



MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KKNi MELALUI *MINI ROLEPLAY* PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR TOURISM

Rini Fadhillah Putri

Rizqy Fadhlina Putri

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah
JL. Garu II No 93

Email : rinifadhillah@umnaw.ac.id, rizqyfadhlina@umnaw.ac.id

Abstrak

Salah satu poin road map di bidang Ilmu Pendidikan dan Pemberdayaan Keluarga (IPPK) adalah model pembelajaran berdasarkan kurikulum KKNi. Namun, berdasarkan pengamatan lapangan, hal ini tidak sesuai dengan konsep pembelajaran dalam kurikulum tersebut. Dengan demikian tujuan spesifik dari penelitian ini adalah untuk merumuskan konsep pembelajaran berdasarkan kurikulum KKNi di Universitas Muslim Nusantara (UMN) Al Washliyah. Metode penelitian adalah penelitian pengembangan dengan desain ADDIE. Populasi penelitian adalah semua mahasiswa pada semester delapan pada program studi pendidikan bahasa Inggris tahun akademik 2019/2020, sehingga sampel diambil secara acak yang berjumlah 30 mahasiswa. Teknik pengumpulan data adalah kuesioner dan observasi, dengan teknik analisis data menggunakan analisis faktor IBM SPSS 22 untuk Windows. Hasil penelitian yang diperoleh tahap ini, diketahui bahwa mahasiswa hanya memilih 2 kategori penilaian yaitu cukup sering dan sering dari beberapa indikator diantaranya suasana pembelajaran, metode pembelajaran dan pemberian tugas. Penerapan mini roleplay pada English for Tourism diharapkan menjadi pembelajaran interaktif, aktif dan atraktif.

Kata kunci : Kurikulum KKNi, Mini Roleplay, English for Tourism

Abstract

One of point on the road map in the field of Education and Family Empowerment (IPPK) is a learning model based on the KKNi curriculum. However, based on field observations, this is not in accordance with the concept of learning in the curriculum. Thus the specific purpose of this research is to formulate the concept of learning based on the KKNi curriculum at University of Muslim Nusantara (UMN) Al Washliyah. The research method is development research with ADDIE design. The population was all students in the eighth semester of the English language education program academic year 2019/2020, so the sample was taken randomly totaling 30 students. Data collection techniques were questionnaire and observation, with data analysis techniques used IBM SPSS 22 for Windows factor analysis. The results obtained at this stage, it is known that students only choose 2 categories of assessment, which is often enough and often from several indicators the atmosphere of learning, learning methods, and giving assignments. The implementation of mini role-play in English for Tourism is expected to be interactive, active and attractive learning.

Key words : KKNi Curriculum, Mini Role-play, English for Tourism



1. PENDAHULUAN

“Menjadikan Universitas Unggul dalam Penyediaan Sumber Daya Manusia Berkualitas dan Berjiwa Islami pada Tahun 2025” adalah visi Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah. Visi ini akan menghasilkan lulusan yang memiliki *hardskill and softskill* dalam berbagai kompetensi berbasis KKNi yaitu kompetensi utama (kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial), kompetensi pendukung dan kompetensi lainnya. Hal ini juga diperkuat dengan *roadmap* dalam bidang fokus Ilmu Pendidikan dan Pemberdayaan Keluarga (IPPK), salah satunya adalah pengembangan kurikulum dan karakter building, sehingga diperoleh hasil pengembangan bahan ajar berbasis KKNi, artinya mahasiswa program studi pendidikan bahasa Inggris memiliki pengetahuan dan tingkah laku yang baik. Proses pembelajaran tidak terlepas dari kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum KKNi (Kerangka Kualitas Nasional Indonesia).

Student centered active learning adalah salah satu model pembelajaran berbasis KKNi dimana mahasiswa dituntut untuk lebih aktif, inovatif, kreatif dan interaktif. Namun kenyataan saat ini, pembelajaran cenderung menekankan pada aspek kognitif padahal kemampuan dosen dibutuhkan secara langsung antara pemikiran dan pengetahuan dosen dengan mahasiswa maupun mahasiswa dengan mahasiswa sehingga pembelajaran diubah menjadi pembelajaran kontekstual dan kolaboratif. Hal ini terjadi di program

studi pendidikan bahasa Inggris FKIP UMN AW. Pada mata kuliah *English for Tourism*, dosen masih menggunakan metode ceramah yang menyebabkan mahasiswa memiliki kemampuan secara kognitif saja. Padahal, kompetensi yang diharapkan dalam kurikulum KKNi adalah integrasi antara kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor agar nantinya menghasilkan lulusan yang berkualitas yang mampu bersaing di dunia kerja dan memiliki karakter atau *softskill* yang baik.

Menurut Peraturan Presiden RI no. 8 tahun 2012 tentang KKNi pasal 1 ayat (2) yang menjelaskan capaian pembelajaran dalam KKNi adalah kemampuan yang didapatkan melalui internalisasi pengetahuan, sikap, ketrampilan, kompetensi dan akumulasi pengalaman kerja. Kehadiran KKNi merupakan acuan umum bagaimana seseorang mendapatkan pengakuan dunia kerja.

Kerangka Kualitas Nasional Indonesia (KKNi) adalah kerangka perjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan diberbagai sector.

Kurikulum berbasis KKNi merupakan kombinasi antara pola pikir deduktif (teori di kampus) dengan pola pikir induktif (praktek di lapangan). Implementasi kurikulum berbasis KKNi mengharuskan setiap dosen untuk tidak melaksanakan pengajaran akan tetapi diganti dengan pembelajaran.



Tujuan KKNI adalah sebagai perwujudan mutu dan jati diri bangsa Indonesia dalam sistem pendidikan, pelatihan, serta sistem pengakuan kompetensi kerja secara nasional melalui model pembelajarannya.

Di dalam buku konsep Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi di Pendidikan Tinggi, Dirjen Dikti Tahum 2009 menyebutkan model- model pembelajaran berbasis kompetensi dan dapat dilakukan dengan model pembelajaran *student centered learning* diantaranya 1) *Small Group Discussion*, 2) *Role Play and Simulation*, 3) *Case Study*, 4) *Discovery Learning*, 5) *Self- Directed Learning*, 6) *Cooperative Learning*, 7) *Collaborative Learning*, 8) *Contextual Instruction*, 9) *Project Based Learning*, 10) *Problem Based Learning and Inquiry*, dll.

Salah satu model pembelajarannya adalah *role playing*. *Role playing* adalah suatu cara penugasan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan dengan memerankan tokoh. Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan mahasiswa. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikasi, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model pengembangan yang mengacu pada

model pengembangan yang dijelaskan oleh Borg and Gall, dimana kemampuan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa diperlukan dalam proses pembelajaran.

Instrumen penelitian kuantitatif digunakan untuk mengukur variabel yang akan diteliti serta mengukur fenomena yang sedang diamati, dengan harapan dapat melengkapi data. Nilai mahasiswa akan menggunakan indikator dan deskriptor penilaian yang telah ditentukan. Instrumen yang digunakan adalah aplikasi kegiatan pembelajaran inovatif berbasis KKNI, yang digunakan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa proses pembelajaran.

Prosedur pengolahan data ditempuh melalui sejumlah tahapan yaitu: memeriksa lembar observasi mahasiswa berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan, memberikan skor pada aspek yang diperiksa sesuai dengan ketentuan pengskoran yang telah ditetapkan, kemudian skor yang diperoleh setiap siswa dihitung sebagai nilai yang kemudian diuji melakukan pengujian analisis factor (KMO), merekap data penilaian yang diperoleh siswa untuk setiap aspek yang diteliti menjumlahkan nilai yang diperoleh mahasiswa pada setiap aspek yang diteliti, kemudian mencari nilai rata-ratanya, melakukan perhitungan lembar observasi dan melakukan pengujian uji.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dengan menyelesaikan dan merekapitulasi hasil pilihan mahasiswa dalam menjawab setiap pertanyaan di dalam kuesioner. Hasil ini diperoleh dari mahasiswa semester delapan pendidikan



bahasa Inggris FKIP Universitas Muslim Nusantara (UMN) Al Washliyah. Hasil rekapitulasi dapat dilihat pada table dibawah ini :

N o	Pernyataan	Rata - Rata	Kategori
1	Suasana Menyenangkan	3	Cukup Sering
2	Variasi Metode	3	Cukup Sering
3	Pemberian Tugas	4	Sering

Secara rinci uraian analisis situasi pembelajaran bahasa Inggris khususnya mata kuliah *English for Tourism* dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Apakah dosen sering menciptakan suasana yang menyenangkan saat pembelajaran sedang berlangsung?

Kemampuan untuk menciptakan suasana yang atraktif dan menyenangkan saat proses pembelajaran sedang berlangsung adalah salah satu faktor pengukur kemampuan seorang dosen dalam mengajar. Kemampuan ini nantinya akan mendukung tehnik pembelajaran yang akan digunakan. Namun, data menunjukkan bahwa dosen pada mata kuliah tersebut cukup sering menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran.

2. Apakah dosen sering memberikan metode bervariasi ketika mengajar sedang berlangsung?

Dlaam proses belajar mengajar metode pembelajaran sangat berperan penting guna mendukung tersampainya materi ajar dengan cara yang baik. Variasi tehnik pengajaran pada mata

kuliah *English for Tourism* sebenarnya cukup beragam, misalnya melalui *role playing/mini roleplay*. Melalui variasi tehnik pengajaran, mahasiswa dapat lebih mengembangkan kreatifitas mereka dan menciptakan interaksi yang lebih aktif dan interaktif di dalam kelas. Namun pada kenyataannya, masih banyak dosen yang belum menguasai variasi tehnik dalam pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan biasa dan kadang kaku. Hal ini dapat dilihat dari data yang menunjukkan bahwa dosen cukup sering menggunakan variasi tehnik dalam mengajar.

3. Apakah dosen anda sering memberikan tugas setelah pembelajaran?

Tugas diberikan karena keterbatasan waktu dalam pembelajaran. Tugas-tugas ini akan membantu mahasiswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Tugas- tugas ini juga akan membantu mahasiswa untuk lebih aktif dalam mencari informasi lebih terkait dengan materi yang diajarkan sehingga dapat membentuk mahasiswa menjadi mahasiswa yang mandiri. Data menunjukkan bahwa dosen sering memberikan tugas setelah pembelajaran.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan tujuan penelitian pada Tahun-I maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pada penilaian analisis situasi pembelajaran, maka dapat diketahui di tahap awal bahwa mahasiswa hanya memilih 2 kategori penilaian yaitu cukup sering dan sering pada indikator penilaian yang meliputi suasana pembelajaran, metode pembelajaran dan pemberiantugas.



2. Berdasarkan analisa situasi tersebut, maka dapat dirumuskan model pembelajaran yang sesuai dengan KKNi untuk menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada mata *English for Tourism*. Model pembelajaran yang sesuai menurut KKNi pada mata kuliah tersebut adalah *mini roleplay*.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan, dan Ahmadi, Lif Khoiru. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Basri, Hasan. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kuala Kecamatan Tambang*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi PGSD FKIP UNRI Vol. 1 No. 1, ISSN Cetak : 2580-8435.
- Direja, Ardi Cahya. 2017. *Studi Implementasi Kurikulum Berbasis KKNi pada Program Studi Ilmu Komputer Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia*. Jurnal Edutech Vol.16 No.2.
- Maba, Wayan. *Kurikulum Sarjana Berbasis KKNi, Mengubah Mindset Pengajaran Menjadi Pembelajaran*. Jurnal Bakti Saraswati Vo. 05 No. 01, ISSN: 2088-2149.
- Solikhah, I. 2015. *KKNi dalam kurikulum Berbasis Learning Outcomes*. LINGUA. Journal of Language, Literature and Technology, 12 (1), 1-22.
- Sudrajat, Didi. 2018. *Kurikulum Pendidikan Bahasa Inggris Berbasis KKNi. Prosedur Pengembangan dan Implementasinya*. Jurnal Intelegensia Vol. 3 No. 1. Universitas Kutai Kartanegara
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Suteja, Jaja. 2017. *Model- model Pembelajaran dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi KKNi di Perguruan Tinggi*. Jurnal Edueksos Vo. VI No. 1. IAIN Syekh Nurjati Cirebon
- Tim Penyusun. 2016. *Rencana Strategis (Renstra) Penelitian Universitas Muslim Nusantara (UMN) Al Washliyah (2016-2020)*. Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah. Medan