

## VALIDASI PRODUK BUKU JOB HUNTING MAHASISWA BAHASA INGGRIS FKIP UNIVERSITAS MUSLIM NUSANTARA AL WASHLIYAH

**Rini Fadhilah Putri<sup>1)</sup>**  
**Rizqy Fadhlina Putri<sup>2)</sup>**

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah  
Jl. Garu II A, Harjosari I, Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara  
email : rinifadhilah@umnaw.ac.id

### **Abstrak**

*Kurikulum KKNi adalah kurikulum yang digunakan saat ini untuk jenjang pendidikan tinggi. Kurikulum ini menyandingkan, menyetarakan dan mengintegrasikan sector pendidikan dengan sektor pelatihan dan pengalaman kerja. KKNi juga merupakan perwujudan mutu dan jati diri bangsa Indonesia dalam sistem pendidikan pelatihan serta sistem pengakuan kompetensi kerja secara nasional. Namun hal tersebut tidak sesuai dengan harapan, hasil wawancara diketahui bahwa mahasiswa tidak memahami komponen inti dalam pembelajaran, bahkan dalam melaksanakan KKNi mahasiswa tidak mampu mengembangkan potensi diri saat proses pembelajaran berlangsung khususnya pada mata kuliah English for Job Hunting. Hal ini disebabkan oleh materi dan metode pembelajaran yang kurang updated. Populasi Penelitian adalah seluruh mahasiswa semester VIII Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Tahun Ajaran 2020/2021 FKIP UMN Al Washliyah, sehingga sampel diambil secara random purposive (sesuai dengan kebutuhan), sampel penelitian berjumlah 30 mahasiswa. Penelitian bersifat Research and Development dengan model ADDIE. Hasil yang diketahui bahwa produk dinyatakan valid tanpa revisi, baik dari aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan berada pada nilai rata-rata lebih besar dari 2,75. Tahapan ini menyatakan bahwa produk layak melalui tahapan berikutnya yaitu tahapan implementation and evaluation, sehingga dapat diketahui keberhasilan produk di ruang kelas.*

**Kata Kunci:** *Kurikulum KKNi, English for Job Hunting, Produk Buku*

### **Abstract**

*The KKNi curriculum is the curriculum currently used for higher education. This curriculum juxtaposes equals and integrates the education sector with the training and work experience sectors. KKNi is also a manifestation of the quality and identity of Indonesian in the training education system and the national work competency recognition system. However, this was not in line with expectations. The results of the interview revealed that students did not understand the core components of learning; even in implementing KKNi students were not able to develop their potential during the learning process, especially in the English for Job Hunting subject. This is due to the less updated learning materials and methods. The population was all students in semester VIII of the English Education Study Program for the 2020/2021 Academic Year of the Faculty of Teacher Training and Education, UMN Al Washliyah, so that the sample was taken random purposively (as needed), the research sample was 30 students. This research is Research and Development with the ADDIE model. The results show that the product is declared valid without revision, both in terms of content feasibility, language feasibility, presentation feasibility and graphic feasibility, which are at an average value greater than 2.75. This stage states that the product is feasible to go through the next stage, namely the implementation and evaluation stage, so that the success of the product in the classroom can be seen.*

**Keywords:** *KKNi Curriculum, English for Job Hunting, Book Products*

## 1. PENDAHULUAN

Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum KKNI (Kerangka Kualitas Nasional Indonesia) yang merujuk pada SK Mendiknas No.232/U/2000, SK Mendiknas No.045/U/2002 dan standar isi Pendidikan Tinggi. Kurikulum pendidikan tinggi berisi pedoman pembelajaran di perguruan tinggi. Kurikulum ini menyandingkan, menyetarakan dan mengintegrasikan sektor pendidikan dengan sektor pelatihan dan pengalaman kerja. KKNI juga merupakan perwujudan mutu dan jati diri bangsa Indonesia dalam sistem pendidikan pelatihan serta sistem pengakuan kompetensi kerja secara nasional. Dalam proses pembelajaran di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) juga menggunakan kurikulum KKNI, Kurikulum ini menuntut mahasiswa untuk lebih mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga mereka harus aktif dan kreatif dalam proses pembelajarannya. Hal ini bertujuan agar nantinya lulusan harus siap menghadapi dunia kerja yang menuntut potensi diri yang maksimal.

Kebutuhan mahasiswa paling utama adalah mereka mendapatkan kesempatan untuk lebih mengembangkan diri dalam setiap proses pembelajarannya. Namun disayangkan, mahasiswa hanya mengikuti perkuliahan seperti biasanya yang hanya mendengar ceramah dari dosen lalu mengerjakan tugas sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan menantang. Proses pembelajaran juga cenderung menekankan pada aspek kognitif sehingga paradigma ini harus diubah menjadi pembelajaran kontekstual dan kolaboratif yang artinya kemampuan dosen dibutuhkan secara langsung antara pemikiran dan pengetahuan dosen dengan mahasiswa maupun mahasiswa dengan mahasiswa. Ketika dilakukan wawancara dengan mahasiswa tentang variasi pembelajaran, hanya 5% yang mengetahui, selebihnya hanya diam. Hal ini menjadi urgensi dilakukan penelitian diantaranya adalah masih kurangnya materi dan metode pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas mahasiswa. Dengan demikian, tujuan khusus dalam penelitian ini adalah merumuskan atau mendesain konsep pembelajaran Kurikulum KKNI melalui collaborative learning dan mini roleplay khususnya pada mata kuliah *English for Job Hunting*.

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 sektor. 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 Tahun 2009 menyebutkan model- medel 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 *collaborative learning*. *Collaborative learning* adalah proses belajar kelompok yang setiap anggotanya menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan ketrampilan yang dimilikinya untuk secara bersama-sama meningkatkan pemahaman seluruh anggota. Dengan kata lain, metode belajar ini menitikberatkan pada kerjasama antar mahasiswa yang didasarkan pada konsensus yang dibangun sendiri oleh anggota kelompok. Dalam *collaborative learning*, mahasiswa membentuk kelompok untuk mencapai tujuan. Setiap kelompok memiliki struktur khusus dan mendapatkan tugas yang sama dari dosen. Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab dan saling membantu. Model pembelajaran lainnya 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

Metode Penelitian adalah *Research and Development* (R&D) dengan desain ADDIE. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya atau dengan kata lain seluruh komponen yang ada ditempat penelitiannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa pendidikan Bahasa Inggris semester VIII FKIP UMN AW.

Dengan demikian teknik sampel yang digunakan diambil secara *non probability sampling*, dengan ditentukan secara *sampling purposive*, dengan teknik penentuan sampel ini berdasarkan pertimbangan tertentu, dengan demikian sampel yang digunakan adalah 30 mahasiswa.

Tahapan ini adalah tahapan tahun pertama dengan melaksanakan pada tahapan A (*Analysis*) dan D (*Design*). Teknik pengumpulan data adalah angket dan wawancara, dengan teknik analisa adalah analisis faktor dengan aplikasi *IBM SPSS 22 for windows*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahun pertama telah dilakukan desain dengan menentukan konsep, storyboard, prototipe sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan mencapai profesionalisme sesuai Renstra UMN Al Washliyah. Berikut akan dicantumkan beberapa hal yang berkaitan. Hal ini dilakukan guna menganalisa produk yang dihasilkan.

Produk yang berkaitan dengan pembelajaran dikembangkan mengandung materi ajar (konten) keilmuan khas satu sama lain. Produk memiliki pesan-pesan pembelajaran yang akan menyertainya, dengan sumber dari bahan cetak (*printed materiil*). Dengan demikian, dapat ditegaskan pada gambar berikut:

DAFTAR ISI		Page	
Kata Pengantar		i	
Daftar Isi		ii	
UNIT 1	: "READY?WHAT WILL YOU DO AFTER GRADUATION"		
	Pre-reading		
	Reading	: 4 routes to take after graduation	
	Speaking		
	Writing		
UNIT 2	: JOB ADVERTISEMENT		
	Pre-reading		
	Reading	: Types of Job Advertisement	
	Speaking		
	Writing		
UNIT 3	: RESUME AND CV		
	Pre-reading		
	Reading	: 25 Tips to Writing a Resume	
	Speaking		
	Writing		
UNIT 4	: JOB INTERVIEW		
	Pre-reading		
	Reading	: The Do's & Don'ts of Job Interviews	
	Speaking		
	Writing		
UNIT 5	: JOB SKILLS		
	Pre-reading		
	Reading	: 8 Job Skills You Should Have	
	Speaking		
	Writing		
UNIT 6	: EFFECTIVE TEAMWORK		
	Pre-reading		
	Reading	: Top Tips for Effective Teamwork	
	Speaking		
	Writing		
UNIT 7	: LEADERSHIP		
	Pre-reading		
	Reading	: 8 Essential Qualities That Define Great Leadership	
	Speaking		
	Writing		
UNIT 8	: TIME MANAGEMENT		
	Pre-reading		
	Reading	: 8 Tips for Effective Time Management	
	Speaking		
	Writing		
UNIT 9	: STRESS MANAGEMENT		
	Pre-reading		
	Reading	: How to Manage Workplace Stress in Five Simple Steps	
	Speaking		
	Writing		
UNIT 10	: RESOLVE CONFLICT		
	Pre-reading		
	Reading	: 6 Strategies to Resolve Conflict at Work	
	Speaking		
	Writing		
UNIT 11	: NEGOTIATION		
	Pre-reading		
	Reading	: Salary Negotiation Tips	
	Speaking		
	Writing		
UNIT 12	: PROMOTION		
	Pre-reading		
	Reading	: How to Get a Promotion	
	Speaking		
	Writing		

Gambar 1. Daftar Isi

Daftar isi menyatakan bahwa buku ini berisi tentang tahapan yang akan dilakukan oleh mahasiswa setelah menyelesaikan studi di tingkat sarjana. Dimulai dari perencanaan, persiapan mencari pekerjaan, menulis daftar riwayat hidup, wawancara kerja, keahlian yang harus dimiliki dalam dunia kerja, dan bagaimana bersikap baik di dalam lingkungan pekerjaan. Semua kegiatan yang ada di buku akan dipraktekkan pada saat proses pembelajaran dengan metode *Collaborative Learning dan mini roleplay*. Buku ini diharapkan menjadikan mahasiswa menjadi unggul berkualitas dan professional dalam dunia kerja.

Validator memberikan komentar buku guru melalui wawancara langsung dengan validator ahli, untuk dilakukan perbaikan, dalam hal ini validator memberikan komentar, diantaranya adalah:

- Kelayakan isi, komentar validator adalah penambahan cakupan materi, walau materi yang disajikan mencerminkan jbaran substansi materi yang terkandung sesuai dengan standar kompetensi, namun validator mengharapkan untuk memberikan pendalaman materi dengan menyajikan contoh di setiap kemampuan bahasa, dan validator memberikan saran untuk melakukan uji Turnitin (penilaian plagiat) sehingga buku yang dihasilkan menjadi baik dan tepat digunakan. Selanjutnya validator juga memberikan komentar untuk menghubungkan setiap materi sesuai dengan kondisi saat ini.
- Kelayakan bahasa. Validator memberikan penjelasan dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dalam mengenali, memahami dan menganalisis setiap langkah yang harus dilakukan, sehingga penggunaan kalimat mudah dipahami, komunikatif dan menggunakan bahasa yang baku dan isi buku juga telah menjelaskan atau mengilustrasikan gambaran kegiatan, penulisan dan penggunaan kebutuhan dalam penggunaannya.
- Kelayakan penyajian. Validator menyarankan sebaiknya menggunakan cover yang lebih baik dan sesuai dengan judul dan menggunakan tulisan serta warna yang menarik, sehingga diminati penggunaan, dan sebaiknya menggunakan daftar isi, sehingga memudahkan untuk menemukan atau mengarahkan.
- Kelayakan kegrafikan, validator menyarankan untuk mencetak buku sesuai dengan ISO bahan ajar dengan ukuran A4, tulisan judul yang harus lebih bagus, sehingga mudah untuk dibaca oleh mahasiswa.

#### 4. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa tahapan validasi ahli untuk produk, berhasil dilakukan oleh pengembang, hasil yang diperoleh produk dinyatakan valid tanpa revisi, baik dari aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan berada pada nilai rata-rata lebih besar dari 2,75. Tahapan ini menyatakan bahwa produk layak melalui tahapan berikutnya yaitu tahapan *implementation and evaluation*, sehingga dapat diketahui keberhasilan produk diruang kelas.

#### 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 Pembelajarann 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