

**PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPETENSI DALAM  
MEMPERSIAPKAN GURU SMK RSBI  
GUNA MEMENUHI TUNTUTAN STANDAR PROSES**

Oleh :  
**Amay Suherman**  
Jurusan Pendidikan Teknik Mesin FPTK UPI

**ABSTRAK**

Guru sebagai pendidik, dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 Bab XI Pasal 39 – Ayat (2) dirumuskan bahwa: Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Berdasarkan isi UU SISDIKNAS tersebut di atas, pengembangan desain pembelajaran atau perencanaan pengajaran merupakan langkah awal yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam menjalankan tugas profesinya.

Dengan desain pembelajaran yang sistematis diharapkan akan memperlancar proses pembelajaran, di mana pembelajaran tersebut merupakan suatu sistem, yang salah satu sub sistemnya adalah perencanaan pengajaran, atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Sementara itu, penyusunan RPP yang harus dikembangkan guru-guru SMK dalam rangka memenuhi tuntutan “standar proses” adalah RPP berbasis kompetensi. Hal ini harus disikapi secara profesional oleh guru-guru SMK yang akan menerapkan Rintisan Standar Bertaraf Internasional (RSBI) atau bahkan Standar Bertaraf Internasional (SBI).

Sebagai salah satu syarat sekolah RSBI adalah harus menerapkan manajemen International Standard Organization (ISO), di mana dalam manajemen ISO, apa yang dilakukan harus berdasarkan apa yang tertulis (terencana) atau apa yang direncanakan harus dilaksanakan. Dengan demikian, apa yang dilakukan oleh guru di dalam kelas harus berdasarkan desain pembelajaran.

**Kata Kunci: Desain Pembelajaran, Berbasis Kompetensi, Standar Proses, RSBI**

**A. Latar Belakang Masalah**

Pengembangan desain pembelajaran atau perencanaan pengajaran merupakan langkah awal yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam menjalankan tugas profesinya. Dengan desain pembelajaran yang sistematis diharapkan akan memperlancar proses pembelajaran, di mana pembelajaran tersebut merupakan suatu sistem, yang salah satu sub sistemnya adalah desain atau perencanaan pengajaran. Seperti diungkapkan oleh Gagne dalam Atwi Suparman (2001 : 8) sistem pembelajaran adalah suatu set peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Suatu set peristiwa itu mungkin digerakkan oleh pengajar/guru sehingga disebut pengajaran, mungkin juga digerakkan oleh peserta didik itu sendiri. Siapapun yang menjadi penggerakannya, yang jelas kegiatan tersebut haruslah “terencana” secara sistematis untuk dapat disebut kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tersebut merupakan penjabaran dari sebuah kurikulum dokumen, yang merupakan salah satu komponen dalam penyelenggaraan pendidikan. Sementara itu Nana Syaodih Sukmadinata (1988) menyatakan “kurikulum mempunyai kedudukan yang sangat sentral dalam keseluruhan proses pendidikan”. Dengan demikian, jelaslah bahwa kurikulum merupakan suatu pedoman yang memiliki posisi sentral dalam seluruh proses pendidikan. Kurikulum mengarahkan kegiatan pembelajaran, merupakan penjabaran dari sebuah dokumen kurikulum, yang merupakan salah satu komponen dalam penyelenggaraan pendidikan. Begitu pentingnya peranan desain pembelajaran dalam mendukung efektivitas pembelajaran, Dick dan Reiser (1989 : 3) mengungkapkan: Instructional design, is a process used primarily to develop a wide variety of instructional materials, ...Research has shown that this process is an effective means of planning any type of instruction.

Berdasarkan Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor: 251/C/kep/Mn/2008, SMK kini telah berkembang dengan memiliki 6 (enam) bidang studi keahlian dengan 40 program studi keahlian dan 121 kompetensi keahlian. Dari bidang dan program keahlian tersebut (Renstra Mandikdasmen 2008) SMK memproyeksikan lulusannya bisa menciptakan lapangan pekerjaan (*enterpreneurship*) 20%, mendapat pekerjaan dalam negeri sebesar 50% dan

mendapat pekerjaan luar negeri sebesar 10% serta melanjutkan ke perguruan tinggi sebesar 10%. Dari sejumlah bidang dan program keahlian tersebut, bisa dijadikan tantangan dan harapan bagi SMK untuk lebih memacu dalam peningkatan kualitas layanan untuk menghasilkan lulusan yang terstandar.

Mengacu kepada apa yang menjadi rencana strategis tentang SMK tersebut, menjadi tantangan bagi para pelaksana di lapangan dalam hal implementasi kurikulum. Sebagai lembaga pendidikan kejuruan tingkat menengah, SMK sesuai dengan tugas dan fungsinya harus menghasilkan tenaga teknis yang kompeten dalam bidang keahliannya. Dalam hal ini, guru sebagai barisan terdepan dalam implementasi kurikulum, harus memiliki kompetensi dalam hal merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Kompetensi guru dalam melaksanakan tugas profesinya harus berorientasi kepada pencapaian standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswanya. Akan tetapi, hal tersebut bukan berarti tanpa tantangan atau hambatan, sehingga target standar masih sulit dicapai.

## **B. Tujuan Khusus**

Secara khusus artikel ilmiah ini bertujuan untuk menyoroti model desain pembelajaran berbasis kompetensi. Pengembangan desain pembelajaran berbasis kompetensi yang dimaksud disesuaikan dengan tuntutan kompetensi standar proses dalam penyusunan RPP, khususnya untuk mata pelajaran yang tercakup dalam kurikulum SMK Teknologi dan Rekayasa. Hal ini sebagai salah satu upaya untuk mewujudkan konsep "kompetensi" kedalam bentuk RPP secara proporsional, sehingga diharapkan dapat memperlancar proses pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan relevansi hasil pendidikan dengan dunia kerja.

Secara operasional, tujuan khusus dari artikel ilmiah ini diorientasikan pada terwujudnya langkah-langkah penyusunan desain pembelajaran berbasis kompetensi untuk mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum SMK Teknologi dan Rekayasa. Langkah-langkah penyusunan desain pembelajaran yang dimaksud meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Deskripsi indikator dari setiap aspek kompetensi (kognitif, psikomotor, afektif) dari standar kompetensi/kompetensi dasar, baik menyangkut cakupan maupun urutan materinya.
2. Rumusan tujuan pembelajaran (umum), yang merupakan gambaran pencapaian pembelajaran baik untuk cakupan kompetensi dasar maupun cakupan standar kompetensi, dengan pencapaian tingkat dari masing-masing aspek kompetensi yang harus jelas.
3. Rumusan skenario pembelajaran yang dikembangkan untuk setiap indikator dari masing-masing aspek kompetensi.
4. Alat dan proses evaluasi dalam menilai ketuntasan setiap aspek kompetensi.

## **C. Kajian Pustaka**

Kualitas proses pembelajaran sangat tergantung dari apa yang direncanakan guru yang dituangkan dalam sebuah "desain pembelajaran". Dengan demikian, sebagai modal untuk kelancaran proses pembelajaran yakni sebuah rencana pembelajaran yang representatif, yang merupakan panduan seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Guru merupakan implementor kurikulum, dituntut secara cermat dalam menterjemahkan pesan/isi kurikulum. Seperti dikemukakan oleh Nana Syaodih Sukmadinata (1988:212), 'beberapa ahli menyatakan bahwa betapapun bagus suatu kurikulum (*official*), tetapi hasilnya sangat tergantung pada apa yang dilakukan oleh guru dan juga murid dalam kelas (*actual*)'. Selanjutnya Saylor, Alexander dan Lewis (1981:265) mengatakan, 'that an effective curriculum does not assure better classroom teaching or learning. Thus, two teachers with contrasting teaching behaviors may produce different learning effects using the same curriculum'. Dengan demikian, peranan desain pembelajaran yang dikembangkan oleh guru merupakan hal penting dalam konteks pembelajaran sebagai suatu sistem.

Desain pembelajaran terdiri dari dua kata, yakni: "desain" dan "pembelajaran". Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001 : 257), desain berarti: kerangka, bentuk, rancangan; sedangkan pembelajaran (2001 : 17) berarti: proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sementara itu, secara satu kesatuan, desain pembelajaran mengandung arti kerangka atau rancangan dalam rangka memfasilitasi perbuatan menjadikan siswa belajar. Dick dan Reiser (1989 : 3) merumuskan definisi desain pembelajaran sebagai berikut: "instructional design is: a systematic process for designing, developing, implementing, and evaluating instruction". Dari rumusan tersebut tergambar bahwa desain pembelajaran itu merupakan proses yang sistematis untuk merencanakan, mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Apa yang direncanakan, dikembangkan, diantisipasi dalam pelaksanaan dan evaluasi sudah barang tentu berkaitan dengan isi

kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa. Reece dan Walker (1997 : 22) mengungkapkan "The lesson plan is intended to help you to proceed logically without being bound to your notes, but, even with detailed planning, every eventually cannot be catered for, so the lesson plan is essentially tentative and flexible". Dalam rumusan tersebut terkandung makna bahwa rencana (desain) pembelajaran ditujukan membantu guru, di mana desain pembelajaran tersebut diproses secara rasional. Desain pembelajaran secara esensial bersifat tentatif dan fleksibel. Pendapat lainnya dikemukakan oleh Burden dan Byrd (1999 : 19) bahwa "Planning for instruction is a critical element in the instructional process. Carefully designed, comprehensive plans will have a positive effect on student learning". Perencanaan untuk pembelajaran (desain pembelajaran) adalah suatu elemen mendasar dalam proses pembelajaran. Perencanaan yang dirancang secara hati-hati dan komprehensif akan berdampak positif pada belajar siswa.

Sementara itu, Stolovitch dan Keeps (2003:168) menyatakan: "A design document for learning program is analogous to the blueprint for a house. It defines and describes the final products. ... The design document also gives a brief description of the instructional events and evaluation methods that will be used to present the content". Dokumen desain pembelajaran dapat dianalogikan pada cetak-biru untuk sebuah rumah. Desain pembelajaran mendefinisikan dan menggambarkan hasil akhir dari program pembelajaran. Selain itu, desain pembelajaran juga memberikan garis besar mengenai proses pembelajaran, metode pembelajaran, evaluasi pembelajaran yang akan digunakan penyampaian materi pelajaran. Dalam konteks Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Mulyasa (2007 : 213) mengemukakan bahwa:

Rencana pelaksanaan pembelajaran pada hakekatnya merupakan perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan atau memproyeksikan tentang apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Dengan demikian, RPP merupakan upaya untuk memperkirakan tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. RPP perlu dikembangkan untuk mengkoordinasikan komponen pembelajaran berbasis kompetensi.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, terlihat bahwa penyusunan desain pembelajaran merupakan keharusan bagi seorang guru. Dokumen desain pembelajaran tidak bersifat administratif, tetapi merupakan panduan dalam melaksanakan tugas di dalam kelas/tempat praktik. Artinya, apa yang dituangkan dalam dokumen desain pembelajaran merupakan gambaran kongkret dari apa yang akan dilakukan oleh guru dan dihasilkan oleh siswa. Dengan demikian, pihak yang harus membuat rancangan pembelajaran tersebut yakni pendidik/guru. Hal ini dalam rangka mendukung kualitas proses pembelajaran.

Kualitas proses pembelajaran sangat tergantung dari apa yang direncanakan guru yang dituangkan dalam sebuah "desain pembelajaran". Dengan demikian, sebagai modal untuk kelancaran proses pembelajaran yakni sebuah rencana pembelajaran yang representatif, yang merupakan panduan seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Guru merupakan implementor kurikulum, dituntut secara cermat dalam menterjemahkan pesan/isi kurikulum. Seperti dikemukakan oleh Nana Syaodih Sukmadinata (1988:212), "beberapa ahli menyatakan bahwa betapapun bagusnya suatu kurikulum (*official*), tetapi hasilnya sangat tergantung pada apa yang dilakukan oleh guru dan juga murid dalam kelas (*actual*)". Selanjutnya Saylor, Alexander dan Lewis (1981:265) mengatakan, 'that an effective curriculum does not assure better classroom teaching or learning. Thus, two teachers with contrasting teaching behaviors may produce different learning effects using the same curriculum'. Dengan demikian, peranan desain pembelajaran yang dikembangkan oleh guru merupakan hal penting dalam konteks pembelajaran sebagai suatu sistem. Hal ini seperti diungkapkan R. Ibrahim dan Nana Syaodih (2003 : 55) bahwa:

Dalam pengajaran sebagai suatu sistem, langkah perencanaan program pengajaran memegang peranan yang sangat penting, sebab menentukan langkah pelaksanaan dan evaluasi. Keterpaduan pengajaran sebagai sistem bukan hanya antara komponen-komponen proses belajar mengajar, tetapi juga antara langkah yang satu dengan langkah berikutnya.

Jerrold E. Kemp (1994) mengemukakan "Bagaimana sebaiknya merencanakan pengajaran sehingga sasaran program dapat tercapai dengan efektif dan efisien? Jawabannya adalah dengan memadukan secara sistematis berbagai unsur penting yang perlu diperhatikan". Desain pengajaran merupakan langkah utama yang penting, yang harus dilakukan oleh guru. Seperti diungkapkan oleh Burden dan Byrd (1999 : 19):

*Planning for instruction refers to decisions that are made about organizing, implementing, and evaluating instruction. Planning is one of the most important tasks that teachers undertake. When making planning decisions, you also need to consider who is to do what, when and in what under*

*instructional events will over, where the events will take place, the amount of instructional time to be use, and resources and materials to be used. Planning decisions also deal with issues such as content to be covered, instructional strategies, lesson delivery behaviors, instructional media, classroom management, classroom climate, and student evaluation. The goal of planning is to ensure student learning. Planning, therefore, helps create, arrange, and organize instructional events to enable that learning to occur. Planning helps arrange the appropriate flow and sequence of instructional events and also manage time and events.*

Apa yang diungkapkan oleh Burden dan Byrd tersebut menggambarkan bahwa perencanaan pembelajaran dibuat mengacu pada keputusan mengenai pengorganisasian, penerapan, dan mengevaluasi pembelajaran. Perencanaan adalah salah satu tugas terpenting yang harus dilakukan oleh seorang guru. Ketika guru membuat keputusan membuat perencanaan, ia perlu untuk mempertimbangkan siapa untuk melakukan apa, kapan dan dalam hal apa proses pembelajaran tersebut terjadi, dimana kejadian akan berlangsung, jumlah waktu yang digunakan untuk pembelajaran, dan sumber-sumber daya serta bahan untuk digunakan. Keputusan perencanaan juga berhubungan dengan isu seperti untuk menutupi isi materi, strategi pembelajaran, perilaku yang diharapkan terjadi dari pembelajaran, media pembelajaran, manajemen kelas, kondisi kelas, dan evaluasi siswa. Tujuan perencanaan harus memastikan siswa belajar. Oleh karena itu, perencanaan membantu menciptakan, menyusun, dan mengorganisir kejadian pembelajaran untuk memungkinkan terjadinya proses pembelajaran. Perencanaan membantu menyusun aliran dan urutan proses pembelajaran serta pengelolaan waktu dalam proses pembelajaran.

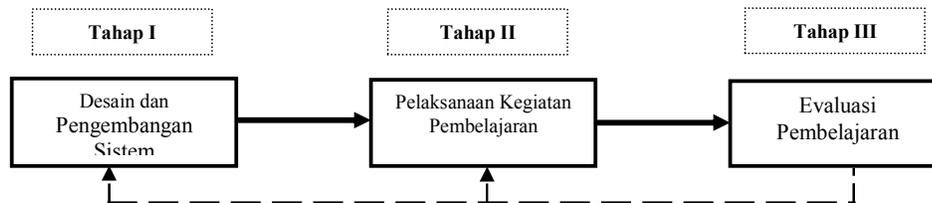
Sementara itu, Reece dan Walker (1997:241) mengemukakan bahwa:

*The process of specifying learning outcomes, before we consider the details of course planning, it can be helpful for you to consider the totality of the process and the components that are involved in the specification of learning outcomes. ... (a) that the development process is sequential in nature starting with the aims of a course and progressing, through increasing detail, to the more specific outcomes of the learning process; and (b) that there are alternative specifications of learning behavior that can be written as outcomes. These are: (i) product objectives which concentrate upon what the student will be able to do as a result of learning, (ii) process objectives which specify the use and application of knowledge and skills that are required for work, (iii) statements of competence which specify the knowledge and skills required in the workplace for a particular occupation and, in consequence, what is required by employers.*

Berdasarkan kutipan di atas, dinyatakan bahwa sebelum mempertimbangkan seluk-beluk proses penetapan hasil belajar tentu saja harus dilakukan suatu perencanaan. Hal itu mungkin menjadi sangat menolong untuk mempertimbangkan keseluruhan proses dan komponen yang dilibatkan dalam spesifikasi hasil belajar. Proses pengembangan adalah urutan secara alami mulai dengan tujuan dari satu mata pelajaran, kemudian melangkah pada tujuan dari standar kompetensi (materi pokok bahasan maju), selanjutnya pada tujuan kompetensi dasar (materi sub pokok bahasan), dan akhirnya dijabarkan secara detil menjadi indikator. Indikator atau kriteria kinerja yang merupakan rincian dari kompetensi dasar merupakan komponen terkecil yang lebih spesifik, yang menggambarkan performansi dari hasil proses belajar secara spesifik. Alternatif spesifikasi perilaku siswa ditulis dalam perencanaan sebagai hasil belajar. Hasil belajar tersebut harus secara komprehensif, yakni meliputi tujuan yang berorientasi pada produk/hasil, yang berkonsentrasi pada kemampuan siswa untuk melakukan suatu pekerjaan. Selain itu, tujuan yang berorientasi pada proses/memproses, yang menetapkan penggunaan dan aplikasi pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan untuk pekerjaan. Kesemuanya tadi merupakan upaya mendekatkan kompetensi lulusan pada tuntutan kewenangan yang diperlukan dalam temat kerja untuk satu jabatan atau pekerjaan tertentu, yang diperlukan oleh pemberi kerja. Dengan dibuatkannya desain pembelajaran, paling tidak: (1) arah dalam usaha-usaha pengajaran menjadi jelas; (2) dapat diketahui apakah tujuan tersebut telah dicapai atau belum; (3) dapat diidentifikasi hambatan-hambatan yang mungkin timbul dalam pelaksanaannya, dan (4) dapat dihindari dari pertumbuhan dan perkembangan yang kemungkinan muncul diluar perencanaan. Dengan desain pembelajaran yang matang, akan memberikan panduan bagi guru dalam proses pembelajaran dan pencapaian target pembelajaran.

Kaitannya dengan pembelajaran, proses pembelajaran selalu diawali dengan suatu perencanaan, sebelum pelaksanaan dan evaluasi. Perencanaan atau desain pembelajaran, merupakan suatu rangkaian proses pemikiran dan menetapkan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Sukmadinata (2004 : 148) bahkan mengungkapkan

bahwa "desain pembelajaran merupakan bentuk rancangan atau persiapan tertulis yang dibutuhkan bagi pelaksanaan pembelajaran". Di sini desain pembelajaran menceminkan apa yang akan dilakukan guru dalam memfasilitasi siswa untuk belajar; bagaimana melakukannya; dan mengevaluasinya. Oleh karena itu, desain pembelajaran memiliki kedudukan esensial dalam pembelajaran yang efektif, karena dapat membantu membuat disiplin kerja yang baik, suasana yang kondusif, pengorganisasian pembelajaran yang relevan dan akurat. Pembelajaran yang efektif tertuju pada keberhasilan belajar siswa, sebagai akibat dari perencanaan yang baik. Siklus pembelajaran secara garis besar dapat dikelompokkan kedalam tiga tahap, yakni: 1) tahap desain dan pengembangan sistem pembelajaran; 2) tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran; dan 3) tahap evaluasi pembelajaran.



Gambar 1. Siklus Kegiatan Pembelajaran

(Sumber: Suparman, 2001 : 33)

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa proses pembuatan desain dan pengembangan pembelajaran berada pada tahap pertama. Artinya, sebelum guru melakukan aktivitas pembelajaran di kelas/tempat praktik, maka harus menyusun rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran tersebut dituangkan dalam bentuk dokumen desain pembelajaran, yang merupakan panduan dalam melaksanakan tahap pelaksanaan pembelajaran. Apa yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran dikembangkan secara komprehensif dalam dokumen desain pembelajaran, mulai dari rumusan tujuan yang ingin dicapai, deskripsi indikator untuk setiap aspek kompetensi, penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan, penerapan metode pembelajaran yang akan diterapkan, sampai dengan alat evaluasi untuk mengukur ketercapaian kompetensi siswa. Sementara itu, untuk langkah kedua dan ketiga, secara ideal, harus sesuai dengan apa yang telah didesain dan dikembangkan pada tahap pertama. Pada tahap kedua, guru harus mengacu atau mempedomani apa yang telah dirancang, sehingga desain pembelajaran tersebut betul-betul merupakan pedoman bagi guru dalam melaksanakan aktivitas mengajar di kelas/tempat praktik. Pada tahap ini, akan dapat dideteksi apa yang menjadi hambatan ataupun penyimpangan dari desain dan pengembangan pembelajaran tersebut. Pada tahap ketiga, yakni pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran ditujukan selain pada efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran juga ditujukan pada efektifitas proses pembelajaran itu sendiri. Selain itu, evaluasi juga dapat ditujukan pada desain pembelajarannya itu sendiri.

Konsep desain pembelajaran, menurut Suparman (2001 : 25), "sebenarnya merujuk pada konsep yang menyatakan bahwa desain dan pengembangan pembelajaran merupakan bentuk aplikasi dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran". Dalam prosesnya, desain pembelajaran menerapkan pendekatan sistem, yakni melalui langkah-langkah yang sistematis, logis dan analitis. Pendekatan sistem mengacu pada sebuah tatanan yang menyangkut adanya *input*, *process*, *output*. Dalam konteks desain pembelajaran, prinsip yang dianut adalah bahwa hasil belajar sebagai *output*, akan sangat tergantung pada bagaimana karakteristik *raw-input*, dan bagaimana kualitas proses yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung.

Berkenaan dengan penyusunan desain pembelajaran, menurut Reiser (1996 : 4) ada empat prinsip yang perlu diterapkan. Keempat prinsip tersebut adalah:

- 1) proses perencanaan dimulai dari identifikasi tujuan umum dan tujuan khusus;
- 2) aktivitas pembelajaran dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan;
- 3) mengembangkan alat penilaian (*assessment*) yang dapat mengukur tujuan yang telah dirumuskan; dan
- 4) merevisi pembelajaran apabila tujuan yang dicapai tidak sesuai dengan performansi siswa yang diharapkan. Dalam konteks penyusunan desain pembelajaran untuk Kurikulum SMK Teknologi dan Rekayasa dapat mengacu pada keempat prinsip tersebut.

Mengenai tujuan dan manfaat disusunnya RPP, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2008 : 4) merumuskan tujuan dari disusunnya RPP adalah untuk:

1. Memberi kesempatan kepada pendidik untuk merencanakan pembelajaran yang interaktif dan dapat digunakan untuk mengeksplorasi semua potensi kecakapan majemuk (*multiple intelligencis*) yang dimiliki setiap peserta didik.
2. Memberi kesempatan bagi pendidik untuk merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kemampuan pendidik, dan fasilitas yang dimiliki sekolah.
3. Mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran.
4. Mempermudah pelaksanaan evaluasi proses pembelajaran, sebagai input guna perbaikan pada penyusunan RPP selanjutnya (*improvement proses*).

Sementara itu, manfaat disusunnya RPP adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran sebagai bagian dari kompetensi paedagogik yang harus dimiliki guru.
2. Proses pembelajaran yang dilakukan akan lebih terarah karena tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan, metode dan penilaian yang akan digunakan telah direncanakan dengan berbagai pertimbangan.
3. Meningkatkan rasa percaya diri pendidik pada saat pembelajaran, karena seluruh proses sudah direncanakan dengan baik.

Apa yang tertuang dalam pernyataan tujuan dan manfaat dari RPP, mengandung makna yang dalam bagi guru dalam menjalankan tugas profesinya. Dengan disusunnya RPP, memberikan kesempatan bagi guru dalam merancang apa yang akan diajarkan dan bagaimana mengajarkannya, dengan memperhatikan pihak dan aspek yang terkait. Dengan disusunnya RPP, akan memberikan kepercayaan diri bagi guru yang bersangkutan dalam menjalankan tugasnya dengan arah dan target yang jelas. Selain itu, dengan disusunnya RPP, merupakan salah satu bentuk akuntabilitas guru terhadap pihak-pihak yang terkait dalam menjalankan tugas profesinya. Dengan demikian jelaslah bahwa keberadaan RPP dalam kelengkapan bagi guru dalam menjalankan tugasnya profesinya sangatlah penting. Tanpa kelengkapan tersebut, dapat dikatakan bahwa tidak mungkin seorang guru dapat menjalankan tugasnya dengan baik.

Begitu pentingnya RPP bagi profesi guru, sehingga dalam penyusunannya/ pengembangannya tidak boleh sembarangan. Artinya, RPP yang dikembangkan harus berorientasi pada layanan kepada siswa dalam pencapaian kompetensi. Dengan demikian, bagi para guru sebagai pengembang RPP harus memperhatikan beberapa prinsip, seperti dikemukakan oleh Mulyasa ( 2007 : 219) sebagai berikut:

1. Kompetensi yang dirumuskan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harus jelas; makin konkrit kompetensi makin mudah diamati, dan makin tepat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk membentuk kompetensi tersebut.
2. Rencana pelaksanaan pembelajaran harus sederhana dan fleksibel, serta dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, dan pembentukan kompetensi peserta didik.
3. Kegiatan yang disusun dan dikembangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harus menunjang, dan sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diwujudkan.
4. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan harus utuh dan menyeluruh, serta jelas pencapaiannya.
5. Harus ada koordinasi antar komponen pelaksanaan program di sekolah, terutama apabila pembelajaran dilaksanakan secara tim (team teaching) atau dilaksnakan di luar kelas, agar tidak mengganggu jam-jam pelajaran yang lain.

Sementara itu, berkaitan dengan prinsip-prinsip dalam pengembangan RPP berdasarkan sumber lain, yakni yang dikemukakan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2008 : 5), adalah sebagai berikut:

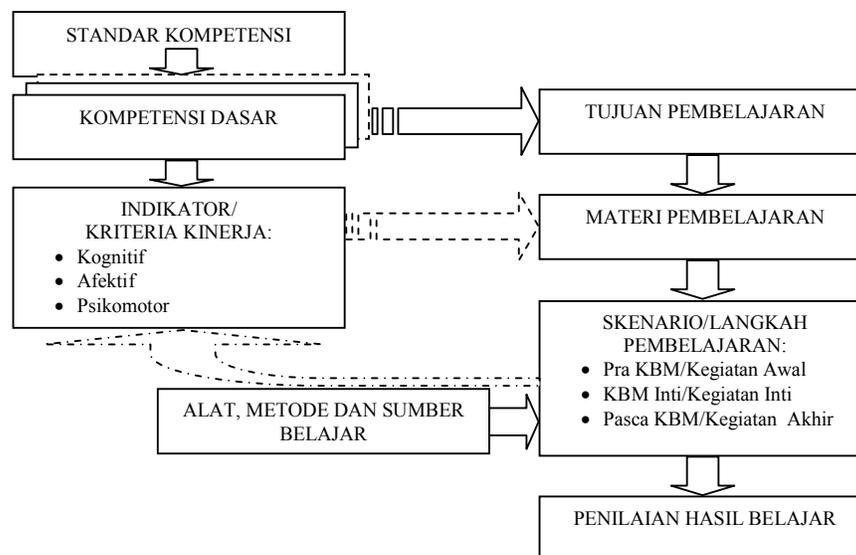
1. Ilmiah : Keseluruhan materi dan kegiatan yang menjadi muatan dalam RPP harus benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan.

2. Relevan : Cakupan, kedalaman, tingkat kesukaran dan urutan penyajian materi dalam RPP sesuai dengan tingkat perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan spiritual peserta didik.
3. Sistematis : Komponen-komponen RPP saling berhubungan secara fungsional dalam mencapai kompetensi.
4. Konsisten : Adanya hubungan yang konsisten (ajeg, taat asas) antara kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian.
5. Memadai : Cakupan indikator, materi pokok, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian cukup untuk menunjang pencapaian kompetensi dasar.
6. Aktual dan kontekstual : Cakupan indikator, materi pokok, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian memperhatikan perkembangan ilmu, teknologi, dan seni mutakhir dalam kehidupan nyata, dan peristiwa yang terjadi.
7. Fleksibel : Keseluruhan komponen RPP dapat mengakomodasi variasi peserta didik serta dinamika perubahan yang terjadi di sekolah dan tuntutan masyarakat.
8. Menyeluruh : Materi RPP mencakup keseluruhan ranah kompetensi (kognitif, afektif, dan psikomotor) yang akan dicapai untuk mendukung ketercapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Kedelapan prinsip pengembangan RPP di atas merupakan rambu-rambu yang harus dipedomani oleh setiap pengembang. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut, akan dapat dihasilkan dokumen RPP yang representatif, seperti apa yang tertuang dalam pernyataan tujuan dan manfaat dari RPP.

#### D. Pembahasan

Pada tahap pengembangan model ini, penulis mengembangkan model desain pembelajaran melalui “Penelitian Hibah Bersaing” selama dua tahun, yang dibiayai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Nomor: 014/DP2M/III/2006 dan Nomor: 032/SP2H/PP/DP2M/III/2007. Berdasarkan hasil penelitian Amay Suherman dkk. (2007 : 82-86) model RPP adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Model RPP Berbasis Kompetensi

#### Pengisian Format RPP:

- Kolom Standar Kompetensi, diisi dengan standar kompetensi yang dimaksud sesuai dengan apa yang tercantum dalam KTSP SMK untuk program studi atau silabus mata pelajaran yang bersangkutan.
- Kolom Kompetensi Dasar; diisi dengan kompetensi dasar yang bersangkutan, yang menggambarkan materi pembelajaran untuk dipelajari oleh siswa.

- Kolom Indikator/Kriteria Kinerja; diisi dengan deskripsi indikator/kriteria kinerja, yang menggambarkan cakupan dan urutan sistematis materi dari kompetensi dasar, yang harus dikuasai oleh siswa. Dalam kolom ini harus tergambaran:
  - Cakupan (*scope*) dan urutan (*sequence*) materi teori (untuk ranah kognitif) dari tuntutan kompetensi dasar yang bersangkutan;
  - Urutan langkah praktik (untuk ranah psikomotor), mulai dari: (a) persiapan, (b) proses kerja, (c) sikap kerja, (d) hasil kerja yang ditargetkan, dan (e) waktu yang dialokasikan berdasarkan tuntutan standar kompetensi yang bersangkutan;
  - Ketentuan-ketentuan (untuk ranah apektif) yang terkait dengan tuntutan standar operasional prosedur (SOP) dari standar kompetensi/kompetensi dasar.
- Kolom Tujuan Pembelajaran (Umum); diisi/dirumuskan secara komprehensif menggambarkan pencapaian kompetensi dasar yang akan diajarkan, dengan mencantumkan pencapaian tingkat setiap ranah kompetensinya (kognitif, afektif, psikomotor).
- Kolom Materi Pembelajaran, diisi dengan cakupan materi dari kompetensi dasar yang bersangkutan. Materi pembelajaran identik dengan indikator dari setiap ranah kompetensi untuk kompetensi dasar yang bersangkutan.
- Kolom Skenario/Langkah-langkah Pembelajaran; diisi dengan kegiatan yang akan dilakukan guru dan siswa, untuk mencapai penguasaan standar kompetensi/ompetensi dasar tertentu. Dalam kolom skenario pembelajaran ini, berisi gambaran kegiatan yang akan dilaksanakan oleh guru dalam rangka memfasilitasi siswa untuk menguasai tuntutan standar kompetensi. Skenario/langkah pembelajaran ini, secara garis besar terdiri dari tiga fase, yakni: (1) Pra KBM, menggambarkan aktivitas awal kegiatan pembelajaran, di antaranya pengkondisian siswa untuk memulai proses belajar, aplikasi siasat membuka pelajaran; (2) KBM Inti, yakni menggambarkan aktivitas guru-siswa yang harus berpusat pada siswa (*student center*) dalam rangka mencapai semua indikator dari masing-masing ranah. Pencapaian semua indikator tersebut merupakan gambaran ketuntasan yang harus dicapai siswa, yakni sebagai standar minimal dari tuntutan standar kompetensi. Dalam rumusan skenario pembelajaran (KBM Inti) ini tergambar penerapan/penggunaan "metode" secara implisit, dan penggunaan "media" secara eksplisit. Selain itu, dalam setiap rumusan langkah pembelajaran perlu dicantumkan alokasi waktu yang diperkirakan akan dibutuhkan; (3) Pasca KBM (Penutup), yakni menggambarkan akhir dari suatu proses pembelajaran untuk satu periode pertemuan. Langkah yang dapat ditempuh dalam Pasca KBM ini, di antaranya merangkum/menyimpulkan materi yang telah disampaikan, memberikan kesempatan kepada siswa apabila masih ada materi yang kurang jelas atau belum dikuasai, memberikan tugas terstruktur berupa tugas-tugas untuk memantapkan penguasaan materi yang bersangkutan, menginformasikan materi yang berikutnya.
- Kolom Alat – Metode dan Sumber Belajar, diisi dengan alat atau media, metode pembelajaran yang akan digunakan guna memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran dari setiap rumusan langkah/skenario pembelajaran, baik dari ranah kognitif (untuk materi teori), dari ranah psikomotor (untuk materi praktik), maupun dari ranah apektif (standar operasional prosedur/SOP) berkaitan tuntutan standar kompetensi yang bersangkutan. Sementara itu, sumber belajar merupakan referensi yang digunakan, yang relevan dengan kompetensi dasar yang bersangkutan.
- Kolom Penilaian Hasil Belajar atau Evaluasi, diisi dengan gambaran bentuk dan jenis evaluasi yang akan digunakan dalam mengevaluasi kompetensi siswa. Dalam kolom evaluasi ini juga harus tergambar butir-butir soal dari setiap indikator atau sasaran hasil pembelajaran, yang harus dikuasai oleh siswa. Untuk ranah kognitif, bentuk butir soal dapat berupa esay ataupun obyektif tes dengan berbagai jenisnya. Untuk ranah psikomotor, terdiri dari evaluasi proses (dengan lembar observasi) dan evaluasi hasil, yakni ada yang berupa "spesifikasi standar" ataupun berupa "bentuk dan presisi" hasil pekerjaan. Untuk ranah apektif, berupa evaluasi proses (dengan lembar observasi) yakni merupakan standar operasional prosedur dari tuntutan standar kompetensi/kompetensi dasar yang bersangkutan.

#### **1. Penjabaran Kompetensi Dasar kedalam Indikator**

Indikator merupakan penjabaran dari kompetensi dasar yang menunjukkan tanda-tanda, perbuatan dan/atau respon yang dilakukan atau ditampilkan oleh peserta didik. Indikator dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi. Indikator digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian. Indikator menggambarkan seluruh aspek kompetensi. Seperti diungkapkan dalam isi Permen Nomor 41 (2007 : 9) "...Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan". Dengan demikian, deskripsi indikator tersebut merupakan representasi dari pencapaian kompetensi dasar yang bersangkutan. Dalam deskripsi indikator, harus secara eksplisit

tertuang secara proporsional dari masing-masing sapek kompetensi, yakni adanya deskripsi indikator untuk aspek kognitif (pengetahuan), deskripsi indikator untuk aspek psikomotor (keterampilan), dan deskripsi indikator untuk aspek afektif (sikap kerja). Penguasaan dari keseluruhan deskripsi indikator tersebut merupakan gambaran seseorang yang memiliki kompetensi.

Kompetensi dasar yang dijabarkan ke dalam indikator pada RPP berbasis kompetensi yang disusun dalam penelitian ini sudah menggunakan kata operasional yang dapat diukur dan menggambarkan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Hal ini sesuai dengan kriteria penyusunan RPP yang mengacu kepada prinsip pembelajaran kurikulum berbasis kompetensi (Prisma Sanjaya, 2005) butir ke-17 yang menjelaskan bahwa tingkat performansi peserta diklat ditentukan dengan membandingkan kriteria unjuk kerja dengan kompetensi yang akan dicapai.

Sejalan dengan itu, Majelis Pendidikan Kejuruan Nasional 1999 menjelaskan bahwa kompetensi adalah suatu kemampuan yang didasari oleh pengetahuan, keterampilan, dan didukung oleh sikap kerja serta penerapannya dalam melaksanakan suatu tugas/pekerjaan di tempat kerja mengacu pada kriteria unjuk kerja yang dipersyaratkan. Jadi, peserta didik dapat memenuhi seluruh tuntutan indikator kompetensi dalam kurikulum SMK dan kebutuhan dunia industri, sehingga kompeten dalam melaksanakan tugas/pekerjaan di tempat kerja sesuai dengan indikator yang dipersyaratkan.

## **2. Penjabaran Tujuan Pembelajaran pada RPP Berbasis Kompetensi**

Tujuan pembelajaran merupakan patokan dan arah yang harus dijadikan pedoman oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi, dimana pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar pada RPP dijabarkan secara jelas. Hal ini sesuai dengan kriteria penyusunan RPP yang mengacu kepada prinsip pembelajaran kurikulum berbasis kompetensi (Prisma Sanjaya, 2005) butir pertama yang menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran jelas. Berknaan dengan penyusunan desain pembelajaran, menurut Reiser (1996 : 4) ada empat prinsip yang perlu diterapkan. Keempat prinsip tersebut adalah: 1) proses perencanaan dimulai dari identifikasi tujuan umum dan tujuan khusus; 2) aktivitas pembelajaran dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan; 3) mengembangkan alat penilaian (*assessment*) yang dapat mengukur tujuan yang telah dirumuskan; dan 4) merevisi pembelajaran apabila tujuan yang dicapai tidak sesuai dengan performansi siswa yang diharapkan. Apabila menyimak apa yang dikemukakan oleh Reiser di atas, rumusan tujuan pembelajaran dalam desain pembelajaran merupakan prinsip pertama dan utama yang harus disusun secara jelas dan lengkap. Artinya, rumusan tujuan pembelajaran ini merupakan arah yang harus dicapai dalam proses pembelajaran, baik menyangkut cakupan dan urutan materi maupun tingkatan standarnya. Sementara itu, prinsip-prinsip yang lainnya yakni: rancangan aktivitas pembelajaran, pengembangan alat penilaian, dan revisi pembelajaran, kesemuanya berorientasi kepada pencapaian prinsip pertama yakni tujuan pembelajaran. Dengan demikian, kemampuan guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran dalam RPP merupakan hal yang sangat penting guna kejelasan target pembelajaran yang proporsional. Rumusan pembelajaran dalam RPP (Permen Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses : 9) “menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar”. Dengan demikian, rumusan pembelajaran yang dituangkan dalam RPP bersifat umum, yakni cakupan kompetensi dasar, bukan bersifat tujuan khusus. Sementara itu, rincian daripada tuntutan kompetensi dasar tersebut tertuang dalam deskripsi indikator.

Tujuan pembelajaran pada RPP untuk setiap kompetensi dasar yang merupakan sasaran pencapaian pembelajaran sudah menggambarkan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai dengan jelas, yaitu adanya penjelasan mengenai level kompetensi yang harus dicapai dari setiap aspek kompetensi. Kompetensi pembelajaran yang harus dicapai pada setiap kompetensi dasar yang menjadi sasaran pembelajaran pada setiap RPP, misalnya: level aplikasi pada aspek kognitif, level respon kompleks pada aspek psikomotor, dan level merespon pada aspek afektif.

Berdasarkan level kompetensi aspek kognitif yang dikemukakan oleh Bloom (Anderson and Krathwohl, 2001: 31), level aplikasi dapat memenuhi tuntutan kompetensi dalam kurikulum SMK dan kebutuhan dunia industri, karena level aplikasi pada aspek kognitif menggambarkan kemampuan peserta didik untuk menggunakan prosedur yang telah dipelajari dalam suatu situasi. Sejalan dengan itu, menurut Simpson (Hamalik, 1993: 67) level respon kompleks pada aspek psikomotor menggambarkan suatu tindakan motorik yang kompleks dari peserta didik yang dipertunjukkan dengan terampil dan efisien. Adapun Krathwohl, Bloom dan Masia (Hamalik, 1993: 66) mengemukakan bahwa level merespon pada aspek afektif menggambarkan sikap terbuka ke arah sambutan, kemampuan untuk merespon, dan kepuasan timbul karena sambutan.

## **3. Penjabaran Skenario Pembelajaran pada RPP Berbasis Kompetensi**

Skenario pembelajaran merupakan gambaran kinerja guru dalam pencapaian indikator bagi peserta didik. Dalam isi Permen Nomor 41 (2007 : 10) istilah yang digunakan adalah “Kegiatan Pembelajaran”. Secara garis besar, kegiatan pembelajaran tersebut terdiri dari tiga tahapan kegiatan, yakni: 1) kegiatan pendahuluan; 2) kegiatan inti; dan 3) kegiatan penutup. Skenario pembelajaran menggambarkan komunikasi guru-siswa dengan berpusat pada siswa (*student centered*). Setiap indikator yang dijabarkan ke dalam skenario pembelajaran pada RPP berbasis kompetensi sudah menggambarkan komunikasi guru dengan peserta didik yang lebih berpusat pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan kriteria penyusunan RPP yang mengacu kepada prinsip pembelajaran kurikulum berbasis kompetensi (Prisma Sanjaya, 2005) butir kedua yang menjelaskan bahwa pembelajaran berfokus pada peserta didik.

Berkaitan dengan ketiga kegiatan dalam skenario pembelajaran/kegiatan pembelajaran ini, dalam penyusunan RPP berbasis kompetensi ini memperhatikan rambu-rambu yang tertuang pada deskriptor instrumen RPP dan Penampilan yang dikembangkan dalam Panduan Program Latihan Profesi Kependidikan Universitas Pendidikan Indonesia (2009 : 21-22). Berdasarkan instrumen yang dikembangkan untuk RPP dan Penampilan tersebut, rumusan skenario pembelajaran ini, berisi gambaran kegiatan yang akan dilaksanakan oleh guru dalam rangka memfasilitasi siswa untuk menguasai tuntutan standar kompetensi. Skenario/kegiatan pembelajaran ini, secara garis besar terdiri dari tiga fase, yakni: 1) Pendahuluan (Pra KBM), menggambarkan aktivitas awal kegiatan pembelajaran, di antaranya pengkondisian siswa untuk memulai proses belajar, aplikasi siasat membuka pelajaran; 2) Kegiatan Inti (KBM Inti), yakni menggambarkan aktivitas guru-siswa yang harus berpusat pada siswa (*student center*) dalam rangka mencapai semua indikator dari masing-masing ranah. Pencapaian semua indikator tersebut merupakan gambaran ketuntasan yang harus dicapai siswa, yakni sebagai standar minimal dari tuntutan standar kompetensi. Dalam rumusan skenario pembelajaran (KBM Inti) ini tergambar penerapan/penggunaan metode pembelajaran secara implisit, dan penggunaan media pembelajaran secara eksplisit. Selain itu, dalam setiap rumusan langkah pembelajaran perlu dicantumkan alokasi waktu yang diperkirakan akan dibutuhkan; 3) Penutup (Pasca KBM), yakni menggambarkan akhir dari suatu proses pembelajaran untuk satu periode pertemuan. Langkah yang dapat ditempuh dalam Pasca KBM ini, di antaranya merangkum/menyimpulkan materi yang telah disampaikan, memberikan kesempatan kepada siswa apabila masih ada materi yang kurang jelas atau belum dikuasai, memberikan tugas terstruktur berupa tugas-tugas untuk memantapkan penguasaan materi yang bersangkutan, menginformasikan materi yang berikutnya.

#### **4. Alat Evaluasi Pembelajaran pada RPP Berbasis Kompetensi**

Penilaian hasil belajar merupakan pelaksanaan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pencapaian kompetensi oleh peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga guru dapat mengambil suatu keputusan tertentu. Hal ini sesuai dengan kriteria penyusunan RPP yang mengacu kepada prinsip pembelajaran kurikulum berbasis kompetensi (Prisma Sanjaya, 2005) butir ke-15 yang menjelaskan bahwa penilaian hasil belajar dilakukan untuk mendapatkan umpan balik. Hasil belajar peserta didik digambarkan berupa angka atau huruf. Sementara itu, berdasarkan isi Permen Nomor 41 (2007 : 11) “Prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada Standar Penilaian”.

Alat evaluasi pembelajaran pada RPP berbasis kompetensi yang dikembangkan harus sudah menggambarkan seluruh indikator yang mesti dicapai dari aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2005: 176) yang mengemukakan bahwa penilaian hasil belajar mencakup seluruh aspek kompetensi, meliputi 1) aspek kognitif yang berhubungan dengan tingkat pengetahuan, 2) aspek psikomotor yang berhubungan dengan tingkat keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah mempelajari materi pembelajaran, dan 3) aspek afektif yang berhubungan dengan nilai, norma yang mencerminkan tingkah laku peserta didik. Penilaian pencapaian kompetensi dasar peserta didik dilakukan berdasarkan indikator. Penilaian dilakukan dengan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kinerja, sikap, penilaian hasil karya berupa proyek atau produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri.

Adapun setiap indikator pada aspek kognitif dievaluasi menggunakan tes tulis jenis pilihan ganda (*multiple choice*) ataupun bentuk esay. Sementara itu, indikator pada aspek psikomotor dan aspek afektif dievaluasi menggunakan tes unjuk kerja. Untuk aspek psikomotor, indikatornya terdiri dari lima kelompok aspek penilaian, yakni: 1) Persiapan, yang terdiri dari persiapan alat dan bahan praktik dengan spesifikasi yang jelas; 2) Proses kerja atau langkah kerja, yakni langkah pertama sampai langkah terakhir secara sistematis dari tuntutan pekerjaan kompetensi dasar yang

bersangkutan; 3) Sikap kerja, yakni ketaatan dalam melaksanakan ketentuan-ketentuan atau *Standard Operational Procedure* (SOP) dari tuntutan kompetensi dasar yang bersangkutan; 4) Hasil kerja, yakni berupa data spesifikasi dari standar yang berlaku untuk kompetensi dasar yang bersangkutan; dan 5) Waktu kerja, yakni lamanya waktu yang diperlukan dalam mengerjakan praktik tuntutan kompetensi dasar yang bersangkutan berdasarkan standar yang berlaku di industri. Hal ini sesuai dengan kriteria penyusunan RPP yang mengacu kepada prinsip pembelajaran kurikulum berbasis kompetensi (Prisma Sanjaya, 2005) butir ke-16 yang menjelaskan bahwa penilaian dilakukan terhadap performansi yang dicapai dengan cara demonstrasi. Dengan demikian, penilaian berbasis kompetensi dilakukan secara menyeluruh, baik penilaian dari aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Dalam pelaksanaannya, untuk penilaian aspek afektif dan aspek psikomotor terdiri dari penilaian proses dan penilaian hasil. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis kompetensi mengarah pada terjadinya perubahan perilaku belajar dengan menguasai berbagai kompetensi. Menurut Sukamadinata (2004 : 151), menguasai berbagai kompetensi tersebut merupakan sasaran yang harus dicapai dalam pembelajaran. Burke (1995 : 13) mengemukakan enam karakteristik pembelajaran berbasis kompetensi. Keenam karakteristik tersebut di atas, menjadi ciri dari pembelajaran yang berbasis kompetensi dengan segala aspeknya yang terkait. Pembelajaran berbasis kompetensi merefleksikan paradigma atomistik, di mana kurikulumnya diuraikan atau dideskripsikan kedalam segmen-segmen yang lebih kecil. Prinsip pembelajaran berbasis kompetensi tidak hanya menekankan pada orientasi hasil, tetapi juga menekankan pada proses pembelajaran.

#### **E. Penutup**

Guna memperlancar proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa secara optimal, penyusunan desain pembelajaran merupakan keharusan bagi seorang guru, terlebih guru SMK RSBI atau SBI. Dokumen desain pembelajaran tidak bersifat administratif, tetapi merupakan panduan dalam melaksanakan tugas di dalam kelas/tempat praktik. Artinya, apa yang dituangkan dalam dokumen desain pembelajaran merupakan gambaran kongkret dari apa yang akan dilakukan oleh guru dan dihasilkan oleh siswa.

#### **REFERENSI**

- Badan Standar Nasional Pendidikan (2007), *Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*: Jakarta BSNP.
- Burden, P.R. and Byrd, D.M. (1999). *Method for Effective Teaching*: Second Edition, USA: Allyn and Bacon
- Departemen Pendidikan Nasional (2008), *Teknik Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Silabus Sekolah Menengah Kejuruan*, Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan.
- \_\_\_\_\_ (2003), *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan nasional*, Jakarta : Depdiknas.
- Dick, W., and Carey, L. (1990). *The Sistematic Design of Instruction : Third Edition*, Glenview, Illionis: Scott, Foresman and Company
- Dick, W. dan Reiser, Robert A. (1989). *Planning Effective Instruction*, USA: Allyn and Bacon.
- Hamalik, O., (2003) *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim, R. dan Syaodih Sukmadinata, N. (2003), *Perencanaan Pengajaran*, Bandung: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rae, L. (2005), *The Art of Training Aids in Training and Development: EFFECTIVE PLANNING*, London: Clutterbuck Associates.

---

Reece, L. and Walker, S., (1997). *Teaching Training and Learning: A Practical Guide*, Third Edition, Sunderland: Business Education Publishers.

Stolovitch, Harold D. dan Keeps, Erica J.(2003), *Engineering Effective Learning*, San Francisco: Pfeiffer An Imprint of Wiley.

Suherman, A. Dkk. (2007). *Mendesain courseware system otomatis untuk meningkatkan relevansi hasil pendidikan dengan kebutuhan lapangan kerja*, Laporan Penelitian.

Suparman, M.A. (2001) *Desain Pembelajaran*, Jakarta: Dirjen Dikti.

Syaodih Sukmadinata, N. (1988), *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*, Jakarta: Dirjen Dikti, P2LPTK.