana kompetensi di bawah ini diperlukan dalam pekerjaan? (B)

C. SIMPULAN

Kurikulum disusun, disiapkan dan dikembangkan untuk kepentingan pendidikan, terutama untuk mempersiapkan mahasiswa supaya mereka dapat hidup di dalam masyarakat. Maksudnya di dalam masyarakat, jadi bukan hanya menerapkan kemampuan atau skill saja tapi mahasiswa juga harus dapat menerapkan nilai hidup serta norma yang baik di dalam masyarakat. Oleh karena itu, dengan menggunakan instrumen yang baik yang muaranya adalah penyerapan alumni di masyarakat, maka hasil tracer study merupakan salah satu bagian penting dalam penyusunan, penyiapan dan pengembangan kurikulum program studi Sastra Jerman ini.

Keterserapan alumni yang terekam dalam TS harapannya bisa semua, yakni 100% dari lulusan, meskipun pedoman tracer study Kemenristek dikti minimal 20% lulusan saja. Sehingga hasil TS ini diharapkan dapat menggambarkan profil lulusan Sastra Jerman Unesa secara keseluruhan.

Sementara ini instrumen yang dikembangkan hanya untuk melacak lulusan. Instrumen profil lulusan dari perspektif lulusan berisi tentang bidang pekerjaan, penghasilan, kesesuaian bidang pekerjaan dengan bidang ilmu, dan kompetensi yang dimiliki lulusan. Namun TS yang akan datang juga akan mencakup kepuasan pengguna alumni atau *stakeholders*.

Kegiatan tracer study semacam ini hendaknya dilakukan secara berkala dan konsisten terhadap lulusan dan juga pengguna dengan terlebih dahulu melakukan perbaikan terhadap sistem dan mekanisme tracer study. Perbaikan yang harus dilakukan berkaitan dengan instrumen dan metodenya. Sehingga hasilnya bisa dipertanggungjawabkan dan bisa benar-benar dipakai untuk dasar pengembangan kurikulum yang sesuai dengan zaman. Selain itu, untuk memperkuat TS, juga diperlukan kegiatan-kegiatan yang melibatkan sebanyak-banyaknya alumni, seperti temu akbar alumni, kuliah tamu dengan alumni dan juga pelaksanaan magang atau PKL di tempat kerja alumni.

DAFTAR RUJUKAN

- Syafiq, Ahmad, Fikawati, Sandra. 2017. *Tracer Study: Metodologi dan Manajemen*. Jakarta : Idea Karya Publishing.
- Tim. 2019. *Panduan Program Bantuan Pengembangan Layanan Pusat Karir Lanjutan / Tracer Study*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi

THE NEW PARADIGM OF QUALITY ASSURANCE OF FINE ART STUDY PROGRAM BASED ON DATA LITERACY AND TECHNOLOGY LITERACY

Drs. Panji Kurnia, M.Ds

Fine Arts Education Study Program - FBS, Jakarta State University
Email; panji57.kurnia@gmail.com

Abstract

The main problems in the Study Program that often arise in maintaining academic quality include technical problems, one of which is the difficulty in gathering data from lecturers and students, moreover in order to welcome the phenomenon of the industrial revolution 4.0. While the University wants to have a quality assurance institution that works well and is solid. To solve the problems above, the Study Program must establish a new paradigm in quality assurance based on *digital literacy* that is supported by mastery of data literacy, technology literacy, and human literacy. With digital literacy-based quality assurance, the Study Program can change the attitudes of lecturers and education staff about including the need for ethics in organization; among others have competence in carrying out their duties and responsibilities, as well as being oriented to efforts to improve the quality of performance.

In addition to understanding data literacy, technology literacy, which consists of 'digital literacy' and media literacy, lecturers and education personnel must also be able to implement literacy competencies according to the five principles of literacy competence. Best practice attitudes and services must be used, especially in exploiting opportunities and responding to the challenges of the industrial revolution 4.0.

Keywords: *paradigms, best practices, data literacy, digital literacy, and ethical literacy.*

PARADIGMA BARU PENJAMINAN MUTU PROGRAM STUDI SENI RUPA BERBASIS LITERASI DATA DAN LITERASI TEKNOLOGI

Drs. Panji Kurnia, M.Ds

Program Studi Pendidikan Seni Rupa – FBS, Universitas Negeri Jakarta
Email: panji57.kurnia@gmail.com

Abstrak

Masalah utama di Program Studi yang sering muncul dalam mempertahankan mutu akademik antara lain masalah teknis, salah satunya kesulitan dalam mengumpulkan data dosen dan mahasiswa, terlebih lagi dalam rangka *menyongsong fenomena revolusi industri 4.0*. Sementara Universitas ingin memiliki lembaga penjaminan mutu yang bekerja dengan baik dan solid. Untuk memecahkan masalah di atas Program Studi harus menetapkan paradigma baru dalam penjaminan mutu berbasis *literasi digital* yang didukung oleh penguasaan literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Dengan penjaminan mutu berbasis *literasi digital*, Prodi dapat mengubah sikap dosen dan tenaga kependidikan tentang termasuk perlunya etika dalam berorganisasi; antara lain memiliki kompetensi dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab, serta berorientasi pada upaya meningkatkan kualitas kinerja.

Selain memahami literasi data, literasi teknologi, yang terdiri atas ‘literasi digital’ (*digital literacy*) dan literasi media (*media literacy*), dosen dan tenaga kependidikan juga harus dapat mengimplementasikan kompetensi literasi sesuai dengan lima prinsip kompetensi literasi. Sikap dan pelayanan *best practice* harus digunakan, khususnya dalam memanfaatkan peluang dan menjawab tantangan revolusi industri 4.0.

Kata kunci: *paradigma, praktik terbaik, literasi data, literasi digital, dan literasi etis.*

A. PENDAHULUAN

Untuk melakukan pelayanan kepada *stakeholders* dengan baik, lancar dan berkualitas, isnototusi Program Studi sebagai satuan unit terpenting di sebuah perguruan tinggi harus memiliki akreditasi A, dan melaksanakan praktik baik secara berkelanjutan. Karena itu pada lembaga penjaminan mutu diperlukan bekerja dengan baik dan solid.

Menetapkan paradigma baru dalam penjaminan mutu Program Studi Seni Rupa berbasis komputerisasi dan *system mobile* yang didukung oleh penguasaan literasi data, literasi teknologi, dan literasi kemanusiaan dapat memecahkan berbagai masalah yang sering terjadi di setiap program studi. Masalah utama yang sering muncul dalam pelaksanaan mempertahankan mutu antara lain masalah teknis dalam mengumpulkan data dosen dan mahasiswa, terlebih lagi dalam rangka *menyongsong fenomena revolusi industry 4.0*. Peningkatan mutu sangat diperlukan saat ini, karena peningkatan mutu dapat menjadi indikator pada perubahan *outcome* prestasi di bidang akademis, hal ini akan berpengaruh terhadap akreditasi prodi yang terkait dengan lulusan di dalam mendapatkan pelerjaan di bidangnya, sehingga secara tidak langsung memengaruhi faktor ekonomi, pendidikan, dan budaya.

Pada dasarnya masalah-masalah pendidikan di sekolah menengah umum dan sekolah kejuruan seni rupa menjadi tanggung jawab bersama. Antara lain di dalam menyelenggarakan pendidikan. Namun proses pendidikan harus didukung oleh infrastruktur, sarana, dan tata kelola yang baik, efisien dan efektif agar dalam proses penyelenggaraan pendidikan menjadi mudah, cepat, dan murah, artinya efisien dan efektif dengan bantuan peralatan computer dan...jaringan bersama dalam komunikasi akademik sebagai suatu keharusan pada fenomena revolusi industri keempat ini, yaitu sebagai respon dari era “*Internet of Things*”.

Diharapkan dari pembahasan ini adanya manajemen terpadu dalam penjaminan mutu yang diawali berusaha mengamati kinerja dan rancangan kerja dengan menentukan target, lewat celah peningkatan penggunaan komputer sebagai pengendali pekerjaan pengumpulan data dari tugas

dosen yang kini bisa dilakukan melalui komunikasi lewat internet dengan computer masing-masing dosen dan karyawan tenaga kependidikan di Prodi dan Fakultas.

Latar Belakang

Beberapa faktor yang menjadi masalah pada bekerja baik pada bidang administrasi pendidikan di Prodi Seni Rupa FBS Universitas Negeri Jakarta sebagai studi kasus antara lain:

- 1) Kurang ada kesadaran dosen dan tenaga kependidikan tentang perlunya manajemen pendidikan yang baik sesuai mutu yang ditargetkan Prodi.
- 2) Para dosen mengandlakan pimpinan yang mengambil inisiatif dalam pelaksanaan manajemen tatakelola di Prodi.
- 3) Belum adanya pemahaman terhadap *Total Kualitas (total quality)* mutu terpadu yang dibarengi pengawasan melekat dalam stuktur organisasi Prodi.
- 4) Tidak ada tindakan dan program pemberian *reward dan punishment* terhadap dosen dari hasil kerja dan tanggung jawabnya.
- 5) Kurang handal dosen yang menjadi TPJM perwakilan dari prodi dalam menguasai literasi digital.

Masalah dan Tujuan

Masalah yang ada saat ini, sebagaimana latar belakang masalah di atas kiranya perlu adanya peningkatan kesadaran, bantuan perangkat komputer dan jaringan internet yang kuat agar dalam pengumpulan data dan tugas perangkat dosen (RPS, Form 06, Form 05, dan Laporan kegiatan dan prestasi dosen di luar kampus) semua perangkat dapat segera dikumpulkan di Prodi. Kesulitan mengumpulkan data dari para dosen dalam rangka meningkatkan kualitas akademik dan penjaminan mutu dapat jadi karena;

1. Adanya kesulitan menyiapkan data akademik yang menjadi tanggung jawabnya secara cepat dan akurat (format dan isian).
2. Kurang cepat mengambil keputusan dala rangka menganalisis dan mengevaluasi hasil belajar mahasiswa. (nilai kritis, analisis dan evaluasi).
3. Sulitnya melakukan refleksi dan berpikir etis apa yang harus segera dilakukan dengan bijaksana.

4. Belum tergerak untuk ambil bagian dan mengambil inisiatif dalam membantu manajemen akademik di prodi.
5. Belum berjalannya sistem organisasi dan pembagian kerja di Prodi, terutama dalam aksi sosial dengan pihak lain di luar Prodi.

Tujuan dan Ruang Lingkup Penulisan, yaitu perlu adanya peningkatan mutu dengan berbasis komputerisasi dalam komunikasi akademik dengan kesadaran merasa memiliki lembaga Prodi bersama.

B. PEMBAHASAN

4.1 Tugas TPJM Prodi dalam Penjaminan Mutu Fakultas dan Universitas.

- 4.1.1 Mengetahui dan memahami perencanaan dan pelaksanaan sistem jaminan mutu secara keseluruhan di Prodi.
- 4.1.2 Memiliki perangkat yang diperlukan dalam rangka pelaksanaan sistem jaminan mutu
- 4.1.3 Menyiapkan data dan bukti fisik untuk menerima pemantauan pelaksanaan sistem jaminan mutu berupa auditing dan evaluasi pelaksanaan jaminan mutu.
- 4.1.4 Menyiapkan laporan berkala pelaksanaan kegiatan akademik di prodi kepada fakultas.

4.2 Orientasi Prodi pada Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI)

Kedudukan dosen Tim Penjaminan Mutu Program Studi di dalam Gugus Penjamin Mutu (GPJM) berada di bawah naungan Fakultas dibentuk berdasarkan SK Dekan. Dalam melaksanakan tugasnya TPJM melakukan konsultasi dan berkoordinasi dengan GPJM di tingkat fakultas.

GPJM melaksanakan pengendalian mutu yaitu menetapkan, menerapkan dan memelihara Standar Mutu dalam setiap proses kegiatan di Fakultas. Adapun tugas GPJM secara keseluruhan di Fakultas yang mengacu ke KPJM adalah sebagai berikut: Menyusun berbagai standar, instrumen monev, melakukan monitoring dan evaluasi pemenuhan standar SPMI bidang pendidikan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat maupun layanan non akademik oleh Fakultas maupun Program Studi, mengkoordinasikan persiapan akreditasi dan menyusun borang akreditasi dan

kelengkapan data pendukung, mengkoordinir pemutakhiran data PDPT di Fakultas maupun Program Studi.

Di Lingkungan Program Studi diangkat seorang anggota TPJM Fakultas yang mewakili Prodi. Di tingkat Prodi dosen kordinator bidang penjaminan mutu biasanya bekerja sendiri, di samping kesibukan mengajar, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat TPjM ini tidak berkerja secara maksimal, selain itu untuk meminta data dari dosen-dosen di prodi sangat sulit, yang artinya menjadi masalah tersendiri yang menyebabkan kegiatan penjaminan mutu di Prodi sulit berjalan. Sehingga terjadi ketika menjelang AMAI dan persiapan akreditasi barulah tergopoh-gopoh Koordinator Prodi membentuk tim borang untuk mengumpulkan data-data akademik.

Selain itu keterampilan dan kemampuan koordinator TPjM dalam literasi data dan literasi teknologi, maupun literasi manusia kurang memadai. Apalagi jika kemampuan teknik dalam komputerasi dan *mobile* kurang memadai, maka pekerjaan dan hasil yang telah ditargetkan tidak akan tercapai. Untuk itu dibutuhkan sikap dan tindakan dosen untuk meningkatkan mutu akademik di prodinya. Pada konteks ini diperlukan sikap yang menjadi *Habitus*, yaitu adanya perubahan karakter pimpinan yang lebih memahami cara melakukan tata kelola yang efektif, efesien dan tegas. Demikian pula dituntut disiplin dari para dosen untuk memperlancar proses penjaminan mutu di prodi, termasuk dalam memberikan pelayanan kepada mahasiswa dan stakeholders yang berkaitan dengan akademik.

Selain itu diperlukan kepercayaan pelanggan/stakeholders yang dibuktikan dengan praktik terbaik dari dosen dan sivitas akademika di Prodi, dengan melakukan kerjasama bebentuk loyalitas sejawat, berdasarkan *total quality* yang tidak terlalu saling mengandalkan. Sehingga pelayanan terhadap mahasiswa tertunda-tunda tanpa dapat bertindak lebih cepat dalam meminta pendelegasian tugas atau pelayanan melalui komunikasi *mobile* dengan segera. Misalnya termasuk yang enggan sering-sering membuka pesan pada email atau WA yang dapat memperlancar komunikasi dan mempercepat proses pemecahan masalah akademik demi kepentingan mahasiswa.

4.3 Menyiapkan Perangkat Data Menghadapi AMAI Di Tingkat Prodi.

Audit Mutu Akademik Internal merupakan pemeriksaan sistematis dan mandiri untuk memastikan apakah SPMI yang dilaksanakan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan, diterapkan secara efektif dan efisien. Tujuan audit mutu internal untuk: (1) mengetahui

ketercapaian standar yang telah ditetapkan; (2). mengevaluasi kapabilitas dari standar yang telah ditetapkan; (3) mengevaluasi efektifitas penerapan sistem penjaminan mutu internal dalam mencapai standar yang telah ditetapkan; (4) mengidentifikasi peluang perbaikan.

Manfaat audit mutu internal adalah: (1) mengenal lebih baik proses untuk mencapai standar yang telah ditetapkan, (2) menyempurnakan dan mengembangkan sistem penjaminan mutu internal, (3) meminimalkan risiko kegagalan sistem penjaminan mutu eksternal (akreditasi). Dengan penerapan evaluasi yang meliputi monitoring, evaluasi diri dan audit mutu yang dibantu dan dipelopori oleh para auditor internal yang diangkat dan telah lulus pelatihan AMAI.

AMAI juga berkaitan dan mengingatkan kepada Prodi untuk menyiapkan borang akreditasi, dan evaluasi diri Prodi. Seperti pada Peraturan BAN-PT Nomor 4 tahun 2017 Tentang Kebijakan Penyusunan Instrumen Akreditasi menyatakan bahwa sistem akreditasi nasional baik perguruan tinggi maupun program studi berubah dari akreditasi berbasis input - output menjadi akreditasi berbasis *outcome*.

Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) Menurut Pasal 10 Permenristek-dikti No. 61 Tahun 2016 Tentang Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PD Dikti), perguruan tinggi harus menyampaikan laporan penyelenggaraan pendidikan tinggi ke PD Dikti secara berkala pada semester ganjil, semester genap, dan semester antara.

Isi laporan terdiri atas data dan informasi tentang: (1) Pembelajaran; (2) Penelitian; dan (3) Pengabdian kepada masyarakat. Laporan tentang data dan informasi tentang pembelajaran paling sedikit terdiri atas: 1) rencana studi, paling lambat 2 (dua) bulan sejak perkuliahan dimulai untuk semester ganjil dan semester genap; dan 2) hasil studi paling lambat 2 (dua) bulan setelah perkuliahan selesai untuk semester ganjil dan semester genap. Adapun laporan rencana studi dan hasil studi semester antara paling lambat 1 (satu) bulan setelah perkuliahan selesai.

Pemimpin Perguruan Tinggi bertanggung jawab atas kelengkapan, kebenaran, ketepatan, dan kemutakhiran data penyelenggaraan pendidikan tinggi yang dilaporkan ke PDDikti. Perguruan Tinggi yang tidak menyampaikan laporan penyelenggaraan Pendidik (Buku Pedoman Sistem Penjaminan Mutu di Perguruan Tinggi).

Prinsip Sistem Penjaminan Mutu Internal Berdasarkan uraian di bagian A Bab ini, prinsip SPMI yang sesuai dengan UU Dikti dan Permenristekdikti No. 62 Tahun 2016 Tentang SPM Dikti yang khususnya berkaitan dengan literasi data, yaitu akurasi SPMI menggunakan data dan

informasi yang akurat pada PD Dikti dan terdokumentasi. Setiap langkah PPEPP dalam SPMI harus ditulis dalam suatu dokumen, dan didokumentasikan secara sistematis.

Standar Kompetensi Dosen adalah kriteria minimal kemampuan dosen sesuai dengan kualifikasi akademik berdasarkan Permenristekdikti, yang dinyatakan dengan sertifikat pendidik dan/atau sertifikat profesi. (c) Standar Beban Kerja Dosen adalah kriteria minimal tentang penghitungan tugas pokok dan waktu kerja bagi dosen tetap, yang berdasarkan Permenristekdikti No. 100 Tahun 2016 paling sedikit 40 jam per minggu.

Penghitungan beban kerja dosen tetap didasarkan antara lain pada: 1) kegiatan pokok dosen mencakup: a) perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian proses pembelajaran; b) pelaksanaan evaluasi hasil pembelajaran; c) pembimbingan dan pelatihan; d) penelitian; dan e) pengabdian kepada masyarakat; 2) kegiatan dalam bentuk pelaksanaan tugas tambahan; dan 3) kegiatan penunjang. Beban kerja dosen sebagai pembimbing utama dalam penelitian terstruktur dalam rangka penyusunan skripsi/tugas akhir, tesis, disertasi, atau karya desain/seni/bentuk lain yang setara paling banyak 10 (sepuluh) mahasiswa.

Bertolak dari Pedoman bahwa Penjaminan mutu PT adalah proses penetapan dan pemenuhan standar pengelolaan pendidikan tinggi secara konsisten dan berkelanjutan, sehingga *stakeholders* memperoleh kepuasan. Seperti halnya SPMI UNJ memiliki 32 standar, baik secara kuantitas maupun kualitas sudah melebihi SNPT dalam Permenristekdikti nomor 44 tahun 2015, yang berjumlah 24 standar yang meliputi tridharma, Standar Pendidikan, Standar Penelitian, dan Standar Pengabdian kepada Masyarakat. Masing-masing dharma terdapat 8 standar meliputi standar hasil/SKL, Standar Isi, Standar Proses, Standar Penilaian, Standar Dosen dan Tendik, Standar Sarana dan Prasarana, Standar Pengelolaan dan Standar Pembiayaan. Sedangkan SPMI UNJ lebih dari itu ada standar Identitas (visi misi dan tujuan), Standar Tata Pamong Tata Kelola kepemimpinan dan Kerja sama, Standar Kemahasiswaan dan Lulusan, Standar Sumber Daya Manusia, Standar Sarana dan Prasarana, Standar keuangan, Standar Sistem Informasi hingga Standar keselamatan kesehatan kerja dan lingkungan (K3L).

Dokumen akademik (yang berupa kebijakan akademik, standar akademik, dan draf peraturan akademik) dan dokumen mutu (yang berupa manual mutu dan prosedur mutu) di tingkat universitas dan fakultas, serta spesifikasi dan kompetensi lulusan di tingkat program studi.

Praktik terbaik (*best practice*) sebagai suatu cara paling efisien (upaya paling sedikit) dan efektif (hasil terbaik) untuk menyelesaikan suatu tugas, berdasarkan suatu prosedur yang dapat diulangi yang telah terbukti manjur untuk banyak orang dalam jangka waktu yang cukup lama. Istilah ini juga sering digunakan untuk menjelaskan proses pengembangan suatu cara standar untuk melakukan suatu hal yang dapat digunakan oleh berbagai organisasi misalnya dalam bidang manajemen, kebijakan, atau sistem perangkat lunak.

Dalam dunia pendidikan, praktik terbaik merupakan salah satu jenis KTI yang bisa dibuat oleh pendidik dan tenaga kependidikan (PTK) untuk mengembangkan profesinya. Praktik terbaik menceritakan kisah sukses atau pengalaman terbaik kreativitas dan inovasi PTK dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam meningkatkan mutu layanan pendidikan di satuan pendidikan sehingga dapat mencapai prestasi yang diharapkan.

Praktik terbaik tidak selalu identik dengan langkah yang besar dan "revolusioner" yang dilakukan oleh PTK dalam menyelesaikan masalah, tetapi bisa juga melalui sebuah langkah kecil, penerapan alternatif-alternatif pemecahan masalah yang sederhana, tetapi efektif dan dampaknya terasa dalam peningkatan kualitas pelayanan pendidikan di satuan pendidikan.

Pada praktik terbaik terdapat prinsip-prinsip yang terdiri atas; (1) Prinsip APIK (asli, perlu, ilmiah, dan konsisten), (1) Prinsip kreatif, inovatif, dan kebaruan, (3) Prinsip perbaikan mutu berkelanjutan, (4) Prinsip integritas. Sedangkan tujuan menulis praktik terbaik terdiri atas; (1) Menyelesaikan masalah pendidikan, (2) Membangun kepekaan dan kemampuan berpikir kritis, (3) Menciptakan inovasi dan mutu layanan 8 standar pendidikan, (4) Membangun kemampuan PTK dalam menyusun penyelesaian masalah secara logis dan sistematis.

Dalam praktik terbaik, Para manajer di jurusan dan program studi adalah para dosen yang sebelumnya banyak melakukan tugas-tugas fungsional akademik, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Ketika mendapat amanah sebagai manajer, banyak yang belum memiliki bekal yang cukup, baik dari aspek pengetahuan maupun keterampilan untuk merencanakan dan mengelola SDM di perguruan tinggi. Untuk itu diperlukan pelatihan untuk dapat;

- 1) Memahami konteks eksternal dan internal yang memengaruhi pengelolaan SDM di Perguruan Tinggi
- 2) Melakukan penghitungan kebutuhan SDM Pendidik dan Kependidikan dalam rangka pencapaian visi, misi dan tujuan Perguruan Tinggi

- 3) Melakukan analisis kondisi SDM yang ada dan kemampuan sumber daya Membuat keputusan untuk menyeimbangkan antara kebutuhan dan kemampuan untuk menyediakan SDM

Merancang sistem manajemen SDM yang berbasis kinerja Tridharma

Di dunia usaha secara akademik ada pendapat dari Prof Rhenald Kasali (2017), disrupsi (penyusutan tenaga kerja akibat kemajuan teknologi) tidak hanya bermakna pada fenomena perubahan hari ini (*today change*) tetapi juga mencerminkan makna fenomena perubahan hari esok (*the future change*). Demikian pula Prof. Clayton M. Christensen, ahli administrasi bisnis dari Harvard Business School, menjelaskan bahwa era disrupsi telah mengganggu atau merusak pasar-pasar yang telah ada sebelumnya, tetapi juga mendorong pengembangan produk atau layanan yang tidak terduga pasar sebelumnya, menciptakan konsumen yang beragam dan berdampak terhadap harga yang semakin murah (sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Inovasi_disruptif).

Dengan demikian, era disrupsi akan terus melahirkan perubahan-perubahan yang signifikan untuk merespon tuntutan dan kebutuhan konsumen di masa yang akan datang. Sikap dan pelayanan *best practice* digunakan (karena itu, untuk memanfaatkan peluang dan menjawab tantangan revolusi industri 4.0, para mahasiswa dan alumni wajib memiliki kemampuan literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. (Sumber: <http://belmawa.ristekdikti.go.id/2018/01/17/era-revolusi-industri-4-0-perlu-persiapkan-literasi-data-teknologi-dan-sumber-daya-manusia>)

Diperlukan seminar dan workshop penjaminan mutu (Literasi data dibutuhkan oleh alumni untuk meningkatkan skill dalam mengolah dan menganalisis big data untuk kepentingan peningkatan layanan publik dan bisnis. Literasi teknologi menunjukkan kemampuan untuk memanfaatkan teknologi digital guna mengolah data dan informasi. Sedangkan literasi manusia wajib dikuasai karena menunjukkan elemen *softskill* atau pengembangan karakter individu untuk bisa berkolaborasi, adaptif dan menjadi arif di era “banjir” informasi.

Untuk menghadapi tantangan globalisasi dan era revolusi industry 4.0 diperlu- kan kerjasama civitas akademika yang baik dalam menyiapkan data-data untuk borang dan evaluasi diri. Hal penting untuk diperhatikan dalam literasi manusia yaitu adanya *Reward and Punishment* bagi dosen dan tenaga kependidikan, yaitu memberikan reinforcement berupa penghargaan bagi yang dosen yang telah berkerja keras menyiapkan perangkat dan data (misalnya memberikan imbalan insentif) agar prestasi dan disiplin dosen tersebut dipertahankan. Sebaliknya dosen yang

tidak produktif, tidak disiplin dan tidak kooperatif perlu mendapat *punishment*. Jika tiga literasi di atas diatasi dengan baik dan benar, maka mutu pendidikan dan pelayanan menjadi lebih baik dan bermutu, sehingga akan terjadi perubahan paradigma yang didukung oleh literasi etis (moral) yang menunjukkan kejujuran, adil dan bertanggung jawab.

4.4 Literasi Data Dan Literasi Teknologi

Literasi data dan literasi teknologi menunjukkan kemampuan untuk memanfaatkan teknologi digital guna mengolah data dan informasi. Pada dasarnya literasi (*Literat us*) yang artinya adalah orang yang belajar kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga dan masyarakat. Namun dalam konteks penjaminan mutu diperlukan.

Literasi data yang merupakan kemampuan untuk mendapatkan informasi dari data, lebih tepatnya kemampuan untuk memahami kompleksitas analisis data untuk meningkatkan skill dalam mengolah dan menganalisis *big data* untuk kepentingan peningkatan layanan publik. Untuk melengkapi kelancaran implementasi literasi data diperlukan Literasi teknologi menunjukkan kemampuan untuk memanfaatkan teknologi digital guna mengolah data dan informasi.

Ditulis oleh Intan Ahmad, Direktur Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Januari 2018 bahwa selanjutnya, dalam Pasal 52 ayat (4) UU Dikti, diatur bahwa SPM Dikti didasarkan pada Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PD Dikti). Mengingat setiap Perguruan Tinggi memiliki kekhasan, baik dari cita-cita pendiri, bentuk, jenis dan program pendidikan, ukuran, tata kelola, maupun kemampuan sumber daya, maka Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi tidak menetapkan kebijakan satu model implementasi SPMI untuk semua Perguruan Tinggi, melainkan memberikan inspirasi tentang implementasi hal-hal esensial dalam SPMI yang diwajibkan oleh peraturan perundang-undangan. Untuk memandu implementasi SPMI Dikti tersebut, dipandang perlu diberikan Pedoman SPMI yang dilengkapi dengan Pedoman SPMI untuk Jenis Pendidikan Akademik, Pendidikan Vokasi, dan Pendidikan Profesi.

Dalam rangka melengkapi perangkat dokumen, proses dan pelayanan, dan laporan diperlukan sistem operasi dengan komputerisasi mobile system.

4.5 Sistem Informasi Manajemen.

Untuk operasional akademik Prodi perlu berorientasi pada *electronic mail* di dalam sistem informasi manajemennya, yaitu dengan aplikasi internet, dimana aplikasi akses email berbasis web dapat gratis dan sangat bermanfaat. Selain itu untuk menyimpan data, format-mormat akademik (form 06, form 05, daftar isian yang akan dikirim ke siacad dihimpun oleh admin Prodi bersama TPjM di Prodi berupa format-format isian digital, yakni dengan menggunakan teknologi *warehouse*. Dimana *warehaouse* memungkinkan terintegrasi dengan berbagai jenis data dari berbagai macam aplikasi atau sistem.

Lebih jauh TPjM Prodi harus mempersiapkan AMAI yang mendukung akreditasi dan evaluasi diri, dimana borang akreditasi dapat dikaitkan dengan Big Data Universitas yang digunakan dan mengarah pada pengambilan keputusan dan strategi penjaminan mutu dengan lebih baik.

Salah satu contoh digunakannya SIEDU (*smart school system*) yang berupa berupa *software system* informasi manajemen sekolah dengan fitur-fitur yang dibutuhkan untuk mengelola manajemen informasi dan data organisasi pendidikan, yang memanfaatkan teknologi *cloud-computing*, *online collaboration*, dan *real-time data feeds* untuk menciptakan sistem integrasi dalam memberikan layanan informasi yang cepat dan akurat, akuntabel, dapat diakses oleh pimpinan, dosen, mahasiswa dan alumni. (siedu.id.08.08.19). Perangkat-perangkat secanggih di atas pada dasarnya tidak akan maksimal termanfaatkan jika *mainset* dosen dan tenaga kependidikan tidak memiliki pemahaman tentang literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia.

Faktor penting yang menjadi kunci keberhasilan dari rancangan dan kegiatan Penjaminan Mutu Akademik di Prodi kembali kepada penilaian dan kualitas literasi etis dosen. Anggia Valerisha menyatakan bahwa; ‘melek’ digital dan media sangat erat kaitannya dengan ‘literasi’, yaitu Prodi mampu membaca, menulis dan berbicara berfokus pada kualitas akademik. Selain literasi data, maka literasi teknologi sangat penting yang terdiri atas ‘literasi digital’ (*digital literacy*) dan literasi media (*media literacy*), untuk mengimplementasikan kompetensi literasi sesuai prinsip 5 kompetensi literasi (Hobbs, 2011). (Anggia Valerisha. unpar.ac.id.: literasi-digital-media, 8.8.2019).

Dengan kompetensi literasi digital masalah-masalah kesulitan mengum-pulkan data dari para dosen, dalam rangka kualitas akademik dan penjaminan mutu dapat teratasi. Sehingga dosen

dan tenaga akademik dapat menyiapkan data akademik yang menjadi tanggung jawabnya secara cepat dan akurat (format dan isian). Dapat lebih cepat mengambil keputusan dalam rangka menganalisis dan mengevaluasi hasil belajar mahasiswa. (nilai kritis, analisis dan evaluasi). Dapat melakukan refleksi dan berpikir etis apa yang harus segera dilakukan dengan bijaksana, serta dapat segera ambil bagian dan mengambil inisiatif dalam membantu manajemen akademik di prodi. Maka dengan literasi digital sistem organisasi dan pembagian kerja di Prodi, terutama dalam aksi sosial dengan pihak lain di luar Prodi dapat berjalan dengan lancar dan bermutu.

C. SIMPULAN DAN SARAN

Peran Prodi di era digitalisasi ini sudah seharusnya menerapkan pemahaman literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia yang dilengkapi dengan literasi etis. Dengan demikian Universitas dalam membina dan menyelenggarakan penjaminan mutu dapat diperkuat, yaitu dengan peran aktif dan kontribusi Prodi yang aktif dan progresif menyiapkan AMAI, SPMI dalam rangka melengkapi borang akreditasi dan evaluasi diri. Jalan tercepat adalah Prodi perlu menyiapkan *ruang digital* (fisik dan mental), personal yang mengasuh dan memelihara literasi digital dalam rangka mempertahankan dan meningkatkan mutu akademik.

Saran penulis agar kita memulai dan menyadari bahwa era literasi digital bukan menyulitkan, tetapi membuat kita bekerja lebih mudah, cepat dan efisien. Oleh karena itu paradigma baru dalam literasi data, teknologi, manusia dan etis harus terpadu dalam rangka melaksanakan tugas kedinasan yang dipercayakan kepada dosen di Prodi dengan penuh pengabdian, kesadaran, dan tanggung jawab, karena dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (UU RI Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen). Sebagaimana pasal 14 Kode Etik Dosen bahwa etika dosen dalam berorganisasi; memiliki kompetensi dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab, serta berorientasi pada upaya meningkatkan kualitas kinerja.

DAFTAR RUJUKAN

- Emzir, Aceng Rakhmat, Martini Jemars. 2015. *Kode Etik Dosen di Universitas Negeri Jakarta*. Jakarta: Kantor Warek I UNJ.
- Habert K.Rampesad, 2005. *Managing Total Quality*, New Delhi. Tata McGraw-Hill Publishing Company Limited.
- Pedoman Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi. (2018). Jakarta: Ditjen Dikti Kemenritek.
- Permana, Yana. 2016. *Mengenal Big Data*. CodePolitan.com
- Rosyadi, Slamet. 2018. *Revolusi Industri 4.0: Peluang Dan Tantangan Bagi Alumni Universitas Terbuka*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jenderal Soedirman, Email: slametrosyadi72@gmail.com.
- Tim Pengarang SPMI-PT, (2010) *Sistem Penjaminan Mutu Internasional Perguruan Tinggi*.
- Valerisha, Anggia. (unpar.ac.id.: literasi-digital-media, 8.8.2019)
- <http://belmawa.ristekdikti.go.id/2018/01/17/era-revolusi-industri-4-0-perlu-persiap-kan- literasi-data-teknologi-dan-sumber-daya-manusia>.

TANTANGAN PRAKTIK BAIK PARADIGMA BARU PENJAMINAN MUTU PROGRAM STUDI

Dwi Kusumawardani
Program Studi Pendidikan Tari
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Jakarta
dwikusumawardani@unj.ac.id

ABSTRAK

Tulisan ini menjelaskan tantangan untuk mengatasi masalah dalam melaksanakan praktik baik penjaminan mutu di Program Studi. Penjelasan ini diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada Program Studi dalam melaksanakan penjaminan mutu. Data diperoleh dari hasil observasi maupun studi dokumen, selanjutnya dianalisis secara kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan disimpulkan. Kesimpulannya adalah pelaksanaan praktik baik penjaminan mutu di Program Studi sangat tergantung dari kondisi budaya mutu di setiap Perguruan Tinggi. Praktik baik penjaminan mutu akan dapat optimal, apabila seluruh sivitas akademika dari tingkat Universitas, Fakultas atau unit, dan Program Studi memiliki persepsi sama tentang mutu dan kebijakan Dikti tentang Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI), memiliki rancangan pelaksanaan, dan memiliki komitmen untuk melaksanakan SPMI.

Kata kunci: Tantangan, praktik baik, penjaminan mutu.

ABSTRACT

This paper explains the challenges for solving problems found in implementing best practices of quality assurance in the Study Program. This explanation is expected to provide inspiration to the Study Program in implementing quality assurance. Data obtained from the observation and study of documents, analyzed qualitatively through data reduction stages, data presentation, and finally concluded. The conclusion is that the implementation of best practices of quality assurance in the Study Program is highly dependent on the conditions of quality culture in each tertiary institution. Best practices of quality assurance will be optimal if all academicians from the University, Faculty or unit level, and Study Programs have the same perception about the quality and policies of the Higher Education regarding the Internal Quality Assurance (SPMI) system, have plans implementing, and are committed to implementing SPMI.

Keywords: Challenges, best practices, quality assurance.

A. PENDAHULUAN

Program Studi sebagai ujung tombak Pendidikan Tinggi yang memiliki kewenangan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran berdasarkan kurikulum dalam satu jenis pendidikan tertentu, memiliki kewajiban untuk mengimplementasikan Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI). Kewajiban implementasi SPMI, karena telah diamanatkan dalam Pasal 53 UU No 12 tahun 2012 tentang pendidikan Tinggi, bahwa SPMI merupakan bagian dari Sistem Penjaminan Mutu Dikti yang dikembangkan oleh Perguruan Tinggi, bertujuan untuk mengembangkan budaya mutu di Pendidikan Tinggi.

Pengertian mutu Pendidikan Tinggi menurut Permenristekdikti No 62 Tahun 2016 adalah tingkat kesesuaian antara penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan Standar Pendidikan Tinggi yang terdiri atas Standar Nasional Pendidikan Tinggi (dan Standar yang ditetapkan oleh perguruan tinggi. Guna mencapai kesesuaian antara penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 yaitu tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, perlu dilakukan siklus Penetapan, Pelaksanaan, Evaluasi, Pengendalian dan Peningkatan Standar atau disingkat PPEPP, sehingga *stakeholders* baik internal maupun eksternal memperoleh kepuasan. Pelaksanaan Sistem Penjaminan Mutu Internal Perguruan Tinggi mensyaratkan adanya beberapa dokumen yang dituangkan dalam bentuk buku yaitu kebijakan SPMI, Manual SPMI, Standar SPMI, dan Formulir SPMI (Bahan Pelatihan SPMI Perguruan Tinggi, Kemenristekdikti, 2016). Pada level Program Studi wajib melaksanakan Standar SPMI yang telah dibuat oleh Perguruan Tinggi. Bukti pelaksanaannya standar SPMI direkam dan didokumentasikan melalui formulir SPMI.

Tidak mudah tentunya menerapkan Standar Mutu SPMI dalam praktik sehari-hari di Program Studi, apalagi jika budaya mutu belum terkondisikan di semua aras di perguruan tinggi, dan budaya mutu masih dianggap hanya milik dari personil-personil yang mengurus tentang penjaminan mutu saja. Persoalan ketidaksesuaian antara Standar Mutu SPMI dengan praktik baik SPMI sehari-hari kemungkinan besar akan terjadi di Program Studi. Contohnya problem ketidaksesuaian dalam penerapan praktik baik standar proses pembelajaran. Semua dosen seharusnya setiap awal semester menyiapkan RPS dan RPS dibahas dengan mahasiswa, namun kenyataannya tidak semua dosen membuat RPS dan tidak ada tindakan apapun terhadap dosen yang tidak mengumpulkan RPS. Contoh lainnya, semua dosen seharusnya melaksanakan

pembelajaran sesuai dengan RPS, namun kenyatannya tidak semua dosen melaksanakan pembelajaran seperti yang telah ditulis di RPS karena dosen sibuk, sering tidak mengajar atau rajin mengajar tetapi pembelajaran tidak sesuai RPS. Contoh problem dalam penerapan Standar Penilaian Pembelajaran. Soal Ujian Tengah dan Ujian Akhir semester seharusnya divalidasi oleh tim dalam satu rumpun. Namun dalam praktiknya tidak dilakukan validasi. Soal yang dibuat oleh dosen langsung disampaikan kepada mahasiswa masing-masing pada saat ujian.

Berdasarkan kondisi tersebut, beberapa pertanyaan akan muncul, diantaranya apakah seluruh personil di Program Studi memahami sistem penjaminan mutu?; bagaimanakah persepsi seluruh personil di Program Studi terhadap standar mutu SPMI? ; Ada atau tidak merencanakan pelaksanaan sistem penjaminan mutu di program studi? Bagaimanakah Kordinator Program Studi melaksanakan, mengevaluasi dan mengendalikan praktik baik penjaminan mutu yang telah dirancang secara konsisten dengan komitmen tinggi di Program Studinya?

Persoalan yang terjadi dalam melaksanakan praktik baik penjaminan mutu tentunya harus diatasi dengan menempuh beberapa hal yang perlu dilakukan. Makalah ini bertujuan menjelaskan tentang tantangan yaitu ajakan untuk melakukan hal-hal yang merangsang tekad bagi Program Studi, untuk meningkatkan pelaksanaan praktik baik penjaminan mutu. Beberapa hal yang diharapkan dilakukan oleh Program Studi, yaitu: (1) menganalisis kondisi tentang persepsi seluruh personil di Program Studi, meliputi: Kordinator Program Studi, dosen, mahasiswa, tenaga kependidikan dan tenaga pendukung tentang penjaminan mutu sesuai kapasitas masing-masing; (2) merencanakan pelaksanaan siklus PPEPP di Program Studi; dan (3) melaksanakan SPMI sebagai indikator praktik baik penjaminan mutu di Program Studi secara konsisten dan berkelanjutan dengan komitmen tinggi

B. PEMBAHASAN

Ruang lingkup pembahasan ini difokuskan kepada upaya-upaya yang dilakukan oleh Program Studi, untuk penerapan Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) di Program Studi. SPMI adalah kegiatan sistemik penjaminan mutu pendidikan tinggi oleh setiap Perguruan Tinggi, secara otonom atau mandiri untuk mengendalikan dan menyelenggarakan pendidikan tinggi secara berencana dan berkelanjutan. Tantangan melaksanakan praktik baik SPMI sehari-hari memerlukan kiat yang dapat merangsang semua pihak yang berada di Program Studi untuk mau dan mampu

melaksanakan Standar Mutu SPMI. Paradigma baru atau kerangka berpikir baru bahwa Perguruan Tinggi harus memiliki Kebijakan SPMI sebagai arah, dasar, nilai, tujuan, strategi, prinsip dan tata kelola penyelenggaraan pendidikan tinggi yang ditetapkan oleh perguruan tinggi untuk mewujudkan visi, misi dan tujuan Perguruan Tinggi (Bahan Pelatihan SPMI Perguruan Tinggi, Kemenristekdikti, 2016) dan Kebijakan SPMI tersebut harus dipastikan pelaksanaannya perlu dipahami oleh semua personil di semua aras Perguruan Tinggi.

1. Analisis kondisi persepsi personil di Program Studi tentang SPMI

Pemahaman mengenai pentingnya pelaksanaan SPMI menjadi faktor utama timbulnya persepsi positif seluruh personil dalam aras Perguruan Tinggi terhadap SPMI, termasuk personil di Program Studi. Jika persepsi positif telah terbangun, maka Perguruan Tinggi akan lebih mudah dalam mencapai Visi, Misi, Tujuan dan Rencana Strategis (Renstra) nya.

Dalam rangka membangun persepsi positif kepada seluruh personil di program Studi terhadap SPMI diperlukan kiat khusus yang harus dilaksanakan. Persepsi dalam Bahasa Inggris adalah *perception* artinya penglihatan, daya memahami, tanggapan. Faktor yang mempengaruhi persepsi adalah kebutuhan, pengalaman, asosiasi dan konteks (David: 1982). Proses seseorang mempersepsikan sesuatu, diawali dari pengalaman seseorang memperhatikan sesuatu melalui inderanya, setelah seseorang mengenali, selanjutnya mengasosiasikan yaitu proses berpikir menghubungkan dan membandingkan dengan kebutuhannya. Apabila seseorang merasa kebutuhannya terpenuhi dari hal-hal yang telah diperhatikan, maka seseorang tersebut akan memiliki persepsi positif dan akan bertindak positif terhadap sesuatu itu.

Dalam konteks persepsi tersebut, salah satu problem dalam menerapkan SPMI di Program Studi adalah belum adanya persepsi yang sama dalam diri Kordinator Program Studi, dosen, mahasiswa maupun tenaga pendukung terhadap SPMI. Adanya pendapat bahwa pimpinan fakultas, korprodi, dosen tidak perlu melaksanakan penjaminan mutu, karena SPMI hanya dilakukan oleh tim penjaminan mutu. SPMI dianggap membebani aktivitas dan menambah pekerjaan bagi mereka yang tidak biasa bekerja dengan standar mutu, SPMI dianggap sebagai aktivitas membuat dokumen, sehingga praktik baik SPMI tidak dilakukan, dan tentunya sederetan persoalan lain tergantung dari persepsi masing-masing orang terhadap SPMI. Apabila prinsip persepsi adalah tanggapan seseorang dari hasil pencerapan inderanya. Maka, aktivitas-aktivitas

yang perlu dilakukan agar seluruh personil di dalam Program Studi memiliki persepsi positif, dan akan bertindak positif sesuai dengan SPMI.

Kordinator Program Studi dan tim penjaminan mutu program studi (TPJM) yaitu dosen dari Program Studi yang diberi tugas dan diberi Surat Keputusan sebagai TPjM Program Studi, dalam rangka membangun persepsi positif perlu melakukan beberapa hal sebagai berikut:

a. Melakukan proses pengenalan SPMI;

Aktivitas dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya: dilibatkan dalam kegiatan sosialisasi, diberikan referensi, diminta membeca tentang SMPI, atau diikutsertakan dalam kegiatan pelatihan SPMI. Tujuannya untuk menarik perhatian, karena faktor perhatian merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi persepsi seseorang.

b. Menumbuhkan minat terhadap SPMI;

Aktivitasnya yang dilakukan, misalnya melakukan studi banding dengan cara berkunjung langsung, atau berkunjung secara maya melalui Web ke Program Studi lain sejenis yang lebih baik. Tujuannya menumbuhkan minat dan semangat menjadi Program Studi yang lebih baik;

c. Menyadarkan pentingnya SPMI dalam akreditasi Program Studi;

Aktivitas yang dilakukan, misalnya menganalisis standar penilaian akreditasi Program Studi. Tujuannya menumbuhkan sikap bahwa SPMI merupakan kebutuhan untuk akreditasi Program Studi, sehingga seluruh sivitas akademika di Program Studi menyadari kaitan antara SPMI dengan akreditasi.

d. Menciptakan suasana rileks;

Aktivitas yang dilakukan, misalnya praktik baik SPMI yang belum dapat dilakukan, tidak perlu langsung dipaksakan sesuai target. Namun, pelan-pelan terus diupayakan supaya meningkat. Tujuannya adalah memberikan rasa nyaman bahwa melaksanakan praktik baik SPMI itu mudah.

e. Mengkondisikan faktor eksternal;

Aktivitas yang dilakukan, misalnya dokumen penjaminan mutu di program studi lengkap, di tempatkan dan ditata rapi. Visi, Misi dan Tujuan dan informasi yang menyangkut standar mutu mudah diperoleh di Program Studi. Semua ruangan terlihat rapi dan bersih. Kordinator Program Studi dan personil penjaminan mutu di Program Studi menjadi contoh dalam praktik

baik penjaminan mutu. Para dosen memberikan layanan akademik yang baik. Layanan administrasi akademik baik dan cepat.

Semua aktivitas tersebut dilakukan, tujuannya adalah menghasilkan atmosfer budaya mutu di Program Studi, sehingga panca indera dapat melihat, mendengar dan merasakan hal-hal yang menunjukkan kepada kualitas baik.

2. Perencanaan pelaksanaan siklus PPEPP di program studi

Siklus PPEPP merupakan rangkaian kegiatan yang bersifat simultan mulai dari Penetapan, Pelaksanaan, Evaluasi, Pengendalian dan diakhiri Peningkatan Standar yang disingkat dengan disingkat PPEP. Perencanaan pelaksanaan siklus PPEPP merupakan kegiatan persiapan pelaksanaan siklus PPEPP oleh Program Studi. Tujuannya untuk menghasilkan kinerja yang optimal pada saat pelaksanaan siklus PPEPP.

Teknisnya pada tahap persiapan ini, Koordinator Program Studi bersama-sama dengan tim penjaminan mutu program studi (TPJM), melakukan beberapa langkah persiapan sebagai berikut:

- a. Pengecekan lengkap atau tidak lengkap, dokumen SPMI perguruan tinggi yang ada di Program Studi, yaitu dokumen Kebijakan Mutu, Manual mutu, Standar SPMI dan Formulir SPMI;
- b. Membuat standar mutu yang sifatnya spesifik Program Studi yang mengacu kepada standar mutu Fakultas atau Universitas. Misalnya membuat standar mutu penggunaan studio tari dan penggunaan peralatan pertunjukan tari. Standar tersebut hanya dimiliki oleh Program Studi Pendidikan Tari atau Program Studi Tari, tidak dibuat oleh Program Studi lain;
- c. Pengecekan kesesuaian antara Standar SPMI dengan formulir SPMI yang telah disiapkan oleh Universitas, Fakultas maupun Program Studi;
- d. Identifikasi formulir SPMI yang ada dan yang belum ada di Program Studi;
- e. Membuat formulir untuk rekaman atau bukti pelaksanaan standar di tingkat Program Studi. Formulir digunakan untuk mencatat/ merekam aktivitas dalam melaksanakan SPMI. Berikut ini adalah contoh formulir yang dibuat oleh Program Studi untuk memonitoring pelaksanaan perkuliahan awal semester.

FORMULIR 1
 STANDAR PROSES PEMBELAJARAN

FORMULIR
 LAPORAN PERKULIAHAN AWAL SEMESTER _____
 PROGRAM STUDI _____
 FAKULTAS _____

NO	NAMA DOSEN	NAMA MATA KULIAH YANG DIAMPU	REALISASI WAKTU KULIAH HARI PERTAMA	JUMLAH SELURUH NIS SETIAP ROMBEL	JUMLAH MAHASISWA YANG TIDAK HADIR	NAMA MAHASISWA YANG TIDAK HADIR	KETERANGAN SEBAB KULIAH HARI PERTAMA TIDAK SESUAI JADWAL
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

Catatan: Kolom keterangan untuk menuliskan informasi yang melingkupi/relevan dengan masalah mahasiswa

Jakarta, _____ 20__
 Korprodi _____

- f. Membuat contoh formulir SPMI yang telah diisi;
- g. Mensosialisasikan kepada seluruh sivitas kademika di level Program Studi tentang pentingnya pengisian formulir SPMI, sebagai bukti pelaksanaan SPMI; dan
- h. Membuat templete rekapitulasi atau dalam bentuk repositori bukti pelaksanaan Standar SPMI, digunakan untuk data bagi program studi untuk pemetakan masalah pelaksanaan SPMI dan untuk disampaikan kepada sivitas akademika, sehingga mereka mengetahui bahwa melaksanakan atau tidak melaksanakan Standar SPMI terdokumentasikan di Program Studi.

Kunci keberhasilan dalam kegiatan persiapan pelaksanaan PPEPP ini adalah sinergi antara kordinator Program Studi dengan tim penjaminan mutu di Program Studi.

3. Melaksanakan SPMI

Melaksanakan SPMI pada dasarnya adalah kegiatan mematuhi Standar Mutu, untuk menjamin bahwa pengelolaan Program Studi berdasarkan Standar mutu yang telah ditetapkan. Tujuan Program

Studi melaksanakan SPMI adalah menghasilkan kinerja yang optimal sesuai dengan Standar yang telah ditetapkan oleh Universitas.

Teknik pelaksanaan SPMI di Program Studi melibatkan seluruh sivitas akademika yaitu dosen dan mahasiswa, serta tenaga administrasi akademik dan maupun tenaga pendukung di program studi. Semuanya diharapkan melaksanakan Standar SPMI, sesuai dengan tugas, fungsi dan kewenangan masing-masing serta sesuai dengan kapasitas masing-masing. Contohnya, isi dalam Standar Mutu universitas tentang kehadiran dosen dalam perkuliahan, yang dikemukakan dalam buku pedoman akademik, menyebutkan bahwa dosen berkewajiban melaksanakan perkuliahan minimal 80 % dari ketentuan masa perkuliahan dan menggantikan sisa perkuliahan 20 % dengan tugas-tugas yang setara. Berdasarkan isi standar tersebut, maka dosen wajib hadir minimal 14 pertemuan, jika perkuliahan dalam satu semester dilaksanakan 16 kali pertemuan, dan memberikan tugas-tugas yang setara dengan 20 % perkuliahan (2 kali pertemuan) kepada mahasiswanya. Contoh lainnya isi dalam Standar Studi Lanjut Dosen menyebutkan bahwa dosen secara mandiri dan rutin melaporkan perkembangan studi lanjut kepada Kordinator Program studi dan Pimpinan Fakultas. Berdasarkan isi Standar tersebut, maka bagi dosen yang sedang studi lanjut secara mandiri dan rutin seharusnya melaporkan perkembangan studinya Kordinator Program Studi dan Pimpinan Fakultas.

C. KESIMPULAN

Tindakan menganalisis kondisi tentang persepsi seluruh personil di Program Studi, merencanakan pelaksanaan siklus PPEPP di Program Studi, dan melaksanakan siklus SPMI sebagai indikator praktik baik penjaminan mutu di Program Studi yang konsisten, berkelanjutan dan komitmen tinggi. Ketiga kegiatan utama tersebut merupakan tantangan bagi Program Studi untuk sanggup melaksanakan dan menjadi pemicu keberhasilan penerapan praktik baik penjaminan mutu di Program Studi. Tulisan ini diharapkan bermanfaat bagi Program Studi untuk sumber inspirasi dalam melaksanakan praktik baik penjaminan mutu yang memperhatikan faktor dengan kondisi budaya mutu di Perguruan Tinggi masing-masing.

DAFTAR RUJUKAN

David. Stone, R & Elwin C. Nielsen. *Educational Psycologi: The Development of Teaching Skills*. NewYork: Hasper Row. 1982.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.

Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.

Bahan Pelatihan Sistem Penjaminan Mut Internal Perguruan Tinggi. Kemenristekdikti. Direktorat Penjaminan Mutu, 2016.

Pedoman Audit Mutu Internal (AMI). Kemenristekdikti. Direktorat Penjaminan Mutu, 2019.

STUDI KORELASI PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA DENGAN KEMAMPUAN AWAL BERDASARKAN HASIL TES UJI KETERAMPILAN BIDANG SENI RUPA SELEKSI MASUK PTN SEBAGAI STRATEGI PENJAMINAN MUTU PRODI

Syakir, Mujiyono, Chiqa Rasmi Basyakiya

ABSTRAK

Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa yang bermasalah secara akademik mulai dari IPK yang rendah, jumlah SKS yang ditempuh tidak proporsional berdasarkan tingkat semester, dan tidak lulus tepat waktu cukup tinggi. Fenomena ini sangat menarik diuraikan dalam studi korelasi antara indeks prestasi mahasiswa dengan kompetensi awal saat mengikuti uji keterampilan (UK) bidang seni rupa jalur SNMPTN, SBMPTN, dan Seleksi Mandiri UNNES (SM) dalam rangka memperoleh gambaran secara proporsional dengan paradigma penelitian kuantitatif melalui statistik deskriptif. Populasi penelitian ini mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2016 dan 2017. Teknik Pengumpulan data meliputi penelusuran dokumen yang didukung observasi, wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif korelasi Pearson antara sumber data primer, yakni data IPK dan Nilai Uji Keterampilan jalur SNMPTN, SBMPTN dan Seleksi Mandiri UNNES. Selain itu, teknik analisis data kualitatif yang digunakan sebagai pendukung adalah reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan. Pertama, korelasi nilai UK dan IPK mahasiswa PSR 2016 dan 2017 jalur SNMPTN adalah positif dengan koefisien 0,006 dan 0,272. Korelasi nilai UK dan IPK mahasiswa PSR 2016 dan 2017 jalur SBMPTN adalah positif dengan koefisien 0,164 dan 0,21. Korelasi nilai UK dan IPK mahasiswa PSR 2016 dan 2017 jalur SM adalah korelasi negatif dengan koefisien -0,056 dan korelasi positif dengan koefisien 0,43. Kedua, mahasiswa PSR dari jalur SNMPTN dan SBMPTN memiliki prestasi akademik yang lebih baik dari Jalur Seleksi Mandiri UNNES. Ketiga, SBMPTN dan SNMPTN dapat menghasilkan input calon mahasiswa Pendidikan Seni Rupa dengan kualitas yang lebih bagus dari Jalur Seleksi Mandiri. Jalur penerimaan mahasiswa melalui SNMPTN dengan menggunakan portofolio masih dapat digunakan sebagai model uji tes penerimaan karena gambar yang diupload dalam sistem SNMPTN menunjukkan korelasi yang positif terhadap IPK.

Kata Kunci: prestasi akademik, gambar, kompetensi, dan korelasi

ABSTRAC

The students of Visual Art Education Study Program with academic problems starting from a low GPA, disproportional number of credits taken regarding to semester level, and not graduating on time are quite high. This phenomenon is very interesting to discuss in the correlation study between student achievement index and initial competency when taking the fine art skills test (UK) in SNMPTN, SBMPTN, and UNNES Independent Selection (SM) in order to obtain a proportional description with the quantitative research paradigm through descriptive statistics. The population of the study is the 2016 and 2017 Fine Arts Education Study Program students. The data collection

techniques are document analysis supported by observation, interviews. The data analysis techniques are the Pearson correlation descriptive statistical analysis between primary data sources, namely the GPA data and the Skill Test Scores of the SNMPTN, SBMPTN, and UNNES Independent Selection. In addition to that, the qualitative data analysis techniques that act as supports are data reduction, data display and, conclusion drawing. First, the correlation between the UK score and the GPA of PSR 2016 and 2017 for SNMPTN students is positive with coefficients of 0.006 and 0.272. The correlation between the UK score and the GPA of PSR 2016 and 2017 for SBMPTN students is positive with coefficients of 0.164 and 0.21. The correlation between the UK score and the GPA of PSR 2016 and 2017 for the SM is a negative correlation with a coefficient of -0.056 and a positive correlation with a coefficient of 0.43. Second, the PSR students from the SNMPTN and SBMPTN have better academic achievement than the students from UNNES Independent Selection. Third, SBMPTN and SNMPTN can produce input for prospective Visual Arts Education students with better quality than the Independent Selection. The student admission through SNMPTN using portfolios can still be used as an acceptance test model because the images uploaded in the SNMPTN system show a positive correlation to the GPA.

Keywords: academic achievement, image, competence, and correlation.

A. PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemendikbud) Nomor 45 Tahun 2015 telah menetapkan kebijakan terkait seleksi masuk perguruan tinggi negeri. Pola seleksi masuk PTN dilaksanakan melalui tiga jalur yaitu, SNMPTN, SBMPTN dan SM. Calon mahasiswa yang akan masuk Jurusan Seni Rupa FBS UNNES tiap tahun baik Prodi Pendidikan Seni Rupa maupun Prodi Seni Rupa yang Konsentrasi DKV, Seni Lukis atau Seni Gambar selain diuji bidang akademik juga harus diuji kemampuan ketrampilan dalam bidang seni rupa yaitu melalui tes kemampuan menggambar. Uji keterampilan bidang seni rupa memiliki bobot 50% dan akademik 50%. Pada bidang seni rupa, Jalur SNMPTN mempersyaratkan calon mahasiswa menyerahkan portofolio (kompetensi menggambar), Jalur SBMPTN dan Seleksi Mandiri calon mahasiswa harus melalui uji keterampilan.

Ujian keterampilan bidang seni rupa terdiri atas tes menggambar suasana dan menggambar alam benda. Tes menggambar suasana dikerjakan dengan teknik hitam/putih (B/W) menggunakan pensil melalui pendekatan naturalis atau realistik. Suasana dapat berupa cerita peristiwa aktual /imajinatif yang bersifat netral dan tidak terkait SARA dan peristiwa melibatkan subyek, obyek dan setting. Tes kedua adalah berupa tes menggambar alam benda yang mempersyaratkan menggambar benda geometris dalam komposisi tertentu dengan menerapkan model arsiran untuk menunjukkan tingkat realistik. Dan ketiga, adalah kepekaan estetik dan potensi kreatif.

Gambar masih digunakan sebagai dasar pijakan kriteria kompetensi awal calon mahasiswa untuk proyeksi atau estimasi apakah mahasiswa tersebut dapat mengikuti perkuliahan di jurusan yang berbasis ilmu pendidikan seni rupa atau seni rupa murni hingga lulus. Gambar merupakan dasar kemampuan yang masih diyakini secara ilmiah sebagai potensi dasar bagi mahasiswa untuk dapat berkarya seni lukis, seni patung, desain grafis, dan lain sebagainya. Begitu pula, gambar merupakan sarana pengungkapan berkarya seni yang lebih cepat dan efisien sehingga memudahkan dalam pelaksanaan uji ketrampilan. Gambar merupakan gejala empirik sekaligus indikator kreativitas calon mahasiswa terutama dalam kemampuan pengungkapan suasana hati dan emosinya disertai kemahiran teknik. Aspek bentuk dan isi merupakan satu kesatuan yang utuh dan tidak bisa dipisahkan (Parramont, 1987).

Penelitian ini bermula pada asumsi bahwa kemampuan menggambar yang dimiliki calon mahasiswa seharusnya berkorelasi dengan kemampuan dalam mengikuti mata kuliah-mata kuliah praktik yang menuntut kreativitas. Harapan idealnya adalah calon mahasiswa yang telah lulus dengan yang baik, memiliki prestasi akademik yang baik pula.

Atas dasar tersebut, penelitian ini berupaya untuk menguraikan tinjauan korelasi antara tingkat prestasi akademik dengan nilai kemampuan uji ketrampilan saat mengikuti seleksi masuk perguruan tinggi. Selama ini, pengajar di Jurusan Seni Rupa selalu berasumsi bahwa mahasiswa yang prestasinya bagus biasanya merupakan mahasiswa yang memiliki kemampuan menggambar yang baik saat di seleksi SNMPTN, SBMPTN, atau SM. Atau dapat dijadikan sebagai pembuktian bahwa uji kompetensi keterampilan menggambar saat tes masuk PTN tersebut apakah efektif atau perlu dilakukan modifikasi. Keyakinan akan efektivitas tes ketrampilan menggambar selama ini masih dianggap kuat muntuk mengidentifikasi kemampuan menggambar dan kepekaan estetik mereka sebagai modal dalam mengikuti perkuliahan. Penelitian ini mengidentifikasi kemampuan awal menggambar mahasiswa Prodi Pendidikan Seni angkatan 2016 dan 2017 saat mengikuti uji keterampilan bidang seni rupa melalui jalur SNMPTN, SBMPTN dan SM dan kecenderungan korelasinya dengan antara tingkat prestasi akademiknya dalam perkuliahan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma kuantitatif melalui statistik deskriptif dengan menggunakan Korelasi Pearson. Populasi penelitian adalah kelompok mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2016 dan 2017. Mahasiswa tersebut adalah mahasiswa yang sudah dalam posisi semester 5 dan 7 pada Semester Gasal 2019/2020 sehingga diasumsikan sudah menempuh beban SKS minimal 80 dan 120 SKS. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat hubungan tingkat prestasi mahasiswa Prodi Pendidikan Seni dengan kemampuan awal menggambar saat mengikuti tes ketrampilan bidang seni rupa baik yang berdasarkan jalur SNMPTN, SBMPTN dan Seleksi Mandiri UNNES 2016 dan 2017. Sumber data primer adalah data indeks prestasi kumulatif mahasiswa prodi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2016 dan 2017 yang dapat diperoleh dari SIKADU UNNES dan data nilai kompetensi awal kemampuan menggambar saat melakukan uji ketrampilan bidang seni rupa yang bersumber data dari dokumen Jurusan Seni Rupa. Teknik pengumpulan data meliputi teknik pencatatan dokumen, observasi, wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif korelasi antara prestasi akademik dengan data nilai kompetensi awal dalam mengikuti uji tes ketrampilan bidang seni rupa. Selain itu, Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan.

C. PEMBAHASAN

Jurusan Seni Rupa FBS UNNES terdiri atas Prodi Pendidikan Seni Rupa (PSR) S 1, Seni Rupa (SR) S 1, dan Desain Komunikasi Visual (DKV) D 3. Jumlah mahasiswa yang diterima Prodi Pendidikan Seni Rupa setiap tahun sekitar 55-65 orang dengan peminat sekitar 450-500 orang. Data dokumentasi Jurusan Seni Rupa menunjukkan bahwa pendaftar pada penerimaan mahasiswa baru Prodi Pendidikan Seni Rupa tahun 2016 berjumlah 450 orang dan yang diterima adalah 57 orang sedangkan tahun 2017 pendaftar berjumlah 457 orang dan yang diterima 61 orang. Kekekatan mahasiswa masuk prodi PSR pada tahun 2016 dan 2017 adalah 1:7,8 dan 1 : 7,5. Berikut ini adalah tabel gambaran jumlah penerimaan mahasiswa tahun 2016 dan 2017.

Tabel 1. Penerimaan Mahasiswa Prodi PSR S 1 Jalur SNMPTN, SBMPTN, dan Seleksi Mandiri UNNES

NO	JALUR MASUK		PRODI PSR	
			2016	2017
1	SNMPTN	Peminat	134	102
		Daya Tampung	18	21
		Diterima	12	19
	SBMPTN	Peminat	193	228
		Daya Tampung	24	28
		Diterima	18	27
	SELEKSI MANDIRI	Peminat	123	168
		Daya Tampung	18	21
		Diterima	27	15
		Peminat	450	498
		Daya Tampung	60	70
		Diterima	57	61
		Keketatan	1:7,8	1:7,5

(Sumber:BAAKK UNNES, 2019)

Berdasarkan Struktur Kurikulum Prodi Pendidikan Seni Rupa S1, mahasiswa angkatan tahun 2016 dan 2017 diwajibkan menyelesaikan beban sks sebagai berikut: Semester 1 terdiri atas 10 sks, semester 2 terdiri 20 sks, semester 3 terdiri 20 sks, semester 4 terdiri 20 sks, semester 5 terdiri 20 sks dan semester 6 terdiri 14 sks untuk mata kuliah wajib. Berdasarkan susunan struktur tersebut, pada semester 6 harus menempuh mata kuliah KKN dan PPL. Selain itu, mahasiswa semester 6 dan 8 harus menambah mata kuliah pilihan dengan jumlah yang menyesuaikan kebutuhan dengan pertimbangan prioritas sks minimal memenuhi 144 sks sebagai syarat diperolehnya gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa 1.

Berdasarkan struktur kurikulum Prodi Pendidikan Seni Rupa 2015, mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2016 seharusnya sudah menempuh beban mata kuliah 120 sks sedangkan mahasiswa angkatan 2017 adalah 80 SKS. Data SIKADU bulan Agustus 2019 menunjukkan bahwa mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2016 yang berjumlah 57 memiliki Indeks Prestasi Kumulatif yang variatif. Standar beban sks yang harus ditempuh adalah 120 sks. Berdasarkan data SIKADU Agustus 2019, pada satu rombongan belajar A dan B yang tergabung dalam Prodi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2016 terdapat mahasiswa yang hanya menempuh 8 sks dan terdapat pula mahasiswa yang telah menempuh 142 sks. Rata-rata sks yang telah tertempuh 122 sks. Rentang sks yang telah tertempuh paling tinggi dan rendah adalah 134 sks. Begitu pula IPK yang berhasil dicapai mahasiswa pada angkatan 2016, paling

rendah adalah 1,38 dan paling tinggi 3,39. Rata-rata IPK adalah 2,91. Rata-rata IPK pada angkatan 2016 masih dibawah 3,00. Padahal salah satu persyaratan seorang lulusan mahasiswa perguruan tinggi untuk diterima di dunia kerja sekarang minimal 3,00.

Dalam analisis ini, standar IPK yang digunakan adalah IPK historis bukan IPK final. IPK historis diperoleh dari jumlah nilai sebuah mata kuliah dibagi jumlah sks mata kuliah yang telah tertempuh lulus maupun yang telah tertempuh tetapi tidak lulus. IPK ini diperoleh dari transkrip nilai sementara SIKADU. Penggunaan IPK historis akan memperlihatkan gambaran kemampuan mahasiswa seutuhnya dalam proses perkuliahan untuk menempuh beban sks yang sudah terpaketkan dalam struktur persemester maupun jumlah sks yang diinginkan. Dengan demikian, nilai IPK tersebut sangat proporsional untuk digunakan sebagai nilai untuk mengukur tingkat kesungguhan mahasiswa dan kemampuan mahasiswa ketika akan digunakan sebagai nilai korelasi terhadap kualitas input awal dalam proses perkuliahan.

Tabel 2. Nilai Ujian Keterampilan, Jumlah SKS dan IPK
Mahasiswa Prodi PSR S 1 Angkatan 2016

NO	NIM	NAMA	NILAI UK	JALUR MASUK	SKS	IPK
1	2401416001	Mukhammad Subhan	30	SNMPTN	18	2,7
2	2401416002	Lutfiatun Nahdiyah	30	SNMPTN	132	2,89
3	2401416003	Nurmarita Puspa Hutami	30	SNMPTN	18	2,7
4	2401416004	Innaz Muthia Aghnia	70	SNMPTN	132	2,89
5	2401416005	Luqman Alhadat	30	SNMPTN	134	3,07
6	2401416006	Fadzel Muhamad Rifandi	80	SNMPTN	132	3,2
7	2401416007	Rhio Agung Bishmarra	53	SNMPTN	132	3,16
8	2401416008	Muhammad Zidny Aziz	80	SNMPTN	120	2,52
9	2401416009	Nanda Fajarino	30	SNMPTN	82	1,38
10	2401416010	Muhammad Karimun	30	SNMPTN	134	3,02
11	2401416011	Annas Ardyansah	30	SNMPTN	138	3,14
12	2401416012	Rafif Aufa Muktasyimbillah	79	SNMPTN	100	2,18
13	2401416013	Jesita Trisnawati	70	SBMPTN	142	3,11
14	2401416014	Rani Yoganti Rimastuti	72	SBMPTN	136	3,28
15	2401416018	Dewi Setianingrum	70	SBMPTN	134	3,33
16	2401416020	Tedy Fariyan	78	SBMPTN	140	3,39
17	2401416021	Muhamad Chusni Mubarak L Tunda	70	SBMPTN	54	2,94
18	2401416022	Alluk Manul Khakim	88	SBMPTN	116	2,66
19	2401416024	Amdy Wilanndari	75	SBMPTN	130	3,15
20	2401416026	Arif Sugiarto	74	SBMPTN	138	3,09
21	2401416027	Bilal Galih Wardaya	78	SBMPTN	124	2,46
22	2401416028	M. Zainal Fanani	95	SBMPTN	134	3,35
23	2401416029	Rajib Dzakyasyam	74	SBMPTN	132	3,05
24	2401416015	Bakti Abdul Jabar	80	SBMPTN	132	3,35

25	2401416016	Faisal Nurul Hilmi	70	SBMPTN	126	2,75
26	2401416017	Himawan Khairi	75	SBMPTN	124	2,56
27	2401416019	Rahadian Aditya Mahendra	70	SBMPTN	130	2,73
28	2401416023	Amelia Loveita Sari	70	SBMPTN	124	2,66
29	2401416025	Felix Notetolo Marua`O	70	SBMPTN	112	2,64
30	2401416030	Eka Wahyu Pratiwi	70	SBMPTN	136	3,21
31	2401416031	Prayogo	57	Seleksi Mandiri	122	2,21
32	2401416032	Andryas Eka Candra Tarsena	56	Seleksi Mandiri	136	3,1
33	2401416033	Estika Rizky Septiana	56	Seleksi Mandiri	134	3
34	2401416034	Octavia Nur Fitriana	67	Seleksi Mandiri	136	3,1
35	2401416035	Nabila Fiska Radevi	65	Seleksi Mandiri	130	2,82
36	2401416036	Adhytia Rizkyhimawan	83	Seleksi Mandiri	136	2,91
37	2401416037	Muhammad Seno Aji	81	Seleksi Mandiri	136	2,89
38	2401416038	Dimas Arif Santoso	68	Seleksi Mandiri	8	3
39	2401416039	Yesi Puspita Putri	67	Seleksi Mandiri	138	3,04
40	2401416040	Yasin Luqman Nawawi	70	Seleksi Mandiri	28	3,14
41	2401416041	Dela Siti Nandani	73	Seleksi Mandiri	138	3,14
42	2401416042	Dwi Saputra	60	Seleksi Mandiri	132	3,11
43	2401416043	Annisa` Ayu Firmadhani	68	Seleksi Mandiri	138	3,09
44	2401416044	Naufal An-Nabighah Bani Syafii	76	Seleksi Mandiri	92	2,42
45	2401416045	Mohamad Amin Pebriyanto	64	Seleksi Mandiri	134	2,95
46	2401416046	Nur Asiyah Jamil	60	Seleksi Mandiri	136	3,33
47	2401416047	Nadya Krisma Yoga	55	Seleksi Mandiri	136	3,07
48	2401416048	Serandha Ardita	74	Seleksi Mandiri	40	2,65
49	2401416049	R. Yusuf Rahadi Kristianto	71	Seleksi Mandiri	108	2,35
50	2401416050	Krisna Yogi Pradipta	64	Seleksi Mandiri	126	2,75
51	2401416051	Khalimatu Dhakiyah	64	Seleksi Mandiri	126	2,45
52	2401416052	Pravinta Fitriyati	75	Seleksi Mandiri	138	2,91
53	2401416053	Masdhawy Nashshar	78	Seleksi Mandiri	112	2,54
54	2401416054	Galang Ramadhan Ahmad F	62	Seleksi Mandiri	88	1,95
55	2401416055	Wilujeng Eky Septiana	58	Seleksi Mandiri	138	3,16
56	2401416056	Andar Poso Ramdani	65	Seleksi Mandiri	136	2,85
57	2401416057	Eko Puji Susilo Putro	53	Seleksi Mandiri	12	0

(Sumber: Dokumen Jurusan Seni Rupa dan BPTIK 2016,2017 dan Sikadu UNNES, Agustus 2019)

**Tabel 3. Nilai Ujian Keterampilan, Jumlah SKS dan IPK
Mahasiswa Prodi PSR S 1 Angkatan 2017**

NO	NIM	NAMA	NILAI UK	JALUR MASUK	SKS	IPK
1	2401417001	Nafisah	30	SNMPTN	82	3,22
2	2401417002	Aisyah Anjani	30	SNMPTN	86	3,17
3	2401417003	Nur Lela	30	SNMPTN	86	3,24
4	2401417004	Elsa Nur Tiara	30	SNMPTN	84	3,15
5	2401417005	Mulya Saputri	78	SNMPTN	82	3,37
6	2401417006	Hasbi Alamul Iman	30	SNMPTN	86	3,42
7	2401417007	Zamiat Rafik	30	SNMPTN	80	2,78

PROSIDING SEMINAR NASIONAL BAHASA, SENI, DAN DESAIN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Best Practice dan Hasil Kajian Ilmiah

8	2401417008	Ria Febriani	70	SNMPTN	82	2,95
9	2401417009	Lisna Zaida Husny	30	SNMPTN	86	3,44
10	2401417010	Taffana Mega Tirta	30	SNMPTN	84	3,36
11	2401417011	Haniatussa'adah	80	SNMPTN	86	3,7
12	2401417012	Dhini Nur Nazilah	25	SNMPTN	80	3,45
13	2401417013	Nila Kumala Sari	30	SNMPTN	82	3,15
14	2401417014	Eni Purwati	30	SNMPTN	82	3,35
15	2401417015	Oktafia Indah Melati	30	SNMPTN	86	3,59
16	2401417016	Fajriyah Murtafi	77	SNMPTN	86	3,34
17	2401417017	Rizka Alfiana Imawati	85	SNMPTN	94	3,62
18	2401417018	Tegar Al Kautsar	71	SNMPTN	84	3,18
19	2401417019	Deswara Bayu Pambagyo	88	SNMPTN	88	3,43
20	2401417020	Anggun Mega Yuli Yana	80	SBMPTN	86	3,42
21	2401417021	Eko Wahyudi	63,6	SBMPTN	80	3,3
22	2401417022	Erza Dwi Kurniawan	75,4	SBMPTN	68	1,9
23	2401417023	Yusnia Kurniati	66,2	SBMPTN	80	3,21
24	2401417024	Astrie Nurfadilah Y.	66	SBMPTN	28	3,21
25	2401417025	Annis Laela Fardani	62	SBMPTN	86	3,31
26	2401417026	Achmad Chadziqur R.	66	SBMPTN	68	1,62
27	2401417027	Agum Gumelar	70	SBMPTN	80	3,34
28	2401417028	Tri Murdiyono	74,4	SBMPTN	84	3,45
29	2401417029	Andre Sahifiyan	74,4	SBMPTN	82	2,93
30	2401417030	Gilang Adhi Krisnadi	71,4	SBMPTN	76	2,38
31	2401417031	Bayu Sapto Aji L	70	SBMPTN	82	3,09
32	2401417032	Abdul Malik Purwadinata	60,4	SBMPTN	80	2,91
33	2401417033	Dicky Fatkhur Rohman	70	SBMPTN	86	3,16
34	2401417035	Muhammad Aldida K.	58,6	SBMPTN	82	2,99
35	2401417036	Muhamad Nur Fitriono	75	SBMPTN	78	2,6
36	2401417037	Dea Nabila Rahmadika	78,4	SBMPTN	86	3,06
37	2401417038	Faisal Farroz	63,4	SBMPTN	84	3,15
38	2401417039	Nunuk Sela Parwati	82,6	SBMPTN	86	3,34
39	2401417040	Annisa Cikal Achaddani	64,8	SBMPTN	86	2,97
40	2401417041	Agis Ahmad Rodiansjah	80	SBMPTN	82	3,26
41	2401417042	Reza Pahlevi	68,2	SBMPTN	74	2,09
42	2401417043	Rika Alda Qurnaini	64,3	SBMPTN	86	3,21
43	2401417044	Enrico Zidan Falha	62,4	SBMPTN	60	2,88
44	2401417046	Yudi Prayoga	67,2	SBMPTN	86	3,17
45	2401417049	Dwi Rahmawati	65	SBMPTN	86	3,2
46	2401417056	Elsy Fifiyanti	71,2	SBMPTN	86	3,06
47	2401417034	Irene Arraafi Putri	70	Seleksi Mandiri	86	3,07
48	2401417045	Yusuf Adi Setyawan	83	Seleksi Mandiri	82	2,71
49	2401417047	Salsa Hana Nabilah	50	Seleksi Mandiri	86	2,97
50	2401417048	Rifki Puji Nugroho	60	Seleksi Mandiri	82	2,89
51	2401417050	Panji Raditya	65	Seleksi Mandiri	86	3,09
52	2401417051	Dyah Kusumaning Lestari	70	Seleksi Mandiri	84	2,99
53	2401417052	Karindra Yudhanegara	68	Seleksi Mandiri	86	3,09
54	2401417053	Zahrotun Nihayah	80	Seleksi Mandiri	86	3,41

55	2401417054	Cahyo Adhy Nugroho	60	Seleksi Mandiri	80	2,73
56	2401417055	Nur Ahmad Sofyan	60	Seleksi Mandiri	86	3
57	2401417057	Meirina Dewi Astuti	50	Seleksi Mandiri	84	3
58	2401417058	Satyadita Agustina	50	Seleksi Mandiri	24	0,63
59	2401417059	Erdin Kurniawan	85	Seleksi Mandiri	82	3,07
60	2401417060	Novita Dewi Rahmawati	85	Seleksi Mandiri	86	3,09
61	2401417061	Nanda Sinda Pratama	80	Seleksi Mandiri	86	2,99

(Sumber: Dokumen Jurusan Seni Rupa dan BPTIK 2016,2017 dan Sikadu UNNES, Agustus 2019)

Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2017 yang berjumlah 61 orang dengan beban standar sks yang telah tertempuh 80 juga menunjukkan nilai IPK dan beban sks range yang cukup tinggi. Jumlah sks tertinggi yang telah diikuti atau tertempuh adalah 94 sks sedangkan jumlah sks terendah adalah 24 sks. Rata-rata sks yang tertempuh 81 sks. Range (rentang nilai) jumlah SKS adalah 70 sks. IPK menunjukkan gejala yang cukup variatif dengan rentang yang tinggi pula. IPK yang paling tinggi adalah 3,7. IPK yang paling rendah adalah 1,62. Range atau rentang nilai IPK dari yang paling tinggi dan rendah adalah 2,08. Rata-rata IPK adalah 3,04. Data nilai IPK dan beban sks tersebut menunjukkan tingkat kemampuan mahasiswa yang tidak sama dalam menempuh perkuliahan akademik. Tingkat kemampuan mahasiswa dalam menempuh perkuliahan akademik baik pada semester gasal maupun genap yang cukup variatif tersebut juga terjadi pada mahasiswa angkatan 2016. Tabel 4 menunjukkan jumlah SKS yang telah ditempuh dan IPK Mahasiswa Prodi PSR S1 Angkatan Tahun 2016 dan 2017.

Tabel 4. Prosentase Distribusi Jumlah SKS dan IPK Mahasiswa Prodi PSR S 1 Angkatan Tahun 2017 dan angkatan 2016

KATEGORI	RENTANG	MAHASISWA PSR			
		2016		2017	
		JUMLAH	PROSEN	JUMLAH	PROSEN
Beban SKS	0-39	5	9	2	3
	40-79	2	4	6	10
	80-99	3	5	53	87
	100-119	5	9	0	0
	120-144	42	73	0	0
	JUMLAH	57	100	61	100
IPK	0,00-2,49	11	19	5	8
	2,50-2,74	7	12	3	5
	2,75-2,99	12	21	11	18
	3,00-3,24	21	37	23	38
	3,25-3,49	6	11	17	28
	3,50-4,00	0	0	2	3
	JUMLAH	57	100	61	100

(Sumber: Dokumen Jurusan Seni Rupa, 2016,2017 dan Sikadu UNNES, Agustus 2019)

Data Tabel 4 menunjukkan bahwa mahasiswa angkatan 2016 yang beban sksnya masih di bawah 120 berjumlah 15 orang atau 27% dan mahasiswa yang memiliki IPK pada rentang 0,00- 2,75 adalah 18 orang atau 31% dan yang berada pada rentang 2,75-2,99 berjumlah 12 orang atau 21 %. Data tersebut menunjukkan bahwa masih cukup tingginya mahasiswa yang belum mampu menyelesaikan beban sks secara proporsional dan masih cukup tingginya pula mahasiswa yang IPKnya masih di bawah 3,00.

Mahasiswa angkatan 2017 yang beban sks masih di bawah 80 sks adalah 8 orang atau 13%. Mahasiswa yang memiliki IPK pada rentang 0,00- 2,75 adalah 8 orang atau 13 % dan berada pada rentang 2,75-2,99 adalah 11 orang atau 18 %. Oleh karena itu, Mahasiswa yang memiliki IPK pada rentang di bawah 3,00 adalah 19 orang atau 31 %. dan berada pada rentang 2,75-2,99 adalah 11 orang atau 18 %. Data tersebut menunjukkan bahwa masih cukup tingginya mahasiswa yang belum mampu menyelesaikan beban sks secara proporsional dan masih cukup tingginya pula mahasiswa yang IPKnya masih di bawah 3,00.

Berdasarkan data tabel 4 dapat dinyatakan beberapa kesimpulan sebagai berikut. Pertama, terdapat beberapa mahasiswa PSR angkatan 2017 dan 2016 yang tidak mampu menyelesaikan beban sks mata kuliah secara proporsional berdasarkan paket struktur kurikulum. Berdasarkan pencermatan data histori IPK dan beban yang telah tertempuh pada mahasiswa prodi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2017 dan 2016 tersebut terungkap bahwa jumlah mahasiswa yang tidak mampu menyelesaikan beban sks sesuai paketnya cukup mengkhawatirkan. Hal ini juga merupakan bukti, ketika mulai semester 6 dan 8 mulai terdapat mahasiswa yang tidak mampu menyelesaikan beban sks secara tepat waktu begitupula IPK yang diharapkan. Berdasarkan data tabel 4 dinyatakan bahwa jumlah mahasiswa yang belum menempuh beban sks sesuai paket proporsional adalah 13 %.

Keberadaan mahasiswa tersebut jika tidak dilakukan langkah strategi yang tepat dan obyektif maka sangat rentan untuk lulus lebih dari semester 10 bahkan sangat dimungkinkan untuk lulus pada tahun ke 6 atau tahun ke 7. Hal tersebut sangat relevan, jika melihat data historis sebelumnya. Fakta-fakta historis yang diperoleh dalam sumber SIKADU (Sistem Informasi Akademik) UNNES pada semester genap 2018/2019 di Jurusan Seni Rupa menunjukkan bahwa mahasiswa yang belum lulus dari masa studi tepat waktu masih tinggi yaitu sekitar 47 %. Pada kasus mahasiswa prodi Pendidikan Seni Rupa, total jumlah mahasiswa yang berada pada semester

10, 12 dan 14 yang belum lulus adalah 83 dari 175 mahasiswa. Selain itu, permasalahan yang muncul setelah dilakukan pencermatan di SIKADU diperoleh data bahwa mahasiswa yang mengalami masalah akademik terutama minimnya jumlah beban SKS yang seharusnya ditempuh dan Indeks Prestasi Akademik Kumulatif yang masih aktif dan berada dalam posisi semester 4, 6, dan 8 berjumlah 23 % atau 40 orang dari 170 Mahasiswa.

Kedua, melihat data obyektif tersebut, pada konteks mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2016 dan 2017, pada semester 4 merupakan gejala awal mahasiswa mulai kesulitan mengikuti perkuliahan mata kuliah praktik maupun teori sehingga hasil kompetensi akademiknya sedikit demi sedikit mulai kurang memenuhi beban sks begitupula IPK yang diperoleh. Target kelulusan yang semula dapat selesai pada semester 8-10, sedikit demi sedikit dan secara perlahan tanpa disadari oleh mahasiswa mulai bergeser dan jauh dari harapan. Mulai semester 5 atau 6 terdapat kecenderungan mahasiswa yang bermasalah secara akademik akan mengulang beberapa mata kuliah yang belum lulus di paket struktur kurikulum semester sebelumnya.

Tingkat berakumulasinya jumlah mahasiswa yang lulus sampai di atas semester 10 juga dipengaruhi oleh mahasiswa yang gagal mata kuliah tertentu tidak pula secara otomatis pada semester setelahnya dapat mengulang atau mengambil di rencana studinya karena jadwal perkuliahan dibuat lebih mengutamakan paket struktur kurikulum yang reguler. Meskipun terdapat beberapa mata kuliah tertentu yang bisa dikeluarkan pada semester gasal maupun genap dan adanya semester antara namun strategi perkuliahan dan penjadwalan tersebut masih belum membantu mahasiswa sepenuhnya dalam menuntaskan perkuliahan secara tepat waktu karena tersikapi oleh mahasiswa secara baik.

Berdasarkan hal-hal tersebut, ketidakberhasilan mahasiswa tersebut tentunya dapat ditelusuri tidak hanya dari faktor proses pembelajaran, akan tetapi pula dari faktor input dalam sebuah proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelusuran nilai uji keterampilan dalam seleksi masuk perguruan tinggi sebagai input dalam sebuah pembelajaran perlu dilakukan. Pemahaman kualitas kemampuan awal seorang peserta masuk dalam perkuliahan di seni rupa dilakukan agar diperoleh analisa yang cukup obyektif dan proporsional dalam mengukur keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Hal tersebut, juga dilakukan agar diperoleh kebijakan-kebijakan yang cukup berargumentatif dalam penentuan jenis metode atau alat instrumen untuk mengukur kualitas input awal seorang calon mahasiswa seni rupa.

Penelusuran jejak kemampuan awal mahasiswa saat masuk seleksi masuk ke perguruan tinggi baik yang melalui jalur SNMPTN, SBMPTN dan Seleksi Mandiri akan menjadi sebuah ukuran yang akan dikorelasikan dengan keberhasilan mahasiswa dalam menempuh studi. Apakah kemampuan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan akademik dengan indikator IPK historis memiliki korelasi yang positif atau negatif dengan kemampuan awal menggambar saat mengikuti uji keterampilan bidang seni rupa.

Nilai uji keterampilan untuk masuk ke perguruan tinggi akan dikorelasikan secara terpisah berdasarkan jalur SNMPTN, SBMPTN, dan Seleksi Mandiri UNNES dengan nilai prestasi akademik mahasiswa. Tujuan pengkorelasian berdasarkan tiap jalur tersebut dalam rangka memperoleh gambaran sejauh mana uji keterampilan yang paling cukup tinggi nilai signifikannya terhadap hasil prestasi akademik. Gambaran perangkingan kualitas input kemampuan awal mahasiswa sebelum mengikuti proses pembelajaran akan lebih memudahkan pemahaman pula akan kualitas-kualitas kemampuan awal mahasiswa yang sudah tersaring melalui tiap jalur seleksi masuk perguruan tinggi. Mengetahui tingkat korelasi antara kemampuan awal tiap jalur tersebut dengan prestasi akademik akan diketahui pula tingkat kualitas model uji keterampilan bidang seni rupa yang menggunakan portofolio dan model uji keterampilan yang menggunakan ujian praktik menggambar secara langsung. Berdasarkan hal tersebut, nilai uji keterampilan calon peserta mahasiswa berdasarkan perjalur akan dibandingkan dengan prestasi akademiknya setelah mengikuti perkuliahan. Berikut ini adalah data nilai uji keterampilan, jumlah sks dan IPK histori baik pada PSR angkatan 2016 maupun angkatan 2017.

Penelitian ini hanya menggunakan data nilai UK, beban SKS dan IPK historis seluruh mahasiswa angkatan 2017 yang berjumlah 61 orang dan angkatan 2016 yang berjumlah 57 orang. Seluruh mahasiswa PSR pada kedua angkatan tersebut ditetapkan sebagai populasi dan bukan sampel dari keseluruhan mahasiswa di Jurusan Seni Rupa. Populasi yang sesungguhnya adalah seluruh mahasiswa Jurusan Seni Rupa baik yang terdiri Prodi Pendidikan Seni Rupa, Prodi Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual D 3 pada seluruh angkatan termasuk yang sudah berada di atas semester reguler. Hasil penelitian ini tidak bisa digunakan sepenuhnya untuk menunjukkan kesimpulan yang dapat merepresentasikan seluruh angkatan dan seluruh prodi di Jurusan Seni Rupa. Penelitian kuantitatif dengan menggunakan uji korelasi ini hanya digunakan untuk

mengetahui gambaran tingkat korelasi nilai UK dengan prestasi akademik pada angkatan 2016 dan angkatan 2017.

1. Korelasi Nilai Uji Keterampilan Bidang Seni Rupa dengan IPK pada Mahasiswa PSR angkatan 2016 dan 2017 Jalur SNMPTN

Correlations			
		NILAIUKSNMPT N16	IPK16
NILAIUKSNMPTN16	Pearson Correlation	1	,006
	Sig. (2-tailed)		,986
	N	12	12
IPKSNMPTN16	Pearson Correlation	,006	1
	Sig. (2-tailed)	,986	
	N	12	12
Correlations			
		NILAIUKSNMPT N17	IPK17
NILAIUKSNMPTN17	Pearson Correlation	1	,272
	Sig. (2-tailed)		,260
	N	19	19
IPK17	Pearson Correlation	,272	1
	Sig. (2-tailed)	,260	
	N	19	19

Data menunjukkan bahwa Nilai UK SNMPTN angkatan 2016 memiliki korelasi yang positif. Koefisien korelasi positif sebesar 0,006 atau memiliki korelasi yang sangat lemah. Rata-rata IPK mahasiswa pendidikan Seni Rupa angkatan 2016 adalah 2,73. Data menunjukkan bahwa Nilai UK SNMPTN angkatan 2017 memiliki korelasi yang positif. Koefisien korelasi positif sebesar 0,272 atau memiliki korelasi yang sangat lemah. Rata-rata IPK mahasiswa pendidikan Seni Rupa angkatan 2017 adalah 3,31.

2. Korelasi Nilai Uji Keterampilan Bidang Seni Rupa dengan IPK pada Mahasiswa PSR angkatan 2016 dan 2017 Jalur SBMPTN

Correlations			
		NILAIUKSBMPTN 16	IPK16
NILAIUKSBMPTN16	Pearson Correlation	1	,164
	Sig. (2-tailed)		,517
	N	18	18
IPK16	Pearson Correlation	,164	1
	Sig. (2-tailed)	,517	
	N	18	18

Correlations

		NILAIUKSBMPTN 17	IPK17
NILAIUKSBMPTN17	Pearson Correlation	1	,021
	Sig. (2-tailed)		,919
	N	27	27
IPK17	Pearson Correlation	,021	1
	Sig. (2-tailed)	,919	
	N	27	27

Data menunjukkan bahwa Nilai UK SBMPTN angkatan 2016 memiliki korelasi yang positif. Koefisien korelasi positif sebesar 0,164 atau memiliki korelasi yang sangat lemah. Rata-rata IPK mahasiswa pendidikan Seni Rupa angkatan 2016 adalah 2,98. Data menunjukkan bahwa Nilai UK SBMPTN angkatan 2017 memiliki korelasi yang positif. Koefisien korelasi positif sebesar 0,021 atau memiliki korelasi yang sangat lemah. Rata-rata IPK mahasiswa pendidikan Seni Rupa angkatan 2017 adalah 2,97.

3. Korelasi Nilai Uji Keterampilan Bidang Seni Rupa dengan IPK pada Mahasiswa PSR angkatan 2016 dan 2017 Jalur Seleksi Mandiri UNNES

Correlations

		NILAIUKSM16	IPK16
NILAIUKSM16	Pearson Correlation	1	-,056
	Sig. (2-tailed)		,783
	N	27	27
IPK16	Pearson Correlation	-,056	1
	Sig. (2-tailed)	,783	
	N	27	27

Correlations

		NILAIUKSM17	IPK17
NILAIUKSM17	Pearson Correlation	1	,430
	Sig. (2-tailed)		,110
	N	15	15
IPK17	Pearson Correlation	,430	1
	Sig. (2-tailed)	,110	
	N	15	15

Data menunjukkan bahwa Nilai UK Seleksi Mandiri angkatan 2016 memiliki korelasi yang negatif. Koefisien korelasi negatif sebesar -0,056 atau memiliki korelasi negatif yang sangat lemah. Rata-rata IPK mahasiswa pendidikan Seni Rupa angkatan 2017 adalah 2,83. Data menunjukkan

bahwa Nilai UK Seleksi Mandiri angkatan 2017 memiliki korelasi yang positif. Koefisien korelasi positif sebesar 0,110 atau memiliki korelasi positif yang sangat lemah. Rata-rata IPK mahasiswa pendidikan Seni Rupa angkatan 2017 adalah 2,84. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa bahwa nilai Uji Keterampilan Bidang Seni Rupa melalui Tes menggambar menunjukkan korelasi hasil yang positif terhadap IPK mahasiswa baik melalui jalur SNMPTN, SBMPTN, dan Seleksi Mandiri UNNES. Hanya ada satu korelasi yang hasilnya negatif yaitu sebesar -0,056 yaitu pada Jalur Seleksi Mandiri UNNES pada mahasiswa PSR angkatan 2016.

Tabel 6. Frekuensi IPK dan Beban SKS mahasiswa PSR Angkatan 2016 dan 2017 Berdasarkan Jalur Masuk SNMPTN, SBMPTN, dan Seleksi Mandiri

	MAHASISWA PSR				RATA-RATA IPK
	2016		2017		
	IPK	KORELASI	IPK	KORELASI	
SNMPTN	2,73	0,006	3,31	0,272	3,02
SBMPTN	2,98	0,164	2,97	0,21	2,975
SELEKSI MANDIRI	2,83	-0,056	2,84	0,43	2,83

Tabel 7. IPK dan Koefisien Korelasi mahasiswa PSR Angkatan 2016 dan 2017 Berdasarkan Nilai UK Jalur Masuk SNMPTN, SBMPTN, dan Seleksi dengan Prestasi Akademik

	RENTANG	MAHASISWA PSR							
		2016				2017			
		JML	SNMPTN	SBMPTN	SM	JML	SNMPTN	SBMPTN	SM
Beban SKS	0-39	5	2	0	3	2	0	1	1
	40-79	2	0	1	1	6	0	6	0
	80-99	3	1	0	2	53	19	20	14
	100-119	5	1	2	2	0	0	0	0
	120-144	42	8	15	19	0	0	0	0
	JUMLAH	57	12	18	27	61	19	27	15
IPK	0,00-2,49	11	4	1	6	5	0	4	1
	2,50-2,74	7	1	5	1	3		1	2
	2,75-2,99	12	2	2	8	11	2	5	4
	3,00-3,24	21	5	5	11	23	6	10	7
	3,25-3,49	6	0	5	1	17	9	7	1
	3,50-4,00	0	0	0	0	2	2	0	0
	JUMLAH	57	12	18	27	61	19	27	15

Berdasarkan tabel 6 dan 7 dapat dinyatakan bahwa mahasiswa PSR dari jalur SNMPTN dan SBMPTN memiliki prestasi akademik yang lebih baik dari Jalur Seleksi Mandiri UNNES.

Tingkat korelasi nilai UK dengan prestasi akademik mahasiswa PSR angkatan 2017 lebih tinggi daripada angkatan 2016 meskipun koefisien korelasi keduanya sangat lemah. Koefisien korelasi yang lebih tinggi tersebut dapat disimpulkan bahwa pada mahasiswa PSR angkatan 2017 saat menempuh perkuliahan di semester 1, 2, 3, dan 4 masih menunjukkan prestasi akademik yang tinggi dan sesuai dengan kemampuan awal yang dimilikinya. Mahasiswa pada angkatan 2016 yang sudah menginjak di atas semester 4 mulai menurun prestasi akademiknya. Ada beberapa mahasiswa yang nilai UKnya tinggi tetapi nilai prestasi akademiknya sudah mulai merosot dan tidak konsisten dengan nilai UKnya yang tinggi. Prestasi yang mengalami kemerosotan paling tinggi adalah mahasiswa yang masuk melalui jalur seleksi mandiri UNNES pada tahun 2016. Terdapat beberapa mahasiswa pada angkatan 2016 yang nilainya UKnya tinggi justru prestasi akademik lebih rendah daripada mahasiswa yang nilai UKnya rendah.

Selain itu, berdasarkan tabel 7 dapat dinyatakan ada kecenderungan mahasiswa yang masuk lewat Jalur Seleksi Mandiri prestasi akademiknya jarang yang sampai menyentuh pada level IPK di atas 3,25. Dalam tabel 7 dapat dinyatakan bahwa hanya ada satu mahasiswa yang masuk melalui jalur Seleksi Mandiri dapat menacapai IPK di atas 3,25. Mahasiswa yang masuk melalui Jalur SNMPTN dan SBMPTN mampu memiliki prestasi akademik di atas 3,25. Terdapat pula mahasiswa yang masuk melalui Jalur SNMPTN dan SBMPTN dan Seleksi Mandiri yang prestasi akademiknya atau IPK masih dibawah 2,75. Berdasarkan data tersebut, SBMPTN dan SNMPTN dapat menghasilkan input calon mahasiswa Pendidikan Seni Rupa dengan kualitas yang lebih bagus dari Jalur Seleksi Mandiri. Jalur penerimaan mahasiswa melalui SNMPTN dengan menggunakan portofolio masih dapat digunakan sebagai model uji tes penerimaan karena hasil gambar yang di upload untuk dinilai menunjukkan korelasi yang positif meskipun masuk dalam kategori lemah.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, korelasi Nilai Uji Keterampilan Bidang Seni Rupa dengan IPK pada Mahasiswa PSR angkatan 2016 dan 2017 berdasarkan Jalur SNMPTN berkorelasi positif dengan kategori yaitu dengan indikator koefisien 0,006 dan 0,272. Korelasi Nilai Uji Keterampilan Bidang Seni Rupa dengan IPK pada Mahasiswa PSR angkatan 2016 dan 2017 berdasarkan Jalur SBMPTN adalah

korelasi positif dengan kategori sangat lemah yaitu dengan indikator koefisien 0,164 dan 0,21. Korelasi Nilai Uji Keterampilan Bidang Seni Rupa dengan IPK pada Mahasiswa PSR angkatan 2016 dan 2017 berdasarkan Jalur Seleksi Mandiri adalah korelasi negatif dengan kategori sangat lemah yaitu dengan indikator koefisien -0,056 dan korelasi positif dengan kategori sangat lemah yaitu dengan indikator koefisien 0,43.

Kedua, mahasiswa PSR dari jalur SNMPTN dan SBMPTN memiliki prestasi akademik yang lebih baik dari Jalur Seleksi Mandiri UNNES. Ketiga, SBMPTN dan SNMPTN dapat menghasilkan input calon mahasiswa Pendidikan Seni Rupa dengan kualitas yang lebih bagus dari Jalur Seleksi Mandiri. Jalur penerimaan mahasiswa melalui SNMPTN dengan menggunakan portofolio masih dapat digunakan sebagai model uji tes penerimaan karena hasil gambar yang di upload untuk dinilai menunjukkan korelasi yang positif meskipun masuk dalam kategori lemah. Maka untuk menunjang penjaminan mutu prodi PSR, mekanisme penjurangan calon mahasiswa melalui pengukuran dengan tes keterampilan menggambar pada jalur SNMPTN, SBMPTN, SM harus terus dilakukan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ching, Francis, D.K., 2002, *Menggambar Suatu Proses Kreatif*, (Terj) Jakarta: Erlangga.
- Faisal, Sanapiah. 1982. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Kurikulum Prodi Pendidikan Seni Rupa Tahun 2015.
- Milles, Matthew B & A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi, Jakarta: UI Press.
- Parramont J.M., 1987, *The Big of Drawing*, New York: Watson Guptill Publication
- Pedoman Akademik Universitas Negeri Semarang Tahun 2016
- Peraturan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemendikbud) Nomor 45 Tahun 2015
- Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. 2009. *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Wallschlagel, C dan Busic, Snyder C, 1996, *Basic Visual Concept and Principles*, USA: Wm, C, Brown Publisher.

PARADIGMA BARU PENJAMINAN MUTU PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG FBS UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Silvia Nurhayati
Universitas Negeri Semarang
E-mail: silvinur@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

Quality assurance is an institution agenda of the university to inspect a set of academic policy guidelines, academic quality standards, academic rules, academic quality manual and academic procedures at the faculty level. The internal level task force administers the quality assurance process at the Japanese language education program study. It supervised by the coordinator of quality assurance and an external assessor network. They have to assist the head of the program study to prepare academic quality assurance. The goal is to maintain and ensure the continuous activities implementation quality aspects in the Japanese language education program study at Universitas Negeri Semarang.

Keywords: *Paradigm, Quality assurance, Japanese Language Education*

ABSTRAK

Penjaminan mutu merupakan agenda lembaga yang dimatangkan dalam Statuta Universitas dengan seperangkat panduan di tingkatan Fakultas berupa Kebijakan Akademik, Standar Mutu Akademik, Peraturan Akademik, Manual Mutu Akademik, dan Prosedur Akademik. Proses penjaminan mutu di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dilakukan oleh *task force* tingkat program studi, koordinator penjaminan mutu tingkat program studi, dan jaringan assesor eksternal yang bertugas membantu pengelola program studi dalam hal penjaminan mutu akademik. Penjaminan mutu tersebut dimaksudkan untuk mempertahankan dan menjamin kualitas secara berkesinambungan dari aspek-aspek pelaksanaan kegiatan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Kata Kunci: Paradigma, Penjaminan Mutu, Pendidikan Bahasa Jepang

A. PENDAHULUAN

Dasar penjaminan mutu Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang adalah Statuta Universitas dengan panduan di tingkat fakultas berupa Kebijakan Akademik, Standar Mutu Akademik, Peraturan Akademik, Manual Mutu Akademik, dan Prosedur Akademik. Proses penjaminan mutu di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dilakukan oleh *task force* tingkat program studi, koordinator penjaminan mutu tingkat jurusan, dan jaringan assesor eksternal yang bertugas membantu pengelola program studi dalam hal penjaminan mutu akademik. Pemertahanan dan penjaminan kualitas aspek pelaksanaan kegiatan yang berkelanjutan pada program studi dilakukan oleh Gugus Penjaminan Mutu.

Penjaminan mutu di Universitas Negeri Semarang sudah berjalan di seluruh unit kerja yang mencakup siklus perencanaan, pelaksanaan, analisis dan evaluasi, tindakan perbaikan yang dibuktikan dalam bentuk laporan monev dan audit. Badan Penjaminan Mutu Universitas Negeri Semarang (UNNES) telah melaksanakan Audit Mutu Internal (AMI) ke seluruh unit kerja dilingkungan UNNES untuk memastikan upaya penjaminan mutu tersebut terus berjalan secara berkelanjutan.

UNNES menetapkan kebijakan kepada seluruh unit kerja akademik maupun non akademik pada setiap aras untuk melaksanakan SPMI dalam setiap aktivitasnya. Agar pelaksanaan Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) pada semua unit dan aras universitas tersebut dapat berjalan lancar dan terkoordinasi secara efektif, maka UNNES telah membentuk Badan Penjaminan Mutu (BPM) yang memiliki tugas :

1. Menjamin perencanaan, pelaksanaan, dan pengembangan SPMI
2. Menjamin penyusunan piranti pelaksanaan penjaminan mutu
3. Melakukan kegiatan monitoring dan evaluasi pelaksanaan penjaminan mutu
4. Menjamin terlaksananya dan dikembangkannya audit internal (bidang akademik)
5. Melaksanakan pelaporan kegiatan penjaminan mutu kepada pimpinan universitas
6. Penyiapan SDM penjaminan mutu (auditor internal)
7. Melaksanakan pendampingan program studi dalam mempersiapkan proses akreditasi.
8. Memonitor dan mengevaluasi (monevin) pelaksanaan program hibah kompetisi (PHK) yang diterima UNNES.

Manajemen kendali mutu SPMI UNNES diselenggarakan melalui model PDCA (*Plan, Do, Check, Action*) yang akan menghasilkan pengembangan berkelanjutan (*continuous improvement*) atau *kaizen* mutu perguruan di UNNES. Secara operasional PDCA diartikan sebagai suatu aktivitas yang bersifat mengalir berputar (siklus) dari setiap kegiatan yang dilaksanakan mulai dari perencanaan (penetapan standar), pelaksanaan (termasuk monitoring), evaluasi diri, penilaian (audit internal), dan peningkatan mutu (termasuk *benchmarking*). Dalam pengembangan SPMI, sejak tanggal 1 Maret 2010, seluruh pimpinan UNNES telah berkomitmen dengan melakukan deklarasi bersama untuk melaksanakan SPMI pada program Diploma (D3), sarjana (S1), dan Pascasarjana (S2/S3) dengan mengimplementasikan sistem manajemen mutu (SMM) ISO 9001:2015 pada aspek layanan akademik termasuk penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Pada waktu yang akan datang akan diperluas pada aspek lainnya bidang non-akademik.

Diagram SMM ISO yang diterapkan di UNNES. Dalam melaksanakan SMM terdapat dua jenis dokumen yang diperlukan, yaitu dokumen utama/strategis dan dokumen pelaksanaan. Dokumen utama/ strategis merupakan dokumen yang harus dijadikan acuan dasar dalam setiap pelaksanaan kegiatan dan pengembangan UNNES yang meliputi: (1) Statuta UNNES; (2) Renstra UNNES; (3) Kebijakan mutu, (4) Standar mutu, (5) peraturan-peraturan, (6) spesifikasi program studi, (7) manual mutu, (8) sasaran mutu, dan rencana mutu . Selanjutnya dokumen pelaksanaan adalah dokumen yang dijadikan acuan dalam mengimplementasikan seluruh proses kegiatan sehari-hari yang meliputi: (1) prosedur mutu, (2) instruksi kerja, (3) formulir, dan (4) rekaman. Daftar dokumen pelaksanaan SMM dalam SPMI UNNES bidang akademik dan penunjangnya.

B. PEMBAHASAN

Pelaksanaan Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) Prodi Pendidikan Bahasa Jepang

a. Perencanaan SPMI (*Plan*)

Plan (perencanaan) disusun setiap satu tahun sekali dan berjenjang mulai dari tingkat universitas sampai ke tingkat program studi. Perencanaan dilakukan melalui mekanisme Rapat Kerja Tahunan Universitas (RKTU), Rapat Kerja Tahunan Fakultas (RKTF), dan Rapat Kerja Tahunan Jurusan/ Program Studi (RKTJ/PS). Dalam perencanaan, harus jelas tersusun rencana kegiatan dan sasaran yang akan dicapai, setidaknya untuk satu tahun ke depan.

Penjaminan mutu di UNNES bertujuan untuk menetapkan dan memenuhi standar mutu pengelolaan UNNES yang konsisten dan berkesinambungan, sehingga *stakeholder* memperoleh kepuasan. Penilaian *stakeholder* kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang senantiasa terus berkembang, sehingga SPMI harus disesuaikan pada perkembangan itu secara berkelanjutan. SPMI UNNES dirancang, dijalankan, dan dikendalikan untuk mencapai tujuan dan standar yang telah ditetapkan. SPMI merupakan bagian dari tanggung jawab pimpinan universitas, pimpinan fakultas, pimpinan jurusan/bagian, pengelola program studi serta dosen. Sasaran penerapan sistem penjaminan mutu akademik ditetapkan dan dituangkan dalam Rencana Strategis dan Rencana Kegiatan dan Anggaran Tahunan masing-masing satuan kerja. SPMI Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang bertujuan :

- 1) Menjamin setiap mahasiswa mendapatkan pelayanan pendidikan yang terstandar, jika kemudian diketahui terdapat standar yang tidak sesuai dengan kondisi riil akan segera diperbaiki;
- 2) Terwujudnya transparansi dan akuntabilitas penyelenggaraan pendidikan terstandar yang bisa diakses oleh masyarakat, khususnya orang tua/wali mahasiswa;
- 3) Mengerahkan semua unit di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang bersama-sama secara berkelanjutan, berupaya mewujudkan pencapaian tujuan yang berpedoman pada standar dan peningkatan mutu.

Pencapaian tujuan SPMI melalui kegiatan penjaminan mutu yang dijalankan secara internal oleh UNNES akan dikontrol dan diaudit melalui kegiatan akreditasi yang dilakukan oleh BAN-PT atau lembaga lain secara eksternal. Dengan demikian, obyektivitas penilaian terhadap pemeliharaan dan peningkatan mutu UNNES secara berkelanjutan dapat diwujudkan.

b. Pelaksanaan SPMI (Do)

Do (pelaksanaan) merupakan pelaksanaan kegiatan yang bersifat rutin dan pengembangan. Dalam melaksanakan kegiatan ini harus didasari adanya kejelasan dokumen terkait pelaksanaan meliputi prosedur mutu, instruksi kerja, formulir, dan rekaman. SPMI UNNES dijalankan melalui tahap-tahap yang dirangkai dalam suatu proses sebagai berikut :

- 1) Penetapan visi dan misi UNNES.
- 2) Visi dan misi Fakultas/Unit atau program studi ditetapkan berdasarkan visi dan misi Universitas tersebut.

- 3) Penjabaran visi misi oleh Badan Penjaminan Mutu menjadi rangkaian standar mutu (SPMI).
- 4) Perumusan dan penetapan standar mutu disesuaikan dengan visi UNNES dan kebutuhan stakeholder.
- 5) Mekanisme kerja dan penetapan organisasi SPMI.
- 6) Melaksanakan SPMI dengan menerapkan manajemen kendali mutu.
- 7) Evaluasi dan revisi standar SPMI dilakukan secara berkesinambungan melalui *benchmarking*.

Pendidikan di Program Pendidikan Bahasa Jepang UNNES dapat dinyatakan bermutu atau berkualitas apabila mampu : (1) mewujudkan visinya, (2) menjabarkan visinya ke dalam sejumlah standar utama dan standar turunan, (3) menerapkan, mengendalikan, dan mengembangkan sejumlah standar utama dan standar turunan tersebut untuk menjamin mutu pendidikan tinggi yang diselenggarakan dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan *stakeholder*.

c. Analisis dan Evaluasi (*Check*)

Check (pemeriksaan dan evaluasi) merupakan kegiatan untuk melakukan pemeriksaan terhadap proses dari kegiatan yang telah berjalan. Sebelum dilakukan pemeriksaan atau audit internal, seluruh unit kerja diminta untuk menyusun evaluasi diri sebagai upaya untuk memahami kelemahan dan kekuatan yang ada, serta dijadikan dasar bagi para auditor internal untuk melakukan *desk audit*. Mengacu kepada dokumen *desk audit*, maka dilakukan audit lapangan, yaitu dimana para auditor internal berkunjung langsung ke seluruh unit kerja yang ada untuk melakukan pemeriksaan secara mendalam. Selanjutnya, hasil temuan audit merupakan acuan untuk melakukan perbaikan (tindakan pencegahan dan koreksi)

d. Perbaikan Berkelanjutan (*Action*)

Action (tinjauan manajemen) merupakan kegiatan untuk melakukan perbaikan serta tindak lanjut perbaikan yang diperlukan, baik dalam bentuk pencegahan maupun dalam bentuk koreksi. Tinjauan manajemen dilakukan melalui mekanisme rapat pimpinan (Rapim) dan rapat koordinasi (Rakor), baik di tingkat universitas, fakultas, maupun jurusan/program studi. Hasil tinjauan manajemen tersebut akan memberikan umpan balik dalam menjalankan siklus SMM berikutnya.

Output-outcome dalam bentuk lulusan merupakan hasil dari seluruh proses PDCA yang telah dijalankan. Untuk mengetahui mutu lulusan yang ada, maka diperlukan kegiatan-kegiatan dalam bentuk *tracer study*, *feedback* lulusan, dan lain-lain. Seluruh hasil *tracer study*, *feedback* lulusan, merupakan masukan perbaikan, baik pada tingkat pelaksanaan maupun kebijakan strategis. Monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan SPMI UNNES bertujuan untuk menemukan kekuatan dan kelemahan, sehingga perbaikan secara berkesinambungan dapat terus dilakukan.

a) Task Force Tingkat Program Studi

Task force di tingkat program studi merupakan komisi kecil penjaminan mutu jurusan. Anggota komisi ini adalah ketua jurusan, sekretaris jurusan, koordinator program studi, kepala laboratorium, dan dosen-dosen program studi Pendidikan Bahasa Jepang. Komisi ini bertugas untuk menjamin mutu kegiatan akademik di tingkat program studi, seperti :

- (1) menyusun usulan kebijakan pengajaran yang bermutu;
- (2) membuat pedoman dan prosedur pelaksanaan pengajaran yang bermutu;
- (3) membuat format-format berkenaan dengan pengajaran yang bermutu;
- (4) mensosialisasikan pedoman, prosedur dan format-format tentang pengajaran yang bermutu.

b) Koordinator Penjaminan Mutu

Koordinator Penjaminan Mutu (KPM) adalah pelaksana kegiatan akademik di program studi. KPM ini diwakili oleh satu orang dosen prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang berada di bawah koordinasi Gugus Penjaminan Mutu tingkat FBS, ketua jurusan, dan koordinator program studi. Tugas KPM adalah :

- (1) Membantu pengurus/pengelola program studi dalam kelancaran kegiatan akademik semester.
- (2) Memonitor dan membahas proses belajar mengajar yang sedang berlangsung serta mengevaluasi pembelajaran pada akhir semester.
- (3) Mengadakan rapat minimal dua kali dalam satu semester.

Berikut merupakan rincian monitoring Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang dilakukan oleh KPM bersama koordinator program studi :

- (1) Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dibantu oleh KPM dan dosen-dosen prodi, menyusun kompetensi lulusan dan spesifikasi program studi yang baru atau tetap memakai yang lama.

- (2) Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang bersama KPM, melakukan monitoring dan evaluasi terhadap proses pembelajaran tiap semester.
- (3) KPM Program Studi melakukan Audit Mutu Akademik Internal Tujuan dari audit tersebut adalah untuk memastikan konsistensi penjabaran kurikulum dan silabus dengan spesifikasi program studi, tujuan pendidikan, dan kompetensi lulusan, untuk memastikan konsistensi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses pembelajaran terhadap pencapaian kurikulum dan silabus, Untuk memastikan kecukupan penyediaan sarana-prasarana dan sumberdaya pembelajaran.

Upaya yang dilakukan untuk penjaminan mutu Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang adalah sebagai berikut :

- (1) Meningkatkan kualifikasi dan profesionalisme dosen melalui studi lanjut, penelitian, pengabdian pada masyarakat, penulisan artikel untuk jurnal, dan partisipasi dalam forum ilmiah baik nasional maupun internasional.
- (2) Meningkatkan kualitas pembelajaran oleh dosen secara professional.
- (3) Meningkatkan kualitas sarana dan prasarana prodi, seperti LCD, laptop, AC/kipas angin, dan buku-buku perpustakaan.
- (4) Meningkatkan rasio jumlah lulusan dengan $IPK > 3,00$ terhadap jumlah seluruh lulusan. Peningkatan IPK lulusan program studi sangat dipengaruhi oleh aktivitas proses belajar mengajar di dalam kelas ataupun di luar kelas (intra kurikuler). Oleh karena itu, para dosen harus meningkatkan kualitas pembelajarannya, misalnya pembuatan bahan ajar, RPS, dan handout perkuliahan. Di samping itu perlu disediakan fasilitas lain untuk mahasiswa seperti: laboratorium bahasa, jaringan internet, LCD proyektor, ruang perkuliahan yang nyaman, perpustakaan, dan lain-lain.
- (5) Meningkatkan rasio jumlah lulusan tepat waktu terhadap jumlah mahasiswa seangkatannya. Prodi memberikan kesempatan kepada mahasiswa semester VI untuk segera mengajukan proposal skripsi, sehingga diharapkan pada akhir semester tujuh mahasiswa telah menyelesaikan studinya sekaligus skripsi (selesai tepat waktu).
- (6) Peninjauan kurikulum dilaksanakan setiap lima tahun sekali dengan tujuan agar mata kuliah yang disajikan relevan dengan kebutuhan di lapangan.

Sedangkan, upaya yang dilakukan untuk penjaminan mutu kurikulum di tingkat program studi diuraikan berdasarkan Prosedur Mutu (PM) antara lain:

1) **PM Perkuliahan**

Dalam PM perkuliahan disebutkan bahwa setiap dosen wajib menyiapkan silabus, *handout*, dan media setiap mata kuliah yang diampu (dok.PM-AKD-05, dok.PM-AKD-06, dok.PM-AKD-07, dok.PM-AKD-08). Dosen juga wajib mengisi presensi kehadiran dan juga jurnal perkuliahan. Untuk menjaga mutu perangkat pembelajaran diadakan pula lokakarya penjaminan mutu silabus dan *handout* (perangkat pembelajaran). Jika terdapat ketidaksesuaian dalam perangkat pembelajaran maka dosen bertugas untuk melakukan perbaikan.

2) **PM Laboratorium**

Perawatan dan penyediaan sarana dan prasarana laboratorium dilakukan sesuai dengan PM laboratorium yang ditetapkan oleh universitas (dok.PM-LAB-01).

3) **PM Ujian**

Pelaksanaan dan penilaian ujian dilakukan sesuai dengan PM ujian (dok.PM-AKD-19). Dalam pelaksanaannya dosen bertugas untuk membuat soal dan memberikan penilaian sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

4) **PM Skripsi**

Penulisan dan pembimbingan skripsi oleh mahasiswa dilakukan sesuai dengan SK dan PM pengajuan topik dan bimbingan skripsi (dok.PM-AKD-24). Dosen juga wajib mengikuti lokakarya tugas dosen pembimbing skripsi.

Koordinator program studi Pendidikan Bahasa Jepang pun berperan aktif dalam pelaksanaan penjaminan mutu. Berikut merupakan usaha-usaha yang dilakukan oleh koordinator program studi: (1) menjaga agar kebijakan-kebijakan yang telah ditetapkan berjalan dengan baik, (2) memberikan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses pengajaran yang bermutu, (3) memastikan bahwa pengajaran yang bermutu menjadi salah satu strategi program studi untuk mencapai keunggulannya.

c) **Jaringan Asesor Eksternal**

Penjaminan mutu eksternal telah dilakukan sesuai dengan standar Sistem Manajemen Mutu ISO 9001:2015 yang disosialisasi di lingkup Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dengan menerapkan pengendalian dokumen (Buku 1 dan 2) berdasarkan ISO 9001:2015. Pedoman Buku

1 mencakup administrasi, laboratorium, kepegawaian, manual mutu, penelitian, pengabdian masyarakat, perencanaan, perpustakaan, rencana mutu, sarana dan prasarana, sasaran mutu. Buku 2 mencakup bidang akademik, dimulai dari penerimaan mahasiswa baru, registrasi mahasiswa, registrasi mata kuliah, pembimbingan akademik, penyusunan kurikulum, penyusunan RPS, penyusunan buku pegangan kuliah, studi lanjut, rumusan kompetensi lulusan, penetapan standar kompetensi dosen, penetapan pedoman akademik, penetapan jadwal kuliah, prosedur kehadiran dosen, penggantian mengajar dan jadwal mengajar, mengajar, pelaksanaan dan ujian perkuliahan, pelaksanaan dan ujian skripsi, pelaksanaan PPL, pembuatan soal ujian, pelaksanaan dan evaluasi kegiatan praktik, pengajuan topik dan bimbingan skripsi.

Di tingkat universitas dilakukan penjaminan mutu melalui Audit Mutu Internal (AMI), Audit ini dilakukan oleh Badan Penjamin Mutu (BPM) UNNES. Hasil dari audit ini akan dijadikan acuan bagi para dosen untuk memperbaiki mutu program studi.

C. SIMPULAN

Penjaminan Mutu di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang dilaksanakan dengan berpedoman kepada lima buku Penjaminan Mutu, yaitu (1) Kebijakan Mutu Akademik, (2) Standar Mutu Akademik, (3) Peraturan Akademik, (4) Manual Mutu, dan (5) Prosedur Mutu Akademik. Proses penjaminan mutu di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dilakukan oleh *task force* tingkat program studi, koordinator penjaminan mutu tingkat program studi, dan jaringan assesor eksternal yang bertugas membantu pengelola program studi dalam hal penjaminan mutu akademik. Penjaminan mutu tersebut dimaksudkan untuk mempertahankan dan menjamin kualitas secara berkesinambungan dari aspek-aspek pelaksanaan kegiatan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.

DAFTAR RUJUKAN

- Badan Penjaminan Mutu Universitas Negeri Semarang: Kebijakan Mutu AKademik. Unnes, Tahun 2015
Badan Penjaminan Mutu Universitas Negeri Semarang: Standar Mutu AKademik. Unnes, Tahun 2015
ISO 9001:2015 an International Standard for Quality Management System

Dipublikasikan oleh:
Fakultas Sastra dan Budaya Universitas Negeri Gorontalo
Jl. Jend. Sudirman No. 6 Kota Gorontalo, 96128

Diterbitkan oleh:
UNG Press



UNG Press

Jln. Jend. Sudirman No. 6 Kota Gorontalo

Email: ung@ung.ac.id

ISBN 978-602-6204-95-0

