ANTHOR
Education and Learning Journal
Terbit Online pada Website: https://anthor.org/index.php/anthor
Volume 2 Nomor 6 Tahun 2023, Halaman 817 - 821

First Received: 11 Juli 2023 Final Proof Received: 26 Desember 2023

IMPLEMENTASI KURIKULUM BERBASIS AKTIVITAS DI SEKOLAH MENENGAH ATAS DALAM MENGHADAPI MASA PANDEMI COVID 19

Wawan Setiawan[1], Abdullah[2]
Pendidikan MIPA, Universitas Indraprasta PGRI[1,2]

setiawan.binaputera2003@gmail.com[1]*, abdullahmustofa@gmail.com[2]

Info Artikel

Kata Kunci:
Kurikulum Berbasis Aktivitas, SMA, Pandemi, Covid 19.

Abstrak

Dalam tataran teknis, implementasi Kurikulum 2013 yang merupakan kurikulum berbasis praksis kontekstual yang dalam implementasinya menghadapi banyak persoalan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil kajian Puskurbuk (2019) yang menyatakan bahwa implementasi kurikulum 2013 belum optimal. Kondisi ini mendorong pemerintah mengambil kebijakan baru dalam implementasi kurikulum dengan kebijakan "Merdeka Belajar" yang memberi otoritas secara profesional kepada guru dan Sekolah dalam mengimplementasikan kegiatan pembelajaran praksis kontekstual dengan mengacu pada kondisi dan konteks lokalnya. Belum meratanya pemahaman mengenai Kebijakan Merdeka Belajar, dunia pendidikan sudah dihadapkan pada situasi pandemi. Hal ini ditangkap oleh sejumlah sekolah dengan melakukan beragam inovasi dan kreasi dalam pembelajaran dengan tetap mengacu pada prinsip kurikulum sesuai kebijakan yang ditetapkan. Akan tetapi tidak sedikit pula sekolah yang gagap dalam melakukan inovasi karena terbelenggu oleh pola pikir lama dan tidak berani melakukan inovasi. Salah satu upaya inovatif dalam melakukan proses pembelajaran di era pandemi, dengan mengacu pada kebijakan Merdeka Belajar dan memanfaatkan perkembangan teknologi adalah dengan implementasi kurikulum berbasis aktivitas yang dilakukan oleh SMA. Pola ini menjadi salah satu model inovatif yang dapat mendorong satuan pendidikan SMA untuk mengembangkan inovasi sejenis sesuai dengan konteksnya masing-masing. Dengan demikian, pada gilirannya diharapkan akan muncul model-model pembelajaran inovatif yang memperkaya proses pembelajaran di Tanah Air. Kajian ini akan memilih fokus pada pengembangan implementasi kurikulum berbasis aktivitas melalui tahapan ilmiah sesuai kaidah-kaidah pengembangan model pembelajaran.

Keywords:
Kurikulum Berbasis Aktivitas, SMA, Pandemi, Covid 19.

Abstract

In technical terms, the implementation of the 2013 Curriculum, which is a practice-based contextual curriculum, faces several issues. This is evidenced by the study conducted by Puskurbuk (2019), which indicates that the implementation of the 2013 Curriculum is not yet optimal. This condition has prompted the government to adopt a new policy in curriculum implementation called "Merdeka Belajar" (Freedom to Learn), which grants professional authority to teachers and schools in implementing contextual practice-based learning activities, taking into account local conditions and contexts. Even before a widespread understanding of the Merdeka Belajar policy could be achieved, the education sector was confronted with the pandemic situation. Some schools have responded to this by implementing various innovations and creative approaches to learning while still adhering to the principles of the curriculum as mandated by the policy. However, there are also schools that struggle to innovate due to entrenched old mindsets and a lack of willingness to embrace change. One innovative effort to facilitate the learning process during the pandemic, in line with the Merdeka Belajar policy and leveraging technological advancements, is the implementation of an activity-based curriculum by high schools (SMA). This approach serves as one of the innovative models that can encourage SMA educational institutions to develop similar innovations according to their respective contexts. Consequently, it is expected that various innovative learning models will emerge, enriching the learning process in the country. This study will focus on the development of activity-based curriculum implementation through scientific stages, following the principles of instructional model development.

Corresponding Author:
Wawan Setiawan
Pendidikan MIPA, Universitas Indraprasta PGRI, DKI Jakarta, Indoesia:
setiawan.binaputera2003@gmail.com

Copyright © 2023 Wawan Setiawan, Abdullah
*This work is licensed under **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

PENDAHULUAN

Sejak diterapkan pada tahun 2013, implementasi "Kurikulum 2013" diakui belum optimal dijalankan. Hasil penelitian yang dilakukan Puskurbuk (2019) menunjukkan bahwa belum optimalnya implementasi Kurikulum 2013 di tingkat satuan pendidikan. Beragam kendala dihadapi oleh satuan pendidikan, terutama dalam memahami secara utuh konsepsi kebijakan kurikulum 2013 dan teknis implementasi kurikulum tersebut dalam kondisi satuan pendidikan yang beragam. Kondisi ini kemudian mendorong pemerintah mengambil kebijakan "Merdeka Belajar" dengan fokus pendekatan yang berbeda. Guru dan satuan pendidikan diberi otoritas dalam mengelola proses pembelajaran sesuai konteksnya. Mereka juga diberi keleluasaan dalam merancang proses pembelajaran dan melakukan penilaian. Beban administratif guru dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disederhanakan, ujian nasional dihilangkan dan sekolah didorong lebih mandiri dan merdeka dalam melakukan inovasi.

Di awal tahun 2020, sebelum kebijakan "Merdeka Belajar" terimplementasi dengan baik, datang situasi pandemi Covid-19 yang memaksa satuan pendidikan melakukan proses pembelajaran yang tidak biasa. Yakni dengan melakukan proses belajar dari rumah (BDR). Hal ini memaksa sekolah dan guru melakukan inovasi dalam proses pembelajaran karena tidak terjadi pembelajaran dengan tatap muka langsung di sekolah. Pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh.

Banyak sekolah mengalami kesulitan dalam melakukan inovasi karena selama ini terkungkung dengan anggapan bahwa sekolah hanya menjalankan kurikulum tekstual saja, dan kurang memperhatikan konsteksnya. Hal ini nampak dari problematika BDR yang terpublikasi melalui berbagai media massa.

Akan tetapi tidak sedikit juga sekolah yang mampu memanfaatkan situasi pandemi ini untuk melakukan inovasi dan melakukan berbagai penyesuaian dalam melakukan proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang terpotret adalah implementasi kurikulum berbasis aktivitas kehidupan nyata. Inovasi ini menggabungkan aktivitas rutin kehidupan nyata menjadi sebuah aktivitas pembelajaran dengan fokus penguatan kompetensi tertentu. Implementasi kurikulum berbasis aktivitas kehidupan nyata ini merupakan kegiatan pembelajaran yang menggabungkan prinsip dari berbagai model pembelajaran yang dikenal selama ini seperti *Project Based Learning, Product Based Learning* dan model pembelajaran aktif lainnya.

Implementasi Kurikulum berbasis aktivitas kehidupan nyata ini perlu dirancang secara sistematis agar dapat menjadi alternatif bagi satuan pendidikan yang memiliki situasi dan kondisi sejenis agar aktivitas pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dalam berbagai kondisi, terutama tatkala situasi pandemi atau situasi sejenis lainnya.

METODE PENELITIAN

Kajian dilakukan di SMA Bina Putera di Kecamatan Kopo, Kabupaten Serang, Banten, yang telah menerapkan pembelajaran berbasis aktifitas sebagai salah satu variasi layanan pendidikan. Pembelajaran berbasis aktivitas dipilih untuk menyelaraskan kebutuhan peserta didik yang sebagian besar berasal dari kalangan ekonomi lemah. Mereka bersekolah umumnya untuk memperoleh ijazah sebagai bekal bekerja untuk memperbaiki kehidupan ekonomi keluarga. Latar belakang pendirian SMA, karena lulusan SMA dianggap memiliki ruang yang lapang untuk menempuh jalan hidup selanjutnya**.**

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif yang bersifat ekploratif tentang proses pembelajaran berbasis aktivitas kehidupan nyata. Kerangka yang digunakan dalam menyajikan model pembelajaran berbasis aktivitas adalah model pengembangan pembelajaran yang dikembangkan oleh Smith & Ragan (2005) yang dikombinasikan dengan Seel (2018). Hasil dari data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif di lapangan kemudian dijadikan dasar dalam melakukan analisis untuk merumuskan Implmentasi kurikulum berbasis aktivitas. Analisis dilakukan dengan model desain model Smith dan Ragan. Menurut Smith dan Ragan (2005: 10). Desain model Implementasi Kurikulum dapat dilakukan dalam tiga tahapan yakni analisis, strategi dan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kajian Implementasi Kurikulum Berbasis Aktivitas di SMA memiliki ruang lingkup sebagai berikut: (a) Makna aktivitas kehidupan nyata adalah segala aktivitas kehidupan yang dijalani siswa dalam kehidupannya atau yang ingin dilakukan sebagai aktivitas kehidupan di masa yang akan datang; (b) Aktivitas dimaksud dapat berupa kegiatan kehidupan pribadi, sosial, ekonomi, budaya, keluarga, hobby, rekreasi, atau kegiatan lain yang terkait dengan kehidupan kontekstual setiap orang yang produktif dan bermakna; (c) Setiap peserta didik dapat memilih aktivitas yang ingin dilakukannya dalam proses pembelajarannya dan dilakukan pendampingan oleh guru, orang tua atau warga sekolah lainnya; (d) Aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa bisa tentang apa saja, dimana saja, kapan saja, dengan siapa saja dan dengan apa saja. Capaian pembelajaran mengacu pada kompetensi yang dicapai; (e) Penilaian yang dilakukan adalah penilaian proses dengan melihat capaian kompetensi berdasarkan indikator yang

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

ditunjukkan siswa; (f) Nilai diperoleh dalam bentuk deskripsi yang ditunjukkan berdasarkan indikator ketercapaian kompetensi. Nilai angka dapat diperoleh berdasarkan bobot setiap indikator.
Pembelajaran yang dilakukan berpegang teguh pada prinsip profil utuh individu yang meliputi *Spiritual Quotient* (SQ)/ Olah Hati, *Emotional Quotient* (EQ)/ Olah Rasa dan Karsa, *Intelligence Quotient* (IQ)/Olah pikir, dan *Adversity Quotient* (SQ)/ Olah Raga. Kecerdasan spiritual adalah kemampuan seseorang untuk memberikan makna atas sesuatu serta untuk mengintegrasikan antara akal, pikiran (IQ) dan Emosi (SQ) dengan memandang segala hal dari berbagai sudut. *Adversity Quotient* adalah kecerdasan tahan banting, keuletan, ketangguhan atau kecerdasan menghadapi tantangan.

Fokus Capaian Kompetensi Peserta Didik

Fokus pencapaian kompetensi peserta didik dijabarkan sebagai berikut:

(a) Kompetensi Pribadi, Kompetensi pribadi adalah kompetensi mendasar yang mutlak dimiliki oleh setiap peserta didik. Kompetensi ini meliputi Akhlak/karakter, rasa seni/kreatif dan sehat jasmani. Kompetensi dilakukan melalui kegiatan-kegiatan pembiasaan/ rutin yang dilakukan oleh peserta didik, baik di Sekolah maupun di rumah. Di sekolah kompetensi pribadi ini dimotori oleh mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, PPKn, Olah Raga dan seni.

(b) Kompetensi Sosial, Manusia sebagai makhluk sosial harus mampu berkolaborasi satu sama lain untuk mendapatkan kehidupan yang harmonis. Oleh karena itu, kompetensi sosial harus dikuatkan di dalam diri peserta didik. Kompetensi sosial yang paling mendasar adalah kemampuan berkomunikasi yang baik. Beberapa peserta didik lebih suka mengerjakan sesuatu sendiri dan sulit untuk diajak komunikasi karena sudah menjadi karakter dalam dirinya. Untuk kasus seperti ini kompetensi sosial lebih dikuatkan pada sisi bagaimana peserta didik dapat berkolaborasi dengan yang lainnya. Di sekolah kompetensi Sosial ini dikuatkan melalui kegiatan pembiasaan yang terintegrasi dalam semua mata pelajaran.

(c) Keterampilan Hidup, Sekolah mempersiapkan peserta didik untuk bisa hidup di zamannya. Perlu adanya penguatan keterampilan hidup yang dimiliki sehingga mereka merasa siap berada di tengah-tengah masyarakat. Keterampilan hidup meliputi keterampilan bahasa, terampil dalam TIK, berpikir logis, kronologis dan sistematis. Keterampilan hidup ini dibelajarkan pada semua aktivitas dan melalui pembiasaan baik di rumah maupun di sekolah. Mata pelajaran yang menjadi motor adalah Bahasa, Matematika dan Sejarah.

(d) Minat dan Aktivitas Kehidupan, Aktivitas kehidupan yang dijadikan sebagai aktivitas belajar berdasarkan pada minat dari peserta didik. Dalam implementasinya, perlu ada penguatan dalam aspek keilmuan yang berkaitan dengan aktivitas kehidupan yang dilakukan. Saat ini, peminatan di sekolah meliputi peminatan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial dan peminatan Bahasa dan Budaya.

Dalam implementasi kurikulum berbasis aktivitas yang sudah dilakukan di SMA Bina Putera-Kopo, perlu adanya pengembangan model. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan implementasi di satuan pendidikan.

Pengorganisasian dan Pengelolaan Pembelajaran

Implementasi Kurikulum Berbasis Aktivitas di SMA dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam satu semester. Pada tahap perencanaan guru menganalisis kompetensi yang ingin dicapai dan menyusun indikator capaian kompetensi untuk satu semester. Adapun pengorganisasian dan pengelolaan pembelajarannya dapat dilihat pada tabel 1.

Pengembangan Model

Dalam implementasi kurikulum berbasis aktivitas yang sudah dilakukan di SMA Bina Putera-Kopo, perlu adanya pengembangan model. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan implementasi di satuan pendidikan. Langkah-langkah Implementasi adalah sebagai berikut, (a) Siswa mengidentifikasi masalah dalam kehidupan nyata yang ia alami; (b) Membuat kegiatan di sekolah/ rumah (dengan bimbingan/kontrol guru dan orang tua); (c) Menghasilkan produk/teknik/hasil kegiatan di sekolah/rumah (dengan bimbingan/kontrol guru dan orang tua); (d) Mengimplementasikan produk/teknik dalam kehidupan nyata.

Tahapan Penilaian

Tahapan penilaian implementasi kurikulum berbasis aktivitas adalah sebagai berikut. (a) Buku Indikator, Peserta didik menerima buku indikator yang berisi tentang kompetensi yang ingin dicapai selama satu semester. (b) Penjelasan, Peserta didik menerima penjelasan tentang bagaimana penggunaan buku indikator sebagai bukti ketercapaian kompotensi. (c) Menandai KD, Peserta didik melaksanakan pembelajaran berbasis aktivitas dan menandai kompetensi mana saja yang relevan dan siap untuk diuji. (d) Menandai Indikator dicapai, Peserta didik menandai indikator yang sudah dikuasai dan siap untuk diuji. (e) Konfirmasi, Peserta didik konfirmasi kepada guru mapel untuk melakukan uji kompetensi sesuai indikator

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

yang yang ia kuasai. (f) Kompeten, Guru memastikan peserta didik mencapai kompetensi tertentu sesuai indikator.

Tabel 1. Pengorganisasian dan Pengelolaan Pembelajaran

No	Mata Pelajaran	Teknis Pembelajaran	Pelaksanaan
1	Pendidikan Agama dan budi Pekerti, PPKn	Tatap muka, Mandiri dan Tutorial	Di awal semester peserta didik mendapatkan penjelasan umum tentang teknis pelaksanaan pembelajaran dalam satu semester. Aspek pengetahuan dibelajarkan selama satu pekan. Peserta didik menggali sendiri pengetahuannya berdasarkan buku capaian kompetensi.
2	Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Sejarah	Mandiri dan Tutorial	Peserta didik menggali sendiri pengetahuannya dan mengikuti jadwal tutorial yang dijadwalkan oleh gurunya untuk konsultasi dan mengkonfirmasi sejauh mana pembelajaran dilakukan dan kompetensi yang sudah dicapai.
3	Matematika Dasar	Tatap muka, Mandiri dan Tutorial	Pembelajaran dilakukan secara tatap muka sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Peserta didik juga mengikuti jadwal tutorial yang dijadwalkan oleh gurunya untuk konsultasi dan mengkonfirmasi sejauh mana pembelajaran dilakukan dan kompetensi yang sudah dicapai.
4	Olah Raga dan Seni	Tatap Muka	Pembelajaran olah raga dan seni dilaksanakan berdasarkan minat peserta didik dan dijadwalkan sesuai dengan kesepakatan bersama.
5	Mata pelajaran peminatan (Matematika, Biologi, Fisika, Kimia, Geografi, Sejarah, Sosiologi, Ekonomi)	Pembelajaran Berbasis Aktivitas	Peserta didik menggali sendiri pengetahuannya sebagai upaya penyelesaian masalah yang dihadapi dan mengikuti jadwal tutorial yang dijadwalkan oleh gurunya untuk konsultasi dan mengkonfirmasi sejauh mana pembelajaran dilakukan dan kompetensi yang sudah dicapai

KESIMPULAN

Situasi yang dirasakan kini adalah bahwa implementasi Kurikulum secara konvensional yang berorientasi pada materi ajar sangatlah tidak cocok jika mengacu pada kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk dapat hidup di zamannya. Terlebih lagi sekolah dihadapkan dengan pandemi Covid-19 yang belum tahu kapan akan berakhir. Kondisi ini memaksa sekolah untuk terus berinovasi dalam pembelajarannya. Pembelajaran secara daring masih terkendala dengan sarana dan *signal*. Beberapa peserta didik juga tidak memiliki *handphone* yang mendukung untuk melakukan proses pembelajaran secara daring. Implementasi Kurikulum Berbasis Aktivitas ini dapat menjadi alternatif pilihan satuan pendidikan dalam memberikan layanan pembelajaran bagi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

Dewey, J. 2009. *Pendidikan Dasar Berbasis Pengalaman* (Pontoh, I.V. Pentj.). Jakarta: Indonesia Publishing.

Kemendikbud (2019). SMA di Era Digital. Direktorat SMA, Jakarta.

Kasali, R (2018) Self Disruption. Bagaimana Perusahaan Keluar dari Perangkap masa Lalu dan Mendisrupsi Dirinya menjadi Perusahaan yang Sehat.Mizan media Utama, Bandung.

Piirto, J. (2011). Creativity for 21st Century Skill. How to Embed Creativity into the Curriculum. Sense Publishers, Rotterdam.

Pink, D (2018). When, Rahasia Ilmiah tentang Waktu yang tepat.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2019. Paparan Kebijakan Merdeka Belajar. Kemdikbud, Jakarta.

Salgue, B, (2018) Society 5.0: Industry of the Future, Technologies, Methods and Tool. John Wiley & Sons, Inc. Great Britain.

Schunk, D.H. (2012). Learning Theories. Teori-teori Pembelajaran: Perspektif Pen-didikan (Hamdiah, E. dan Fajar, R., Pentj.) Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Schleicher, A (2018), World Class: How to build a 21st-century school system, Strong Performers and Successful Reformers in Education, OECD Publishing, Paris.

Schwab, K. (2016). Revolusi Industri Keempat. PT Gramdia Pustaka Utama, Jakarta.

Seel, N.M., Lehmann, T., Blumschein, P., and Podolskiy, O.A. (2017). *Instructional Design for Learning, Theoretical Foundation*. Sense Publishers, Rotterdam, The Netherland.

Siberman, Melvin L. (2014). Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif (Muttaqien, Raisul, Pentj). Bandung: Nuansa Cendekia

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Smith, P.L., dan Ragan, T.J., (2005). Instructional Design (third Edition). JohnWilwey & Sons: Oklahoma

Stillman, D, dan Stillman J., (2017). Generasi Z. Memahami Karakter Generasi baru yang akan mengubah dunia kerja; Lina Jusuf (Pent.) Gramdia Pustaka Utama, Jakarta.

Trilling, B and Fadel, C., (2009) 21st Century Skills. Learning for Life in Our Times. ohn Wiley & Sons, Inc.San Fransisco.

World Bank. (2020). The Promise of Education in Indonesia. World Bank.

World Economic Forum, (2020). Platform for Shaping the Future of the New Economy and Societ, Schools of the Future, Defining New Models of Education for the Fourth Industrial Revolution. World Economic Forum, Switzerland.

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498