



SKRIPSI

**ANALISIS KOMPETENSI PEDAGOGIK DAN PROFESIONAL GURU
MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
(SIKOMDIG)
DALAM MENERAPKAN KURIKULUM NASIONAL
DI SMK NEGERI 1 TAKALAR**

**FAJRI
1641041018**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2020**

SKRIPSI

ANALISIS KOMPETENSI PEDAGOGIK DAN PROFESIONAL GURU MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL (SIKOMDIG) DALAM MENERAPKAN KURIKULUM NASIONAL DI SMK NEGERI 1 TAKALAR

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar

**FAJRI
1641041018**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2020**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan : Tamalate I Tidung Makassar Kode Pos 90222

Telp. (0411) 884457 Fax (0411) 883076

Laman: www.unm.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “ Analisis Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (SIKOMDIG) dalam menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar”

Nama : F a j r i

NIM : 1641041018

Program Studi : Teknologi Pendidikan

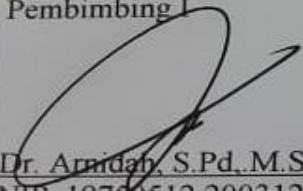
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa, diteliti, dan dipertahankan di depan dewan penguji Skripsi pada tanggal Maret 2020, naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dinyatakan LULUS.

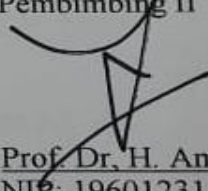
Makassar, Agustus

Menyetujui,

Pembimbing I


Dr. Arridah, S.Pd., M.Si.
NIP. 19750512 200312 2 001

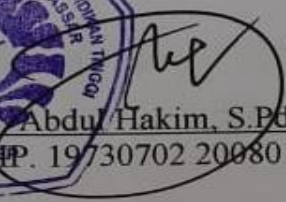
Pembimbing II


Prof. Dr. H. Amir, M.Pd.
NIP: 19601231 198602 1 006

Mengetahui,

Ketua Prodi Teknologi Pendidikan




Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si.

NIP. 19730702 200801 1007

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh

Nama/NIM : Fajri / 1641041018

Judul : Analisis Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (SIKOMDIG) dalam Menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar

Nomor SK :

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada hari Selasa, 03 Maret 2020 dan dinyatakan dapat diterima sebagai bagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana (Srata Satu) pada Program Studi/Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.


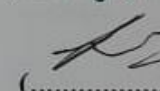
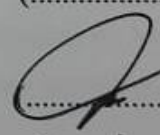

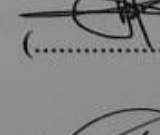
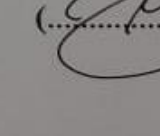
Disahkan oleh: Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar



Dr. Abdul Saman, M.Si.Kons

NIP.197208172002121001

Panitia Ujian

Ketua Penguji	: Dr. Abdul Saman, M.Si. Kons	 (.....)
Sekretaris Penguji	: Dr. H. Abd. Haling M.Pd	 (.....)
Pembimbing I	: Dr. Arnidah, S.Pd, M.Si.	 (.....)
Pembimbing II	: Prof. Dr. H. Amir, M.Pd.	 (.....)
Penguji I	: Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si	 (.....)
Penguji II	: Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si	 (.....)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fajri
Nim : 1641041018
Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Analisis Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru
Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital
(SIKOMDIG) dalam Menerapkan Kurikulum Nasional
di SMK Negeri 1 Takalar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat di buktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 03 Maret 2020
Yang membuat pernyataan,

F a j r i
1641041018

MOTTO DAN PERUNTUKAN

Bismillahirrahmanirrahim, Percayalah, balas dendam yang paling sempurna adalah kesuksesan. Never-Never Give Up ! Manjadda Wa Jadda – Fajri

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk kedua orang tua tercinta Rahmatia dan M. Nasir, untuk tante saya Rohani, adik saya Faisal, Keluarga dan Seluruh Teman-teman serta semua orang yang mendoakan saya sukses dunia dan akhirat bukan hanya sukses dalam skripsi ini

ABSTRAK

Fajri, 2020. *Analisis Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (SIKOMDIG) dalam Menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar (Dosen Pembimbing: Dr. Arnidah, S.Pd.,M.Si. dan Prof. Dr. H. Amir, M.Pd.)*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kompetensi guru dalam menerapkan Kurikulum Nasional pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar. Fokus penelitian ini yakni pada kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional guru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar. Teknik analisis data terdiri dari Reduksi data, Penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil pelaksanaan analisis kompetensi pedagogik guru yang meliputi (a) Masih terdapat 2 dari 5 orang guru belum menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran, (b) Semua guru sudah melakukan identifikasi pengalaman awal peserta didik (*brainstroming*), test awal dan lain-lain, (c) Semua guru sudah mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik, (d) Masih terdapat 2 dari 5 orang guru belum memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran, (e) Masih terdapat 2 dari 5 orang guru belum mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran, (f) Semua guru menyelenggarakan penilaian evaluasi proses hasil belajar dan (g) Semua guru memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar. Hasil pelaksanaan analisis kompetensi pedagogik guru yang meliputi (a) Semua guru menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu, (b) Masih terdapat 2 dari 5 orang guru yang belum mengembangkan materi pembelajaran yang diampu sesuai tujuan pembelajaran dan (c) Semua guru mampu memanfaatkan TIK sebagai media dalam menyajikan materi.

Kata Kunci : Kompetensi Pedagogik, Profesional, Kurikulum Nasional, Simulasi dan Komunikasi Digital

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat dan rahmat-Nya serta usaha dan perjuanganlah yang mampu membuat penulis menghadirkan karya sederhana yang berjudul “*Analisis Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (SIKOMDIG) dalam Menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar*” yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan, Prodi Teknologi Pendidikan.

Sepenuhnya penulis menyadari bahwa rute dan perjalanan untuk menyelesaikan tugas akhir ini tidaklah mudah, terdapat kerikil-kerikil dan duri yang mewarnai sekaligus menantang jiwa penulis untuk bertahan atau menyerah. Lewat lembaran ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta M. Nasir dan Rahmatia serta semua pihak yang telah memberikan motivasi, bimbingan, serta kebersamaan selama dalam proses penyelesaian studi hingga terselesaikannya karya ini.

Demikian pula, penulis hanturkan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Arnidah, S. Pd., M. Si. Selaku Pembimbing I dan Prof. Dr. H Amir, M. Pd. Selaku Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan petunjuk serta koreksi dalam penyusunan skripsi, sejak awal hingga akhir penyusunan skripsi ini. Dalam kerendahan hati, penulis juga menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M. TP. selaku Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan kesempatan mengikuti kuliah dan izin pelaksanaan penelitian sebagai penyelesaian studi.
2. Dr. Abdul Saman, M. Si., Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Mustafa, M. Si.. selaku Wakil Dekan I, Dr. Pattaufi, M. Si. selaku Wakil Dekan II, dan Dr. H. Ansar, M. Si. selaku Wakil Dekan III yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi serta mewadahi dan memfasilitasi mahasiswa FIP UNM baik di bidang akademik, sarana dan prasarana, maupun bidang kemahasiswaan.
4. Dr. H. Abdul Haling, M. Pd. selaku Ketua Prodi Teknologi Pendidikan yang senantiasa memberikan motivasi dan bimbingan serta membantu dalam pelayanan akademik.
5. Dosen dan Staf Prodi Teknologi Pendidikan pada khususnya dan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah mendidik dan memberikan ilmu kepada penulis.
6. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Takalar Mudatsir, S.Pd. M.Ap dan Guru Simulasi dan Komunikasi Digital yang telah mengizinkan peneliitan ini serta mendukung penelitian dari tahap awal sampai akhir.
7. Teristimewa penulis ucapkan kepada kedua orang tua tercinta bapak M. Nasir dan ibu tercinta Rahmatia yang tak pernah lelah untuk merawat dan membesarkanku hingga sekarang, mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan

dan mendoakan penulis dari sejak dari lahir hingga detik ini penulis dapat menyelesaikan studi di perguruan tinggi, dan selalu sabar dalam mendidiku hingga sekarang, dan juga ibu ke dua saya Rohani yang telah memberikan motivasi dalam mengerjakan skripsi ini, adikku Faisal yang telah memberikan dorongan dan motivasi.

8. Kawan-kawan Teknologi Pendidikan Angkatan 2016 “DIMENSI” atas dorongan dan bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini “selalu ada tawa ketika bersama dan selalu ada rindu ketika berpisah, Tekpend kisahmu tak pernah usai”.
9. Terima kasih kepada kakanda dan adinda mahasiswa Teknologi Pendidikan maupun dari jurusan / prodi lain yang telah memberi motivasi dan nasehat kepada penulis selama ini.
10. Terima kasih juga kepada kawan-kawan dari LDF SCR N FIP UNM, MAFINDO dan KKN-PPL Terpadu XIX Posko Tapango yang juga selalu memberikan motivasi, saran dan nasehat selama menjadi mahasiswa di Universitas Negeri Makassar.
11. Kawan-kawan terspesial yang sering membantu proses penyusunan skripsi ini : Daswati, Satria, Serli, Darmaji Lira, Rahmat Sucipto, Putri Nurintan Aprilia, Dwi Suprayogi, Hayani, serta kepada mereka yang tidak sempat terukir namanya dalam skripsi ini, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran dari siapa saja untuk kemudian menjadi bahan perbaikan karya ini. Dengan rasa syukur kepada Allah swt, penulis dengan ikhlas memohon semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini diberikan kesehatan dan berkah yang setimpal. Aamiin

Makassar, 03 Maret 2020

Fajri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
PERSETUJUAN PEMBIMBING	II
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	III
PENYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	IV
MOTTO	V
ABSTRAK	VI
PRAKATA	VII
DAFTAR ISI	XI
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Pertanyaan Penelitian	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
F. Penelitian Relevan Sebelumnya	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	37
B. Kehadiran Peneliti	39
C. <u>Lokasi dan</u> Subjek Penelitian	40
D. Sumber Data	41
E. Teknik Pengumpulan Data	42

F.	Teknik Analisis Data	45
G.	Pengecekan Keabsahan Data	46
H.	Tahap-Tahap Penelitian	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		49
A.	Hasil Penelitian	49
B.	Pembahasan	76
BAB V PENUTUP		95
A.	Kesimpulan	95
B.	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	hal
2.1	Sintak Standar Kompetensi inti dan Guru Mata Pelajaran	29
4.1	Kondisi peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Takalar	51
4.2	Analisis kompetensi pedagogik guru	52
4.3	Analisis kompetensi profesional guru	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen Wawancara	101
Lampiran 2	Hasil Wawancara	106
Lampiran 3	Lembar Observasi	137
Lampiran 4	Hasil Observasi	139
Lampiran 5	Silabus	146
Lampiran 6	RPP	152
Lampiran 7	Instrumen Penilaian	157
Lampiran 8	Daftar Nilai Hasil Belajar	164
Lampiran 9	Program Pengayaan / Remedial	168
Lampiran 10	Kriteria Ketuntasan Minimal	171
Lampiran 11	Modul yang dikembangkan guru	173
Lampiran 12	SK Pembimbing Akademik	183
Lampiran 13	SK Penelitian dari Fakultas	184
Lampiran 14	Surat Dinas Penanaman Modal	185
Lampiran 15	Surat Dinas Pendidikan Provinsi Sul-Sel	186
Lampiran 16	Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	187
Lampiran 17	Dokumentasi	188
Lampiran 18	Daftar Riwayat Hidup	189

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Guru adalah pendidik profesional yang mempunyai tugas, fungsi, dan peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Guru yang profesional diharapkan mampu berpartisipasi dalam pembangunan nasional untuk mewujudkan insan Indonesia yang bertakwa kepada Tuhan YME, unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki jiwa estetis, etis, berbudi pekerti luhur, dan berkepribadian. Masa depan masyarakat, bangsa, dan negara, sebagian besar ditentukan oleh pendidikan formal. Oleh sebab itu, profesi guru perlu ditingkatkan dan dikembangkan secara terus menerus dan proporsional. Guru berperan penting dalam proses pembelajaran. Terutama dalam membantu siswa belajar, membangun kemandirian berpikir, membangkitkan rasa ingin tahu, dan menciptakan kondisi belajar yang nyaman. Kinerja dan kompetensi guru memikul tanggung jawab utama dalam transformasi orientasi siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru, menyatakan bahwa:

Kompetensi merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai, dan diaktualisasikan oleh Guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Lebih lanjut dalam ayat 2 bahwa Kompetensi Guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, guru juga disebut sebagai seorang pendidik dan merupakan salah satu tenaga kependidikan. Peran guru menjadi sangat penting dalam mengajar dan mendidik siswa, serta dalam memajukan dunia pendidikan yang selalu berkembang dari tahun ketahun. Oleh karena itu guru harus memiliki kompetensi yang sesuai standar nasional pendidikan agar ia dapat menjalankan tugas dan perannya dengan baik dan berhasil karena mutu siswa dan pendidikan bergantung pada mutu dari seorang guru.

Seorang guru harus mampu menjalankan tugas dan perannya sesuai kualifikasi guru tersebut, karena seorang guru harus memiliki sikap profesionalisme dalam menjalankan tugas dan peranannya. Menurut Husien (2017:21) menyebutkan bahwa “Guru adalah tenaga kependidikan yang berasal dari anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan.” Tenaga pendidik dan kependidikan yang diberi tugas utama mengajar pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang kemudian disebut guru, dalam proses pembelajaran harus memiliki profesionalisme yang berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kurikulum.

Kurikulum secara umum merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan. Kurikulum sebagai suatu rancangan dalam pendidikan memiliki posisi yang strategis, karena seluruh kegiatan pendidikan bermuara kepada kurikulum. Begitu pentingnya kurikulum sebagaimana sentra

kegiatan pendidikan, maka dalam penyusunannya memerlukan landasan atau fondasi yang kuat, melalui pemikiran dan penelitian secara mendalam. Guru merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dan sebagai pemegang peranan utama dalam pelaksanaan pembelajaran.

Implementasi Kurikulum Nasional guru diposisikan sebagai pemegang peran sangat penting dalam merealisasikan pembelajaran. Itulah sebabnya guru harus betul-betul menguasai isi atau substansi kurikulum yang menyangkut kompetensi profesional dan paedagogik. Guru harus menguasai isi bidang studi, pemahaman karakteristik peserta didik, melakonkan pembelajaran yang mendidik dan menyenangkan, serta potensi pengembangan profesionalisme dan kepribadian.

Menurut Moch (2011:14) mengemukakan bahwa “Kompetensi guru mengandung arti kemampuan seorang guru dalam melaksanakan kewajiban-kewajiban secara bertanggung jawab dan layak atau kemampuan dan wewenang guru dalam melaksanakan profesional keguruannya.” Dalam artian upaya untuk mengetahui kualifikasi seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, maka diperlukan kompetensi guru. Kompetensi guru adalah seperangkat kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam melaksanakan tugasnya, yang diantaranya terdiri dari kompetensi guru pedagogik, profesional, sosial dan kepribadian.

SMK Negeri 1 Takalar merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Nasional. Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang penulis lakukan di SMK Negeri 1 Takalar, Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar pada bulan Juni 2019 Bahwa 5 (lima) orang guru Simulasi dan Komunikasi Digital

diperoleh data bahwa semua guru sudah mengembangkan perangkat pembelajaran berupa Silabus, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Modul, Media pembelajaran dari beberapa software atau aplikasi serta instrumen evaluasi.

Lebih lanjut, 3 (tiga) orang guru sudah pernah mengikuti *workshop* pengembangan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) namun permasalahan yang dialami adalah Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan cukup kompleks sehingga sulit untuk diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran. 2 (dua) orang guru yang belum mendapatkan pelatihan pengembangan perangkat pembelajaran. Guru dalam mengembangkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) melalui file-file RPP yang ada di internet, sehingga pelaksanaan pembelajaran belum sesuai dengan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumen yang dikembangkan oleh guru, peneliti akan melakukan analisis apakah terdapat kesesuaian antara Silabus, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Modul, Media, instrumen evaluasi yang dikembangkan oleh guru yang selama ini diterapkan ? kondisi tersebut akan dihubungkan dengan kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional menurut rambu-rambu Kurikulum Nasional.

Kompetensi guru sangat diperlukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi nyata dilihat dari kompetensi yang dimilikinya. Mengetahui kompetensi guru akan membantu dalam mengenal tugasnya dengan baik, sehingga guru dalam proses belajar mengajar akan lebih efektif untuk kemajuan siswa, disamping itu dengan pemahaman kompetensi guru dapat memberi masukan yang bermanfaat dalam

membantu memenuhi kebutuhan guru akan pengembangan profesinya. Dengan demikian data-data dari hasil kompetensi tersebut dapat dijadikan rujukan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan. Guru yang profesional pada intinya adalah guru yang memiliki kompetensi dalam melakukan tugas kependidikan dan pengajaran. Penguasaan kompetensi dan penerapan pengetahuan, keterampilan dan sikap guru sangat menentukan tercapainya kualitas proses pembelajaran dan bimbingan peserta didik, dan pelaksanaan tugas tambahan yang relevan bagi sekolah, khususnya bagi guru dengan tugas tambahan tersebut.

Adapun yang menjadi tolak ukur atau persyaratan dari pengukuran kompetensi guru meliputi empat kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam mengolah pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan pengembangan peserta didik. Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, dan berwibawa dan menjadi teladan bagi peserta didik. Kompetensi profesional merupakan kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan membimbing peserta didik dalam memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam standar nasional pendidikan. Dan kompetensi sosial merupakan kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik.

Hasil dari pelaksanaan kompetensi guru ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menentukan berbagai kebijakan yang akan diambil terkait dengan peningkatan mutu dan kinerja guru sebagai ujung tombak tercapainya proses pendidikan dalam menciptakan siswa yang cerdas, kompetitif serta berdaya saing yang tinggi. Untuk manfaat pelaksanaan evaluasi bagi guru sendiri adalah dapat dijadikan pedoman untuk mengetahui unsur kinerja yang dinilai dan merupakan sarana untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan individu (guru) dalam rangka memperbaiki kualitas kinerjanya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Analisis Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (SIKOMDIG) dalam Menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks di atas, untuk memberikan kejelasan dan menghindari penafsiran yang salah pada penelitian maka penulis tertarik untuk meneliti tentang kompetensi guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (SIKOMDIG) di SMK Negeri 1 Takalar yang difokuskan pada:

1. Gambaran kompetensi pedagogik guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dalam menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar.

2. Gambaran kompetensi profesional guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dalam menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah yang telah dikemukakan di atas, maka pertanyaan penelitian adalah:

1. Bagaimanakah kompetensi pedagogik guru sehubungan penerapan Kurikulum Nasional Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar ?
2. Bagaimanakah Kompetensi Profesional guru sehubungan penerapan Kurikulum Nasional dalam Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan data tentang kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (SIKOMDIG) dalam menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi penting terkait dengan kompetensi guru yang merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam penelitian lanjutan khususnya pada aspek pelaksanaan kompetensi guru.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah dapat memberi manfaat kepada guru, bagi sekolah yang diteliti, bagi penulis sendiri serta calon peneliti berikutnya. Secara rinci manfaat praktis dijabarkan sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Manfaat dari pelaksanaan penelitian ini adalah guru akan mendapatkan *input* konstruktif untuk dijadikan sebagai tolak ukur dalam meningkatkan kualitas guru sebagai seorang tenaga pendidik, sehingga memunculkan motivasi agar berusaha lebih baik dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya.

b. Bagi Sekolah

Manfaat untuk sekolah yaitu dapat merumuskan lebih konkrit tentang perencanaan, pengorganisasian dan pelaksanaan terhadap kompetensi guru. Selain itu penelitian ini diharapkan menjadi bahan yang bisa digunakan oleh sekolah lain dalam mengevaluasi kompetensi guru.

c. Bagi Peneliti

Manfaat dari pelaksanaan penelitian ini bagi penulis adalah untuk mendapatkan data *real* tentang pelaksanaan evaluasi kompetensi guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dalam menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar. Disamping hal tersebut dapat menjadi bekal bagi peneliti ketika terjun langsung kelapangan setelah menyelesaikan studi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Manfaat pelaksanaan penelitian ini bagi peneliti selanjutnya adalah sebagai bahan acuan dan penelitian awal bagi mereka yang tertarik meneliti tentang kompetensi guru.

F. Penelitian Relevan Sebelumnya

Beberapa penelitian yang relevan sebelumnya dan dapat dijadikan pendukung oleh penulis dalam pelaksanaan penelitian ini. Hasil penelitian sebelumnya dijadikan landasan awal oleh penulis dalam melakukan penelitian selanjutnya yang nantinya akan ditemukan perkembangan yang realistis yang mungkin sama atau berbeda dilokasi dan objek penelitian ini. Adapun penelitian-penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

Fahrudin (2015) “Analisis Kompetensi Penguasaan TIK dalam Implementasi Kurikulum 2013 Pada Guru SMA Negeri 1 Jepara” (Skripsi) Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan aspek Proses implementasi Kurikulum 2013 di SMA negeri 1 Jepara berlangsung dengan baik. Pihak guru telah semaksimal mungkin untuk melakukan proses implementasi kurikulum yang baru ini. Meskipun mereka mengakui masih dalam taraf adaptasi. Secara lebih rinci, mereka mendapatkan masalah dalam hal penilaian dalam sistem Kurikulum 2013.

Rahmawati (2014) “Analisis Kesesuaian Kompetensi Guru Dengan Kurikulum 2013, Studi Kasus Pada Guru Akuntansi Kelas X di SMK Negeri 1 Banyudono Tahun Ajaran 2013/2014.” (Skripsi) Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa : (1) Kompetensi Pribadi guru akuntansi kelas X sudah sesuai dengan kurikulum 2013. (2) Kompetensi Pedagogi guru akuntansi kelas X belum sesuai dengan kurikulum 2013, dari seluruh guru belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. (3) Kompetensi Profesi guru akuntansi kelas X belum sesuai dengan kurikulum 2013, masih terdapat guru yang belum menguasai langkah-langkah penelitian. (4) Kompetensi Sosial guru akuntansi kelas X sudah sesuai dengan kurikulum 2013. (5) Kendala yang dihadapi guru akuntansi kelas X untuk mengimplementasikan kurikulum 2013 yaitu terletak pada belum adanya sosialisasi dan kurangnya pemahaman mengenai penilaian pengamatan sikap peserta didik.

Novi, (2016) “Analisis Kompetensi Profesional Guru dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X SMA Adisucipto Sungai Raya” (Jurnal) Program Studi Pendidikan Sosiologi, FKIP UNTAN. Pontianak. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa: Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi profesional guru dalam pembelajaran sosiologi belum optimal. Hal ini terlihat dari ketiga aspek penilaian, guru hanya memenuhi satu aspek saja yaitu kemampuan dalam menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan. Kemampuan guru dalam menguasai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar belum optimal. Kemampuan guru dalam menentukan apakah standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik termasuk ranah kognitif, psikomotor ataukah afektif sudah dilakukan tetapi tidak diaplikasikan guru dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru dalam mengembangkan materi secara kreatif sudah dilakukan tapi belum optimal. Hal ini terlihat dari penggunaan metode mengajar, sumber belajar dan media pembelajaran yang masih minim.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kurikulum Nasional

1. Pengertian Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum (*Curriculum*) berasal dari bahasa Yunani, yaitu *Currir* yang artinya “pelari” dan *Curere* yang berarti tempat berpacu. Yang mengandung pengertian suatu jarak yang harus ditempuh dari garis start sampai finish. Menurut Ansyar dan Nurtain dalam Haling (2007:50) mengemukakan bahwa “Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi pembelajaran serta tata cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran di sekolah.” Perkembangan selanjutnya istilah kurikulum dipakai dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Menurut Nurdin (2005: 32) yang dikutip dari *Webster Dictionary*, kurikulum didefinisikan sebagai “*a course, especially a specified fixed course of study, as in a school or college, as one leading to a degree.*” Pada definisi ini terkandung makna bahwa kurikulum merupakan sejumlah mata pelajaran di sekolah atau di akademi yang harus ditempuh oleh siswa untuk mencapai suatu tingkat (*degree*) atau ijazah.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kurikulum adalah sebuah rencana pelajaran yang terstruktur yang harus ditempuh oleh seorang peserta didik guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya.

2. Perkembangan Kurikulum di Indonesia

Dinamika perkembangan kurikulum di Indonesia dari tahun ketahun dimulai sejak tahun 1947 dengan nama “Rentjana Pelajaran 1967” lalu dikembangkan pada tahun 1952 dengan nama “Rentjana Pelajaran Terurai 2952” kemudian diterbitkan kurikulum tahun 1964 dengan nama “Rentjana Pendidikan 1964” lalu lahirlah kurikulum 1968 mengganti rencana pendidikan tahun 1964 yang dicitrakan sebagai produk orde lama. Dengan dilatarbelakangi menekankan pada tujuan, agar pendidikan lebih ^{aktif} dan efisien lahirlah kurikulum tahun 1975, lalu pada tahun 1984 mengusung *process skill approach* dengan mengutamakan pendekatan proses lahirlah kurikulum 1984 yang disebut “Kurikulum 1975 yang disempurnakan”. Kemudian lahirlah kurikulum 1994 yang merupakan hasil perpaduan kurikulum sebelumnya. Pada tahun 2004 lahir “Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan pada tahun 2006 lahir kurikulum bernama “Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)”.

Selanjutnya pada tahun 2013 lahirlah kurikulum 2013 atau yang disebut dengan Kurikulum Nasional. Kurikulum Nasional merupakan langkah lanjutan dari pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP atau Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP).

3. Alasan Pengembangan Kurikulum Nasional

Sehubungan dengan sistem pendidikan, kurikulum bersifat dinamis dan harus dilakukan perubahan serta pengembangan, agar dapat mengikuti perkembangan dan tantangan zaman. Meskipun demikian, perubahan dan

pengembangan harus dilakukan secara sistematis dan terarah. Menurut Mulyasa (2013) bahwa perlunya perubahan kurikulum 2006 menjadi Kurikulum Nasional atau Kurikulum 2013 disebabkan karena adanya beberapa kelemahan dalam Kurikulum 2006, sebagai berikut:

- a. Isi dan pesan-pesan kurikulum masih terlalu padat, yang ditunjukkan dengan banyaknya mata pelajaran dan banyak materi yang keluasan dan kesukarannya melampaui tingkat perkembangan usia anak.
- b. Kurikulum belum mengembangkan kompetensi secara utuh sesuai dengan visi, misi, dan tujuan pendidikan nasional.
- c. Kompetensi yang dikembangkan lebih didominasi oleh aspek pengetahuan, belum sepenuhnya menggambarkan pribadi peserta didik (pengetahuan, keterampilan, dan sikap).
- d. Berbagai kompetensi yang diperlukan sesuai dengan perkembangan masyarakat, seperti pendidikan karakter, kesadaran lingkungan, pendekatan dan metode pembelajaran konstruktivistik, keseimbangan *soft skills and hard skills*, serta jiwa kewirausahaan, belum terakomodasi di dalam kurikulum.
- e. Kurikulum belum peka dan tanggap terhadap berbagai perubahan sosial yang terjadi pada tingkat lokal, nasional, maupun global.
- f. Standar proses pembelajaran belum menggambarkan urutan pembelajaran yang rinci sehingga membuka peluang penafsiran yang beraneka ragam dan berujung pada pembelajaran yang berpusat pada guru.

- g. Penilaian belum menggunakan standar penilaian berbasis kompetensi, serta belum tegas memberikan layanan remediasi dan pengayaan secara berkala.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan Kurikulum Nasional diperlukan untuk menghadapi persaingan global yang semakin maju, menghadapi perkembangan globalisasi yang semakin membumi, maka dari itu pengembangan Kurikulum Nasional diperlukan untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia, menciptakan lulusan yang memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik, memiliki kemampuan menjadi kewarganegaraan yang efektif, serta memiliki sifat dan karakter yang bertanggungjawab.

4. Landasan Pengembangan Kurikulum Nasional

Landasan pengembangan Kurikulum Nasional/Kurikulum 2013 mengacu pada landasan filosofis, landasan yuridis dan landasan konseptual dimana ke 3 landasan tersebut intinya untuk membuat atau menciptakan manusia yang mampu menghadapi tantangan masa depan. Menurut Mulyasa (2013) landasan pengembangan Kurikulum Nasional adalah :

a. Landasan Filosofis.

- 1) Filosofis pancasila yang memberikan berbagai prinsip dasar dalam pembangunan pendidikan.
- 2) Filosofi pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai luhur, nilai akademik, kebutuhan peserta didik, dan masyarakat.

b. Landasan Yuridis.

- 1) RPJMM 2010-2014 Sektor Pendidikan, tentang Perubahan Metodologi Pembelajaran dan Penataan Kurikulum.
- 2) PP. No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Yang ketiga, INPRES No. 1 Tahun 2010, tentang Percepatan Pelaksanaan Prioritas Pembangunan Nasional, Penyempurnaan Kurikulum dan metode pembelajaran aktif berdasarkan nilai-nilai budaya bangsa untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa.

c. Landasan Konseptual.

- 1) Relevansi pendidikan (*link and match*).
- 2) Kurikulum berbasis kompetensi dan karakter.
- 3) Pembelajaran kontekstual (*contestual teaching and learning*).
- 4) Pembelajaran aktif (*student active learning*).
- 5) Penilaian yang valid, utuh dan menyeluruh.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa landasan pengembangan Kurikulum Nasional ada tiga yakni landasan filosofis, landasan yuridis dan landasan konseptual. Landasan filosofis yakni Pancasila dan filosofi pendidikan yang akan menentukan kualitas peserta didik yang akan dicapai, dengan landasan filosofis memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik menjadi manusia Indonesia berkualitas yang tercantum dalam tujuan Pendidikan Nasional. Landasan yuridis lebih kepada hukum-hukum yang berlaku di Indonesia dijadikan pijakan dalam pengembangan kurikulum atau sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam kurikulum yang telah dibuat. Sedangkan landasan konseptual ialah kurikulum harus didudukkan sebagai wahana pendewasaan peserta didik melalui pembelajaran yang inovatif.

B. Kompetensi Guru

1. Pengertian Kompetensi

Secara etimologi istilah kompetensi berasal dari kata bahasa Inggris "*Competency*" yang artinya kecakapan atau kemampuan. Kompetensi adalah keterampilan, pengetahuan, sikap dasar serta nilai yang dicerminkan kedalam kebiasaan berfikir dan bertindak yang sifatnya berkembang dinamis, konstan, konsisten dan dilakukan secara terus menerus. Menurut Hager dalam Suprahatiningrum (2014:100) bahwa "Kompetensi merupakan bentuk perspektif dari penampilan dan tingkah laku. Jadi, dalam kompetensi tercakup dalam bekerja dan bertingkah laku."

Adapun pengertian kompetensi yang dikemukakan oleh Uno (2016:62) bahwa “Kompetensi adalah kemampuan yang ditampilkan oleh guru dalam melaksanakan kewajibannya memberikan pelayanan dan pendidikan kepada masyarakat.”

Beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kompetensi mencakup kecakapan atau keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru atau seseorang dalam bidangnya dengan tujuan untuk menunjukkan dan mengaplikasikan keterampilannya tersebut kedalam dunia kehidupan nyata. Kompetensi merupakan sesuatu yang ada dalam diri seseorang sebagai suatu kemampuan melaksanakan atau melakukan sebuah pekerjaan yang berdasarkan pada keterampilan atau tuntutan pekerjaan dari seseorang.

2. Kompetensi Guru

Pelaksanaan pendidikan dan pengajaran, dikenal dengan istilah kompetensi guru. Kompetensi guru merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran dan pendidikan di sekolah. Perlu diketahui, kompetensi guru tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan, pengalaman mengajar dan lamanya mengajar. kompetensi merupakan kemampuan seseorang yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang dapat diwujudkan dalam hasil kerja nyata yang bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Menurut Musnyi dalam Uno (2016:61) mengemukakan bahwa:

Kompetensi mengacu pada kemampuan melaksanakan sesuatu yang diperoleh melalui pendidikan, kompetensi menunjuk kepada *performance* dan perbuatan yang rasional untuk memenuhi spesifikasi tertentu dalam melaksanakan tugas-tugas kependidikan.

Berdasarkan pengertian kompetensi di atas, terlihat bahwa fokus kompetensi adalah untuk memanfaatkan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang dengan tujuan untuk mencapai kinerja yang optimal. Dengan demikian kompetensi adalah segala sesuatu yang dimiliki seseorang baik itu berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang digunakan untuk mengerjakan tugas suatu pekerjaan.

Adapun pengertian kompetensi guru yang dikemukakan oleh Uno (2016:64) bahwa “Kompetensi guru pada hakikatnya tidak bisa dilepaskan dari konsep hakikat guru dan hakikat tugas guru.” Jadi dapat disimpulkan bahwa kompetensi profesional guru dapat diartikan sebagai perpaduan antara kemampuan personal, keilmuan, teknologi, sosial, dan spiritual yang secara kaffah membentuk kompetensi dasar profesi guru, yang mencakup penguasaan materi, pemahaman terhadap peserta didik, pembelajaran yang mendidik, pengembangan pribadi dan profesionalitas. Guru yang kompeten dan profesional adalah guru yang mampu mengemban amanat dengan baik dalam melaksanakan profesinya sebagai seorang guru. Menurut Huda (2017) bahwa “Kompetensi guru adalah kemampuan seseorang untuk melaksanakan tugas dan tanggungjawab yang menjadi kewajibannya secara memuaskan.”

Berkaitan dengan kompetensi guru yang telah dikemukakan di atas, dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) dikemukakan bahwa “Pendidik (guru) harus memiliki kompetensi sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, serta pendidikan anak usia dini.” Maka dari itu, guru dalam melaksanakan kewajibannya memberikan pelayanan pendidikan kepada masyarakat. Kemampuan yang meliputi yaitu kemampuan personal, keilmuan, teknologi, sosial, dan spiritual membentuk kompetensi dasar profesi guru, yang mencakup penguasaan materi, pemahaman terhadap peserta didik, pengembangan pribadi dan profesionalitas.

Lebih lanjut dalam Undang-undang Nomor 14 Tentang Guru dan Dosen Tahun 2005 Bab VI pasal 28 dijelaskan bahwa seorang guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi keprofesionalan dan kompetensi sosial. Secara ringkas keempat kompetensi yang ada dalam Undang-undang Nomor 14 Tentang Guru dan Dosen tahun 2005 Bab VI tentang Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan pasal 28 yakni:

- a. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengolah pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya,

- b. Kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik dan berakhlak mulia.
- c. Kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkannya membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam Standar Pendidikan Nasional.
- d. Kompetensi sosial adalah kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.

Berdasarkan kutipan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa seorang guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik harus memiliki empat kompetensi di atas, di mana guru wajib mengimplementasikan kompetensi dalam melakukan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Empat kompetensi tersebut yang selanjutnya akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Menurut Kurniawan (2016) bahwa “Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik.” Lebih lanjut menurut Husien (2017) subkompetensi dalam kompetensi pedagogik adalah:

- a) Subkompetensi memahami peserta didik secara mendalam, yang meliputi memahami peserta didik dengan memanfaatkan prinsip-prinsip perkembangan kognitif, prinsip-prinsip kepribadian, dan mengidentifikasi bekal ajar awal peserta didik.
- b) Subkompetensi merancang pembelajaran, termasuk memahami landasan pendidikan untuk kepentingan pembelajaran yang meliputi memahami landasan pendidikan, menerapkan teori belajar dan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, kompetensi yang ingin dicapai, dan materi ajar, serta menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan strategi yang dipilih.
- c) Subkompetensi melaksanakan pembelajaran, yang meliputi menata latar (*setting*) pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif.

- d) Subkompetensi merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran, yang meliputi merancang dan melaksanakan evaluasi (*assessment*) proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan berbagai metode, menganalisis hasil evaluasi proses dan hasil belajar untuk menentukan tingkat ketuntasan belajar (*mastery level*), dan memanfaatkan hasil penilaian pembelajaran untuk perbaikan kualitas program pembelajaran secara umum.
- e) Sub kompetensi mengembangkan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensinya, yang meliputi memfasilitasi peserta didik untuk pengembangan berbagai potensi akademik, dan memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi nonakademik.

Uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi Pedagogik merupakan salah satu jenis kompetensi yang mutlak perlu dikuasai guru. Kompetensi pedagogik pada dasarnya adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik. Kompetensi pedagogik merupakan kompetensi khas, yang akan membedakan guru dengan profesi lainnya dan akan menentukan tingkat keberhasilan proses dan hasil pembelajaran peserta didiknya.

2) Kompetensi Kepribadian

Guru di hadapan peserta didik merupakan figur dan titik pusat dalam kegiatan pembelajaran, maka diharapkan memiliki kepribadian yang baik dalam menghadapi mereka, baik dalam hal kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Kepribadian yang mantap dari sosok seorang guru akan memberikan teladan yang baik terhadap anak didik maupun masyarakat disekitarnya. Menurut Sarbiani (2014: 35) bahwa “Karakteristik tertentu bagi kompetensi kepribadian guru adalah bertindak sesuai dengan norma agama, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.” Sikap seorang guru akan membawa pengaruh positif terhadap peserta didik secara khusus dan masyarakat pada umumnya. Sebab guru yang memiliki sikap kepribadian yang baik akan menjadi teladan bagi peserta didik dan masyarakat. Jika guru bisa menjadi teladan maka nasihatnya, ucapannya, dan perintahnya ditaati, serta sikap dan perilakunya akan ditiru.

Adapun pengertian kompetensi kepribadian yang disebutkan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, yaitu “Kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia.” Husien (2017:35) mengemukakan bahwa “Kepribadian guru akan sangat mewarnai kinerjanya dalam mengelola kelas dan berinteraksi dengan siswa.” Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa seorang guru profesional harus memiliki kemampuan personal yang baik pada diri mereka, memiliki

karakteristik yang fleksibel yang pada umumnya ditandai dengan adanya keterbukaan berfikir dan beradaptasi. Kepribadian guru mempunyai pengaruh langsung dan komulatif terhadap hidup dan kebiasaan-kebiasaan belajar para siswa yang dimaksud kepribadaian disini meliputi pengetahuan, ketrampilan, ideal dan sikap, dan juga prinsip yang dimilikinya tentang orang lain.

3) Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional yaitu kemampuan yang harus dimiliki guru dalam perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Menurut Undang-undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi profesional adalah “Kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam.” Dalam artian seorang guru harus mampu menguasai konten yang akan disampaikan kepada siswa sebagai pertukaran informasi dari guru ke siswa harus baik, maka dari itu guru harus mampu menguasai kompetensi profesional tersebut.

Sementara itu menurut Mulyasa (2010) mengemukakan bahwa ruang lingkup kompetensi profesional guru ditunjukkan oleh beberapa indikator. Secara garis besar indikator yang dimaksud adalah: (1) Kemampuan dalam memahami dan menerapkan landasan pendidikan dan teori belajar siswa, (2) Kemampuan dalam proses pembelajaran seperti pengembangan bidang studi, menerapkan metode pembelajaran yang variatif, mengembangkan dan menggunakan media, alat dan sumber daya pembelajaran, (3) Kemampuan dalam mengorganisasikan program pembelajaran, dan (4) Kemampuan dalam

evaluasi dan menumbuhkan kepribadian peserta didik. Lebih lanjut menurut Nuraidah (2013) mengemukakan bahwa “seorang guru harus mempunyai kemampuan sosial mencakup kemampuan untuk menyesuaikan diri kepada tuntutan kerja dan lingkungan sekitar pada waktu membawakan tugasnya sebagai guru.”

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mampu melaksanakan tugas secara optimal untuk kepentingan pencapaian hasil belajar siswa khususnya dan pencapaian mutu pendidikan pada umumnya. Seorang guru profesional adalah mereka yang menguasai falsafah pendidikan nasional, pengetahuan yang luas khususnya bahan pelajaran yang akan diberikan kepada siswa, memiliki kemampuan menyusun program pembelajaran dan melaksanakannya. Selain itu guru profesional dapat mengadakan penilaian dalam proses pembelajaran, melakukan bimbingan kepada siswa untuk mencapai tujuan program pembelajaran, selain itu juga sebagai administrator, dan sebagai komunikator.

4) Kompetensi Sosial

Menurut Sanjaya (2016:19) mengemukakan bahwa “Kompetensi sosial berhubungan dengan kemampuan guru sebagai anggota masyarakat dan sebagai makhluk sosial.” Salah satu kompetensi yang harus dimiliki setiap guru adalah kompetensi sosial, yakni kemampuan mengelola hubungan kemasyarakatan yang membutuhkan berbagai keterampilan, kecakapan dan kapasitas dalam

menyelesaikan masalah yang terjadi dalam hubungan antar pribadi. Menurut Alimah (2018) mengemukakan bahwa “Kompetensi sosial adalah kemampuan atau kecakapan seorang guru dalam berkomunikasi maupun rasa empati, baik dengan sesama guru, siswa maupun orang tua siswa.” Guru yang efektif adalah guru yang mampu membawa siswanya mencapai tujuan pengajaran. Mengajar di depan kelas merupakan perwujudan interaksi dalam proses komunikasi. Menurut Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, yakni :

Kompetensi sosial yaitu merupakan kemampuan pendidik sebagai bagian masyarakat untuk berkomunikasi lisan dan tulisan, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara fungsional, bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orangtua/wali peserta didik, dan bergaul secara santun dengan masyarakat sekitar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi sosial adalah kemampuan guru dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah guru tercermin melalui berkomunikasi secara efektif dengan peserta didik dan mampu bergaul dan berkomunikasi secara efektif sesama pendidik, orangtua/wali dan masyarakat. Guru yang secara sosial bisa berinteraksi dengan baik kepada siswanya akan menjadi pengelola kelas yang baik selama transformasi pelajaran.

3. Kompetensi Guru dalam Kurikulum Nasional

Proses implementasi kompetensi guru dalam Kurikulum Nasional, pada penelitian ini kompetensi pedagogik dan profesional guru dipilih dengan alasan kompetensi ini adalah kompetensi yang berhubungan langsung dengan proses pembelajaran dan keterikatan dan keterpaduan anatar kompetensi pedagogik dan profesional sangat erat kaitannya. Adapun prosedur pelaksanaan kompetensi guru berdasarkan standar kompetensi dapat diperhatikan dalam tabel sintak standar kompetensi inti dan kompetensi guru Mata Pelajaran yang dikemukakan oleh Masaong (2012:104-110) yaitu:

Tabel 2.1 Sintak Standar Kompetensi inti dan Guru Mata Pelajaran

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Guru Mata Pelajaran
Kompetensi Pedagogik		
1.	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional dan intelektual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami karakteristik peserta didik usia yang berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, emosional, moral, latar belakang sosial budaya. 2. Mengidentifikasi potensi peserta didik dalam Mata Pelajaran yang diampu. 3. Mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik usia sekolah dasar dalam Mata Pelajaran yang diampu. 4. Mengidentifikasi kesulitan awal peserta didik dalam Mata Pelajaran yang diampu.
2.	Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip belajar yang mendidik yang terkait dengan Mata Pelajaran yang diampu. 2. Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam Mata Pelajaran yang diampu.
3.	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan Mata Pelajaran /bidang pengembangan yang diampu.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami prinsip-prinsip pengembangan kurikulum. 2. Menentukan tujuan pembelajaran yang diampu. 3. Menentukan pengalaman belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diampu. 4. Memilih materi pelajaran yang diampu yang terkait dengan pengalaman belajar dan tujuan pembelajaran. 5. Menata materi pembelajaran secara benar sesuai pendekatan yang dipilih dan karakteristik peserta didik. 6. Mengembangkan indikator instrument penilaian.
4.	Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami prinsip-prinsip perancangan pembelajaran yang mendidik. 2. Mengembangkan komponen-komponen rancangan pembelajaran 3. Menyusun rancangan pembelajaran yang lengkap, baik untuk kegiatan dalam kelas, di laboratorium, maupun dilapangan. 4. Menggunakan media pembelajaran dan

		<p>sumber belajar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan Mata Pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.</p> <p>5. Mengambil keputusan transaksional dalam Mata Pelajaran yang diampu sesuai dengan situasi yang berkembang.</p>
5.	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diampu.	1. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang diampu.
6.	Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.	<p>1. Menyediakan berbagai kegiatan-kegiatan pengembangan untuk mendorong peserta didik mencapai prestasi belajar secara optimal.</p> <p>2. Menyediakan berbagai kegiatan-kegiatan pembelajaran untuk mengaktualisasikan potensi peserta didik, termasuk kreativitas.</p>
7.	Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik	<p>1. Memahami strategi-strategi komunikasi yang efektif, empatik, dan santun, baik secara lisan maupun tulisan atau bentuk lain.</p> <p>2. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik dengan bahasa yang khas dalam interaksi pembelajaran yang terbangun secara siklikal dari (a) penyiapan kondisi psikologis peserta didik, (b) memberikan pertanyaan atau tugas sebagai undangan kepada peserta didik untuk merespons, (c) respon peserta didik, (d) reaksi guru terhadap respons peserta didik dan seterusnya.</p>
8.	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi belajar dan hasil belajar	<p>1. Memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar yang sesuai dengan karakteristik Mata Pelajaran yang diampu.</p> <p>2. Menentukan aspek-aspek proses dan hasil belajar yang penting untuk dinilai dan evaluasi sesuai dengan karakteristik Mata Pelajaran yang diampu.</p> <p>3. Menentukan prosedur penilaian dan evaluasi dan hasil belajar.</p> <p>4. Mengembangkan instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.</p>

		<ol style="list-style-type: none"> 5. Mengadministrasikan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan menggunakan berbagai instrumen. 6. Menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan. 7. Melakukan evaluasi proses dan hasil belajar.
9.	Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk menentukan ketuntasan belajar. 2. Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk merancang program remedial dan pengayaan. 3. Mengkomunikasikan hasil penilaian dan evaluasi kepada pemangku kepentingan. 4. Memanfaatkan informasi hasil penilaian dan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
10.	Melakukan tindakan refleksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Memanfaatkan hasil refleksi untuk perbaikan dan pengembangan Mata Pelajaran yang diampu. 3. Melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diampu.

Kompetensi Profesional

1.	Menguasai materi, struktur, konsep, pola pikir keilmuan yang mendukung Mata Pelajaran yang diampu.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai materi pelajaran yang diampu. 2. Memiliki pola pikir yang sesuai dengan Mata Pelajaran yang diampu. 3. Memiliki basic keilmuan yang mendukung proses pembelajaran Mata Pelajaran yang diampu.
2.	Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar Mata Pelajaran/bidang pengembangan yang diampu.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami standar kompetensi Mata Pelajaran yang diampu. 2. Memahami kompetensi dasar Mata Pelajaran yang diampu. 3. Memahami tujuan pembelajaran Mata Pelajaran yang diampu.
3.	Mengembangkan materi pelajaran yang diampu secara kreatif.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih materi Mata Pelajaran yang diampu sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. 2. Mengelola materi pelajaran yang diampu secara efektif sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

4. Mengembangkan keprofesionalan seacara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif	1. Melakukan refleksi terhadap kinerja sendiri secara terus menerus. 2. Memanfaatkan hasil refleksi dalam rangka peningkatan keprofesionalan. 3. Melakukan penelitian tindakan kelas untuk peningkatan keprofesionalan. 4. Mengikuti kemajuan zaman dengan belajar dari berbagai sumber
5. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri	1. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam berkomunikasi. 2. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri.

Sumber: Masaong (2012:104-110)

C. Implementasi Kompetensi Guru Dalam Kurikulum Nasional/Kurikulum 2013

1. Peran Guru

Menurut Amin dalam Husien (2017:21) menjelaskan bahwa “Guru adalah petugas lapangan dalam pendidikan yang selalu berhubungan dengan murid sebagai objek pokok dalam pendidikan.” Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa guru adalah tombak utama dalam tercapainya tujuan pendidikan, guru sesungguhnya memiliki tugas dan peran yang sangat luas. Seperti yang diungkapkan oleh Moom dalam Uno (2016) peran guru adalah sebagai berikut :

a. Guru sebagai perancang pembelajaran

Guru bertugas memberikan pengajaran didalam sekolah (kelas). Menyiapkan materi pelajaran yang sesuai dan menyampaikan pelajaran agar murid memahami dengan baik semua pengetahuan yang telah disampaikan itu dengan menggunakan baik.

b. Guru sebagai pengelola pembelajaran.

Sebagai pengelola pembelajaran (*learning manajer*), guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar secara nyaman.

c. Guru sebagai pengarah pembelajaran

Guru diharapkan untuk pandai-pandai mengarahkan kegiatan belajar siswa agar mencapai keberhasilan belajar (kinerja akademik) selain itu guru harus meningkatkan motivasi belajar peserta didik .

d. Guru sebagai evaluator

Guru harus memberikan penilaian terhadap hasil capaian siswa dengan tujuan untuk melihat kemampuan dan tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

e. Guru sebagai konselor

Guru sebagai pembimbing harus memberikan bimbingan, motivasi, harapan, dan bantuan yang diberikan kepada peserta didik dalam rangka menemukan pribadi, mengenal lingkungan dan merencanakan masa depan.

f. Guru sebagai pelaksana kurikulum

Guru adalah seorang yang mempunyai peran penting dalam keberhasilan pembelajaran. Guru mempunyai tanggung jawab dalam upaya mewujudkan segala sesuatu yang telah tertuang dalam kurikulum resmi. Guru memiliki

kewajiban untuk mengembangkan kurikulum dalam artian guru dituntut untuk memiliki gagasan baru dalam proses penyempurnaan praktek pembelajaran.

2. Guru dalam Menerapkan Kurikulum Nasional

Kurikulum Nasional yang menekankan sisi penting kompetensi spiritual dan sosial, disamping kompetensi intelektual, maka sudah barang tentu membutuhkan guru yang memiliki konsistensi dan komitmen yang tinggi sebagai jiwa pembelajar, dapat menjadi teladan dalam segala hal yang bermuara pada perbaikan diri secara terus menerus (*continual improvement*). Sejalan dengan hal tersebut menurut Mulyasa (2014: 6) bahwa:

Implementasi kurikulum 2013, guru diposisikan sebagai pemegang peran sangat penting dalam merealisasikan pembelajaran. Itulah sebabnya guru harus betul-betul menguasai isi atau substansi kurikulum yang menyangkut kompetensi profesional dan paedagogik. Guru harus menguasai isi bidang studi, pemahaman karakteristik peserta didik, melakonkan pembelajaran yang mendidik dan menyenangkan, serta potensi pengembangan profesionalisme dan kepribadian.

Hasil uraian di atas dapat disimpulkan bahwa guru menjadi garda terdepan dalam hal pembelajaran, yakni merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran serta menilai/memonitor hasil pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila ditunjang oleh kompetensi yang memadai, serta mengacu pada kemampuan dalam melaksanakan sesuatu yang diperoleh melalui pendidikan. Kompetensi guru tampak dari performansi dan

perbuatan yang rasional untuk memenuhi spesifikasi tertentu dalam melaksanakan tugas-tugas pendidikan. Lebih lanjut Mulyasa (2014:9) mengemukakan bahwa:

Kompetensi guru merupakan perpaduan antara kemampuan personal, keilmuan, teknologi, sosial, emosional dan spiritual. Rumusan dari kompetensi guru mencakup: Kompetensi Pedagogik, kompetensi Kepribadian, kompetensi Profesional dan Kompetensi Sosial.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam implementasi Kurikulum Nasional, membutuhkan guru profesional yang dapat merencanakan, melaksanakan, dan evaluasi serta memberikan jaminan dan mempertanggungjawabkan pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik, kebutuhan peserta didik, perkembangan jaman, serta perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Menurut survei lapangan dalam Hamalik (2008) hambatan dalam pengembangan kurikulum pada pelaksanaan kurikulum yaitu proses sosialisasi terhadap kurikulum baru belum mengenai sasaran (guru, personel sekolah, siswa, orang tua siswa, masyarakat pemakai tamatan dll). Guru merupakan agen yang langsung terlibat dalam proses pembelajaran sehingga sosialisasi dalam perubahan kurikulum harus benar-benar menyentuh guru. Salah satu alasan keberatan dalam pelaksanaan *Integrated Curriculum* atau kurikulum unit adalah guru-guru yang tidak dididik untuk menjalankan kurikulum seperti ini. Guru dan personel sekolah sulit mengubah pola pikir lama ke pola pikir baru sesuai dengan perkembangan yang terjadi dalam kurikulum.

D. Karakteristik Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital

Simulasi dan Komunikasi Digital adalah Mata Pelajaran Teknologi Informatika pada Kurikulum Nasional untuk SMK. Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital diberikan kepada semua siswa kelas X. Materi yang diberikan adalah pengetahuan teknologi informatika dasar. Menurut Ratih (2017:16) bahwa :

Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital adalah salah satu Mata Pelajaran yang diajarkan kepada siswa di SMK, Mata Pelajaran ini berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Bagi siswa SMK Mata Pelajaran tersebut merupakan alat untuk mengkomunikasikan konsep dan gagasannya melalui presentasi digital. Sebagai suatu alat fungsi Mata Pelajaran ini memberikan keterampilan penguasaan alat yang dapat digunakan siswa ketika diperlukan.

Berdasarkan kutipan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital bagi siswa SMK merupakan alat untuk mengkomunikasikan gagasan atau konsep melalui presentasi digital. Dalam fungsinya sebagai alat, Mata Pelajaran ini memberikan keterampilan penguasaan alat agar siswa mengetahui menggunakannya ketika diperlukan. Sebagai alat, Mata Pelajaran ini memberikan banyak keterampilan penggunaan alat yang mungkin diperlukan. Bagi siswa kreatif, penggunaan beberapa alat saja akan menghasilkan banyak karya beragam. Namun, bagi siswa yang lain, perlu beberapa alat lainnya untuk dapat mengkomunikasikan gagasannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan adalah aspek yang sangat penting dan besar pengaruhnya terhadap berhasil tidaknya suatu penelitian, terutama untuk mengumpulkan data. Sebab data yang diperoleh dalam suatu penelitian merupakan gambaran dari objek penelitian.

Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif yang berlangsung dalam latar yang wajar dengan menggunakan paradigma fenomenologis karena bertujuan untuk memahami fenomena-fenomena yang terjadi dalam sebuah subjek penelitian. Sehubungan dengan penggunaan pendekatan kualitatif, Emzir (2017:28) mengemukakan bahwa:

Pendekatan kualitatif adalah salah satu pendekatan yang secara primer menggunakan paradigma pengetahuan berdasarkan pandangan konstruktivistik (seperti makna jamak dari pengalaman individual, makna yang secara sosial dan historis dibangun dengan maksud mengembangkan suatu teori atau pola) atau pandangan advokasi/partisipatori (seperti orientasi politik, isu kolaboratif, atau orientasi perubahan) atau keduanya.

Pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan mengenai pelaksanaan evaluasi kompetensi guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dalam menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar yang mencakup empat kompetensi yang akan diteliti yakni kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional. Untuk itu penulis melakukan serangkaian kegiatan dilapangan mulai dari mendatangi lokasi, studi orientasi dan dilanjutkan dengan studi secara terfokus.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif (*descriptive*). Penelitian deskriptif dirancang untuk memperoleh informasi tentang status gejala saat penelitian dilakukan, penelitian ini juga diarahkan untuk menetapkan sifat suatu situasi pada waktu penyelidikan itu dilakukan. Deskriptif dipilih karena penelitian yang dilakukan berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung dan berkenaan dengan kondisi masa sekarang.

Berkaitan dengan jenis penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Danim (2009) bahwa Penelitian studi kasus (*case study*) atau penelitian lapangan (*field study*), dimaksudkan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang masalah keadaan dan posisi suatu peristiwa yang sedang berlangsung saat ini, serta interaksi lingkungan unit sosial yang bersifat apa adanya (*given*). Subjek penelitian ini dapat berupa individu, kelompok institusi atau masyarakat.

Berdasarkan hal tersebut peneliti akan menelaah secara mendalam, detail sehingga data yang diperoleh akan maksimal. Hasil penelitian yang telah diperoleh melalui studi kasus, tidak dimaksudkan untuk menggeneralisasi. Namun, karena informasi yang diperoleh cukup lengkap, maka data yang diperoleh dapat menjadi representasi dari kenyataan yang serupa. Untuk itu, dalam penelitian ini kasus yang diangkat berupa kompetensi pedagogik dan profesional guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dalam menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar.

B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti adalah mutlak diperlukan, sebagai instrumen utama peneliti masuk ke latar penelitian agar dapat berhubungan langsung dengan informan dan dapat memahami secara alami kenyataan yang ada dilatar penelitian.

Peneliti berperan dalam mengumpulkan data di lapangan. Dalam penelitian ini dan berdasarkan uraian di atas, maka peneliti di sini berperan penting sebagai instrumen utama, sehingga diharapkan data yang diperoleh dari lapangan valid dan mudah dalam menganalisisnya.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Takalar, yang beralamat di Jl. Karaeng Salamaka No. 1 Desa Boddia, Kecamatan Galesong, Kab. Takalar, 92544. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada awal tahun pelajaran 2019/2020. Adapun alasan penulis memilih lokasi penelitian ini, dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. SMK Negeri 1 Takalar merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Nasional, yang dalam proses belajar mengajarnya dimulai pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016
- b. Kepala sekolah dan guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang ada di SMK Negeri 1 Takalar mendukung pelaksanaan penelitian ini. Belum pernah ada peneliti yang meneliti kompetensi guru di sekolah tersebut.
- c. SMK Negeri 1 Takalar merupakan salah satu sekolah favorit yang ada di Kabupaten Takalar

2. Subjek Penelitian

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian kualitatif, hal yang menjadi bahan pertimbangan utama dalam pengumpulan data adalah pemilihan informan atau subjek penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut, Moelong (2013:132) mengemukakan bahwa “Subjek penelitian sebagai informan, yang artinya orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang

situasi dan kondisi latar penelitian.” Berdasarkan hal tersebut, maka yang menjadi subjek penelitian ini adalah:

a. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah dijadikan sebagai subjek penelitian (Informan) dengan tujuan untuk mengambil data yang berhubungan dengan kompetensi pedagogik dan profesional guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dalam menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar.

b. Guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

Guru Simulasi dan Komunikasi Digital sebagai informan utama dalam penelitian ini.

Penelitian ini, jumlah informan yang menjadi subjek penelitian bukan merupakan kriteria utama, akan tetapi lebih diutamakan kepada sumber data yang dapat memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian ini.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah kata-kata dan tindakan. Selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Oleh karena itu, sumber data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini berupa data yang secara langsung diperoleh oleh peneliti dari sumbernya. Sumber data tersebut meliputi kepala sekolah SMK Negeri 1 Takalar dan guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

2. Data Sekunder

Data sekunder mencakup dokumen-dokumen resmi berupa perangkat pembelajaran (RPP, Silabus, bahan ajar, media dll), buku-buku, hasil penelitian yang berwujud laporan tentang kompetensi guru di SMK Negeri 1 Takalar yang dikumpulkan, diolah dan disajikan oleh pihak lain guna menunjang terlaksananya penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dengan maksud agar memperoleh data yang objektif. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Wawancara

Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi atau data secara lebih mendalam tentang evaluasi kompetensi guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dalam menerakan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar.

Wawancara merupakan aktifitas yang dilakukan oleh penulis dan informan untuk menggali data yang dibutuhkan. Wawancara yang dipilih dalam penelitian ini adalah semi terstruktur yang masih membutuhkan garis-garis besar (*outline*) sebelum melakukan wawancara. Wawancara diperlukan untuk memperoleh data secara jelas dan kongkret tentang evaluasi kompetensi guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dalam menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar. Wawancara ini menyangkut fokus penelitian secara keseluruhan.

Penelitian ini mewawancarai kepala sekolah dan Guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sebagai subjek penelitian utama. Tujuan diadakannya wawancara dengan kepala sekolah ialah untuk mengetahui tentang kebijakan yang diterapkan serta strategi yang sifatnya praktis terkait dengan kompetensi pedagogik dan profesional guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Penulis juga mewawancarai guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar sebagai sumber data primer dengan tujuan untuk menggali dan mendapatkan data yang lebih lengkap dan akurat tentang gambaran kompetensi pedagogik dan profesional guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dalam menerapkan Kurikulum Nasional.

2. Observasi

Teknik observasi atau pengamatan digunakan untuk mengumpulkan data tentang kompetensi pedagogik dan profesional guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dalam penerapan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar. Teknik observasi ini dilakukan peneliti untuk mengetahui gambaran kompetensi guru.

Teknik observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah berupa terjun langsung dilapangan, melihat proses belajar mengajar dan kegiatan lain yang menunjang pelaksanaan penelitian ini. Sebelumnya, observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terlebih dahulu di sekolah tempat berlangsungnya penelitian. Pengamatan dilakukan terhadap semua perangkat proses pembelajaran. Baik itu keadaan sekolah, keadaan guru, aktivitas peserta didik. Teknik observasi dilakukan untuk membantu memperlancar dan mempersiapkan penelitian.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan pengambilan data dari berbagai sumber dengan cara membahas dan menelaah dokumen yang ada hubungannya dengan permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini studi dokumentasi yang dilakukan antara lain: Perangkat pembelajaran (RPP, Silabus, Instrumen Penilaian, Bahan Ajar, Media) buku, catatan, dan format-format program kerja guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dalam menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menggambarkan dan menjelaskan kompetensi guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dalam menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar. Moelong (2013:103) mengemukakan bahwa “Analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.” Dalam artian analisa yang mengedepankan penggambaran objek penilaian secara mendetail. Dengan demikian analisa ini akan menghasilkan sebuah kesimpulan yang merupakan hasil intreperetasi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Adapun teknik analisis data yang digunakan menurut Sugiyono (2009) adalah sebagai berikut:

1. Reduksi data (*Data reduction*), yaitu sebagai proses seleksi, pemfokusan, pengabstrakan, transformasi data kasar yang ada di lapangan langsung dan diteruskan pada waktu pengumpulan data, dengan demikian reduksi dimulai sejak peneliti memfokuskan wilayah penelitian.
2. Penyajian data (*Data display*), yaitu rangkaian organisasi informasi yang memungkinkan penelitian dilakukan. Penyajian data diperoleh berbagai jenis, jaringan kerja, keterikatan atau tabel.
3. Penarikan kesimpulan (*Verification*), yaitu dalam pengumpulan data, peneliti harus mengerti dan tanggap terhadap sesuatu yang diteliti langsung di lapangan dengan menyusun pola-pola pengarahannya sebab akibat.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi data. Menurut Sugiyono (2009:125) mengemukakan bahwa “Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu”.

Penelitian ini sendiri triangulasi digunakan sebagai sumber untuk menguji keabsahan data dengan cara melakukan cek dan ricek yang telah diperoleh dari berbagai sumber dengan tujuan untuk melihat hasil yang relevan berkaitan dengan gambaran kompetensi pedagogik dan profesional guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi digital dalam menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar.

H. Tahap-tahap Penelitian

1. Tahap Pra Lapangan

Kegiatan pra lapangan atau disebut tahap persiapan, terdiri dari beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

- a. Merumuskan permasalahan yang ingin dibahas. Perumusan masalah ini dilakukan pada waktu pengajuan usulan penelitian dan diulang kembali pada waktu penulisan laporan karena rumusan masalah merupakan salah satu unsur yang tidak dapat dipindahkan.

- b. Peneliti menentukan tempat penelitian, dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi penelitian di SMK Negeri 1 Takalar Jl. Kareang Salamaka No. 1 Boddia Kecamatan Galesong, Kab. Takalar.
- c. Melakukan penyusunan proposal dalam menyampaikan penelitian ini kepada pihak terkait.
- d. Melakukan pengurusan surat izin meneliti. Dalam hal ini peneliti harus mengurus di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu, Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi-Selatan, Dinas Pendidikan, Dinas Pendidikan Kabupaten Takalar dan di SMK Negeri 1 Takalar.

2. Tahap Pelaksanaan/Proses Lapangan

Tahap ini merupakan tahap bekerja dilapangan yang meliputi tahap pengumpulan dan penyusunan data. Pada tahap ini yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data adalah:

- a. Wawancara dengan kepala sekolah dan guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital SMK Negeri 1 Takalar.
- b. Melakukan observasi terhadap lokasi yang diteliti.
- c. Pengumpulan dokumen yang diperlukan untuk menunjang penelitian ini.

3. Tahap Analisis Data

Merupakan tahap yang diperoleh dari informan sesuai dengan rumusan masalah yang telah disusun secara sistematis dan terstruktur.

4. Tahap Kesimpulan

Setelah dilakukan tahap analisis data, tahap selanjutnya yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap kesimpulan. Tahap ini merupakan tahap untuk menarik kesimpulan data yang sudah dianalisis dari informan.

5. Tahap Pelaporan

Tahap ini merupakan tahap penulisan laporan atau tahap akhir dari serangkaian prosedur penelitian kualitatif. Dalam tahap pelaporan ini, peneliti melakukan penyusunan laporan penelitian secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan data yang telah diperoleh dari informan, pengumpulan observasi dan dokumentasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

SMK Negeri 1 Takalar yang dulu bernama SMK Negeri 1 Galesong-Selatan, terletak di jalan Karaeng Salamaka No. 1 Desa Boddia, Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. Dengan NPSN 40301565. SMK Negeri 1 Takalar merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan favorit yang ada di Kabupaten Takalar, berdiri di atas tanah seluas 2.000 m². Kondisi fisik gedung sekolah dalam keadaan yang baik. SMK Negeri 1 Takalar berdiri sejak tahun 1997. Saat ini SMK Negeri 1 Takalar memiliki 8 program keahlian yakni Nautika Kapal Penangkap Ikan (NKPI), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Akomodasi Perhotelan (PHL), Agribisnis Perikanan (AP), Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM), Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO), Asisten Keperawatan (AK) dan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Adapun fasilitas yang dimiliki diantaranya ruang kelas, laboratorium masing-masing program keahlian, laboratorium Simulasi dan Komunikasi Digital, Perpustakaan, ruang guru, ruang Tata usaha, *Wifi*, Mushollah, sanggar seni dan lainnya. Tiap-tiap kelas dipimpin oleh seorang ketua kelas dan seorang ketua kelas bertanggungjawabkan kepeimpinannya kepada wali kelas, sekretaris dan bendahara serta masing-masing koordinator bidang yang diperlukan di kelas tersebut.

Adapun Visi dan dari SMK Negeri 1 Takalar yaitu “Menjadi Sekolah Menengah Kejuruan yang Dapat Mewujudkan Insan Indonesia yang Berkepribadian Pancasila dan Memiliki Kecerdasan Intelektual (IQ) Emosional (EQ) dan Spiritual (SQ) Agar mampu bersaing secara Global. Dan adapun Misi dari SMK Negeri 1 Takalar yaitu (1) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, (2) Melaksanakan KBM secara efektif dan intensif agar tercipta lulusan yang mampu bersaing secara global baik dalam bidang akademik maupun non akademik, (3) Meningkatkan kualitas organisasi dan manajemen sekolah dalam menumbuhkan semangat keunggulan dan kompetitif, (4) Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan dalam mewujudkan Standar Pelayanan Minimal (SPM) dan (5) Meningkatkan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana dalam mendukung penguasaan IPTEK. Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar hanya diajarkan ketika kelas X pada semester 1 (satu) dan 2 (dua). Untuk mengetahui gambaran peserta didik, berikut ini data Keadaan peserta didik kelas X semua program keahlian di SMK Negeri 1 Takalar.

Tabel 4.1 : Kondisi Peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Takalar

No	Kelas / Program Keahlian	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	X TKJ 1	10	26	36
2	X TKJ 2	12	22	34
3	X AP	8	15	33
4	X KEP	1	17	18
5	X PHL	13	16	29
6	X DPIB	10	9	19
7	X NKPI	18	2	20
8	X TBSM	36	-	36
9	X TKRO	36	-	36
Total		170	91	261

Sumber : Data Dapodik SMK Negeri 1 Takalar

Analisis kompetensi guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar Kabupaten Takalar yang diteliti dalam pelaksanaan penelitian ini meliputi kompetensi guru dalam bidang pedagogik dan profesional. Untuk mendeskripsikan data tentang penyelenggaraan kompetensi guru pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pada kompetensi tersebut dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi dan studi dokumentasi.

1. Gambaran kompetensi pedagogik guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar.

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian pada guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar menunjukkan bahwa kompetensi pedagogik guru dapat dilihat dari tabel di bawah ini. dimana dalam

pelaksanaan penelitian ini didapatkan dari hasil pelaksanaan wawancara dan observasi dengan kepala sekolah dan guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar. Berikut ini gambaran indikator kompetensi pedagogik guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar sebagai berikut:

Tabel 4.2 : Analisis Kompetensi Pedagogik Guru

No	Indikator Kompetensi Pedagogik	Nama Informan (Inisial)					Jumlah skor Pengamatan	Skor Ideal	Persentase
		RS	YD	JT	RK	SC			
1	Menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran	4	4	4	3	2	17	20	85%
2	Melakukan Identifikasi pengalaman awal peserta didik baik melalui <i>brainstroming</i> (curah pendapat), tes awal dan lain-lain.	4	4	4	3	3	18	20	90%
3	Mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik	4	4	4	4	4	20	20	100%
4	Memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran.	4	4	4	3	2	17	20	85%
5	Mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran.	4	4	4	2	2	16	20	80%
6	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	4	4	4	4	4	20	20	100%

7	Memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar	4	4	4	4	4	20	20	100%
	Jumlah Skor Pengamatan	28	28	28	22	21			
	Jumlah Skor Ideal (maksimal)	28	28	28	28	28			
	Presentase Pengamatan	100	100	100	78	75	%	%	%

Deskripsi Kategori:

- a. 4 : Terlaksana sesuai tujuan, sistematis dan ada unsur kreativitas guru
- b. 3: Terlaksana sesuai tujuan, sistematis namun tidak ada unsur kreativitas guru
- c. 2 : Terlaksana sesuai tujuan tapi tidak sistematis dan tidak ada unsur kreativitas guru
- d. 1 : Terlaksana tapi tidak sesuai dengan tujuan serta sistematis dan tidak ada unsur kreativitas guru.

Keterangan:

$$\text{Skor Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Kategori penialain hasil observasi kinerja guru :

91%	Sampai dengan	100 %	: Sangat Baik
83 %	Sampai dengan	90 %	: Baik
75 %	Sampai dengan	82 %	: Cukup
0 %	Sampai dengan	74 %	: Kurang

Berdasarkan hal di atas, untuk mendapatkan *range* kategori penilaian dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Range Nilai Kategori} = \frac{\text{Nilai Terendah}}{\text{Jumlah Kategori}} \times 100 \%$$

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh gambaran bahwa :

a. Kemampun guru menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa 3 (tiga) orang dari 5 (lima) guru sudah mampu menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan salah satu guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1

Takalar yaitu:

Saya melakukannya berdasakan prosedur, jika di RPP pertemuan 1 misalnya harus membahas tentang KD ini maka saya akan memberikan KD tersebut kepada siswa dengan materi yang sesuai dengan KD tersebut. Dalam proses pembelajaran, materi yang saya berikan sesuai dengan kompetensi dasar yang telah dirumuskan sebelumnya dalam RPP, saya melakukannya sesuai dengan runutan kegiatan yang ada di dalam RPP yang saya buat.

Penulis melakukan wawancara dengan kepala sekolah untuk mengetahui tingkat kemampuan guru Simulasi dan Komunikasi Digital dalam

menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran. Sesuai yang diungkapkan oleh kepala sekolah bahwa:

Guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital mengembangkan RPP masing-masing sesuai dengan MGMP Mapel Simulasi dan Komunikasi Digital. Sekolah sudah menyiapkan Silabus tinggal guru mengembangkan RPP dan perangkat lainnya, Namun disini masih perlu pembinaan terkait dengan pengembangan perangkat pembelajaran, Khususnya RPP karena ada satu dua orang guru yang masih kebingungan dalam menyusun RPP. Untuk guru yang notabeneanya tidak berasal dari keguruan itu masih sulit dalam menyusun RPP.

Hasil wawancara lanjutan yang penulis lakukan dengan guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar juga diperoleh informasi bahwa 2 (dua) orang dari 5 (lima) guru belum begitu paham dan terampil dalam Menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu Kurikulum Nasional, dalam hal ini terdapat pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan rambu-rambu Kurikulum Nasional. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh salah seorang guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar.

Secara garis besar saya sudah menyiapkan RPP, sekolah telah menyiapkan silabus. Dalam pembuatan RPP tersebut saya masih kesulitan dalam menyusunnya, adakalanya saya mengambil contoh RPP diinternet. Tapi sering kali dalam pembelajaran saya hanya mengikuti materi dibuku paket guru, bukan berdasarkan RPP.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar menunjukkan bahwa belum

semua guru menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat, guru masih berpatokan pada buku paket pegangan guru, keterkaitan dan keterpaduan antara KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran masih mengalami kesulitan dalam penyesuaian komponen tersebut. Namun dari Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terlihat bahwa kata-kata yang digunakan dalam indikator dan tujuan pembelajaran belum memenuhi syarat Kata Kerja Operasional (KKO) hanya menekankan pada aspek kognitif saja, belum sampai pada aspek afektif dan psikomotorik dalam artian belum memenuhi unsur *A (audiencie)*, *B (Behavior)*, *C (condition)*, dan *D (degree)* Padahal setiap indikator dan tujuan pembelajaran ranah ini harus dikuasai peserta didik. Dari RPP terlihat bahwa kata-kata yang digunakan dalam indikator dan tujuan pembelajaran hanya menekankan pada aspek kognitif saja, belum sampai pada aspek afektif dan psikomotorik. Padahal setiap kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran menekankan ketiga ranah ini harus dikuasai peserta didik.

Adapun teknik dokumentasi yaitu teknik mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komuniiasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar. Studi dokumentasi yang dianalisis dalam kemampuan guru menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran dalam penelitian ini adalah berupa perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, Bahan Ajar, Instrmen penilaian dan lain-lain),

Adapun tujuan dari dikumpulkannya data berupa perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, Bahan Ajar, Instrumen penilaian, dan lain-lain) adalah untuk dianalisis terkait apakah perangkat pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional.

b. Kemampuan guru melakukan Identifikasi pengalaman awal peserta didik baik melalui *brainstroming* (curah pendapat), tes awal dan lain-lain.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa belum semua guru Simulasi dan Komunkasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar mampu melakukan Identifikasi pengalaman awal peserta didik baik melalui *brainstroming* (curah pendapat), tes awal dan lain-lain. Sesuai yang diungkapkan salah seorang guru Simulasi dan Komunikasi Digital bahwa:

Tentu saya melakukan tes awal, di dalam RPP kan ada kegiatan apersepsi. Saya selalu melakukan hal tersebut supaya saya bisa mengidentifikasi apa-apa saja yang dibutuhkan oleh siswa dalam belajar utamanya dalam menerima materi baru.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar menunjukkan bahwa belum semua guru melakukan Identifikasi pengalaman awal peserta didik baik melalui *brainstroming* (curah pendapat), tes awal dan lain-lain. Dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru terdapat kegiatan apersepsi

pada kegiatan pendahuluan yang dilakukan selama 15 menit, dimana guru sebelum memasuki materi inti guru melakukan *checking knowledge* dengan tujuan mengecek pemahaman materi pelajaran siswa pada materi sebelumnya, *checking knowledge* ini dilakukan dengan teknik quis sambil bermain. Disini guru mencoba menarik peserta didik ke dunia yang guru ciptakan. Dengan melakukan apersepsi maka akan menyadarkan siswa bahwa materi yang akan dipelajari memiliki relevansi dengan materi yang telah dipelajari. Selain itu juga menciptakan atmosfer, maksudnya disini ialah guru pada saat membuka pembelajaran membentuk suasana psikologis yang baik sehingga menimbulkan perasaan mampu untuk mempelajari materi baru.

c. Kemampuan guru mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa semua guru sudah mampu mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Sesuai dengan pernyataan salah satu guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar yaitu:

Kalau saya pribadi masalah yang sering muncul dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital adalah kurang lengkapnya unit Komputer yang ada di sekolah. Sehingga hal tersebut dapat menjadi kendala dalam proses belajar, sehingga hal demikian memaksa seorang guru untuk lebih berfikir solutif dalam menyampaikan setiap materi. Mengatasi masalah tersebut adalah dengan membagi-bagi beberapa siswa-siswi dalam beberapa kelompok yang telah dibuat, agar setiap siswa dan siswi juga bisa menggunakan komputer dengan baik dan benar

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis lakukan pada guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar, menunjukkan bahwa semua guru sudah mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Dalam hal ini guru menanyakan dan melakukan observasi terhadap siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Hal ini ditunjukkan dari hasil yang dicapai tidak seimbang dengan usaha yang telah dilakukan. Dalam hal ini ada peserta didik yang selalu berusaha untuk belajar dengan giat tetapi nilai yang dicapai selalu rendah (masalah yang dialami adalah kesulitan dalam mengoperasikan komputer). Langkah yang dilakukan guru disini adalah memanggil siswa tersebut untuk bertatap muka langsung, setelah pembelajaran selesai. Ini bertujuan untuk mengenali masalah yang dihadapi peserta didik tersebut. Kemudian guru melakukan wawancara langsung terhadap peserta didik yang mengalami masalah kesulitan belajar. Adapun cara yang dilakukan guru disini untuk menangani peserta didik perihal kesulitannya dalam belajar yaitu dengan melakukan suatu pengajaran yang berbentuk bimbingan. Bimbingan disini terkait dengan program pengayaan guru sendiri mempunyai tujuan supaya guru dapat mengatasi membentuk situasi kepada peserta didik sebagai acuan untuk menyanggah dari proses kegiatan belajar sehingga peserta didik dapat mengoptimalkan kualitas maupun kemampuan dirinya yang sesuai dengan karakteristik siswa yang baik.

d. Kemampuan guru memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa belum semua guru mampu. Dari 5 (lima) orang guru Simulasi dan Komunikasi Digital, 3 (tiga) diantaranya sudah mampu memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan salah satu guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar yaitu:

Dengan memberikan konsep belajar sambil melakukan, dengan konsep dan metode seperti ini akan memotivasi dan semangat siswa akan meningkat.

Senada dengan yang disampaikan oleh kepala sekolah SMK Negeri 1 Takalar bahwa hasil wawancara yang dilakukan bahwa:

Tentu ada usaha yang dilakukan guru Simulasi dan Komunikasi Digital dalam membelajarkan siswa lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Cara yang dilakukan diantaranya adalah menggunakan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas belajar mengajar serta akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis lakukan pada guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar, menunjukkan bahwa belum semua guru mampu memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran. Dari hasil observasi yang dilakukan masih ada guru yang monoton menggunakan metode ceramah sedangkan materi yang disajikan bersifat praktek atau unjuk kerja.

Guru Saat mengajar guru menggunakan metode ceramah, diskusi dan Tanya jawab. Dari ketiga metode ini yang paling sering digunakan adalah metode ceramah dan Tanya jawab. Hal inilah yang membuat proses pembelajaran didalam kelas menjadi tidak efektif, proses pembelajaran menjadi monoton karena pembelajaran hanya terpusat pada guru dengan bercerita atau berceramah. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam observasi yang dilakukan peneliti juga menemukan berbagai kendala dalam menerapkan model pembelajaran berdasarkan materi yang disajikan, kendala yang dihadapi guru ialah kurangnya fasilitas untuk menunjang terlaksananya model atau metode pembelajaran yang dipilih, seperti kekurangan unit komputer. Solusi yang dilakukan guru disini adalah melakukan pembagian kelompok antar siswa, supaya mereka sama-sama bisa praktek meskipun dalam kondisi yang sebenarnya tidak memungkinkan.

e. Kemampuan guru mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa 3 (tiga) orang dari 5 (lima) guru sudah mampu mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran.. Sesuai dengan pernyataan salah satu guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar yaitu:

Saya membuat Instrumen penilaian, baik itu untuk pengetahuan, sikap dan keterampilan yang sudah tergabung dalam RPP.

Intstrumen tersebut disertakan dengan rubrik penilaian yang nantinya digunakan untuk penilaian siswa.

Hasil observasi yang penulis lakukan dengan guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar juga diperoleh informasi bahwa 2 (dua) orang dari 5 (lima) guru belum begitu mampu mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran. Guru tidak membuat instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran yang ada di Rancangan pelaksanaan pembelajaran, guru dalam memberikan evaluasi berdasarkan materi yang diajarkan bukan berdasarkan rambu-rambu tujuan pembelajaran. Berkenaan dengan hal tersebut menunjukkan bahwa belum semua guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar maksimal karena belum ada pedoman yang jelas atau disepakati oleh beberapa guru sehingga masing-masing melaksanakan penilaian hasil belajar ini sesuai keinginannya. Selain itu proses pelaksanaan penilaian setiap guru berbeda-beda.

Adapun teknik dokumentasi yaitu teknik mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar. Studi dokumentasi yang dianalisis dalam kemampuan guru mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran dalam penelitian ini adalah berupa instrumen penilaian dan rubrik penilaian yang sudah dibuat guru sebelumnya. Adapun tujuan dari

dikumpulkannya data berupa instrumen penilaian adalah untuk dianalisis terkait apakah instrumen penilaian yang sudah dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam tuntutan Kurikulum Nasional.

f. Kemampuan guru menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.

Aspek selanjutnya adalah aspek menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar terlihat semua guru sudah mampu menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses hasil belajar. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh salah seorang guru Simulasi dan Komunikasi Digital bahwa:

Evaluasi yang saya lakukan adalah memberikan ulangan blok. Untuk ulangan blok sendiri biasa saya lakukan ketika materi kompetensi dasar sudah selesai. Disamping itu juga diadakan ulangan umum pada akhir semester.

Lebih lanjut, yang diwawancarai pada kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses hasil belajar untuk kepentingan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu Kurikulum Nasional. Dalam hal ini, aspek ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi proses hasil belajar. Ini terlihat bahwa kemampuan guru dalam menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi proses belajar digunakan untuk penilaian akhir dan program

remedial dan pengayaan serta mengkomunikasikan hasil penilaian dan evaluasi proses belajar kepada pihak yang terkait serta menggunakan hasil penilaian dan evaluasi proses belajar sebagai bahan rujukan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Sehingga guru diberikan kesempatan untuk refleksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran termasuk dalam kategori baik. Hal ini ditunjukkan dari kemampuan guru dalam melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan untuk kepentingan perbaikan dan pengembangan mata pelajaran yang diampu setelah melakukan proses penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.

Setelah melakukan wawancara dengan guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dan kepala sekolah SMK Negeri 1 Takalar, maka selanjutnya penulis melakukan observasi. Pelaksanaan observasi ini bertujuan untuk mengetahui kompetensi guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar pada aspek kemampuan guru menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar. Berdasarkan Hasil observasi yang peneliti lakukan terhadap guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital ditemukan bahwa semua guru sudah melakukan penilaian dan evaluasi proses belajar, baik itu melalui ulangan harian (ujian blok), ulangan semester, ulangan tengah semester. Guru dalam melakukan penilaian yakni penilaian pada aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Guru juga melakukan penilaian spritual terhadap pembelajaran yang dilakukan. Tentunya dengan melihat kecakapan siswa dalam memahami setiap materi yang

di sampaikan guru kepada peserta didik, sembari juga ditunjang dengan adanya praktek per-individu yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik tersebut. Dengan adanya opsi seperti itu maka itu akan sedikit banyak memudahkan kinerja seorang guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Adapun teknik dokumentasi yaitu teknik mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komuniiasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar. Studi dokumentasi yang dianalisis dalam kemampuan guru menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dalam penelitian ini adalah berupa hasil penilaian yang telah dilakukan oleh guru, baik itu penilaian sikap, spiritual dan kognitif yang sebelumnya dilaksanakan melalui ulangan harian, ulangan blok, ujian tengah semester, ujian akhir semester dan penilaian ketika proses pembelajaran berlangsung. Adapun tujuan dari dikumpulkannya data berupa hasil penilaian peserta adalah untuk dianalisis terkait apakah guru sudah melakukan penilaian dan evaluasi proses belajar sudah dibuat sesuai dengan rambu-rambu Kurikulum Nasional.

g. Kemampuan guru dalam memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa semua guru Simulasi dan Komunkasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar sudah mampu Memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK

sebagai sumber belajar. Sesuai yang diungkapkan salah seorang guru Simulasi dan Komunikasi Digital bahwa:

Untuk medianya saya menggunakan laptop dan proyektor, terkadang saya memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. Apalagi sekolah sudah menyiapkan fasilitas berupa Wifi jadi saya bisa mencari media-media apa yang harusnya saya gunakan terkait pembelajaran dikelas.

Senada dengan hal tersebut, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar, menunjukkan bahwa guru dalam memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar terlihat dari penggunaan media yang digunakan oleh guru. Disini siswa diberi fasilitas berupa penggunaan wifi dalam belajar sesuai materi yang diberikan. Selain itu guru juga memfasilitasi peserta didik guna memperoleh peserta didik dalam belajar yakni guru memanfaatkan sosial media utamanya facebook sebagai grup pembelajaran. Disini terlihat peran TIK sebagai distribusi pembelajaran yang digunakan baik guru maupun siswa telah mencapai tahapan yang mudah digunakan dan murah, semisal internet. Selain itu guru dan siswa berdiskusi, berbagi pengetahuan serta memecahkan permasalahan dalam pembelajaran dilakukan tidak dengan bertatap muka ketika guru memberikan tugas, siswa tinggal mengirimkan tugasnya ke grup yang sudah dibuat guru. Dalam grup tersebut materi dan informasi yang terkait dengan pembelajaran dimanfaatkan untuk berdiskusi antara siswa dan guru mahasiswa dengan atau antar sesama mereka.

Adapun teknik dokumentasi yaitu teknik mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar. Studi dokumentasi yang dianalisis dalam memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar dalam penelitian ini adalah berupa melihat dan mendokumentasikan grup pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar baik mengirimkan materi, mengumpulkan tugas, berdiskusi dan lain-lain. Adapun tujuan dari dikumpulkannya data adalah untuk dianalisis terkait apakah guru sudah memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai salah satu sumber belajar.

2. Gambaran kompetensi profesional guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar.

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian pada guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar menunjukkan bahwa kompetensi pedagogik guru dapat dilihat dari tabel di bawah ini. Yang dalam pelaksanaan penelitian ini didapatkan dari hasil pelaksanaan wawancara dan observasi dengan kepala sekolah dan guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar. Berikut ini analisis indikator kompetensi profesional guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar sebagai berikut:

Tabel 4.3 : Analisis Kompetensi Profesional Guru

No	Indikator Kompetensi Pedagogik	Nama Informan (Inisial)					Jumlah skor Pengamatan	Skor Ideal	Presentase
		RS	YD	JT	RK	SC			
1	Menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu.	4	4	4	4	4	20	20	100%
2	Mengembangkan materi pelajaran yang diampu Sesuai tujuan pembelajaran	4	4	4	3	2	17	20	85%
3	Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai media dalam menyajikan materi.	4	4	4	4	4	20	20	100%
	Jumlah Skor Pengamatan	12	12	12	11	10			
	Jumlah Skor Ideal (maksimal)	12	12	12	12	12			
	Presentase Pengamatan	100 %	100 %	100 %	91%	83%			

Deskripsi Kategori:

- a. 4 : Terlaksana sesuai tujuan, sistematis dan ada unsur kreativitas guru
- b. 3: Terlaksana sesuai tujuan, sistematis namun tidak ada unsur kreativitas guru

- c. 2 : Terlaksana sesuai tujuan tapi tidak sistematis dan tidak ada unsur kreativitas guru
- d. 1 : Terlaksana tapi tidak sesuai dengan tujuan serta sistematis dan tidak ada unsur kreativitas guru.

Keterangan :

$$\text{Skor Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Kategori penialain hasil observasi kinerja guru :

91%	Sampai dengan 100 %	: Sangat Baik
83 %	Sampai dengan 90 %	: Baik
75 %	Sampai dengan 82 %	: Cukup
0 %	Sampai dengan 74 %	: Kurang

Berdasarkan hal di atas, untuk mendapatkan *range* kategori penilaian dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Range Nilai Kategori} = \frac{\text{Nilai Terendah}}{\text{Jumlah Kategori}} \times 100 \%$$

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh gambaran bahwa :

a. Kemampuan guru menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu

Aspek selanjutnya yang dikaji dalam penelitian ini adalah analisis kompetensi guru pada aspek profesional. Dalam aspek ini penulis mengkaji tentang kemampuan guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar dalam menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu. Hasil wawancara menunjukkan bahwa semua guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital mampu menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh salah seorang guru Simulasi dan Komunikasi Digital dalam wawancara bahwa:

Jika dilihat dari struktur materi Simulasi dan Komunikasi Digital. Alhamdulillah saya sudah tau konsep dasar dari mata pelajaran ini. Saya sudah bisa menguasai materi, apalagi materi-materi dari Simulasi dan Komunikasi Digital sinkron dengan backround pendidikan saya.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar menunjukkan bahwa semua guru menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu. Hal ini terlihat dari relevansi materi yang disajikan kepada siswa. Materi yang disampaikan guru relevan dengan tingkat

kemampuan siswa, materinya yang disajikan kepada siswa sesuai dengan bidang yang diampu. Saat menyampaikan materi guru sangat lancar. Saat mengajar guru membawa dan menggunakan catatan atau buku teks yang berkaitan dengan materi yang disampaikan, namun saat menjelaskan materi guru hanya sesekali melihat catatan atau buku yang digunakan Guru juga membuat urutan dalam pemberian pelajaran dan penyesuaiannya dengan karakteristik pembelajaran dan tahapan tugas yang diberikan kepada peserta didik. Kemudian guru memaparkan materi dengan baik dan sistematis dengan suara yang lantang dan jelas. Dalam proses pembelajaran guru selalu menanggapi pertanyaan atau tanggapan peserta didik yang relevan dengan tujuan pembelajaran, guru juga memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dan berbagai media seperti internet untuk membantu pemahaman siswa dan mengarahkan siswa ketujuan pembelajaran yang hendak dicapai dengan cara mengaitkan pertanyaan atau tanggapan siswa tersebut dengan materi yang dibahas.

Adapun teknik dokumentasi yaitu teknik mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar. Studi dokumentasi yang dianalisis dalam kemampuan guru menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu dalam penelitian ini adalah berupa Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Media yang digunakan oleh guru, dan materi yang disajikan kepada siswa. Adapun tujuan

dari dikumpulkannya data adalah untuk dianalisis terkait apakah guru sudah melakukan penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu sesuai dengan rambu-rambu Kurikulum Nasional.

b. Kemampuan guru mengembangkan materi pelajaran yang diampu sesuai tujuan pembelajaran.

Aspek selanjutnya yang diwawancarai dalam kompetensi profesional guru adalah kemampuan guru mengembangkan materi pembelajaran yang diampu sesuai tujuan pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa diantara 5 (lima) orang guru hanya 3 (tiga) orang guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar yang mampu mengembangkan materi pelajaran yang diampu sesuai tujuan pembelajaran. Hal ini didukung oleh pernyataan yang dikemukakan oleh kepala sekolah SMK Negeri 1 Takalar bahwa:

Jika dilihat, diantara 5 (lima) guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar, hanya 3 (tiga) orang yang sudah mampu mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan tuntunan Kurikulum Nasional, sedangkan 2 (dua) lainnya masih mengalami kendala dalam mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif dan masih perlu bimbingan yang lebih kedepannya.

Lebih lanjut, dalam wawancara dengan salah satu guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar menyatakan bahwa:

Untuk mengembangkan materi saya rasa belum karena selama ini saya masih berpatokan pada buku paket pegangan guru, jadi materi yang dibuku itu juga yang saya berikan kepada siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis pada guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar menunjukkan bahwa belum semua guru mampu mengembangkan materi pembelajaran yang diampu sesuai tujuan pembelajaran. Hal ini dilihat dari Untuk mengembangkan materi guru belum maksimal karena selama ini masih berpatokan pada buku paket pegangan guru, jadi materi yang dibuku itu juga yang saya berikan kepada siswa. Kemudian dalam obseravasi ditemukan ada *miss match* atau tidak linearnya antara *basic* keilmuan dengan mata pelajaran yang diajarkan yang tentunya berpengaruh bagaimana guru dalam mengembangkan materi pelajaran yang diajarkannya, yakni tenaga pendidik yang lulus sertifikasi tetapi tidak sesuai dengan *background* pendidikan dan bahkan tidak sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Dengan adanya fenomena tersebut, menjadi alasan mengapa guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan materi pelajaran yang diajarkannya.

Adapun teknik dokumentasi yaitu teknik mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komuniiasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar. Studi dokumentasi yang dianalisis dalam kemampuan guru mengembangkan materi pelajaran yang diampu secara kreatif dalam penelitian ini adalah berupa modul yang sudah dikembangkan oleh guru. Adapun tujuan dari dikumpulkannya data adalah

untuk dianalisis terkait apakah guru sudah melakukan pengembangan materi sesuai kompetensi profesional guru yang salah satu indikatornya adalah mengembangkan materi pelajaran yang diampu secara kreatif.

c. Kemampuan guru memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai media dalam menyajikan materi

Kemudian dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis juga melakukan wawancara tentang kemampuan guru dalam aspek memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai media dalam menyajikan materi. Adapun hasil wawancara dalam aspek ini menunjukkan bahwa semua guru mampu memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam menyajikan materi. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh kepala sekolah SMK Negeri 1 Takalar, yaitu:

Untuk keseluruhan, guru yang ada di SMK Negeri 1 Takalar, diberikan kebebasan untuk mengembangkan kreatifitas dalam hal TIK, khususnya guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kami sudah mampu menggunakan media pembelajaran atau alat peraga untuk kepentingan pembelajaran. Namun ada beberapa fasilitas pendukung yang belum lengkap, seperti unit komputer yang kurang dan proyektor

Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh salah satu guru Simulasi di SMK Negeri 1 Takalar bahwa:

Untuk pemanfaatan media pembelajaran dan TIK saya berusaha berkreasi dengan membuat media pembelajaran yang kreatif baik itu untuk presentasi materi maupun pada saat praktek siswa. Untuk kendalanya sendiri itu lebih kepada ketersediaan fasilitas yang belum memadai.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar, dapat diketahui bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai media dalam menyajikan materi ini dapat diketahui dari penggunaan media pembelajaran, dan sumber belajar. Saat guru mengajar guru menggunakan media berupa laptop, ketika materi berhubungan dengan dunia maya maka akan ditampilkan beberapa contoh video. Guru juga aktif menggunakan internet sebagai sumber belajar.

Adapun teknik dokumentasi yaitu teknik mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar. Studi dokumentasi yang dianalisis dalam kemampuan guru memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam menyajikan materi dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran yang sudah dibuat untuk. Adapun tujuan dari dikumpulkannya data adalah untuk dianalisis terkait apakah guru sudah memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam menyajikan materi sesuai kompetensi profesional guru.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian yang penulis lakukan di SMK Negeri 1 Takalar mulai dari pelaksanaan wawancara dengan kepala sekolah dan guru Simulasi dan Komunikasi Digital, observasi terhadap pelaksanaan kegiatan yang meliputi kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional, serta studi dokumentasi menunjukkan bahwa kompetensi guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar akan dianalisis sebagai berikut:

1. Gambaran kemampuan guru Simulasi dan Komunikasi Digital Pada Kompetensi Pedagogik di SMK Negeri 1 Takalar

Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran, melakukan identifikasi pengalaan awal peserta didik melalui *brainstroming* (curah pendapat), tes awal dan lain-lain, mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik, memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran, mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran, menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dan memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar.

a. Kemampuan guru dalam menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, perancangan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi, yang dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran tersebut harus memuat Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu Kurikulum Nasional.

Selanjutnya berdasarkan hasil pelaksanaan observasi yang penulis lakukan menunjukkan bahwa indikator kemampuan guru dalam menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran termasuk kategori Baik dengan presentase hasil observasi 85 %. Hasil penelitian bahwa semua guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar mendapatkan silabus dari sekolah dan mengembangkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran sendiri untuk disesuaikan dengan keadaan siswa baik dari segi minat, bakat, motivasi, kemampuan siswa dan lingkungan siswa berkaitan dengan materi, metode dan strategi yang akan digunakan artinya guru tidak menyusun sendiri silabus secara teknis. Hal senada disampaikan oleh kepala sekolah SMK Negeri 1 Takalar bahwa untuk silabus sudah ditetapkan. Tugas guru adalah mengembangkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan perangkat pembelajaran lainnya seperti bahan ajar, modul, media, instrumen penilaian, program pengayaan

yang disesuaikan dengan keadaan siswa dan sekolah berkaitan dengan materi, metode dan strategi yang akan digunakan.

Kewajiban guru adalah menelaah silabus untuk menyusun dan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pendidikan (RPP) dan menyiapkan media dan sumber belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa guru tidak harus menyusun dan mengembangkan silabus namun guru berkewajiban membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pengembangannya (Kemampuan guru dalam menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran), guru menyiapkan secara teknis skenario pembelajaran, menyiapkan media dan sumber sumber belajar lainnya.

b. Kemampuan guru melakukan identifikasi pengalaman awal peserta didik baik melalui *brainstroming* (curah pendapat), tes awal dan lain-lain.

Menurut Sobry (2007:98) mengemukakan bahwa “Metode *Brainstorming* adalah suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman, dari semua peserta”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar diperoleh informasi bahwa semua guru sudah melakukan identifikasi pengalaman awal peserta didik baik melalui curah pendapat (*brainstroming*), tes awal dan lain-lain. Adapun tujuan guru disini melakukancurah pendapat adalah untuk membuat kompilasi (kumpulan)

pendapat, informasi, pengalaman semua peserta yang sama atau berbeda. Kemudian dari hasil tersebut guru membuat peta informasi, peta pengalaman, atau peta gagasan (mindmap) untuk menjadi pembelajaran bersama.

Kemudian hasil pelaksanaan observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa guru melakukan identifikasi pengalaman awal peserta didik baik melalui *brainstorming*, tes awal dan lain-lain ini dalam kategori Baik dengan presentase pengamatan 90 %. Ini dilihat dari guru melakukan kegiatan apersepsi dalam proses pembelajaran yang ada dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru disini melakukan *checking knowledge* dengan tujuan mengecek pemahaman materi pelajaran sebelumnya yang dilakukan dengan teknik quis sambil bermain. Guru juga menciptakan atmosfir belajar yang baik. Selain melakukan *checking knowledge* dalam observasi peneliti juga menemukan guru melakukan identifikasi pengalaman awal sebelum masuk di materi dengan cara guru melontarkan suatu masalah ke kelas, kemudian peserta didik menjawab atau memberikan komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru atau dapat diartikan guru memberikan rangsangan kepada peserta didik agar guru dapat mengetahui pengalaman awal dari peserta didik.

c. Kemampuan guru mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami para siswa

Sehubungan dengan proses pembelajaran di sekolah, aktivitas belajar tidak selamanya dapat berjalan lancar. Kemungkinan ada saja masalah yang di temukan, terutama masalah kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Menurut Ahmadi dalam Soetjipto (2011:67) bahwa pertanda siswa mengalami kesulitan dalam dapat diketahui dari berbagai jenis dan gejalanya yakni sebagai berikut:

- (a) Hasil belajarnya rendah, (b) Hasil yang dicapai tidak seimbang dengan usaha yang dilakukan, (c) Menunjukkan sikap yang kurang wajar, dan (d) menunjukkan tingkah laku yang berkelainan seperti suka membolos, dll.

Berdasarkan hal tersebut, keadaan ini merupakan masalah umum terjadi dalam proses belajar-mengajar. Dari hal tersebut, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa indikator kemampuan guru mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami para siswa dalam kategori Sangat Baik dengan presentase pengamatan adalah 100 %. Hal ini ditinjau dari hal yang dialami oleh guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, masalah umum yang sering dihadapi oleh guru adalah kurangnya fasilitas untuk membelajarkan siswa sehingga proses pembelajaran bisa terhambat. Hal ini berkaitan dengan hasil yang diajarkan tidak seimbang dengan usaha yang dilakukan. Semua guru Simulasi dan

Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar sudah mampu mengidentifikasi permasalahan belajar yang dialami oleh peserta didik.

Adapun solusi atau langkah yang dilakukan guru disini ialah, (1) Guru Menentukan siswa mana yang mengalami kesulitan belajar. Teknik yang dilakukan guru disini dengan cara mengobservasi proses belajar siswa, serta memanggil siswa untuk dilakukan wawancara secara tatap muka. Selain itu guru juga melihat hasil belajar seperti memeriksa hasil ulangan peserta didik. (2) Guru disini menentukan bentuk khusus dari kesulitan belajar yang dialami oleh para peserta didik. (3) Guru disini menentukan faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik, seperti masih adanya siswa yang kurang lancar dalam mengoperasikan komputer, kekurangan fasilitas sehingga pembelajaran terhabat dan yang (4) Guru menetapkan prosedur remedial yang sesuai dengan kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik, disini guru juga melakukan pengayaan dan bimbingan bagi peserta didik yang mengalami masalah dalam belajar.

d. Kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran.

Menurut Nurfuadi (2012:87) “Suatu metode belum tentu sesuai digunakan pada materi yang sama dengan situasi yang berbeda. Guru harus memilih metode yang mana yang menurut perkiraannya tepat dan sesuai”. Dalam satu kali pertemuan, guru dapat menggunakan beberapa macam metode, bergantung pada tujuan, materi dan situasi murid. Dari hasil

penelitian diperoleh bahwa belum semua guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar belum maksimal dalam memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran.

Berdasarkan hasil pelaksanaan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa indikator kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran dalam kategori Baik dengan presentase pengamatan 85 %. Ini dilihat dalam kegiatan pembelajaran metode yang digunakan guru sudah bervariasi yakni ceramah, tanya jawab, diskusi dan unjuk kerja. Namun masih ditemukan guru yang monoton menggunakan metode ceramah yang sama pada materi yang seharusnya menggunakan metode unjuk kerja atau praktek, sehingga dapat dilihat siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Materi pelajaran yang disampaikan oleh guru tanpa memperhatikan pemakaian metode justru akan mempersulit guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Hasil observasi pada guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar bahwa salah satu kendala yang dialami oleh guru adalah belum maksimalnya fasilitas yang ada untuk digunakan dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan sulit untuk dicapai, efektivitas penggunaan metode dapat terjadi bila ada kesesuaian antara metode dengan semua komponen pengajaran yang

telah diprogramkan dalam satuan pelajaran termasuk ketersediaan fasilitas. Adapun solusi yang diberikan guru adalah guru berusaha semaksimal mungkin agar ketika pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode atau model yang dipilih dapat efektif yaitu dengan cara mengelompokkan siswa supaya siswa bisa praktek meskipun dalam kondisi yang tidak memungkinkan.

e. Kemampuan guru mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran.

Penilaian merupakan proses sistematis, terukur yang meliputi pengumpulan informasi (angka, deskripsi verbal), analisis, interpretasi informasi untuk membuat keputusan. Dalam penilaian hasil proses belajar dibutuhkan instrumen penilaian. Instrumen yang dimaksud disini ialah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data. Berdasarkan lampiran Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 tentang standar penilaian, instrumen penilaian harus memenuhi persyaratan:

- (a) substansi yang merepresentasikan kompetensi yang dinilai;
- (b) konstruksi yang memenuhi persyaratan teknis sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan; dan
- (c) penggunaan bahasa yang baik dan benar serta komunikatif sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Selanjutnya, berdasarkan hasil pelaksanaan observasi dalam penelitian guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar terkait dengan indikator kemampuan guru mengembangkan

instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran termasuk dalam kategori Cukup dengan presentase pengamatan 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa belum semua guru mampu mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini semua guru sudah mampu melakukan evaluasi proses hasil belajar baik itu dengan ulangan harian, ujian blok, ujian tengah semester, ujian akhir semester dan penilaian selama proses pembelajaran, namun guru belum mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tuntutan dari tujuan pembelajaran. Guru dalam memberikan evaluasi berdasarkan materi yang diajarkan, tidak membuat instrumen sebelumnya dalam melakukan evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa belum semua guru maksimal dalam mengembangkan instrumen penilaian karena belum ada pedoman yang jelas atau disepakati oleh guru dalam pembuatan instrumen penilaian yang tentunya harus mengacu berdasarkan tujuan pembelajaran. Hanya beberapa orang guru yang melampirkan instrumen penilaian dan rubrik penilaian di Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sehingga masing-masing guru dalam melaksanakan penilaian hasil belajar sesuai keingannya.

f. Kemampuan guru menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar

Menurut Wirawan (2002) mengemukakan bahwa Evaluasi yang baik akan menyebarkan pemahaman dan perbaikan pendidikan, sedangkan evaluasi yang salah akan merugikan pendidikan. Tujuan utama melaksanakan evaluasi dalam proses belajar mengajar adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh siswa, sehingga tindak lanjut hasil belajar akan dapat diupayakan dan dilaksanakan.

Selanjutnya berdasarkan hasil pelaksanaan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, terkait dengan indikator kemampuan guru dalam menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dalam kategori Sangat Baik dengan presentase pengamatan 100 %. Proses penilaian dan evaluasi yang dilakukan oleh guru dilihat disini adalah kemampuan guru dalam menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses hasil belajar, kemampuan yang dinilai adalah bagaimana guru mampu menyelenggarakan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan. Semua guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar sudah menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses hasil belajar. Guru melakukan evaluasi atas efektivitas proses dan hasil belajar, menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk merancang program remedial dan pengayaan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti kepada guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar dalam proses pembelajaran guru melaksanakan penilaian dan evaluasi setiap selesai pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan wawancara, guru melaksanakan ulangan harian pada setiap kompetensi dasar untuk mengetahui materi mana yang perlu diulang dan siswa mana yang wajib ikut remedial. Untuk mengetahui siswa tuntas atau belum dalam kompetensi tertentu diperlukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) agar guru mampu mengetahui indikator mana yang sudah dan belum dikuasai secara tuntas dalam kompetensi dasar. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditetapkan oleh satuan pendidikan masing-masing dengan mempertimbangkan karakteristik kompetensi dasar yang akan dicapai, daya dukung (sarana dan guru), dan karakteristik peserta didik.

Kemudian guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar juga melakukan penilaian tengah semester, penilaian akhir semester dan penilaian akhir tahun untuk dianalisis menjadi nilai raport yang akan dilaporkan kepada wali kelas dan melakukan penilaian otentik. Hal ini sesuai dengan karakteristik penilaian kurikulum Nasional yaitu (1) Penilaian berkesinambungan, maksudnya adalah sebagai penilaian yang dilakukan secara terus menerus dan berkelanjutan selama pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran yang utuh mengenai perkembangan hasil belajar siswa.(2) Penilaian Otentik,

merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai aspek pengetahuan, keterampilan dan spiritual. Penilaian otentik bersifat alami, apa adanya, tidak dalam suasana tertekan.(3) Belajar tuntas dan (4) Menggunakan teknik penilaian yang bervariasi.

g. Kemampuan guru dalam memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar.

Menurut Riyanto (2011) Mengemukakan bahwa “Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan, guna menunjang terlaksananya pembelajaran secara efektif dan menyeluruh.” Salah satu indikator dalam kompetensi pedagogik guru ialah bagaimana kemampuan guru dalam memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terkait dengan indikator kemampuan guru dalam memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar dalam kategori Sangat Baik dengan presentase pengamatan 100 %. Hasil penelitian ditemukan bahwa semua guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar sudah memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar.

Hal ini adalah penggunaan TIK sebagai media pembelajaran dalam membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien karena mempermudah siswa maupun guru dalam mendapatkan atau menyampaikan informasi (pesan atau isi, materi) pelajaran, dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik, dan mendapatkan informasi. Disini guru sudah sadar dalam memanfaatkan TIK sebagai salah satu sumber belajar yakni internet, penggunaan internet dalam belajar membantu memfasilitasi siswa dalam memudahkan proses pembelajara. Guru di SMK Negeri 1 Takalar memanfaatkan sosial media (facebook) sebagai grup pembelajaran untuk berbagi materi, mengumpulkan tugas dan berdiskusi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar mandiri, kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Bahan yang dapat mereka pelajari juga lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk sajian kata, tetapi dapat lebih kaya dengan varisi teks, visual, audio, film dan animasi.

2. Gambaran kemampuan guru Simulasi dan Komunikasi Digital pada Kompetensi Profesional di SMK Negeri 1 Takalar.

Kompetensi profesional adalah salah satu kompetensi yang mutlak harus dimiliki oleh seorang guru, yaitu dengan menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu, mengembangkan materi pelajaran yang diampu dan memanfaatkan TIK dalam menyajikan materi.

a. Kemampuan guru menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu.

Konsep mata pelajaran yaitu segala sesuatu yang dibahas dalam pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Surya (2003) mengemukakan bahwa “Kompetensi profesional meliputi kepakaran atau keahlian dalam bidangnya yaitu penguasaan baha, konsep yang harus diajarkannya beserta metodenya, rasa tanggung jawab akan tugasnya dan rasa kebersamaan dengan sejawat guru lainnya”. Materi Pelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Seorang guru harus dapat menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu.

Berdasarkan hasil pelaksanaan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa indikator kemampuan guru menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu dalam kategori Sangat Baik dengan presentase pengamatan 100 %. Hal ini dilihat dari semua guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar sudah menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu, salah satunya adalah materi.

Materi terlebih dahulu sebelum menyampaikan materi tersebut kepada siswa yang sebelumnya telah dipaparkan dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Jika seorang guru tidak menguasai materi dalam proses pembelajaran, guru akan mengalami kesulitan saat menyampaikan materi tersebut kepada siswa. Kemampuan guru dalam menguasai materi dalam pembelajaran dapat dilihat dari cara guru menyampaikan materi. Materi yang disampaikan guru relevan dengan tingkat kemampuan siswa, materinya tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah. Saat menyampaikan materi guru sangat lancar. Saat mengajar guru membawa dan menggunakan catatan atau buku teks yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan, namun saat menjelaskan materi guru hanya sesekali melihat catatan atau buku yang digunakan. Dalam proses pembelajaran guru selalu menanggapi pertanyaan atau tanggapan peserta didik yang tidak relevan dengan tujuan pembelajaran dan mengarahkan siswa ketujuan pembelajaran yang hendak dicapai dengan cara mengaitkan pertanyaan atau tanggapan siswa tersebut dengan materi yang dibahas. Dalam proses penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi mata pelajaran, guru juga memanfaatkan TIK sebagai media dan sumber belajar untuk membantu pemahaman siswa dalam materi yang disajikan.

Peneliti juga menemukan dalam observasi bahwa sebelum menyampaikan materi, guru selalu melihat kesiapan siswa (Kemampuan potensial) baik bersifat fisik maupun mental, dengan cara melakukan pendekatan terlebih dahulu dengan siswa, guru menanyakan kabar, memberi motivasi, mengecek kerapian pakaian siswa, dan memberikan tes (apersepsi) sebelum masuk ke materi yang akan dibahas. Materi yang disampaikan guru berdasarkan pengalaman yang sudah dimiliki siswa, guru selalu memberikan contoh yang relevan dengan peristiwa-peristiwa disekitar siswa. Selain itu guru juga menyampaikan materi secara bertingkat dari yang sudah diketahui (fakta) kepada yang tidak diketahui. Namun guru sangat jarang mempraktekan secara langsung apa yang telah dibahas, sehingga pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan belum bersifat praktis. Disini guru tidak pernah membawa siswa belajar diluar ruangan baik itu dilingkungan sekolah ataupun dimasyarakat dan tugas-tugas yang diberikan kepada siswa lebih banyak praktek dan teori berdasarkan dari modul.

b. Kemampuan guru dalam mengembangkan materi pelajaran yang diampu sesuai tujuan pembelajaran

Menurut Nurfuadi (2012:138) “Keberhasilan pencapaian kompetensi satu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran”. Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa indikator kemampuan guru dalam mengembangkan materi

pelajaran yang diampu sesuai tujuan pembelajaran dalam kategori Baik dengan presentase pengamatan 85 %. Hal ini ditemukan pada guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar, bahwa belum semua guru sudah mampu mengembangkan materi pelajaran yang diampu secara kreatif. Kecenderungan pembelajaran yang dilakukan guru saat ini berpusat pada siswa. Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Saat mengajar guru menggunakan metode ceramah, diskusi dan Tanya Jawab dan unjuk kerja. Dari keempat metode ini yang paling sering digunakan adalah metode ceramah dan unjuk kerja sesuai dengan materi yang diberikan. Menurut guru menggunakan metode pembelajaran yang berbeda yang sesuai dengan materi dan karakteristik membuat proses pembelajaran didalam kelas menjadi lebih efektif, proses pembelajaran menjadi tidak monoton karena pembelajaran berpusat pada siswa. Disini guru mengarahkan kegiatan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga guru dituntut untuk mampu menyampaikan bahan pelajaran. Guru juga harus selalu memperbarui dan menguasai materi pelajaran yang disajikan. Namun, ditemukan juga bahwa masih ada guru yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan materi. Guru masih berpatokan pada materi yang ada dibuku paket pegangan guru, dalam observasi ditemukan ada *miss match* atau ketidaksesuaian antara basic keilmuan dengan mata pelajaran yang

diajarkan. Ini membuktikan bahwa guru dalam mengembangkan materi masih mengalami kesulitan dikarenakan salah satu faktor di atas.

c. Kemampuan guru memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai media dalam menyajikan materi.

Guru harus selalu diberi kesempatan untuk mempelajari hal-hal terbaru termasuk teknologi informasi dan komunikasi yang terkait dengan tugasnya. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media dalam menyajikan materi sebagai sumber belajar yang memadai sangat penting bagi guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar. Menurut Rusman (2011:76) mengemukakan bahwa:

Teknologi Informasi dan Komunikasi memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan, baik dari segi proses belajar siswa ataupun membantu guru dalam membelajarkan siswa. Pada dasarnya Teknologi informasi dan komunikasi harus terus dikembangkan agar pemanfaatannya khususnya dalam dunia pendidikan bisa dioptimalkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dalam indikator kemampuan guru dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai media dalam menyajikan materi dalam kategori Sangat Baik dengan presentase pengamatan 100 %. Bahwasanya dapat dikemukakan bahwa semua guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sudah Memilih dan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai salah satu media pembelajaran dalam menyajikan materi di SMK Negeri 1 Takalar, guru Simulasi dan Komunikasi Digital

diberikan kepercayaan untuk memilih dan menggunakan media sesuai dengan kebutuhan. Guru selalu dituntut untuk kreatif dalam mencari terobosan baru dalam pembelajaran yang bisa memicu motivasi belajar siswa dan bagaimana agar materi tersebut mudah diserap oleh siswa. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media guru harus menyesuaikan dengan kebutuhan materi, pemilihan media disesuaikan dengan kebutuhan.

Sekolah telah disediakan berbagai media untuk mempermudah proses pembelajaran, namun fasilitas yang disediakan oleh pihak sekolah dirasa guru belum cukup untuk menunjang proses tercapainya tujuan pembelajaran sehingga harus ada penambahan fasilitas, salah satunya berupa unit komputer dan proyektor. Selain itu tenaga pendidik juga diberikan kebebasan untuk kreatif dalam memanfaatkan berbagai media yang cocok untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan interaktif untuk membuat siswa lebih terlihat semangat belajar dan sangat memperhatikan materi yang tersampaikan melalui media yang dipilih oleh guru. Salah satu contohnya disini adalah guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar memanfaatkan internet sebagai salah satu sumber belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis lakukan pada bab-bab sebelumnya, maka pada bab ini penulis akan mengemukakan beberapa kesimpulan serta saran dari hasil penelitian tentang Analisis Kompetensi Guru dalam Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar yang dilakukan melalui kegiatan wawancara, observasi, studi dokumentasi, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil pelaksanaan analisis kompetensi pedagogik guru yang meliputi (a) Masih terdapat 2 dari 5 orang guru belum menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran, (b) Semua guru sudah melakukan identifikasi pengalaman awal peserta didik (*brainstroming*), test awal dan lain-lain, (c) Semua guru sudah mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik, (d) Masih terdapat 2 dari 5 orang guru belum memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran, (e) Masih terdapat 2 dari 5 orang guru belum mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran, (f) Semua guru menyelenggarakan penilaian evaluasi proses hasil belajar dan (g) Semua guru memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar.

2. Hasil pelaksanaan analisis kompetensi pedagogik guru yang meliputi (a) Semua guru menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu, (b) Masih terdapat 2 dari 5 orang guru yang belum mengembangkan materi pembelajaran yang diampu sesuai tujuan pembelajaran dan (c) Semua guru mampu memanfaatkan TIK sebagai media dalam menyajikan materi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, dengan segala kerendahan hati penulis akan mencoba merekomendasikan beberapa saran yang sekiranya dapat dipertimbangkan untuk dijadikan bahan masukan bagi beberapa pihak yang berkepentingan dengan penelitian ini. Adapun saran-saran tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Agar dapat memenuhi standar kompetensi guru untuk menunjang tercapainya kinerja yang optimal, maka dapat dimungkinkan guru perlu terus meningkatkan kemampuan keterampilannya melalui berbagai pelatihan, seminar, diklat maupun *workshop*, baik yang diselenggarakan oleh pihak internal sekolah, Dinas Pendidikan maupun pihak eksternal seperti Perguruan Tinggi Negeri atau Swasta yang mempunyai kapasitas dalam membimbing guru untuk meningkatkan kompetensinya.

2. Kepala sekolah harus lebih tegas dalam upaya peningkatan kompetensi pedagogik dan profesional guru dengan mengadakan pemantauan secara berkala pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dikelas serta penambahan fasilitas guna menunjang pembelajaran yang lebih baik.
3. Untuk pengembangan kurikulum terkait dengan mata pelajaran yang diampu dalam hal ini adalah pembuatan perangkat pembelajaran, guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital harus melakukan persiapan yang lebih baik lagi terutama dalam membuat dan mengembangkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
4. Dengan adanya beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, kepada peneliti lain diharapkan dapat mengadakan penelitian yang sejenis lebih lanjut dengan tujuan untuk menemukan hasil yang lebih dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sehingga hasil penelitian dapat dirumuskan dengan sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimah, Faiqotul (2018). *Pengaruh Kompetensi Sosial Guru terhadap Keaktifan Belajar Siswa di MST AT-Tauhid Surabaya*. (Jurnal Penelitian, UIN Sunan Ampel Surabaya)
- Danim, Sudrawan (2009) *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia
- Emzir (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuantitatif & Kualitatif*. Depok : Rajawali Pers.
- Fahrudin, Alfin (2015). *Analisis Kompetensi Penguasaan TIK dalam Implementasi Kurikulum 2013 Pada Guru SMA Negeri 1 Jepara* (Skripsi) Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Husien, Latifah (2017). *Profesi Keguruan, Menjadi Guru Profesional*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Huda, Muamil (2017) . *Kompetensi guru dan Motivasi Belajar* (Jurnal Penelitian, STAIN Kudus Jawa Tengah) Volume 11. No 2
- Hamalik, Oemar (2008). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Haling, Abdul (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Kurniawan, Ade (2016). *Deskripsi Kompetensi Pedagogik Guru dan Calon Guru di SMA Muhammadiyah Semarang* (Jurnal Penelitian , Universitas Muhammadiyah Semarang)
- Masaong, Abd Kadim (2012). *Supervisi Pembelajaran dan Pengembangan Kapasitas Guru*. Bandung: Alfabeta

- Moleong, Lexy (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Moch. Uzer Usman (2011). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyasa, E (2014). *Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyasa, E (2010). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Novi, Noveria (2016). *Analisis Kompetensi Profesional Guru dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X SMA Adisucipto Sungai Raya*. (Jurnal Pendidikan Sosiologi, FKIP UNTAN)
- Nuraidah (2013). *Kompetensi Profesional Guru untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Madrasah Ibtidayah Negeri SEI Agul Medan*. (Jurnal Penelitian, Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAN Sumatera Utara)
- Nurfauadi (2012). *Profesionalisme Guru*. Jakarta: STAIN Press
- Nurdin, Syarifuddin (2005). *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*. Jakarta: *Quantum Teaching*.
- Ratih, Cahya Kusuma. Karyana dan Heri Arum Nugroho (2017). *Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Untuk SMK/MAK Bagian 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Rahmawati, Mahardika Intan (2014). *Analisa Kesesuaian Kompetensi Guru Dengan Kurikulum 2013, Studi Kasus Pada Guru Akuntansi Kelas X di SMK Negeri 1 Banyudono Tahun Ajaran 2013/2014* (Skripsi). Program Studi

Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Riyanto (2011). *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina (2016). *Starategi Pembelajaran, Berorientasi standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Paramedia Group
- Sarbiani (2014). *Kompotensi Kepribadian, Kompotensi Sosial Guru dan Prestasi Belajar Siswa*. Banjarmasin: Pustaka Banua
- Suprahatiningrum, Jamil (2014) *Pedoman Kinerja, Kualifikasi, & Kompetensi*.Jogjakarta: Ar-Ruz Media
- Soetjipto (2011). *Profesi Keguruan*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Sugiyono (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &B*. Bandung: Alfabeta
- Sutikno, Sobry (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Surya, Muhammad (2003). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Yayasan Bhakti Winaya.
- Uno, Hamzah B (2016). *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wirawan (2002). *Profesi dan Standar Evaluasi*. Jakarta: Yayasan Bangun Indonesia dan UHAMKA Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 24 Tahun (2016) Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 65 Tahun (2013) Tentang Standar Proses, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran dan Silabus.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 66 Tahun (2013) Tentang Standar penilaian dan Instrumen Penilaian.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 74 Tahun (2005) Tentang Kompetensi Guru

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun (2005) Tentang Guru dan Dosen.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. No 19 Tahun (2005) Tentang Standar Pendidikan Nasional.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Fajri lahir di Ballaparang, Kec. Galaseong Kab. Takalar Provinsi Sulawesi-Selatan pada tanggal 20 Juni 1998. Penulis lahir dari pasangan M. Nasir dan Rahamtia dan merupakan anak sulung dari satu bersaudara yakni Faisal. Pada tahun 2004 penulis masuk di SDN Inpers No. 192 Tama'la'lang dan lulus pada tahun 2010, kemudian melanjutkan sekolah tingkat pertama pada tahun yang sama di SMP Negeri 2 Galesong-Selatan dan lulus tiga tahun kemudian pada tahun 2013. Selanjutnya masuk pada sekolah menengah kejuruan di SMK Negeri 1 Takalar ditahun yang sama dan lulus pada tahun 2016.

Pada tahun yang sama penulis diterima menjadi mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar melalui jalur masuk Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

LAMPIRAN

**KISI-KISI PERTANYAAN WAWANCARA
(ASPEK PEDAGOGIK DAN PROFESIONAL GURU)**

Judul Penelitian:

Analisi Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (SIKOMDIG) dalam Menerapkan Kurikulum Nasional di SMK Negeri 1 Takalar.

No	Kompetensi	Aspek Kemampuan
1	Pedagogik	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran. b. Melakukan Identifikasi pengalaman awal peserta didik baik melalui <i>brainstroming</i> (curah pendapat), tes awal dan lain-lain. c. Mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik d. Memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran. e. Mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran. f. Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar. g. Memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar.
2	Profesional	<ul style="list-style-type: none"> a. Menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu. b. Mengembangkan materi pelajaran yang diampu sesuai tujuan pembelajaran c. Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai media dalam menyajikan materi.

INSTRUMEN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

Nama :
NIP :
Pangkat/Gol. Ruang :
Jabatan :
Instansi :

1. Apakah anda pernah mengikuti kegiatan pengembangan kompetensi (diklat, Seminar, Workshop dll) ?
2. Apakah anda pernah mengikuti pengembangan perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, Instrumen Penilaian, Bahan ajar dll) ?
3. Bagaimanakah pendapat bapak/ibu terhadap kinerja guru simulasi dan komunikasi digital di Sekolah bapak/ibu pimpin ?
4. Bagaimanakah pendapat bapak/ibu terkait dengan guru simulasi dan komunikasi digital dalam mengembangkan kurikulum (Silabus, RPP, Bahan ajar dll) ?
5. Bagaimanakah menurut bapak/ibu mengenai kompetensi pedagogik dan profesional guru Simulasi dan Komunikasi Digital dalam Pelaksanaan Kurikulum Nasional ?
6. Apakah selama ini guru Simulasi dan Komunikasi Digital di sekolah yang bapak/ibu pimpin menyiapkan dokumen pembelajran seperti silabus, RPP, bahan ajar dll sebelum melaksanakan pembelajaran ? jika ada apakah Silabus, RPP, Bahan Ajar perlu diperlihatkan kepada bapak/ibu ?
7. Bagaimana Pendapat bapak/ibu terkait dengan pengembangan materi yang diajarkan guru simulasi dan komunikasi digital ? apakah sudah seperti yang diharapkan ?
8. Fasilitas apa yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran Simulasi dan Simulasi dan Komunikasi Digital yang bapak/ibu pimpin ? laboratorium

Simulasi dan Komunikasi Digital, Media pembelajaran, alat peraga ? Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi ? seberapa sering guru menggunakan fasilitas tersebut ? dan apa kendala yang dialami guru dalam menggunakannya ?

9. Bagaimanakah bapak/ibu melakukan evaluasi terhadap guru Simulasi dan Komunikasi Digital yang di sekolah yang bapak/ibu pimpin ? dan berapa sering bapak melakukan evaluasi terhadap kinerja guru Simulasi dan Komunikasi Digital yang Bapak/Ibu Pimpin ?
10. Apakah bapak/ibu merasa puas dengan guru Simulasi dan Komunikasi Digital di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin ? salah satunya dengan kemampuan menguasai KI dan KD dalam pelajaran yang diampunya ?
11. Apakah selama ini guru Simulasi dan Komunikasi Digital yang bapak/ibu pimpin selalu berupaya membelajarkan siswa lebih baik daripada pembelajaran sebelumnya ? jika ya, bagaimana caranya ?
12. Masalah apakah yang sering kali dialami oleh guru Simulasi dan Komunikasi Digital yang Bapak/Ibu pimpin dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ? dan bagaimana cara mengatasinya.
13. Upaya apakah yang Bapak/Ibu lakukan untuk mengatasi kesulitan yang dialami oleh guru Simulasi dan Komunikasi Digital dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ?
14. Bagaimanakah usaha Bapak/Ibu selaku Kepala Sekolah untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru Simulasi dan Komunikasi dalam Pelaksanaan Kurikulum Nasional ?
15. Menurut bapak/inovasi seperti apakah yang harus dilakukan guru Simulasi dan Komunikasi Digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Kurikulum Nasional ?
16. Berapakah banyakkah guru Simulasi dan Komunikasi Digital di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin terlibat dalam kegiatan-kegiatan MGMP ? apakah MGMP cukup memfasilitasi guru untuk berkembang ?

INSTRUMEN WAWANCARA GURU

Nama :
 NIP :
 Pangkat/Gol. Ruang :
 Jabatan :
 Instansi :

1. Apakah anda pernah mengikuti kegiatan pengembangan kompetensi (diklat, Seminar, Workshop dll) ?
2. Apakah anda pernah mengikuti pengembangan perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, Instrumen Penilaian, Bahan ajar dll) ?
3. Seberapa besar Bapak/Ibu paham mengenai kompetensi guru dalam Kurikulum Nasional ?
4. Apakah Silabus, RPP, Bahan ajar Bapak/Ibu siapkan sebelum melaksanakan pembelajaran ? laboratorium Simulasi dan Komunukasi Digital, media pembelajaran, alat peraga ? Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi ? seberapa sering fasilitas tersebut digunakan ? dan apa kendala dalam pemanfaatannya ?
5. Bagaimanakah bapak/ibu mengembangkan kurikulum (Silabus, RPP, Bahan ajar dll) ? apakah mengalami kendala ?
6. Tolong Bapak/Ibu ceritakan kegiatan penyajian materi pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas/mengapa kegiatan seperti itu yang dilakukan ?
7. Sebelum bapak/ibu melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran, apakah bapak/ibu sebelumnya mengembangkan instrumen penilaian ?
8. Bagaimanakah Bapak/Ibu melakukan evaluasi pembelajaran ?
9. Menurut bapak/ibu apakah dengan melakukan identifikasi pengalaman awal itu membantu bapak/ibu ? apakah bapak ibu melakukan hal demikian ?

10. Apakah Bapak/Ibu merasa puas dalam setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ? jika tidak, masalah apakah yang biasanya timbul ? apakah hal tersebut selalu dipikirkan bagaimana mengatasi dan menindaklanjutinya ?
11. Untuk pemilihan model/metode pembelajaran, apakah bapak/ibu memilih dan menggunakan metode sesuai dengan karakteristik pembelajaran ?
12. Dalam menerapkan KI dan KD sesuai RPP yang bapak/ibu buat apakah ibu sudah merasa melakukannya sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional ?
13. Bagaimanakah persepsi Bapak/Ibu tentang pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional ?
14. Masalah apa yang sering muncul dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital ? Bagaimana mengatasinya ?
15. Upaya apakah yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar ?
16. Pernahkah melakukan/mencontohkan/mengembangkan materi pembelajaran atau suatu inovasi apakah yang harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital ?
17. Menurut bapak ibu, apakah suasana akademis disekolah sudah cukup kondusif ? mengapa demikian ?
18. Apakah bapak/ibu terkait dalam kegiatan MGMP ? apakah MGMP cukup memfasilitasi guru untuk berkembang ? kegiatan apakah yang biasanya dilakukan di MGPM ? saran untuk MGMP ?

Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah

- Peneliti : Apakah anda pernah mengikuti kegiatan pengembangan kompetensi (diklat, Seminar, Workshop dll) ?
- Kepala Sekolah : Ya, saya pernah mengikuti kegiatan serupa
- Peneliti : Apakah anda pernah mengikuti pengembangan perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, Instrumen Penilaian, Bahan ajar dll) ?
- Kepala Sekolah : Tentu saya pernah, sbelum saya menjabat sebagai kepala sekolah dan berstatus sebagai guru, saya pernah mengikuti kegiatan pengembangan perangkat pembelajaran, baik itu kurikulum sebelumnya yakni KTSP 2006 dan Kurikulum Nasional
- Peneliti : Bagaimanakah pendapat bapak/ibu terhadap kinerja guru simulasi dan komunikasi digital di Sekolah bapak/ibu pimpin ?
- Kepala Sekolah : Rata-rata memusakan
- Peneliti : Bagaimanakah pendapat bapak/ibu terkait dengan guru simulasi dan komunikasi digital dalam mengembangkan kurikulum (Silabus, RPP, Bahan ajar dll) ?
- Kepala Sekolah : Guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital mengembangkan RPP masing-masing sesuai dengan MGMP Mapel Simulasi dan Komunikasi Digital. Sekolah sudah menyiapkan Silabus tinggal guru mengembangkan RPP dan perangkat lainnya, Namun disini masih perlu pembinaan terkait dengan pengembangan perangkat pembelajaran, Khususnya RPP karena ada satu dua orang guru yang masih kebingungan dalam menyusun RPP. Untuk guru yang notabenenya tidak

berasal dari keguruan itu masih sulit dalam menyusun RPP.

- Peneliti : Bagaimanakah menurut bapak/ibu mengenai kompetensi pedagogik dan profesional guru Simulasi dan Komunikasi Digital dalam Pelaksanaan Kurikulum Nasional ?
- Kepala Sekolah : Kompetensi pedagogik dan profesional wajib dimiliki semua guru di SMK Negeri 1 Takalar bukan hanya guru Simulasi dan Komunikasi Digital. Kinerja guru rata-rata memuaskan namun masih perlu peningkatan lagi supaya pembelajaran dapat maksimal.
- Peneliti : Apakah selama ini guru Simulasi dan Komunikasi Digital di sekolah yang bapak/ibu pimpin menyiapkan dokumen pembelajaran seperti silabus, RPP, bahan ajar dll sebelum melaksanakan pembelajaran ? jika ada apakah Silabus, RPP, Bahan Ajar perlu diperlihatkan kepada bapak/ibu ?
- Kepala Sekolah : Ada disiapkan, dan silabus serta perangkat pembelajaran lainnya selalu diperlihatkan dan ditandatangani oleh saya.
- Peneliti : Bagaimana Pendapat bapak/ibu terkait dengan pengembangan materi yang diajarkan guru simulasi dan komunikasi digital ? apakah sudah seperti yang diharapkan ?
- Kepala Sekolah : Jika dilihat, diantara 5 (lima) guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar, hanya 3 (tiga) orang yang sudah mampu mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan tuntunan Kurikulum Nasional, sedangkan 2 (dua) lainnya masih mengalami kendala dalam mengembangkan materi pembelajaran secara sesuai dengan tujuan pembelajaran dan masih perlu bimbingan yang lebih

kedepannya. disini guru tetap dituntut untuk lebih berinovasi kedepannya dalam mengembangkan materi pembelajaran yang diajarkannya.

Peneliti : Fasilitas apa yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran Simulasi dan Simulasi dan Komunikasi Digital yang bapak/ibu pimpin ? laboratorium, Media pembelajaran, alat peraga ? Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi ? seberapa sering guru menggunakan fasilitas tersebut ? dan apa kendala yang dialami guru dalam menggunakannya ?

Kepala Sekolah : Guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar menggunakan laboratorium dan ruang kelas untuk keperluan proses belajar mengajar. Untuk keseluruhan guru yang ada di SMK Negeri 1 Takalar diberikan kebebasan untuk mengembangkan kreatifitas dalam hal TIK, khususnya guru mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kami sudah mampu menggunakan media pembelajaran atau alat peraga untuk kepentingan pembelajaran. Namun, 108 beberapa fasilitas pendukung yang belum lengkap seperti ~~umut~~ komputer yang kurang dan proyektor.

Peneliti : Bagaimanakah bapak/ibu melakukan evaluasi terhadap guru Simulasi dan Komunukasi Digital yang di sekolah yang bapak/ibu pimpin ? dan berapa sering bapak melakukan evaluasi terhadap kinerja guru Simulasi dan Komunikasi Digital yang Bapak/Ibu Pimpin ?

Kepala Sekolah : Untuk evaluasi guru dengan cara melakukan pemeriksaan perangkat pembelajaran dan melakukan supervisi. Itu dilakukan secara bertahap.

- Peneliti : Apakah bapak/ibu merasa puas dengan guru Simulasi dan Komunikasi Digital di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin ? salah satunya dengan kemampuan menguasai KI dan KD dalam pelajaran yang diampunya ?
- Kepala Sekolah : Setelah saya mengadakan kegiatan evaluasi terhadap kinerja guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Takalar bahwasanya hanya 70 % dari jumlah guru yang memuaskan dan 30 % lainnya kinerjanya perlu ditingkatkan lagi. Hal ini ditinjau dari perangkat pembelajaran yang dibuat oleh guru dan hasil supervisi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.
- Peneliti : Apakah selama ini guru Simulasi dan Komunikasi Digital yang bapak/ibu pimpin selalu berupaya membelajarkan siswa lebih baik daripada pembelajaran sebelumnya ? jika ya, bagaimana caranya ?
- Kepala Sekolah : Tentu ada usaha yang dilakukan guru Simulasi dan Komunikasi Digital dalam membelajarkan siswa lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Cara yang dilakukan diantaranya adalah menggunakan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas belajar mengajar serta akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.
- Peneliti : Masalah apakah yang sering kali dialami oleh guru Simulasi dan Komunikasi Digital yang Bapak/Ibu pimpin dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ? dan bagaimana cara mengatasinya.
- Kepala Sekolah : Masalah yang sering dialami oleh guru dalam melaksanakan

kegiatan pembelajaran adalah masih ada satu dua orang yang belum bisa mengembangkan materi pembelajaran dan fasilitas pendukung yang ada disekolah. Cara yang saya lakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah berupaya meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan materi pelajaran dan berupaya meningkatkan fasilitas pendukung dalam pelaksanaan belajar mengajar.

Peneliti : Upaya apakah yang Bapak/Ibu lakukan untuk mengatasi kesulitan yang dialami oleh guru Simulasi dan Komunikasi Digital dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ?

Kepala Sekolah : Mengikut sertakan guru dalam kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) serta pelatihan-pelatihan terkait dengan masalah yang dialami.

Peneliti : Bagaimanakah usaha Bapak/Ibu selaku Kepala Sekolah untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru Simulasi dan Komunikasi dalam Pelaksanaan Kurikulum Nasional ?

Kepala Sekolah : Usaha yang dilakukan oleh sekolah untuk meningkatkan kemampuan kompetensi pedagogik guru dan profesional adalah dengan mengadakan kegiatan workshop terutama pembuatan RPP. Hal ini dikarenakan kurikulum sudah berganti dari KTSP 2006 menjadi Kurikulum Nasional, guru perlu pemahaman lebih mengenai pembuatan RPP, apalagi masih banyak guru salah kaprah cara membuat RPP kurikulum baru.

Peneliti : Menurut bapak/inovasi seperti apakah yang harus dilakukan guru Simulasi dan Komunikasi Digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Kurikulum Nasional ?

- Kepala Sekolah : Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- Peneliti : Berapakah banyakkah guru Simulasi dan Komunikasi Digital di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin terlibat dalam kegiatan-kegiatan MGMP ? apakah MGMP cukup memfasilitasi guru untuk berkembang ?
- Kepala Sekolah : Umumnya semua guru yang ada di SMK Negeri 1 Takalar harus mengikuti kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran atau MGMP. Untuk guru Simulasi dan Komunikasi Digital disini kita punya 5 orang dan diwajibkan mengikuti kegiatan MGMP. Menurut saya kegiatan-kegiatan MGMP yang dilakukan akan dapat meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas, sehingga pada akhirnya diharapkan kualitas pembelajaran itu dapat tercapai sesuai dengan target yang telah ditetapkan sebelumnya.

Hasil Wawancara dengan Guru Simulasi dan Komunikasi Digital

1. Hasil wawancara dengan guru yang berinisial nama RS

Peneliti : Apakah anda pernah mengikuti kegiatan pengembangan kompetensi (diklat, Seminar, Workshop dll) ?

Guru RS : Ya, Saya Pernah

Peneliti : Apakah anda pernah mengikuti pengembangan perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, Instrumen Penilaian, Bahan ajar dll) ?

Guru RS : Saya pernah mengikuti diklat pembatan RPP Kurikulum Nasional yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan

Peneliti : Seberapa besar Bapak/Ibu paham mengenai kompetensi guru dalam Kurikulum Nasional ?

Guru RS : Menurut saya kompetensi guru adalah sebuah tanggungjawab, dimana tanggungjawab untuk memiliki ke 4 kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru. Guru adalah tonggak utama dalam keberhasilan belajar siswa, karena dari itu kompetensi guru harus dimiliki sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional dan perkembangan zaman.

Peneliti : Apakah Silabus, RPP, Bahan ajar Bapak/Ibu siapkan sebelum melaksanakan pembelajaran ? laboratorium Simulasi dan Komunikasi Digital, media pembelajaran, alat peraga ? Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi ? seberapa sering fasilitas tersebut digunakan ? dan apa kendala dalam pemanfaatannya ?

Guru RS : Ya, Silabus, RPP, bahan ajar dan perangkat pembelajaran lainnya saya siapkan sebelum memulai pembelajaran, RPP saya buat sebelum

memasuki awal semester. Untuk penggunaan lab saya menggunakannya untuk proses belajar, jadi kami belajar di laboratorium. Untuk pemanfaatan media pembelajaran dan TIK saya berusaha berkreasi dengan membuat media pembelajaran yang kreatif baik itu untuk presentasi materi maupun pada saat praktek siswa. Untuk kendalanya sendiri itu lebih kepada ketersediaan fasilitas yang belum memadai.

Peneliti : Bagaimanakah bapak/ibu mengembangkan kurikulum (Silabus, RPP, Bahan ajar dll) ? apakah mengalami kendala ?

Guru RS : Saya membuat RPP, Bahan ajar, instrumen penilaian dan perangkat pembelajaran lainnya saya buat kurang lebih satu minggu. Saya mengembangkan RPP berdasarkan silabus yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk kendalanya saya belum menemukan kendala yang signifikan sebelumnya.

Peneliti : Tolong Bapak/Ibu ceritakan kegiatan penyajian materi pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas/mengapa kegiatan seperti itu yang dilakukan ?

Guru RS : Kegiatan proses belajar mengajar dilakukan di laboratorium, jika lab terpakai oleh kelas lain kami belajar di ruang kelas. Untuk kegiatannya sendiri lebih banyak dilakukan secara kooperatif (berkelompok) disamping itu juga kegiatan pembelajaran individual.

Peneliti : Sebelum bapak/ibu melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran, apakah bapak/ibu sebelumnya mengembangkan instrumen penilaian ?

Guru RS : Jelas, itu harus dibuat, yang sudah ada didalam RPP berupa rubrik dan instrumen penilaian yang akan digunakan nanti.

- Peneliti : Bagaimanakah Bapak/Ibu melakukan evaluasi pembelajaran ?
- Guru RS : Untuk penilaian saya lakukan dengan 2 cara yakni evaluasi pada proses, yakni dilakukan dengan cara menilai aktivitas siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar. Sedangkan evaluasi hasil dilakukan dengan cara memberikan tes pada setiap akhir materi yang diajarkan. Dalam proses penilaian itu saya menyiapkan rubrik penilaian yang kemudian saya melakukan evaluasi atau penilaian pada proses dan akhir pembelajaran.
- Peneliti : Menurut bapak/ibu apakah dengan melakukan identifikasi pengalaman awal itu membantu bapak/ibu ? apakah bapak ibu melakukan hal demikian ?
- Guru RS : Tentu, saya selalu memberikan test-test awal sebelum saya masuk dalam pembelajaran dan itu sangat membantu untuk memahami pemahaman siswa.
- Peneliti : Untuk pemilihan model/metode pembelajaran, apakah bapak/ibu memilih dan menggunakan metode sesuai dengan karakteristik pembelajaran ?
- Guru RS : Saya sering menggunakan metode ceramah, unjuk kerja ketika materi praktek maupun diskusi yang tentunya dilihat dari karakteristik materi yang diberikan kepada siswa.
- Peneliti : Apakah Bapak/Ibu merasa puas dalam setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ? jika tidak, masalah apakah yang biasanya timbul ? apakah hal tersebut selalu dipikirkan bagaimana mengatasi dan menindaklanjutinya ?

- Guru RS : Secara Keseluruhan saya merasa puas terhadap pembelajaran yang saya telah lakukan.
- Peneliti : Dalam menerapkan KI dan KD sesuai RPP yang bapak/ibu buat apakah ibu sudah merasa melakukannya sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional ?
- Guru RS : Dalam proses pembelajaran, materi yang saya berikan sesuai dengan kompetensi dasar yang telah dirumuskan sebelumnya dalam RPP, saya melakukannya sesuai dengan runutan kegiatan yang ada di dalam RPP yang saya buat.
- Peneliti : Bagaimanakah persepsi Bapak/Ibu tentang pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional ?
- Guru RS : Untuk persepsi saya, saya bisa memberikan tanggapan bahwa mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital adalah mata pelajaran baru dalam Kurikulum, sebelumnya di KTSP 2006 ada pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) sedangkan di Kurikulum Nasional ada SIKOMDIG, tentunya ini hal baru bagi saya, walaupun konsep mata pelajaran ini hampir sama dengan KKPI namun harus tetap dipelajari lebih dalam. Untuk proses pembelajarannya saya rasa sudah sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional, karena ada buku paket guru dan siswa yang telah ditetapkan sebelumnya, tinggal kita guru mengembangkannya bagaimana.
- Peneliti : Masalah apa yang sering muncul dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital ? Bagaimana mengatasinya ?
- Guru RS : Masalah siswa yang sering muncul adalah kemampuan siswa dalam

menguasai komputer, cara saya mengatasinya adalah dengan memberikan semacam perlakuan yang lebih kepada siswa yang belum lancar dalam mengoperasikan komputer.

Peneliti : Upaya apakah yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar ?

Guru RS : Tentunya dengan memberikan bimbingan tambahan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disajikan.

Peneliti : Pernah melakukan/mencontohkan/mengembangkan materi pembelajaran atau suatu inovasi apakah yang harus dilakukan untuk mengingatkan kualitas pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital ?

Guru RS : Pernah, bahkan saya sering mencobanya. Ini terkait dengan pemanfaatan TIK dan penggunaan media pembelajaran. Apalagi mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berhubungan langsung dengan perangkat teknologi. Karena menurut saya inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran saya perlu dilakukan untuk menghindari kebosanan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar sehingga pada akhirnya diharapkan akan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang disajikan.

Peneliti : Menurut bapak ibu, apakah suasana akademis disekolah sudah cukup kondusif ? mengapa demikian ?

Guru RS : Menurut saya sudah cukup kondusif

Peneliti : Apakah bapak/ibu terkait dalam kegiatan MGMP ? apakah MGMP cukup memfasilitasi guru untuk berkembang ? kegiatan apakah yang biasanya dilakukan di MGPM ? saran untuk MGMP ?

Guru RS : Ya, saya terlibat. Menurut saya kegiatan MGMP sangat membantu saya memfasilitasi guru untuk berkembang. Saran saya agar kegiatan MGMP lebih sering dilakukan.

2. Hasil wawancara dengan guru yang berinisial nama JT

Peneliti : Apakah anda pernah mengikuti kegiatan pengembangan kompetensi (diklat, Seminar, Workshop dll) ?

Guru JT : Ya, Pernah

Peneliti : Apakah anda pernah mengikuti pengembangan perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, Instrumen Penilaian, Bahan ajar dll) ?

Guru JT : Sekolah pernah mengadakan kegiatan workshop terkait dengan pengembangan RPP Kurikulum Nasional. Jadi saya pernah.

Peneliti : Seberapa besar Bapak/Ibu paham mengenai kompetensi guru dalam Kurikulum Nasional ?

Guru JT : Menurut hemat saya, kompetensi guru ialah penguasaan terhadap tugas guru itu sendiri. Kompetensi guru harus saya miliki karena ini akan menunjang keberhasilan pembelajaran.

Peneliti : Apakah Silabus, RPP, Bahan ajar Bapak/Ibu siapkan sebelum melaksanakan pembelajaran ? laboratorium Simulasi dan Komunukasi Digital, media pembelajaran, alat peraga ? Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi ? seberapa sering fasilitas tersebut digunakan ? dan apa kendala dalam pemanfaatannya ?

Guru JT : Ada saya siapkan. Biasanya saya siapkan dalam dua minggu. Saya

menggunakan lab bergantian dengan guru lain, ada jadwal pemakaian lab memang sudah dibuat sebelumnya. Kebetulan saya menggunakan TIK dalam hal ini internet sebagai media pembelajaran utama ketika saya mengajar.

Peneliti : Bagaimanakah bapak/ibu mengembangkan kurikulum (Silabus, RPP, Bahan ajar dll) ? apakah mengalami kendala ?

Guru JT : Sebelumnya pihak sekolah memberikan kami silabus, jadi untuk RPP saya susun dan buat sendiri.

Peneliti : Tolong Bapak/Ibu ceritakan kegiatan penyajian materi pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas/mengapa kegiatan seperti itu yang dilakukan ?

Guru JT : Kegiatan Pembelajaran yang dilakukan di kelas lebih banyak dilakukan secara individual. Sedangkan untuk kegiatan berkelompok tergantung materi yang diberikan, jika materi yang diberikan harus secara berkelompok, maka pembelajaran akan dilakukan berkelompok.

Peneliti : Sebelum bapak/ibu melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran, apakah bapak/ibu sebelumnya mengembangkan instrumen penilaian ?

Guru JT : Saya membuat Instrumen penilaian, baik itu untuk pengetahuan, sikap dan keterampilan yang sudah tergabung dalam RPP. Instrumen tersebut disertakan dengan rubrik penilaian yang nantinya digunakan untuk penilaian siswa.

Peneliti : Bagaimanakah Bapak/Ibu melakukan evaluasi pembelajaran ?

Guru JT : Proses penilaian saya lakukan ketika pembelajaran berlangsung

kemudian saya juga berikan evaluasi pada saat akhir materi diajarkan.

Peneliti : Menurut bapak/ibu apakah dengan melakukan identifikasi pengalaman awal itu membantu bapak/ibu ? apakah bapak ibu melakukan hal demikian ?

Guru JT : Saya Pribadi selalu melakukan hal demikian, utamanya ketika pembelajaran dimulai, saya selalu mengamati sikap dan perilaku siswa dengan memberikan motivasi, tukar pendapat dll.

Peneliti : Untuk pemilihan model/metode pembelajaran, apakah bapak/ibu memilih dan menggunakan metode sesuai dengan karakteristik pembelajaran ?

Guru JT : Tentunya itu harus dipertimbangkan juga dengan keadaan siswa bukan hanya karakteristik pembelajaran, jadi saya sesuaikan dengan apa yang dibutuhkan siswa dalam belajar.

Peneliti : Apakah Bapak/Ibu merasa puas dalam setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ? jika tidak, masalah apakah yang biasanya timbul ? apakah hal tersebut selalu dipikirkan bagaimana mengatasi dan menindaklanjutinya ?

Guru JT : Saya puas dengan kegiatan pembelajaran yang saya lakukan.

Peneliti : Dalam menerapkan KI dan KD sesuai RPP yang bapak/ibu buat apakah ibu sudah merasa melakukannya sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional ?

Guru JT : Iya, saya melakukannya berdasarkan prosedur, jika di RPP pertemuan 1 misalnya harus membahas tentang KD ini maka saya akan memberikan KD tersebut kepada siswa dengan materi yang

sesuai dengan KD tersebut.

Peneliti : Bagaimanakah persepsi Bapak/Ibu tentang pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional ?

Guru JT : Secara keseluruhan menurut saya mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sangat berguna bagi siswa, apalagi sekarang siswa adalah kaum milenial dan mata pelajaran ini juga erat kaitannya dengan penerapan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti : Masalah apa yang sering muncul dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital ? Bagaimana mengatasinya ?

Guru JT : Masalah yang sering muncul dalam koneksi ini adalah minat belajar siswa rata-rata masih rendah. Cara yang saya lakukan untuk mengatasi masalah tersebut dengan cara memotivasi siswa setiap kali dilakukan proses belajar mengajar. Kadang saya menyelipkan motivasi diantara materi yang saya berikan, salah satunya seperti dalam materi kewarganegaraan digital dalam menggunakan sosial media kita harus mempunyai etika dalam memposting apapun itu di dunia maya, karena hal tersebut akan dipertanggungjawabkan.

Peneliti : Upaya apakah yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar ?

Guru JT : Saya berusaha melakukan kegiatan pembelajaran dengan sebaik mungkin sehingga kesulitan yang dialami siswa sedikit demi sedikit dapat teratasi.

Peneliti : Pernahkah melakukan/mencontohkan/mengembangkan materi pembelajaran atau suatu inovasi apakah yang harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Simulasi dan Komunikasi

Digital ?

Guru JT : Pernah. Saya selalu berusaha untuk mengembangkan materi sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik agar pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton maka dari itu diperlukan pengembangan materi serta inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Berhubung saya mempunyai kanal youtube tersendiri saya membuat beberapa konten kreatif untuk diperlihatkan kepada siswa. Saya melakukan hal tersebut karena menurut saya melakukan inovasi dalam pembelajaran adalah hal wajib bagi seorang guru yang memiliki peranan penting dalam rangka keberhasilan pembelajaran.

Peneliti : Menurut bapak ibu, apakah suasana akademis disekolah sudah cukup kondusif ? mengapa demikian ?

Guru JT : Menurut saya cukup kondusif.

Peneliti : Apakah bapak/ibu terkait dalam kegiatan MGMP ? apakah MGMP cukup memfasilitasi guru untuk berkembang ? kegiatan apakah yang biasanya dilakukan di MGPM ? saran untuk MGMP ?

Guru JT : Ya, saya terkait dengan MGMP mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Menurut saya MGMP adalah fasilitas yang disediakan kepada saya untuk berkembang. Untuk saran agar kegiatan MGMP lebih sering dilakukan dan tutor memberikan materi yang lebih berkompeten.

3. Hasil wawancara dengan guru yang berinisial nama YD

Peneliti : Apakah anda pernah mengikuti kegiatan pengembangan kompetensi (diklat, Seminar, Workshop dll) ?

Guru YD : Ya, saya pernah mengikuti workshop

- Peneliti : Apakah anda pernah mengikuti pengembangan perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, Instrumen Penilaian, Bahan ajar dll) ?
- Guru YD : Pernah. Saya pernah mengikuti kegiatan pembuatan RPP Kurikulum Nasional.
- Peneliti : Seberapa besar Bapak/Ibu paham mengenai kompetensi guru dalam Kurikulum Nasional ?
- Guru YD : Menurut saya kompetensi guru itu terkait langsung dengan profesi seseorang sebagai seorang guru. Guru yang profesional harus memiliki kompetensi yang mumpuni karena ini berhubungan dengan keberhasilan peserta didik. Guru yang memiliki kompetensi yang baik tentunya akan membelajarkan peserta didik dengan baik pula. Apalagi sekarang kurikulum sudah berganti menjadi Kurikulum Nasional jadi baiknya guru guru punya kompetensi sesuai yang dibutuhkan atau tuntunan Kurikulum Nasional. Dan tentunya kompetensi tersebut harus dikembangkan seperti bagaimana cara guru menyusun RPP dan melakukan penilaian, pada saat proses pembelajaran pendekatan yang digunakan harus seperti apa dari KTSP 2006 ke Kurikulum Nasional
- Peneliti : Apakah Silabus, RPP, Bahan ajar Bapak/Ibu siapkan sebelum melaksanakan pembelajaran ? laboratorium Simulasi dan Komunikasi Digital, media pembelajaran, alat peraga ? Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi ? seberapa sering fasilitas tersebut digunakan ? dan apa kendala dalam pemanfaatannya ?
- Guru YD : Jelas, itu adalah hak mutlak bagi seorang guru. RPP ibarat remote control dalam pembelajaran jadi guru harus menyiapkan itu. Dan itu saya buat jauh-jauh hari sebelum memasuki semester baru. Perangkat pembelajaran yang saya buat kemudian saya perlihatkan ke kepala

sekolah. Saya menggunakan ruang kelas dan lab sebagai tempat belajar, untuk medianya saya menggunakan laptop dan proyektor, terkadang saya memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. Apalagi sekolah sudah menyiapkan fasilitas berupa Wifi jadi saya bisa mencari media-media apa yang harusnya saya gunakan terkait pembelajaran dikelas.

Peneliti : Bagaimanakah bapak/ibu mengembangkan kurikulum (Silabus, RPP, Bahan ajar dll) ? apakah mengalami kendala ?

Guru YD : Saya mengembangkan RPP sendiri, sebagai bahan patokan yakni silabus dan hasil MGMP saya kemudian mengembangkan dan menyusun RPP sendiri.

Peneliti : Tolong Bapak/Ibu ceritakan kegiatan penyajian materi pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas/mengapa kegiatan seperti itu yang dilakukan ?

Guru YD : Jika dilihat dari struktur materi Simulasi dan Komunikasi Digital. Alhamdulillah saya sudah tau konsep dasar dari mata pelajaran ini. Saya sudah bisa menguasai materi, apalagi materi-materi dari Simulasi dan Komunikasi Digital sinkron dengan background pendidikan saya. Dalam hal penyajian materi kami kekurangan unit komputer, maka biasanya kami melakukan pembelajaran secara berkelompok. Kami juga kadang melakukan pembelajaran secara individu.

Peneliti : Sebelum bapak/ibu melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran, apakah bapak/ibu sebelumnya mengembangkan instrumen penilaian ?

Guru YD : Tentu, saya membuat instrumen untuk kepentingan penilaian

nantinya.

- Peneliti : Bagaimanakah Bapak/Ibu melakukan evaluasi pembelajaran ?
- Guru YD : Evaluasi yang saya lakukan adalah memberikan ulangan blok. Untuk ulangan blok sendiri biasa saya lakukan ketika materi kompetensi dasar sudah selesai Disamping itu juga diadakan ulangan umum pada akhir semester.
- Peneliti : Menurut bapak/ibu apakah dengan melakukan identifikasi pengalaman awal itu membantu bapak/ibu ? apakah bapak ibu melakukan hal demikian ?
- Guru YD : Tentu saya melakukan tes awal, di dalam RPP kan ada kegiatan apersepsi. Saya selalu melakukan hal tersebut supaya saya bisa mengidentifikasi apa-apa saja yang dibutuhkan oleh siswa dalam belajar utamanya dalam menerima materi baru.
- Peneliti : Untuk pemilihan model/metode pembelajaran, apakah bapak/ibu memilih dan menggunakan metode sesuai dengan karakteristik pembelajaran ?
- Guru YD : Tentu, saya berprinsip bahwa pembelajaran yang baik ditentukan dengan metode yang diberikan.
- Peneliti : Apakah Bapak/Ibu merasa puas dalam setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ? jika tidak, masalah apakah yang biasanya timbul ? apakah hal tersebut selalu dipikirkan bagaimana mengatasi dan menindaklanjutinya ?
- Guru YD : Saya Puas. Hal ini dikarenakan kemampuan siswa yang saya ajar sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang sudah ditetapkan.
- Peneliti : Dalam menerapkan KI dan KD sesuai RPP yang bapak/ibu buat

apakah ibu sudah merasa melakukannya sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional ?

Guru YD : Ya, Sudah. Saya menerapkan KI dan KD sesuai dengan Kurikulum Nasional, di RPP kan ada alokasi waktu yang dimana setiap KD dilaksanakan sekian kali pertemuan dan saya mengikuti itu.

Peneliti : Bagaimanakah persepsi Bapak/Ibu tentang pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional ?

Guru YD : Saya mempunyai persepsi bahwa Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sangat penting dipelajari oleh siswa, karena Simulasi dan Komunikasi Digital masuk dalam muatan Kurikulum Nasional yakni C.1 Dasar Bidang Keahlian. Yang dalam materi pelajaran SIKOMDIG sangat banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti : Masalah apa yang sering muncul dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital ? Bagaimana mengatasinya ?

Guru YD : Masalah yang sering muncul adalah minimnya fasilitas yang disediakan oleh sekolah untuk menunjang proses belajar mengajar yang dilakukan.

Peneliti : Upaya apakah yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar ?

Guru YD : Memberikan remedial dan program pengayaan

Peneliti : Pernahkah melakukan/mencontohkan/mengembangkan materi pembelajaran atau suatu inovasi apakah yang harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Simulasi dan Komunikasi

Digital ?

Guru YD : Pernah, kerana akan sangat berguna dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami materi-materi yang diajarkan.

Peneliti : Menurut bapak ibu, apakah suasana akademis disekolah sudah cukup kondusif ? mengapa demikian ?

Guru YD : Sejauh ini menurut saya suasana akademis di sekolah SMK Negeri 1 Takalar sudah cukup kondusif.

Peneliti : Apakah bapak/ibu terkait dalam kegiatan MGMP ? apakah MGMP cukup memfasilitasi guru untuk berkembang ? kegiatan apakah yang biasanya dilakukan di MGPM ? saran untuk MGMP ?

Guru YD : Ya, saya terlibat dalam kegiatan MGMP. MGMP ini akan sangat membantu guru dalam mengembangkan kemampuannya dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Saran saya untuk MGMP adalah kegiatan lebih sering dilakukan.

4. Hasil wawancara dengan guru yang berinisial nama RK

Peneliti : Apakah anda pernah mengikuti kegiatan pengembangan kompetensi (diklat, Seminar, Workshop dll) ?

Guru RK : Ya, Pernah

Peneliti : Apakah anda pernah mengikuti pengembangan perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, Instrumen Penilaian, Bahan ajar dll) ?

Guru RK : Tidak Pernah

Peneliti : Seberapa besar Bapak/Ibu paham mengenai kompetensi guru dalam Kurikulum Nasional ?

Guru RK : Menurut saya kompetensi guru adalah sesuatu yang harus dimiliki oleh guru. Kompetensi adalah kualitas dalam diri seorang guru yang harus diperlihatkan, dengan memiliki kompetensi yang baik saya percaya guru dapat membawa murid-muridnya berhasil dalam pembelajaran.

Peneliti : Apakah Silabus, RPP, Bahan ajar Bapak/Ibu siapkan sebelum melaksanakan pembelajaran ? laboratorium Simulasi dan Komunikasi Digital, media pembelajaran, alat peraga ? Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi ? seberapa sering fasilitas tersebut digunakan ? dan apa kendala dalam pemanfaatannya ?

Guru RK : Secara garis besar saya sudah menyiapkan RPP, sekolah telah menyiapkan silabus. Dalam pembuatan RPP tersebut saya masih kesulitan dalam menyusunnya, adakalanya saya mengambil contoh RPP di internet. Tapi sering kali dalam pembelajaran saya hanya mengikuti materi di buku paket guru bukan berdasarkan RPP.

Peneliti : Bagaimanakah bapak/ibu mengembangkan kurikulum (Silabus, RPP, Bahan ajar dll) ? apakah mengalami kendala ?

Guru RK : Untuk RPP saya susun sendiri berdasarkan patokan dari silabus, yang menjadi kendala disini adalah saya masih kesulitan menyusunnya karena ini baru untuk saya, sebelumnya saya hanya menyusun RPP KTSP 2006 di mata pelajaran produktif sebelum beralih ke mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

Peneliti : Tolong Bapak/Ibu ceritakan kegiatan penyajian materi pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas/mengapa kegiatan seperti itu yang dilakukan

Guru RK : Kegiatan yang dilakukan saat proses pembelajaran seperti pada

umumnya. Mengajak para siswa menyiapkan, berdoa dan bersyukur. Serta absesnsi siswa dan mengajar dengan pemberian materi atau catatan lalu dijelaskan. Setelah itu diberi penugasan. Untuk presentasinya sering kali saya padukan dengan sebuah permainan, agar suasana kelas menyenangkan dan siswa tidak bosan.

Peneliti : Sebelum bapak/ibu melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran, apakah bapak/ibu sebelumnya mengembangkan instrumen penilaian ?

Guru RK : Tidak. Saya hanya berdasarkan materi yang diberikan, jadi saya belum membuat instrumen.

Peneliti : Bagaimanakah Bapak/Ibu melakukan evaluasi pembelajaran ?

Guru RK : Dengan memberikan tugas setiap pertemuan, melakukan ujian tengah semester dan ujian akhir sekolah.

Peneliti : Menurut bapak/ibu apakah dengan melakukan identifikasi pengalaman awal itu membantu bapak/ibu ? apakah bapak ibu melakukan hal demikian ?

Guru RK : Biasanya saya hanya menanyakan materi apa yang sebelumnya saya berikan diminggu lalu. Kadang-kadang saya melakukan test awal pada materi yang menurut saya perlu dilakukan.

Peneliti : Untuk pemilihan model/metode pembelajaran, apakah bapak/ibu memilih dan menggunakan metode sesuai dengan karakteristik pembelajaran ?

Guru RK : Saya biasanya menggunakan meotde cermah dan diskusi, kadang kala saya menggunakan tanya jawab. Untuk prakteknya sesuai dengan materi yang diberikan. Namun metode yang paling sering

saya pakai adalah metode yang saya sebutkan diatas.

- Peneliti : Apakah Bapak/Ibu merasa puas dalam setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ? jika tidak, masalah apakah yang biasanya timbul ? apakah hal tersebut selalu dipikirkan bagaimana mengatasi dan menindaklanjutinya ?
- Guru RK : Secara keseluruhan saya merasa cukup puas dengan pembelajaran yang saya sajikan kepada siswa.
- Peneliti : Dalam menerapkan KI dan KD sesuai RPP yang bapak/ibu buat apakah ibu sudah merasa melakukannya sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional ?
- Guru RK : Saya sendiri belum merasa menerapkan KI dan KD sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional dalam hal ini adalah berdasarkan RPP. Saya biasanya pada saat proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket guru sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Karena jika saya bandingkan materi yang ada di buku paket dengan RPP yang sudah saya susun sebelumnya itu hampir sama, tinggal saya yang mengembangkan. Namun untuk mengikuti betul-betul dari awal pembelajaran berdasarkan RPP saya rasa tidak melakukannya.
- Peneliti : Bagaimanakah persepsi Bapak/Ibu tentang pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional ?
- Guru RK : Menurut saya mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital adalah mata pelajaran yang materinya telah disusun berdasarkan tuntutan paradigma Kurikulum Nasional yang diselenggarakan berdasarkan pendekatan, model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan mengikuti perkembangan zaman.

- Peneliti : Masalah apa yang sering muncul dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital ? Bagaimana mengatasinya ?
- Guru RK : Masalah yang sering didapat adalah beberapa siswa yang masih kurang lincah dalam penggunaan atau memanfaatkan teknologi dalam hubungannya dengan pembelajaran. Selain dari masalah yang telah saya sampaikan di atas, yaitu kurangnya fasilitas. Cara mengatasinya tentu dengan terus memberikan edukasi kepada siswa agar lebih paham.
- Peneliti : Pernahkah melakukan/mencontohkan/mengembangkan materi pembelajaran atau suatu inovasi apakah yang harus dilakukan untuk mengingatkan kualitas pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital ?
- Guru RK : Untuk mengembangkan materi saya rasa belum karena selama ini saya masih berpatokan pada buku paket pegangan guru, jadi materi yang dibuku itu juga yang saya berikan kepada siswa karena Sebaiknya dalam pembelajaran, selain menggunakan buku juga harus dilengkapi dengan fasilitas seperti proyektor, komputer dan memanfaatkan TIK yang tersedia agar dalam mengajar siswa lebih paham dan memiliki aktivitas belajar yang aktif.
- Peneliti : Upaya apakah yang dilakukan unberuutatak mengatasi kesulitan siswa dalam belajar ?
- Guru RK : Pernah. Yaitu dengan memberkan konsep belajar sambil melakukan. Dengan konsep seperti ini, motivasi dan semangat siswa akan meningkat.
- Peneliti : Menurut bapak ibu, apakah suasana akademis disekolah sudah cukup kondusif ? mengapa demikian ?

- Guru RK : Secara garis besar sudah kondusif. Sisa kita sebagai guru pandai dalam melihat kondisi siswa. Menyesuaikan dengan mood siswa. Ketika mereka sudah merasa bosan, kita berikan permainan atau ice breaking tapi tetap ada kaitannya dengan pembelajaran.
- Peneliti : Apakah bapak/ibu terkait dalam kegiatan MGMP ? apakah MGMP cukup memfasilitasi guru untuk berkembang ? kegiatan apakah yang biasanya dilakukan di MGPM ? saran untuk MGMP ?
- Guru RK : Saya pernah terlibat dalam MGMP. Menurut saya kegiatan tersebut harus dilakukan, utamanya seperti saya yang masih butuh bimbingan dari para guru senior. Saran saya MGMP lebih sering dilakukan.

5. Hasil wawancara dengan guru yang berinisial nama SC

- Peneliti : Apakah anda pernah mengikuti kegiatan pengembangan kompetensi (diklat, Seminar, Workshop dll) ?
- Guru SC : Pernah
- Peneliti : Apakah anda pernah mengikuti pengembangan perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, Instrumen Penilaian, Bahan ajar dll) ?
- Guru SC : Belum Pernah
- Peneliti : Seberapa besar Bapak/Ibu paham mengenai kompetensi guru dalam Kurikulum Nasional ?
- Guru SC : Saya pahami bahwa saja peran sebagai seorang guru tidak hanya mampu mencerdaskan anak bangsa, tapi dibalik kecerdasan seorang guru dia pun harus mampu memadukan antara ilmu akademik saintst dan teknologi dengan ibadah Ritual. Agar kecerdasan yang dimiliki seorang siswa mampu bersinergi dengan Ketaatannya kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala

- Peneliti : Apakah Silabus, RPP, Bahan ajar Bapak/Ibu siapkan sebelum melaksanakan pembelajaran ? laboratorium Simulasi dan Komunukasi Digital, media pembelajaran, alat peraga ? seberapa sering fasilitas tersebut digunakan ? dan apa kendala dalam pemanfaatannya ? ?
- Guru SC : RPP saya siapkan, namun saya masih megambil contoh RPP dari guru senior, untuk menyusunnya masih butuh bimbingan. Kami dalam belajar menggunakan laboratorium Simulasi dan Komunukasi Digital, namun masih belum lengkap fasilitasnya utamanya unit komputer, karena komputer yang tidak memadai sehingga menjadi kendala dalam proses belajar mengajar.
- Peneliti : Bagaimanakah bapak/ibu mengembangkan kurikulum (Silabus, RPP, Bahan ajar dll) ? apakah mengalami kendala ?
- Guru SC : Dalam mengembangkan RPP saya masih berpatokan dengan RPP yang dibuat dari guru senior dan beberapa contoh RPP dari hasil MGMP guru Simulasi dan Komunikasi Digital. Saya juga kadang mengambil contoh dari internet sebagai referensi dalam membuatnya, dikarenakan saya masih butuh bimbingan dalam pembuatan RPP tersebut.
- Peneliti : Tolong Bapak/Ibu ceritakan kegiatan penyajian materi pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas/mengapa kegiatan seperti itu yang dilakukan ?
- Guru SC : Kegiatan pembelajaran yang biasa saya lakukan di kelas adalah pembelajaran menggunakan laptop / komputer. Mengapa kegiatan seperti itu saya lakukan, karena melakukan alat peraga ataukah menggunakan komputer/laptop dalam proses belajar mengajar itu akan lebih mudah dipahami oleh seorang siswa dalam Penggunaan

Microsoft Word, Microsoft Excel dan Microsoft PowerPoint

Peneliti : Sebelum bapak/ibu melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran, apakah bapak/ibu sebelumnya mengembangkan instrumen penilaian ?

Guru SC : Saya rasa masih belum maksimal dalam pembuatan instrumen, saya juga belum mendapat pedoman yang valid, saya membuatnya namun tidak berdasarkan rambu-rambu yang ada.

Peneliti : Bagaimanakah Bapak/Ibu melakukan evaluasi pembelajaran ?

Guru SC : Tentunya dengan melihat kecakapan siswa dalam memahami setiap materi yang di sampaikan seorang guru kepada mereka, sembari juga ditunjang dengan adanya praktek per-individu yang dilakukan oleh seorang guru kepada siswa-siswi tersebut. Dengan adanya opsi seperti itu maka itu akan sedikit banyak memudahkan kinerja seorang guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Peneliti : Menurut bapak/ibu apakah dengan melakukan identifikasi pengalaman awal itu membantu bapak/ibu ? apakah bapak ibu melakukan hal demikian ?

Guru SC : Tentu membantu, namun saya kurang maksimal dalam melakukan kegiatan tersebut, kadang juga saya melakukannya namun tidak setiap pertemuan.

Peneliti : Untuk pemilihan model/metode pembelajaran, apakah bapak/ibu memilih dan menggunakan metode sesuai dengan karakteristik pembelajaran ?

Guru SC : Kendala yang saya hadapi adalah belum lengkapnya fasilitas, jadi biasa saya hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi walaupun

biasanya materinya ada praktek namun keterbatasan fasilitas terpaksa saya menggunakan metode demikian.

Peneliti : Apakah Bapak/Ibu merasa puas dalam setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ? jika tidak, masalah apakah yang biasanya timbul ? apakah hal tersebut selalu dipikirkan bagaimana mengatasi dan menindaklanjutinya ?

Guru SC : Saya merasa cukup puas. Puas ataupun tidak dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh seorang guru, itu semua tidak terlepas dari bagaimana konsep yang senantiasa dibuat oleh seorang guru. Untuk lebih memudahkannya memahami setiap materi yang nantinya akan disampaikan kepada para siswa-siswa, dalam proses belajar mengajar. Adapun dalam setiap kondisi tertentu merasa tidak puas dalam setiap kegiatan pembelajaran maka tentunya saya pribadi akan menindak lanjutinya dengan lebih memahami setiap materi yang nantinya akan disampaikan kepada para siswa-siswi, dengan banyak membenci referensi lain untuk lebih menunjang kreatifitas seorang.

Peneliti : Dalam menerapkan KI dan KD sesuai RPP yang bapak/ibu buat apakah ibu sudah merasa melakukannya sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional ?

Guru SC : Untuk saya pribadi, saya bisa mengambil kesimpulan bahwa saya masih kurang dalam menerapkan KI dan KD yang saya sajikan kepada siswa. Ini dikarenakan saya masih butuh bimbingan dalam pembuatan RPP. Sering kali dalam pembelajaran saya mengikuti buku paket pegangan guru berdasarkan bab per bab, walaupun ada RPP yang sudah saya buat.

Peneliti : Bagaimanakah persepsi Bapak/Ibu tentang pembelajaran Simulasi

dan Komunikasi Digital sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional ?

Guru SC : Persepsi saya tentang pembelajaran Komunikasi Digital itu semua ada praktek nya, tapi kenyataannya ada juga beberapa bab dalam pembelajaran Simulasi Digital yang hanya sebatas pengetahuan tanpa di praktekkan. Selain itu pula menurut saya apakah arti kurikulum Nasional ketika berbagai sarana dan prasarana di setiap sekolah negeri, belum memadai dalam rangka pelaksanaan proses belajar mengajar untuk menunjang keterampilan seorang siswa dalam sebuah praktek. Yang memang harusnya menggunakan berbagai sarana dan prasana, seperti : Lcd, Komputer yang seharusnya setiap siswa-siswa mendapatkan pelayanan itu untuk lebih memudahkan mereka dalam praktek simulasi.

Peneliti : Masalah apa yang sering muncul dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital ? Bagaimana mengatasinya ?

Guru SC : Kalau saya pribadi masalah yang sering muncul dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital adalah kurang lengkapnya unit Komputer yang ada di sekolah. Sehingga hal tersebut dapat menjadi kendala dalam proses belajar, sehingga hal demikian memaksa seorang guru untuk lebih berfikir solutif dalam menyampaikan setiap materi. Mengatasi masalah tersebut adalah dengan membagi-bagi beberapa siswa-siswi dalam beberapa kelompok yang telah dibuat, agar setiap siswa dan siswi juga bisa menggunakan komputer dengan baik dan benar

Peneliti : Upaya apakah yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar ?

Guru SC : Kalau saya pribadi upaya yang saya lakukan untuk mengatasi

kesulitan Siswa dan belajar adalah bagaimana agar setiap siswa itu bisa mengoperasikan komputer secara baik dan benar dan bisa ikut serta melakukan praktek. Yah palingan solusinya kembali lagi yakni pada pembagian kelompok antar siswa, supaya mereka sama-sama bisa praktek meskipun dalam kondisi yang sebenarnya tidak memungkinkan.

Peneliti : Pernahkah melakukan/mencontohkan/mengembangkan materi pembelajaran atau suatu inovasi apakah yang harus dilakukan untuk mengingatkan kualitas pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital ?

Guru SC : Sejauh ini belum pernah

Peneliti : Menurut bapak ibu, apakah suasana akademis disekolah sudah cukup kondusif ? mengapa demikian ?

Guru SC : Untuk saat cukup kondusif.

Peneliti : Apakah bapak/ibu terkait dalam kegiatan MGMP ? apakah MGMP cukup memfasilitasi guru untuk berkembang ? kegiatan apakah yang biasanya dilakukan di MGPM ? saran untuk MGMP ?

Guru SC : Untuk saat ini saya ikut dalam kegiatan MGMP guru Simulasi dan Komunikasi digital.

Lembar Observasi

Judul Penelitian

ANALISIS KOMPETENSI PEDAGOGIK DAN PROFESIONAL GURU MATA

PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL (SIKOMDIG)

DALAM MENERAPKAN KURIKULUM NASIONAL DI SMK NEGERI 1

TAKALAR

Identitas Responden:

1. Nama :
2. NIP :
3. Jenis Kelamin :
4. Sekolah Tempat Mengajar :
5. Lama Mengajar :
6. Kualifikasi Pendidikan :
7. Status Kepegawaian :

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Kompetensi Pedagogik					
1	Menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran				
2	Melakukan Identifikasi pengalaman awal peserta didik baik melalui <i>brainstroming</i> (curah pendapat), tes awal dan lain-lain.				
3	Mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik				
4	Memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran.				

5	Mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran.				
6	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar				
7	Memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar				
Kompetensi Profesional					
1	Menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu				
2	Mengembangkan materi pelajaran yang diampu secara kreatif				
3	Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam menyajikan materi				

Keterangan Skor Penilaian:

1 = Terlaksana tapi tidak sesuai dengan tujuan serta sistematis dan tidak ada unsur kreativitas guru.

2 = Terlaksana tapi kurang tepat dan tidak sistematis

3 = Terlaksana sesuai tujuan, sistematis namun tidak ada unsur kreativitas guru

4 = Terlaksana sesuai tujuan, sistematis dan ada unsur kreativitas guru

Judul Penelitian
**ANALISIS KOMPETENSI PEDAGOGIK DAN PROFESIONAL GURU MATA
 PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL (SIKOMDIG)
 DALAM MENERAPKAN KURIKULUM NASIONAL DI SMK NEGERI 1
 TAKALAR**

Hari/ Tanggal : Rabu, 22 Januari 2020

Pukul : 08.30 – 10.30 WITA

Guru (Inisial) : RS

No	Aspek Pedagogik yang diamati	Nilai
1	Menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran	4
2	Melakukan Identifikasi pengalaman awal peserta didik baik melalui <i>brainstroming</i> (curah pendapat), tes awal dan lain-lain.	4
3	Mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik	4
4	Memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran.	4
5	Mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran.	4
6	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	4
7	Memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar	4
	Jumlah Skor Pengamatan	28
	Jumlah Skor Ideal (maksimal)	28
	Presentase Pengamatan = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$	100%

No	Aspek profesional yang diamati	Nilai
1	Menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu	4
2	Mengembangkan materi pelajaran yang diampu secara kreatif	4
3	Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam	4

	menyajikan materi	
	Jumlah Skor Pengamatan	12
	Jumlah Skor Ideal (maksimal)	12
	Presentase Pengamatan = $\frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Maksimal} \times 100\ %$	100%

$$\text{Skor Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\ %$$

Kategori penialain hasil observasi kinerja guru :

91 % ≤ SP < 100 %	: Sangat Baik
81 % ≤ SP < 90 %	: Baik
71 % ≤ SP < 80 %	: Cukup
0 % < SP < 70 %	: Kurang

Berdasarkan hal di atas, untuk mendapatkan *range* kategori penilaian dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Range Nilai Kategori} = \frac{\text{Nilai Terendah}}{\text{Jumlah Kategori}} \times 100\ %$$

Hari/ Tanggal : Rabu, 22 Januari 2020
Pukul : 12.00- 14.30 WITA
Guru (Inisial) : RK

No	Aspek Pedagogik yang diamati	Nilai
1	Menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran	3
2	Melakukan Identifikasi pengalaman awal peserta didik baik melalui <i>brainstroming</i> (curah pendapat), tes awal dan lain-lain.	3
3	Mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik	4
4	Memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran.	3
5	Mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan	3

	pembelajaran.	
6	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	4
7	Memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar	4
	Jumlah Skor Pengamatan	22
	Jumlah Skor Ideal (maksimal)	28
	Presentase Pengamatan = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$	78%

No	Aspek profesional yang diamati	Nilai
1	Menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu	4
2	Mengembangkan materi pelajaran yang diampu secara kreatif	3
3	Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam menyajikan materi	4
	Jumlah Skor Pengamatan	11
	Jumlah Skor Ideal (maksimal)	12
	Presentase Pengamatan = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$	91%

$$\text{Skor Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Kategori penialain hasil observasi kinerja guru :

91 % ≤ SP < 100 % : Sangat Baik

81 % ≤ SP < 90 % : Baik

71 % ≤ SP < 80 % : Cukup

0 % < SP < 70 % : Kurang

Berdasarkan hal di atas, untuk mendapatkan *range* kategori penilaian dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Range Nilai Kategori} = \frac{\text{Nilai Terendah}}{\text{Jumlah Kategori}} \times 100 \%$$

Hari/ Tanggal : Kamis, 23 Januari 2020

Pukul : 07.30 – 09.30 WITA

Guru (Inisial) : YD

No	Aspek Pedagogik yang diamati	Nilai
1	Menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran	4
2	Melakukan Identifikasi pengalaman awal peserta didik baik melalui <i>brainstroming</i> (curah pendapat), tes awal dan lain-lain.	4
3	Mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik	4
4	Memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran.	4
5	Mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran.	4
6	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	4
7	Memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar	4
	Jumlah Skor Pengamatan	28
	Jumlah Skor Ideal (maksimal)	28
	Presentase Pengamatan = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$	100%

No	Aspek profesional yang diamati	Nilai
1	Menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu	4
2	Mengembangkan materi pelajaran yang diampu secara kreatif	4
3	Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam	4

	menyajikan materi	
	Jumlah Skor Pengamatan	12
	Jumlah Skor Ideal (maksimal)	12
	Presentase Pengamatan = $\frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Maksimal} \times 100\ %$	100%

$$\text{Skor Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\ %$$

Kategori penialain hasil observasi kinerja guru :

91 % ≤ SP < 100 %	: Sangat Baik
81 % ≤ SP < 90 %	: Baik
71 % ≤ SP < 80 %	: Cukup
0 % < SP < 70 %	: Kurang

Berdasarkan hal di atas, untuk mendapatkan *range* kategori penilaian dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Range Nilai Kategori} = \frac{\text{Nilai Terendah}}{\text{Jumlah Kategori}} \times 100\ %$$

Hari/ Tanggal : Kamis, 23 Januari 2020
Pukul : 12.30-14.00 WITA
Guru (Inisial) : JT

No	Aspek Pedagogik yang diamati	Nilai
1	Menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran	4
2	Melakukan Identifikasi pengalaman awal peserta didik baik melalui <i>brainstroming</i> (curah pendapat), tes awal dan lain-lain.	4
3	Mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik	4
4	Memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran.	4
5	Mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan	4

	pembelajaran.	
6	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	4
7	Memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar	4
	Jumlah Skor Pengamatan	28
	Jumlah Skor Ideal (maksimal)	28
	Presentase Pengamatan = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$	100%

No	Aspek profesional yang diamati	Nilai
1	Menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu	4
2	Mengembangkan materi pelajaran yang diampu secara kreatif	4
3	Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam menyajikan materi	4
	Jumlah Skor Pengamatan	12
	Jumlah Skor Ideal (maksimal)	12
	Presentase Pengamatan = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$	100%

$$\text{Skor Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Kategori penialain hasil observasi kinerja guru :

91 % ≤ SP < 100 % : Sangat Baik

81 % ≤ SP < 90 % : Baik

71 % ≤ SP < 80 % : Cukup

0 % < SP < 70 % : Kurang

Berdasarkan hal di atas, untuk mendapatkan *range* kategori penilaian dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Range Nilai Kategori} = \underline{\text{Nilai Terendah}} \times 100 \%$$

Jumlah Kategori

Hari/ Tanggal : Jum'at, 24 Januari 2020

Pukul : 13.00-15.00 WITA

Guru (Inisial) : SC

No	Aspek Pedagogik yang diamati	Nilai
1	Menyesuaikan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran	2
2	Melakukan Identifikasi pengalaman awal peserta didik baik melalui <i>brainstroming</i> (curah pendapat), tes awal dan lain-lain.	3
3	Mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik	4
4	Memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran.	3
5	Mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran.	3
6	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	4
7	Memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar	4
	Jumlah Skor Pengamatan	21
	Jumlah Skor Ideal (maksimal)	28
	Presentase Pengamatan = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$	75%

No	Aspek profesional yang diamati	Nilai
1	Menguasai penyajian struktur, konsep dan bentuk aplikasi pada mata pelajaran yang diampu	4
2	Mengembangkan materi pelajaran yang diampu secara kreatif.	2
3	Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam menyajikan materi	4
	Jumlah Skor Pengamatan	10
	Jumlah Skor Ideal (maksimal)	12

	Presentase Pengamatan = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$	83%
--	---	------------

$$\text{Skor Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Kategori penialain hasil observasi kinerja guru :

91 % ≤ SP < 100 % : Sangat Baik

81 % ≤ SP < 90 % : Baik

71 % ≤ SP < 80 % : Cukup

0 % < SP < 70 % : Kurang

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 TAKALAR
 MATA PELAJARAN : Simulasi Dan Komunikasi Digital (SIKOMDIG)
 KELAS/SEMESTER : X / Genap
 ALOKASI WAKTU : 3 x 45 Menit
 PROGRAM KEAHLIAN : Semua Program Keahlian

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	LOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer	Logika dan Algoritma Komputer <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Logika dan algortima • Ciri-ciri Algortima • Logika dan algortima Komputer • Flowchart • Pengertian Command Prompt • Menjalankan fungsi-fungsi command prompt 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan Pengertian dari logika dan Algortima komputer • Menjelaskan dan Mneguraikan ciri-ciri algortima • Menjelaskan apa itu logika dan algortima komputer • Pembuatan flowchart • Pengaplikasian logika dan algortma menggunakan Command Prompt 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan Dengan rinci Pengertan Logika dan Algortima • Menjelaskan dengan tepat ciri-ciri algortima • Menjelaskan secara rinci apa itu logika dan algoritma Komputer • Pengaplikasian Command Prompt • Menjelaskan secara detail fungsi-fungsi command prompt 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Tes Praktek • Tugas-tugas • Observasi 				<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Simulasi dan Komunik asi Digital K 13 Edisi HOTS • Komputer • Projektor • Internet • Lembar Kerja siswa

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	LOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
3.2 Memahami Konsep Kewarganegaraan Digital	Kewarganegaraan Digital <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal Kewargaan Digital • Komponen kewargaan digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan Apa itu Konsep dasar warga digital • Memahami lingkungan belajar dan akademis • Memahami konsep lingkungan dan tingkah laku • Memahami kehidupan siswa diluar sekolah • Memahami komponen warga digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan secara rinci apa itu konsep kewargaan digital • Menjelaskan secara detail komponen-komponen kewargaan digital yang terdiri dari lingkungan akademi dan belajar, lingkungan sekolah dan tingkah laku serta kehidupan siswa diluar lingkungan sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Tes Praktek • Tugas-tugas • Observasi 				<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Edisi HOTS • Komputer • Projektor • Internet • Lembar Kerja siswa

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	LOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
3.3 Menerapkan teknik penelusuran search engine	Search engine atau mesin pencari <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan search engine • Melakukan pencarian informasi dengan search engine 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami definisi mesin pencarian atau search engine • Mengetahui karakteristik mesin pencari atau search engine • Menjelaskan macam-macam search engine • Mengetahui cara melakukan pencarian informasi dengan menggunakan search engine 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan secara terperinci definisi dari mesin pencari atau search engine • Menjelaskan dan memahami karakteristik dari mesin pencari atau search engine • Memahami dan menjelaskan komponen-komponen mesin pencari atau search engine • Menjelaskan macam-macam search engine • Menjelaskan cara melakukan penelusuran informasi dengan menggunakan search engine atau mesin pencari 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Tes Praktek • Tugas-tugas • Observasi 				<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X edisi HOTS • Komputer • Proyektor • Internet • Lembar Kerja siswa

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	LOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
3.4 Merancang dokumen tahap pra produksi	Tahap pra produksi <ul style="list-style-type: none"> Ide, gagasan, konsep dan premis Sinopsis dan storyboard dalam tahap produksi 	<ul style="list-style-type: none"> Mengemukakan ide dalam merancang dokumen tahap pra produksi Mengemukakan gagasan dalam merancang dokumen tahap pra produksi Mengemukakan Konsep dalam merancang dokumen tahap pra produksi Mengemukakan Premis dalam merancang dokumen tahap pra produksi Memahami apa itu sinopsis dan storyboard 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan cara mengemukakan ide, konsep, gagasan dan premis dalam merancang dokumen tahap pra produksi Menjelaskan secara rinci cara membuat sinopsis dan langkah-langkah dalam merancang dokumen tahap pra produksi Menjelaskan secara detai pembuatan storyboard dalam pembuatan rancangan dokumen tahap pra produksi 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tes Praktek Tugas-tugas Observasi 				<ul style="list-style-type: none"> Buku paket Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X edisi HOTS Komputer Projektor Internet Lembar Kerja siswa

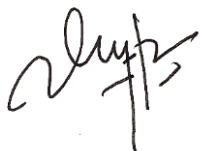
KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	LOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
3.5 Menganalisis produksi video, animasi atau musik digital	Bekerja dengan membuat objek pada blender <ul style="list-style-type: none"> • Instalasi aplikasi blender • Fitur-fitur aplikasi blender • Membuat objek sederhana pada aplikasi blender 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami pengertian aplikasi blender • Melakukan penginstalan aplikasi blender • Kelebihan dan kekurangan aplikasi blender 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan secara detail apa itu aplikasi blender • Menjelaskan secara detail cara menginstall aplikasi blender • Menjelaskan kelebihan dan kekurangan aplikasi blender • Menjelaskan fitur-fitur yang ada pada aplikasi blender • Membuat objek sederhana dengan menggunakan aplikasi blender 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Tes Praktek • Tugas-tugas • Observasi 				<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X edisi HOTS • Komputer • Projektor • Internet • Lembar Kerja siswa

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	LOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
3.6 Mengevaluasi pasca produksi video, animasi dan / musik digital	Tahap pasca produksi <ul style="list-style-type: none"> • Rendering • Membuat laporan hasil pasca produksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian rendering • Cara melakukan rendering pada aplikasi blender • Pentingnya dilakukan evaluasi • Laporan hasil pasca produksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan secara detail apa itu rendering • Menjelaskan dengan rinci cara melakukan rendering • Mengetahui dan memahami pentingnya melakukan evaluasi dalam tahap pasca produksi • Membuat laporan hasil pasca produksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Tes Praktek • Tugas-tugas • Observasi 				<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X edisi HOTS • Komputer • Projektor • Internet • Lembar Kerja siswa

Keterangan

TM : Tatap Muka

Mengetahui,
Kepala Sekolah,



MUDATSIR, S.Pd.,M.AP
NIP. 19690910 199403 1 016

Mengetahui,



ROSMIYANI, S.Pd
NIP. : 19740929 200003 2 004



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Takalar
Mata Pelajaran	: Simulasi Dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X / 2
Tahun Pelajaran	: 2019/2020
Materi Pokok	: Mengidentifikasi jejaring sosial pendidikan
Alokasi Waktu/Pertemuan	: 3 × 45 menit / Pertemuan pertama

A. Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer

Indikator Pencapaian Kompetensi:

3.1.1 Memahami logika dan algoritma komputer

3.1.2 Membuat algoritma sederhana untuk menyelesaikan permasalahan

3.1.3 Terlibat aktif dalam pembelajaran logika dan algoritma komputer

3.1.4 Bekerjasama dalam kegiatan kelompok

3.1.5 Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.

4.1 Menggunakan fungsi-fungsi perintah (*Command*)

Indikator Pencapaian kompetensi:

4.1.1 Mengidentifikasi perintah dasar sistem komputer

4.1.2 Menyelesaikan masalah dengan perintah system computer

C. Tujuan Pembelajaran


Dengan kegiatan diskusi dan pembelajaran kelompok dalam pembelajaran inii diharapkan :

1. Memahami konsep dasar algoritma dan logika pemrograman computer
2. Menjelaskan masalah tentang konsep logika dan algoritma menggunakan Flowchart dengan tepat
3. Merumuskan masalah tentang konsep logika dan algoritma sederhana dengan cermat
4. Mengolah data tentang skenario algoritma sederhana sesuai idenya dalam bentuk Flowchart dengan cermat
5. Membuat Flowchart sesuai dengan scenario algoritma yang dirumuskan dengan cermat
6. Mengenal perintah-perintah dasar sistem operasi komputer (Windows dan/atau Linux) beserta fungsinya
7. Memahami fungsi perintah dasar sistem computer melalui praktikum dengan cermat
8. Menyelesaikan masalah dengan menggunakan perintah dasar yang tepat

D. Materi Pembelajaran

Teralampir

<p>Materi Faktual</p> <p>dapat diamati dengan indera atau alat</p>	<p>Contoh:</p> <p>Contoh fungsi dasar sistem operasi linux (<i>materi fungsi dasar SO</i>)</p>
---	---

	
<p>Materi Konseptual</p> <p>Gabungan antar fakta-fakta yang saling berhubungan</p>	<p>Contoh:</p> <p>konsep penulisan algoritma dengan flowchart (materi algoritma)</p>
<p>Materi Prinsip</p> <p>Generalisasi hubungan antar konsep-konsep yang saling terkait</p>	<p>Contoh:</p> <p>Prinsip atau kaidah-kaidah penyusunan algoritma sederhana (misal, algoritma penghitungan luas segitiga) (materi algoritma)</p>
<p>Materi Prosedural</p> <p>Sederetan langkah yang sistematis dalam menerapkan prinsip</p>	<p>Contoh:</p> <p>Membuat flowchart tentang permasalahan komputer (materi algoritma)</p>

E. Model/Metode Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (*scientific*). Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis masalah (*problem-based learning*).

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Peserta didik merespon salam	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Salah seorang peserta didik memimpin berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing 3. Memeriksa kehadiran siswa 4. Peserta didik mendapatkan motivasi 5. Pendidik menyampaikan apersepsi dan kerangka acuan tentang rencana pembelajaran yang akan dilakukan 6. Peserta didik menyepakati kegiatan yang akan dilakukan 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Diberikan ilustrasi / tayangan / gambar tentang Mengidentifikasi logika dan algoritma • mempelajari berbagai sumber bacaan tentang Mengidentifikasi logika dan algoritma 2. Menanya <ul style="list-style-type: none"> • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang logika dan algoritma pemograman 3. Mengeskplorasi <ul style="list-style-type: none"> • mengumpulkan berbagai informasi tentang Mengidentifikasi logika dan algoritma 4. Asosiasi <ul style="list-style-type: none"> • menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang Mengidentifikasi logika dan algoritma • menyimpulkan dari keseluruhan materi 5. Komunikasi <ul style="list-style-type: none"> • memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi. 	105menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta menyimpulkan materi mengidentifikasi logika dan algoritma dalam proses pembuatan program komputer 2. Dengan bantuan presentasi komputer, guru menayangkan apa yang telah dipelajari dan disimpulkan mengenai Mengidentifikasi jejaring sosial pendidikan . 3. Guru memberikan tugas mengobseravsi kemudian mengevaluasi tentang Mengidentifikasi logika dan algoritma komputer 4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan 	15 menit

	memberikan pesan untuk tetap belajar. 5. Mengucapkan salam	
--	---	--

H. Alat/Media/Sumber Pembelajaran

1. Komputer / netbook / Laptop dan LCD Proyektor
2. Bahan tayang materi logika dan algoritma komputer
3. Handout rancangan guru tentang logika dan algoritma
4. Lembar penilaian

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tertulis
2. Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ul style="list-style-type: none"> • Terlibat aktif dalam pembelajaran Mengidentifikasi jejaring sosial pendidikan . • Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. • Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif. 	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan kembali pengertian dan manfaat Mengidentifikasi jejaring sosial pendidikan . 	Pengamatan dan tes tertulis	Penyelesaian tugas individu dan kelompok
3.	Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengevaluasi Mengidentifikasi jejaring sosial pendidikan .. 	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

J. Instrumen Penilaian Hasil belajar (Terlampir)


TES TERTULIS

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
 Kelas/Semester : X / 2
 Tahun Pelajaran: 2019/2020
Kompetensi dasar : 3.1. Menerapkan Logika dan Algoritma Komputer
Indikator : 3.1.1 Memahami logika dan algoritma komputer

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan logika dan algoritma ?
2. Sebutkan sifat-sifat algoritma !
3. Apa yang dimaksud dengan flowchart ?
4. Buatlah contoh logika dan algoritma sederhana !
5. Buatlah Flowchartnya berdasarkan soal nomor 4 !

RUBRIK PENILAIAN

No. Soal	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Definisi Logika a. penalaran atau bentuk pemikiran. b. ilmu yang memberikan prinsip-prinsip yang harus diikuti agar dapat berfikir valid menurut aturan yang berlaku. Definisi Algoritma a. Langkah – langkah yang dilakukan agar solusi masalah dapat diperoleh. b. Suatu prosedur yang merupakan urutan langkah-langkah yg berintegrasi.	15
2.	Sifat – Sifat Algoritma 1. Banyaknya Langkah Instruksi Harus Berhingga, 2. Langkah atau Instruksi harus Jelas, 3. Proses harus Jelas dan mempunyai batasan, 4. Input dan Output harus mempunyai Batasan, 5. Efektifitas, 6. Adanya Batasan Ruang Lingkup,	15

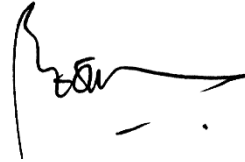
3.	Flowchart merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya. Gambaran ini dinyatakan dengan simbol. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan hubungan antar proses digambarkan dengan garis penghubung.	10
4	<p>Logika dan algoritma menghitung Luas Segi tiga :</p> <p>a. Masukan Nilai Alas</p> <p>b. Masukan Nilai Tinggi</p> <p>c. Hitung Luas $= (Alas * Tinggi) / 2$</p> <p>d. Cetak Luas</p>	30
5	 <pre> graph TD Start([Start]) --> InputAlas[/Masukan Alas/] InputAlas --> InputTinggi[/Masukan Tinggi/] InputTinggi --> Process[Luas = (Alas * Tinggi)/2] Process --> OutputLuas[/Cetak Luas/] OutputLuas --> Stop([Stop]) </pre>	30
Skor maksimum		100

Mengetahui :
Kepala Sekolah,



ROSMIANI, S.Pd
NIP. 19690910 199403 1 016
200003 2 004

Galesong , 02
Januari 2020
Disiapkan oleh:



NIP. : 19740929

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

Kelas/Semester : X / 2

Tahun Pelajaran: 2019/2020

Kompetensi dasar :

3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer

Indikator :

3.1.1 Memahami logika dan algoritma kompute

3.1.2 Membuat algoritma sederhana untuk menyelesaikan permasalahan

3.1.3 Terlibat aktif dalam pembelajaran logika dan algoritma komputer

3.1.4 Bekerjasama dalam kegiatan kelompok

3.1.5 Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.

RUBRIK PENILAIAN SIKAP

No	Aspek yang dinilai	Skor		
		1	2	3
1	aktif dalam pembelajaran	sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran	sudah ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten	sudah ambil bagian dalam pembelajaran secara terus menerus dan ajeg/konsisten
2	bekerjasama dalam kegiatan kelompok	sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok	sudah bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.	Sudah bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten
3	toleran terhadap proses pemecahan masalah	sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif	sudah toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masuih belum ajeg/konsisten.	Sudah toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif secara terus menerus dan ajeg/konsisten.
Skor Maksimum				9

Penilaian Sikap

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Sikap									Skor
		Aktif			Kerjasama			Toleran			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1										
2										
3										
4										
....	Dst										

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
 Kelas/Semester : X / 1
 Tahun Pelajaran: 2019/2020

Kompetensi dasar :

4.1. Menggunakan fungsi-fungsi Perintah (*Command*)

Indikator :

4.1.1 Mengidentifikasi perintah dasar sistem komputer

4.1.2 Menyelesaikan masalah dengan perintah system computer

PEMBUATAN APLIKASI KALKULATOR SEDERHANA

1. Menghidupkan Laptop :

a. Tekan tombol power pada laptop

b. Tunggu sampai keluar tampilan Desktop

2. Tekan tombol kombinasi di keyboard (**WINDOWS + R**)

3. Maka akan tampil windows/jendela **RUN**, maka pada box open tulis **NOTEPAD** lalu Enter

4. Ketikkan Perintah dibawah ini

```
Listing kalkulator - Notepad
File Edit Format View Help
@echo off
title kalkulator versi X TKJ 2
:ulang
echo KALKULATOR SEDERHANA KARYA SISWA SMKN 1 TAKALAR
echo =====
set /p A=Masukkan Angka Pertama =
set /p B=Masukkan Angka Kedua =
set /p o=Pilih Operator Hitung (*,-,+,/) =
set /a "jumlah" = A%o%B%
echo jumlah = %jumlah%
echo tekan tombol apa saja untuk mengulangi
pause>null
goto ulang
```

- 5. Kemudian save dengan esktensi **.bat**
- 6. Buka kembali **WINDOWS +R** Kemudian ketik **CMD**
- 7. Cari ekstensi file **.bat** tadi yang sudah disimpan
- 8. Program berjalan

Hasil Evaluasi :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Waktu Pengamatan :

Indikator terampil : mampu menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan melakukan pendaftaran jejaring sosial pendidikan:

- 1. Kurang terampil *jika* sama sekali tidak dapat menerapkan konsep / prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan melakukan pembuatan aplikasi kalkulator sederhana
- 2. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan melakukan pembuatan aplikasi kalkulator sederhana

3. Sangat terampil, jika menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan melakukan pembuatan aplikasi kalkulator sederhana

RUBRIK PENILAIAN KETRAMPILAN

NO	NAMA SISWA	Ketrampilan									TOTAL	SKOR
		Menguasai Komputer			Menguasai Internet			Melakukan Pendaftaran				
		KT	T	ST	KT	T	ST	KT	T	ST		
1												
2												
Dst												

Keterangan:

KT : Kurang terampil / Isi dengan angka 1

T : Terampil / Isi dengan angka 2

ST : Sangat terampil / Isi dengan angka 3

Total

Skor = ----- x 10

Galesong , 02 Januari 2020

Disiapkan oleh:

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

MUDATSIR, S.Pd.,M.AP
NIP. 19690910 199403 1 016
200003 2 004

ROSMIANI, S.Pd
NIP. : 19740929

REKAPITULASI NILAI SEMESTER GANJIL

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital (Sikomdig)
 Kelas : X AP
 Semester : Ganjil
 Tahun Ajaran : 2019/2020
 Guru : Rosmiani, S.Pd

No	NIS	Nama Siswa	Pengetahuan (KD)							Keterampilan (KD)							Rerat a (P&K)	UT S	UA S	N.A
			3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	Rerat a	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6	Rerat a				
1		Abel Safira	86	80	70	76	90	80	80.3	86	83	73	76	90	80	81.3	80.8	85	90	85.2
2		Adhela Julianti	83	0	80	85	85	80	68.8	83	0	80	85	88	80	69.3	69	80	87	78.6
3		Angelika Oktavia Popang	87	90	92	85	80	80	85.6	85	90	95	85	80	85	86.6	86.1	90	88	88
4		Anwar	83	0	0	85	70	70	51.3	85	0	0	85	75	70	52.5	51.9	83	85	73.3
5		Asrianti	0	0	75	80	80	75	51.6	0	0	75	80	80	75	51.6	51.6	80	78	69.8
6		Hasriani	87	80	82	80	78	75	80.3	86	80	80	80	78	80	80.6	80.5	86	84	83.

																				5
7		Hidayatul Anas	85	80	87	85	80	75	82	85	80	87	85	80	75	82	82	85	86	84.3
8		Indah sulastri	87	85	85	90	92	95	89	85	85	85	92	92	95	89	89	87	90	88.6
9		Irma Hidayah	78	80	78	80	85	90	81.8	75	80	85	80	85	92	82.8	82.3	90	93	88.4
10		Irma	83	89	90	93	90	95	90	80	92	90	93	85	95	89.1	89.5	92	95	92.1
11		Irpan	75	70	70	75	75	80	74.1	0	75	75	75	75	85	64.1	69.1	90	90	83
12		Ismail	80	80	89	88	90	93	86.6	0	85	89	88	90	90	73.6	80.1	86	90	85.3
13		Muh. Ardian Syam	85	90	93	90	90	94	90.3	0	90	93	90	90	90	75.7	82.9	88	85	85.3
14		Muh. Irsan	82	85	83	80	76	80	81	0	83	83	89	80	80	69.1	75	90	92	85.6
15		Muh. Nazwar	75	78	79	80	90	91	82.1	0	78	79	80	90	94	70.1	76.1	85	87	82.7

16		Muh. Riziki	85	90	91	87	85	0	73	0	90	91	90	85	0	59.3	66.1	90	90	82
17		Muh. Salam	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	78	0	26
18		Muhammaddadit Priatna	75	75	75	75	78	80	76.3	0	75	80	75	78	84	65.3	70.8	80	86	78.9
19		Muhmmad Nur Qadri	75	0	76	80	84	85	66.6	0	0	78	80	84	83	54.1	60.4	82	87	76.4
20		Nasrul	80	0	0	80	83	75	53	0	0	0	85	83	75	40.5	46.7	80	90	72.2
21		Nurmiati	87	87	85	81	90	95	87.5	0	85	85	81	90	93	72.3	79.9	90	90	86.6
22		Rahmat Hidayat	78	88	85	83	87	92	85.5	78	86	85	80	87	90	84.3	84.9	90	88	87.6
23		Ria Risqi Andriani	78	78	75	76	82	85	79	78	78	75	76	82	85	79	79	80	89	82.6
24		Rini	0	0	75	75	75	80	50.8	0	0	75	75	75	80	50.8	50.8	82	90	74.2
25		Riska	87	90	92	87	86	93	89.1	87	90	87	87	86	90	87.8	88.5	90	93	90.5

26		Risma	86	90	90	92	86	90	89	86	90	90	92	86	90	89	89	93	95	92.
																				3
27		Rizki aditia	87	86	90	90	93	90	89.3	87	86	92	90	93	93	90.1	89.7	95	95	93.
																				2
28		Rudi hartono	90	90	0	90	90	95	75.8	0	87	0	90	90	93	60	67.9	87	85	80
29		Syahrul	0	85	83	85	86	88	71.1	0	85	83	85	86	88	71.1	71.1	84	87	80.
																				7
30		Yunus m. pamasi	0	78	75	78	84	85	66.6	0	82	75	78	84	80	66.5	66.5	83	90	79.
																				8
31		Nur hijrah islamia	86	85	83	90	92	88	87.3	90	85	83	90	92	90	88.3	87.8	87	95	89.
																				9
32		Ahmad fauzan	0	0	75	0	75	0	25	0	0	75	0	80	0	25.8	25.4	0	86	37.
																				1
33		Resky khaerul bahar	83	84	75	0	75	0	52.8	86	84	80	0	75	0	54.1	53.5	85	90	76.
																				1
34		Hasrina	87	75	75	0	0	0	39.5	90	75	75	0	0	0	40	39.7	0	0	13.
																				2

KOMPETENSI DASAR

- 3.1 Menganalisis Pembuatan E-Book
- 4.1 Membuat e-book dengan perangkat lunak e-book editor
- 3.2 menerapkan metode peta minda
- 4.2 membuat peta minda
- 3.3 mengevaluasi paragraf deskriptif, naratif, argumentatif, dan persuasif
- 4.3 menyusun kembali format dokumen pengolah kata
- 3.4 menerapkan logika dan operasi perhitungan data
- 4.4 mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka
- 3.5 menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide
- 4.5 membuat slide presentasi
- 3.6 menerapkan teknik presentasi yang efektif
- 4.6 melakukan presentasi yang efektif

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

MUDATSIR, S.Pd., M.AP
NIP. 19690910 199403 1 016
004

Galesong , 2019
Disiapkan oleh:

ROSMIANI, S.Pd
NIP. : 19740929 200003 2

PROGRAM PENGAYAAN

Mata Pelajaran : Simulasi Dan Komunikasi Digital (Sikomdig)

Kelas/Semster : X / Genap

NO	Kompetensi Dasar	Indikator	Penilaian	Ket		
			UMPTN/UAN	OLIMPIADE SANIS		
1	3.1 Logika dan Algoritma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Logika dan algoritma 2. Ciri-ciri algoritma 3. Logika dan Algoritman Komputer 4. Pengertian Command Prompt 5. Menjalankan fungsi Comman prompt 6. Penggunaan Flowchart dalam logika dan alogortma 	Jelaskan secara singkat apa itu logika dan Algoritma ?		Pemberian tes, wawancara dan praktek	KKM KD=75
2	3.2 Memahami Konsep Kewarganegaraan Digital	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan secara rinci apa itu konsep kewargaan digital • Menjelaskan secara detail komponen-komponen kewargaan digital yang terdiri dari lingkungan akademi dan belajar, lingkungan sekolah dan tingkah laku serta kehidupan siswa diluar lingkungan sekolah 	Apa perbedaan antara kewargaan digital dan warga digital		Praktek	KKM KD = 75

3	3.3 Menerapkan teknik penelusuran search engine	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan secara terperinci definisi dari mesin pencari atau search engine 2. Menjelaskan dan memahami karakteristik dari mesin pencari atau search engine 3. Memahami dan menjelaskan komponen-komponen mesin pencari atau search engine 4. Menjelaskan macam-macam search engine 5. Menjelaskan cara melakukan penelusuran informasi dengan menggunakan search engine atau mesin pencari 	Sebutkan contoh search engine yang anda ketahui !		praktek	KKM KD = 75
4.	3.4 Merancang dokumen tahap pra produksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cara mengemukakan ide, konsep, gagasan dan premis dalam merancang dokumen tahap pra produksi 2. Menjelaskan secara rinci cara membuat sinopsis dan langkah-langkah dalam merancang dokumen tahap pra produksi 3. Menjelaskan secara detai pembuatan storyboard dalam pembuatan rancangan dokumen tahap pra produksi 	Jelaskan cara menemukan ide, gagasan dan premis serta konsep dalam pembuatan dokumen tahap pra produksi		Pemberian tes, wawancara dan praktek	KKM KD = 75

5	3.5 Menganalisis produksi video, animasi atau musik digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan secara detail apa itu aplikasi blender 2. Menjelaskan secara detail cara menginstall aplikasi blender 3. Menjelaskan kelebihan dan kekurangan aplikasi blender 4. Menjelaskan fitur-fitur yang ada pada aplikasi blender 5. Membuat objek sederhana dengan menggunakan aplikasi blender 	Menjelaskan cara menginstall aplikasi blender		Pemberian tes, wawancara dan praktek	KKM KD = 75
6	3.6 Mengevaluasi pasca produksi video, animasi dan / musik digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan secara detail apa itu rendering 2. Menjelaskan dengan rinci cara melakukan rendering 3. Mengetahui dan memahami pentingnya melakukan evaluasi dalam tahap pasca produksi 4. Membuat laporan hasil pasca produksi 	Membuat laporan Evaluasi		Praktek	KKM KD = 75

Januari 2020
Mengetahui :
Kepala sekolah,

MUDATSIR, S.Pd., M.A.P.
NIP. 196990910 199403 1 016

Galesong, 08

Disapkan Oleh :

ROSMIANI, S.Pd
NIP. 19740929 200003 2 004



MATERI PEMBELAJARAN

A. MATERI POKOK

Dalam modul ini terdapat beberapa materi pokok yang terdiri atas:

1. Pengertian logika Algoritma
2. Kriteria pemilihan algoritma
3. Tahapan analisa algoritma
4. Pengenalan Flowchart

B. URAIAN MATERI

1. Logika

Diperkenalkan pertama kali oleh Aristoteles (384-322 SM)

2. Algoritma

Diperkenalkan Oleh Ahli Matematika : Abu Ja'far Muhammad Ibnu Musa Al Khawarizmi. Seorang ilmuan Persia yang menulis kitab al jabr w'al muqabala (rules of restoration and reduction) sekitar tahun 825 M

a. Definisi Logika

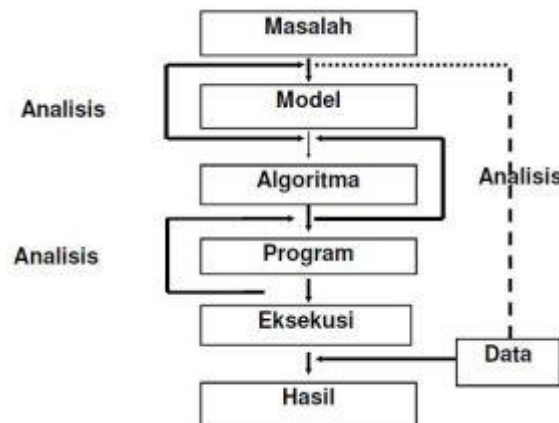
- c. penalaran atau bentuk pemikiran.
- d. ilmu yang memberikan prinsip-prinsip yang harus diikuti agar dapat berfikir valid menurut aturan yang berlaku.

b. *Definisi Algoritma*

- c. Langkah – langkah yang dilakukan agar solusi masalah dapat diperoleh.
- d. Suatu prosedur yang merupakan urutan langkah-langkah yg berintegrasi.
- e. Suatu metode khusus yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah yang nyata.(Webster Dictionary)

Dalam matematika dan ilmu komputer, algoritma adalah urutan atau langkah-langkah untuk penghitungan atau untuk menyelesaikan suatu masalah yang ditulis secara berurutan. Sehingga, algoritma pemrograman adalah urutan atau langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah pemrograman komputer.

3. Tahap penyelesaian masalah



4. Kriteria Pemilihan Algoritma.

- a. Ada Output
- b. Efektifitas dan Efisiensi,
- c. Jumlah Langkahnya Berhingga,

- d. Berakhir, (SEMI ALGORITMA)
- e. Terstruktur,

Suatu Algoritma yg terbaik (The Best) : “ Suatu algoritma harus menghasilkan output yg tepat guna (efektif) dlm waktu yg relatif singkat & penggunaan memori yg relatif sedikit (efesien) dgn langkah yg berhingga & prosedurnya berakhir baik dlm keadaan dip’oleh suatu solusi ataupun tdk ada solusinya. “

Contoh:

Sebuah prosedur ketika akan mengirim kan surat kepada teman:

- 1) Tulis surat pada secarik kertas surat
- 2) Ambil sampul surat atau amplop
- 3) Masukkan surat ke dalam amplop
- 4) Tutup amplop surat dengan lem perekat
- 5) Tulis alamat surat yg dituju, jika tdk ingat, lebih dahulu ambil buku alamat & cari alamat yg dituju, lalu tulis alamat tsb pd amplop surat.
- 6) Tempelkan perangko pada am plop surat
- 7) Bawa surat ke kantor pos utk diserahkan pd pegawai pos atau menuju ke bis surat untuk memasukkan surat ke dlm kotak/bis surat.

Sebuah prosedur untuk masalah menentukan akar kuadrat dari suatu bilangan Bulat Positif yg di Input:

Baca bilangan Bulat Positif yg diinput, sebut saja sebagai A

- 1) Dinyatakan Nilai B adalah 0
- 2) Hitung Nilai C yg berisikan Nilai B dikalikan Nilai B
- 3) Jika Nilai C sama dengan Nilai A, maka Nilai B adalah Akar dari Nilai A, lalu stop.
- 4) Jika tidak, maka Nilai B akan bertambah 1
- 5) Kembali ke langkah pada No. 3

5. Tahapan analisa algoritma

- a. Bagaimana merencanakan suatu algoritma.
- b. Bagaimana menyatakan suatu algoritma

1) Dengan bahasa semu (pseudocode).

Contoh:

Untuk menghitung Luas Segi tiga :

- e. Masukan Nilai Alas
- f. Masukan Nilai Tinggi
- g. Hitung Luas $= (\text{Alas} * \text{Tinggi}) / 2$
- h. Cetak Luas

2) Dengan diagram alur atau flowchart,

Conoplpipllopiitoh :



3) Dengan Statement program / penggalan Program

Contoh (menggunakan C++):

```
cin >> Alas ; //untuk input data
```

```

cin >> Tinggi;
Luas = (Alas * Tinggi)/2 ; // proses
cout << Luas; //untuk output data

```

- c. Bagaimana validitas suatu algoritma.
- d. Bagaimana Menganalisa suatu Algoritma.
- e. Bagaimana Menguji Program dari suatu Algoritma.

Tahap Proses uji Algoritma :

1. Fase Debugging, yaitu fase dari proses program eksekusi yang akan melakukan koreksi terhadap kesalahan.
2. Fase Profilling, yaitu fase yang akan bekerja jika program tersebut sudah benar (telah melewati fase debugging).

Analisis Suatu Algoritma

(Untuk melihat faktor efesiensi & efektifitas dari algoritma tersebut),

Dapat dilakukan terhadap suatu algoritma dengan melihat pada :

1. Waktu Tempuh (Running Time) dr suatu Algoritma
Hal-hal yg dpt m empengaruhi drpd waktu tempuh adalah :
 - a. Banyaknya langkah.
 - b. Besar dan jenis input data.
 - c. Jenis Operasi.
 - d. Komputer dan kompilator
2. Jumlah Memori Yang Digunakan

Sifat – Sifat Algoritma

7. Banyaknya Langkah Instruksi Harus Berhingga,
8. Langkah atau Instruksi harus Jelas,
9. Proses harus Jelas dan mempunyai batasan,

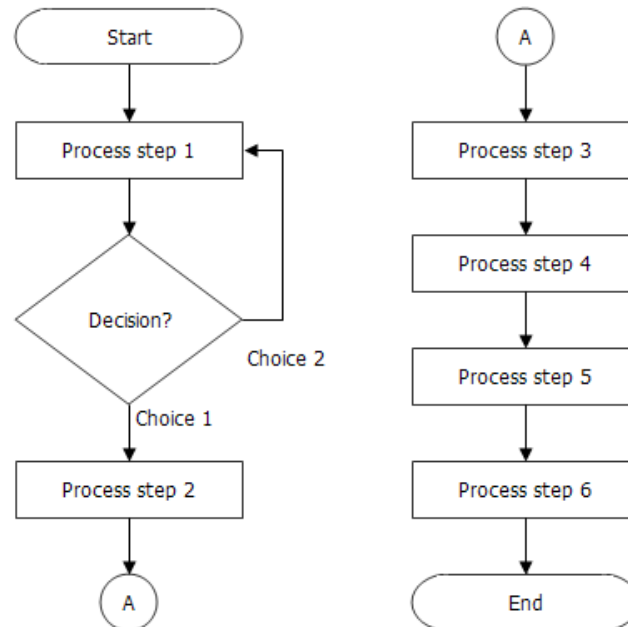
10. Input dan Output harus mempunyai Batasan,
11. Efektifitas,
12. Adanya Batasan Ruang Lingkup,

6. Pengenalan Flowchart

Flowchart merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya. Gambaran ini dinyatakan dengan simbol. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan hubungan antar proses digambarkan dengan garis penghubung.

Flowchart ini merupakan langkah awal pembuatan program. Dengan adanya flowchart urutan poses kegiatan menjadi lebih jelas. Jika ada penambahan proses maka dapat dilakukan lebih mudah. Setelah flowchart selesai disusun, selanjutnya pemrogram (programmer) menerjemahkannya ke bentuk program dengan bahasa pemrograman.

Basic Flowchart



a. Pengertian Flowchart / Bagan Alir

Pengertian Flowchart (Bagan Alir) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir (flowchart) digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi.

b. Jenis Jenis Flowchart / Bagan Alir

Ada beberapa jenis - Jenis flowchart diantaranya:

1) Bagan alir sistem (*systems flowchart*).

System flowchart dapat didefinisikan sebagai bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagan ini menjelaskan urutan-urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Bagan alir sistem menunjukkan apa yang dikerjakan di sistem.

2) Bagan alir dokumen (*document flowchart*).

Bagan alir dokumen (*document flowchart*) atau disebut juga bagan alir formulir (*form flowchart*) atau paperwork flowchart merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya.

3) Bagan alir skematik (*schematic flowchart*).

Bagan alir skematik (*schematic flowchart*) merupakan bagan alir yang mirip dengan bagan alir sistem, yaitu untuk menggambarkan prosedur di dalam sistem. Perbedaannya adalah, bagan alir skematik selain menggunakan simbol-simbol bagan alir sistem, juga menggunakan gambar-gambar komputer dan peralatan lainnya yang digunakan. Maksud penggunaan gambar-gambar ini adalah untuk memudahkan komunikasi kepada orang yang kurang paham dengan simbol-simbol bagan alir. Penggunaan gambar-gambar ini memudahkan untuk dipahami, tetapi sulit dan lama menggambarinya.

4) Bagan alir program (*program flowchart*).

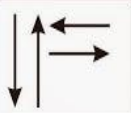















Bagan alir program (*program flowchart*) merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program. Bagan alir program dibuat dari derivikasi bagan alir sistem.

Bagan alir program dapat terdiri dari dua macam, yaitu bagan alir logika program (*program logic flowchart*) dan bagan alir program komputer terinci (*detailed computer program flowchart*). Bagan alir logika program digunakan untuk menggambarkan tiap-tiap langkah di dalam program komputer secara logika. Bagan alat- logika program ini dipersiapkan oleh analis sistem. Gambar berikut menunjukkan bagan alir logika program. Bagan alir program komputer terinci (*detailed computer program flow-chart*) digunakan untuk menggambarkan instruksi-instruksi program komputer secara terinci. Bagan alir ini dipersiapkan oleh pemrogram.

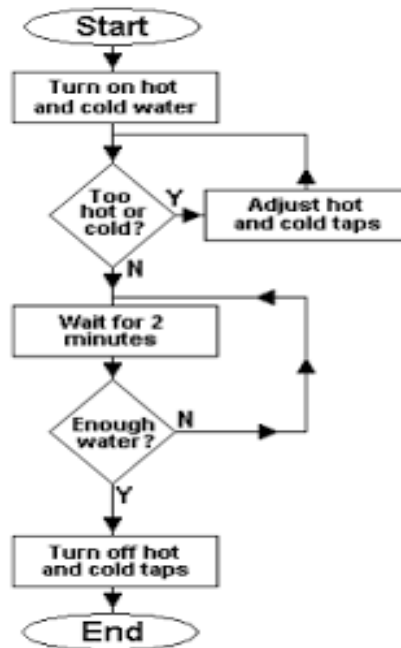
5) Bagan alir proses (*process flowchart*).

Bagan alir proses (*process flowchart*) merupakan bagan alir yang banyak digunakan di teknik industri. Bagan alir ini juga berguna bagi analis sistem untuk menggambarkan proses dalam suatu prosedur.

c. Simbol - Simbol Flowchart / Bagan Alir

	Flow Direction symbol Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga connecting line.		Simbol Manual Input Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard
	Terminator Symbol Yaitu simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan		Simbol Preparation Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.
	Connector Symbol Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar / halaman yang sama.		Simbol Predefine Proses Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program)/prosedure
	Connector Symbol Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang berbeda.		Simbol Display Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya.
	Processing Symbol Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer		Simbol disk and On-line Storage Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.
	Simbol Manual Operation Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer		Simbol magnetik tape Unit Simbol yang menyatakan input berasal dari pita magnetik atau output disimpan ke pita magnetik.
	Simbol Decision Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.		Simbol Punch Card Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
	Simbol Input-Output Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya		Simbol Dokumen Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.

d. Contoh Flowchart / Bagan Alir



C. RANGKUMAN

Bahasa pemrograman semakin banyak dipelajari oleh banyak orang. Hal ini terkait dengan kemajuan zaman yang menjadikan teknologi sebagai hal penting untuk menunjang kemajuan. Bagi pembaca yang ingin mempelajari bahasa pemrograman, hal dasar yang harus dipahami adalah algoritma pemrograman tersebut. Untuk mengerti apa itu algoritma pemrograman, silahkan simak pembahasan di bawah ini.

Dalam matematika dan ilmu komputer, algoritma adalah urutan atau langkah-langkah untuk penghitungan atau untuk menyelesaikan suatu masalah yang ditulis secara berurutan. Sehingga, algoritma pemrograman adalah urutan atau langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah pemrograman komputer.

D. LATIHAN/TUGAS

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan benar !

1. Apa yang dimaksud dengan logika dan Algoritma ?
2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan logika algoritma
3. Sebutkan ciri-ciri algoritma !
4. Apa yang dimaksud dengan flowchart ?
5. Buatlah sebuah contoh alur (flowchart) algoritma Pemograman



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan : Tamalate I Tidung Makassar Kode Pos 90222

Telp. (0411) 884457 Fax (0411) 883076

Laman: www.unm.ac.id

Nomor : 139/UN36.4.1/PP/2019
 Perihal : Permohonan Penunjukan Pembimbing Skripsi
 Yth. : **Dekan FIP UNM**
Ub. Pembantu Dekan Bidang Akademik
Di Makassar

Dalam rangka memperlancar penyusunan skripsi mahasiswa, maka diperlukan dosen pembimbing yang mendampingi dan mengarahkannya terutama dalam penguasaan aspek permasalahan dan metodologinya.

Untuk itu kiranya Bapak berkenan memberi izin kepada :

1. Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si.
2. Prof. Dr. H. Amir, M.Pd.

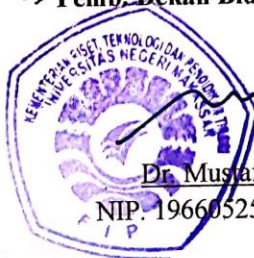
Untuk menjadi pembimbing skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama	NIM	Jurusan/ Prodi	Judul Skripsi
Fajri	1641041018	Teknologi Pendidikan	Studi Evaluasi Kompetensi Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Nasional Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (SIKOMDIG) Di SMK Negeri 1 Takalar.

Demikian penyampaian ini dan atas perkenannya disampaikan ucapan terima kasih.

Mengetahui,

M. Mustafa
Pemb. Dekan Bidang Akademik



M. Mustafa
 Dr. Mustafa, M.Si.

NIP. 19660525 199201 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222
 Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457
 Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 0219/UN36.4/LT/2020
 Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

20 Januari 2020

Yth : **Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan**
Cq. Kepala UPT P2T BKPM Pro. Sulawesi Selatan

Di –
 Makassar

Sehubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Fajri
 NIM : 1641041018
 Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan
 Judul Skripsi : **ANALISIS KOMPETENSI GURU DALAM MENERAPKAN KURIKULUM NASIONAL PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL (SIKOMDIG) DI SMK NEGERI 1 TAKALAR**

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dekan Bidang Akademik

Dr. Mustafa, M.Si

NID 196605251992031002

Tembusan:

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 342/S.01/PTSP/2020
 Lampiran : -
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulsel

di-
Tempat

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 0219/UN36.4/LT/2020 tanggal 20 Januari 2020 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **FAJRI**
 Nomor Pokok : 1641041018
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
 Alamat : Jl. Tamalate I Tidung, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" ANALISIS KOMPETENSI GURU DALAM MENERAPKAN KURIKULUM NASIONAL PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL (SIKOMDIG) DI SMK NEGERI 1 TAKALAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 20 Januari s/d 10 Maret 2020

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada tanggal : 20 Januari 2020

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
 PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
 Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

A. M. YAMIN, SE., MS.
 Pangkat : Pembina Utama Madya
 Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth
 1. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
 2. *Pertinggal.*



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN

Jl. Perintis Kemerdekaan Km. 10 Tamalanrea Makassar Telepon 585257, 586083, Fax 584959 Kode Pos. 90245

Makassar, 21 Januari 2020

Nomor : 867/2832/P.PTK-FAS/DISDIK
 Lampiran :
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SMK Negeri 1 Takalar
 di
 Takalar

Dengan hormat, berdasarkan surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan No.342/S.01/PTSP/2020 Tanggal 20 Januari 2020 Perihal Izin Penelitian oleh Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : FAJRI
 Nomor Pokok : 1641041018
 Progran Studi : Teknologi Pendidikan
 Pekerjaan / Lembaga : Mahasiswa (S1), UNM
 Alamat : Jl. Tamalate I Tidung, Makassar

Yang bersangkutan bermaksud untuk melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Takalar dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

**“ANALISIS KOMPETENSI GURU DALAM MENERAPKAN KURIKULUM NASIONAL
 PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL (SIKOMDIG)
 DI SMK NEGERI 1 TAKALAR”**

Pelaksanaan : Tanggal 20 Januari s/d 10 Maret 2020

Pada Prinsipnya kami menerima dan menyetujui kegiatan tersebut, sepanjang tidak bertentangan dengan ketentuan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

a.n **KEPALA DINAS PENDIDIKAN
 KEPALA BIDANG PPTK FASILITASI PAUD,
 DIKDAS, DIKTI DAN DIKMAS**



MELVIN SALAHUDDIN, SE, M.Pub.& Int.Law.Ph.D

Pangkat: Pembina

NIP: 19750120 200112 1 002

Tembusan :

1. Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulsel (sebagai laporan)
2. Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah VII Takalar-Jenepono
3. Pertinggal



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMK NEGERI 1 TAKALAR

Jl. Karaeng Salamaka No. 1 Boddia Kec. Galesong 92254, Telp/Fax. (0418)2327105, E-mail : smkn1_galesong@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.5/77/UPT-SMK N I/TKRL/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah SMK Negeri 1 Takalar, menerangkan bahwa:

Nama : Fajri

NIM : 1641041018

Prodi : Teknologi Pendidikan

Alamat: Dusun Ballaparang, Desa Parangmata Kec. Galesong Kab. Takalar

Mahasiswa tersebut benar-benar melaksanakan kegiatan penelitian di SMK Negeri 1 Takalar pada tanggal 20 Januari 2020 sampai dengan selesai. Dengan judul penelitian :

**“ANALISIS KOMPETENSI GURU SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
(SIKOMDIG) DALAM MENERAPKAN KURIKULUM NASIONAL DI SMK
NEGERI 1 TAKALAR”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagai mestinya.

Galesong, 20 Januari 2020

Mengotahui:

Kepala sekolah



MUDATSIR, S.Pd., M.AP

NIP. 196990910 199403 1 016

DOKUMENTASI KEGATAN

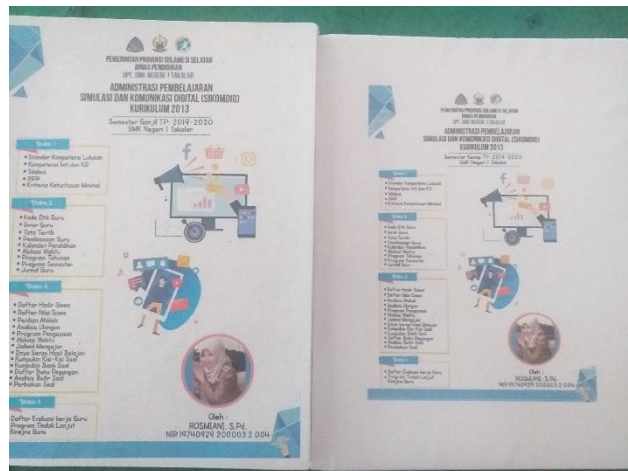




REDHI NOTE 8
48MP QUAD CAMERA



REDHI NOTE 8
48MP QUAD CAMERA



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Fajri lahir di Ballaparang, Kec. Galaseong Kab. Takalar Provinsi Sulawesi-Selatan pada tanggal 20 Juni 1998. Penulis lahir dari pasangan M. Nasir dan Rahamtia dan merupakan anak sulung dari satu bersaudara yakni Faisal. Pada tahun 2004 penulis masuk di SDN Inpers No. 192 Tama'la'lang dan lulus pada tahun 2010, kemudian melanjutkan sekolah tingkat pertama pada tahun yang sama di SMP Negeri 2 Galesong-Selatan dan lulus tiga tahun kemudian pada tahun 2013. Selanjutnya masuk pada sekolah menengah kejuruan di SMK Negeri 1 Takalar ditahun yang sama dan lulus pada tahun 2016.

Pada tahun yang sama penulis diterima menjadi mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar melalui jalur masuk Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).