



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
REPUBLIK INDONESIA  
TAHUN 2019



# **Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Jaringan**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT**

Jalan. Jenderal Sudirman, Gedung E Lantai VIII Senayan-Jakarta 10270  
Telepon 021-5725061 Fax. 5725484 Tromol Pos : 1303  
Laman: [www.paud-dikmas.kemdikbud.go.id](http://www.paud-dikmas.kemdikbud.go.id)

**SURAT KETERANGAN**

NOMOR: 3097 /C.4/PM/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Abdul Kahar, M.Pd.

Jabatan : Direktur Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Alamat : Jalan Jenderal Sudirman, Gedung E Lantai VIII, Senayan, Jakarta 10270.

Menjelaskan dan menyetujui bahwa "*Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Dalam Jaringan (Daring)*" tahun 2019 yang dikembangkan oleh PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat layak untuk disebarluaskan kepada satuan pendidikan; program pembelajaran PAUD dan Dikmas ke masyarakat dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran program Pendidikan Kesetaraan.

Demikian surat keterangan agar dapat dipergunakan sebaik-baiknya.



Jakarta, 23 Desember 2019  
Direktur,

  
Dr. Abdul Kahar, M.Pd  
NIP. 196402071985031005

# Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Jaringan

Pengarah:

**Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd**  
(Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat-PAUD)

Penanggung Jawab:

**H. Hidayat, M.Pd.**  
(Kabid Program dan Informasi PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat)

Tim Pengembang Model

**Sri Purwanti, M.Pd**  
**Ami Rahmawati, SS**  
**Euis Laelasari, M.M.Pd**  
**Neni Nurlaela, S.Pd**  
**Desy Juwitaningsih, S.Pd**

Kontributor

**PKBM Qomariah Kab. Bandung**  
**SPNF SKB Kota Depok**  
**PKBM Mashagi Kab. Bogor**  
**PKBM Rini Handayani Kab. Bekasi**

Desain Sampul dan Tata Letak:

**Kamilludin Mustofa**

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
**Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini  
dan Pendidikan Masyarakat  
(PP-PAUD dan Dikmas)**

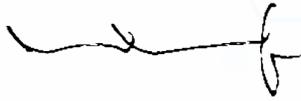
**Jawa Barat**

2019

## LEMBAR PENGESAHAN

### Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Jaringan

Disetujui dan Disahkan oleh Narasumber



**Dr. Mochamad Yusuf**

Mengetahui,  
Kepala,



**Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd** †  
NIP. 196101261988031002



# ABSTRAK

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam jaringan merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik Paket C untuk belajar tentang berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah yang pembelajarannya disampaikan melalui pemanfaatan jaringan internet. Tujuan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam jaringan adalah terlaksananya pembelajaran program Paket C dengan menggunakan kurikulum 2013 yang efisien dan efektif. Pola pembelajaran berbasis masalah dilakukan secara tutorial dan mandiri dan dibungkus dalam sebuah tema pembelajaran yang disajikan dalam aplikasi pembelajaran Paket C dalam jaringan internet. Tahapan pemecahan masalah yang harus dilalui peserta didik adalah : 1) merumuskan masalah; 2) menganalisis masalah; 3) merumuskan hipotesis; 4) mengumpulkan data; 5) menguji hipotesis; dan 6) merumuskan rekomendasi pemecahan masalah.



# Kata Pengantar

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Pada Pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Dalam Jaringan merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pembelajaran yang dipelajari sesuai dengan kurikulum 2013 yang diterapkan dalam aplikasi pembelajaran program Paket C dalam jaringan.

Model pembelajaran ini dapat diimplementasikan di semua satuan pendidikan yang menyelenggarakan program kesetaraan Paket C dalam jaringan. Inti dari model ini terletak pada kemampuan pendidik dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik program Paket C yang disampaikan melalui pembelajaran dalam jaringan.

Semoga model ini bermanfaat bagi pelaku pendidikan kesetaraan dalam melaksanakan program pembelajaran Paket C yang efisien, efektif, dan sesuai dengan prinsip kurikulum 2013. Terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Pada Pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Dalam Jaringan ini.

Bandung Barat, November 2019  
Kepala PP PAUD Dan Dikmas Jawa Barat



**Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd**  
NIP. 196101261988031002



# Daftar Isi

Abstrak.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
Daftar Gambar.....	iv
Daftar Tabel.....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Dasar.....	4
C. Tujuan Pengembangan Model.....	4
D. Sasaran Pengguna Model.....	5
E. Penjelasan Istilah.....	5
F. Kerangka Berpikir .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Teori Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM).....	7
B. Teori Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Jaringan.....	12
<b>BAB III PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PBM) PADA PENDIDIKAN KESETARAAN PROGRAM PAKET C DALAM JARINGAN</b>	
A. Pengertian.....	15
B. Tujuan.....	15
C. Karakteristik.....	16
D. Standar Kompetensi Lulusan.....	17
E. Kurikulum.....	17
F. Pembelajaran.....	17
G. Peserta Didik.....	18
H. Pendidik/ Tutor.....	19
I. Sarana dan Prasarana.....	19
J. Penilaian.....	19
K. Pembiayaan.....	20
<b>BAB VI PENJAMIN MUTU</b>	
A. Monitoring dan Evaluasi.....	30
B. Tindak Lanjut.....	30
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	31
B. Kesimpulan.....	31
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>32</b>



# Daftar Gambar

Tabel 3.1 Tema Pembelajaran Sebagai Bahan Permasalahan.....	17
Tabel 3.2 Contoh Rubrik Penilaian Laporan.....	23
Tabel 3.3 Contoh Rubrik Penilaian Bentuk Gagasan.....	23
Tabel 3.4 Contoh Rubrik Penilaian Mengumpulkan Data/Informasi.....	24
Tabel 3.5 Contoh Rubrik Penilaian Keterampilan Berfikir Kreatif.....	25



# Daftar Tabel

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir Model PBM Paket C dalam jaringan.....	6
Gambar 3.1 Bagan Alur Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pendidikan.....	20



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Perkembangan pemanfaatan internet yang sangat pesat telah memberikan pengaruh yang sangat besar dalam berbagai kehidupan manusia salah satunya dalam bidang pendidikan. Penetrasi pengguna internet di Indonesia Tahun 2018 sebesar 64,8% dari total populasi penduduk Indonesia dengan persentase pertumbuhan pengguna internet sebesar 10,12% dalam 1 tahun. Kontribusi pengguna internet terbesar berada di Provinsi Jawa Barat yaitu sebesar 16,7% (APJII, 2018). Pemanfaatan internet dalam bidang pendidikan adalah sebagai media pembelajaran, sumber belajar, manajemen pembelajaran, *e-learning* dan lain sebagainya. Hal ini merupakan peluang khususnya bagi pendidikan kesetaraan untuk melakukan inovasi untuk menghasilkan pembelajaran yang efisien dan efektif.

Fungsi Pendidikan kesetaraan merupakan pendidikan alternatif bagi warga masyarakat untuk mengembangkan potensinya dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan akademik dan keterampilan fungsional. Tujuan Pendidikan kesetaraan adalah: 1) menjamin penyelesaian pendidikan dasar yang bermutu bagi masyarakat yang kurang beruntung (putus sekolah, putus lanjut, tidak pernah sekolah), kaum minoritas etnik, kaum marjinal, dan masyarakat yang bermukim di desa terbelakang, terpencil; 2) menjamin pemenuhan kebutuhan belajar bagi semua masyarakat; 3) menghapus ketidakadilan gender dalam Pendidikan dasar dan menengah; 4) melayani peserta didik yang memerlukan pendidikan akademik dan keterampilan atau kecakapan hidup untuk meningkatkan mutu kehidupannya; 5) berkembangnya teknologi dan kemajuan pada berbagai aspek (Kemendikbud, Kurikulum 2013 Pendidikan Kesetaraan Paket C, 2017).

Program Paket C merupakan salah satu program pendidikan kesetaraan dimana proses dan hasilnya dinyatakan setara dengan SMA/ sederajat. Gambaran umum peserta didik dan penyelenggaraan program Paket C berdasarkan hasil kajian (Novita, 2013) dan studi identifikasi PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat (2019) menunjukkan bahwa 1) minat belajar peserta didik Paket C berada dalam kategori sedang sehingga peserta didik kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran; 2) kurangnya ketersediaan waktu yang dimiliki peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena peserta didik banyak yang sudah bekerja dan lebih mementingkan pekerjaannya; 3) kurangnya sarana prasarana dan terbatasnya jumlah pendidik di setiap satuan pendidikan; 4) sebagian

besar peserta didik terutama di kota-kota besar memiliki smartphone/gadget yang belum dioptimalkan untuk fungsi pembelajaran.

Upaya yang dilakukan pemerintah untuk mengatasi kondisi peserta didik Paket C tersebut adalah mendukung perluasan akses dan mutu pendidikan kesetaraan dengan memanfaatkan jaringan internet untuk pembelajaran yang disebut dengan program Paket C dalam jaringan. Melalui program Paket C dalam jaringan peserta didik Paket C yang memiliki keleluasaan waktu untuk belajar kapanpun dan dimanapun sehingga dapat mengakomodasi peserta didik yang memiliki kendala waktu karena sudah bekerja, dan kendala jarak dengan satuan Pendidikan penyelenggara program Paket C.

Kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran dalam jaringan ditentukan melalui pemilihan pendekatan dan strategi yang tepat. Hal ini sesuai dengan pendapat (Waryanto, 2006) bahwa keberhasilan pembelajaran dalam jaringan ditentukan oleh komposisi yang seimbang antara : 1) komunikasi pendidik dengan peserta didik; 2) komunikasi antara siswa dengan sumber belajar; dan 3) komunikasi di antara peserta didik. Hal tersebut menyiratkan perlu diterapkannya model pembelajaran yang memungkinkan terjadinya komunikasi diantara ketiga unsur tersebut sehingga kemungkinan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran program Paket C dalam jaringan dapat tercapai.

Hasil analisis (PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat, Tahun 2018) terhadap penyelenggaraan pembelajaran program Paket C dalam jaringan menyatakan bahwa 1) peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan paket modul karena tugas – tugas yang diberikan banyak karena ada disetiap modul; 2) ketuntasan menyelesaikan modul matematika sebesar 2%; 3) tugas-tugas permodul yang diberikan belum mengikuti langkah saintifik; 4) pembelajaran belum sepenuhnya sesuai pada prinsip kurikulum 2013. Hal ini menunjukkan perlu adanya strategi pembelajaran Paket C dalam jaringan yang efektif dan efisien untuk menangani permasalahan tersebut. Oleh karena itu pengembangan model PBM sangat diperlukan untuk mengatasi permasalahan diatas.

Selain itu, hasil identifikasi terhadap kebutuhan model PBM terhadap 3 satuan pendidikan yang menyelenggarakan program Paket C dalam jaringan menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: 1) Pelaksanaan pembelajaran program Paket C dalam jaringan di dua lokasi dilaksanakan dengan full online dan kombinasi; 2) Ketiga lokasi memiliki potensi yang diperlukan dalam penerapan model PBM seperti, kesiapan pendidik dan tenaga kependidikan, kesiapan peserta didik, sarana prasarana dan pengalaman dalam penerapan pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran Paket C non-daring (konvensional); 3) belum digunakannya 1 aplikasi pembelajaran Paket C secara yang lengkap (modul, ruang diskusi, ruang penugasan, latihan dan ujian) sehingga mereka mengkombinasikan beberapa

aplikasi. Selain itu masih ada lokasi yang belum seutuhnya melaksanakan pembelajaran daring, pemanfaatan aplikasi pembelajaran daring masih sebatas pada pendukung proses pembelajaran saja; 4) belum diterapkan model pembelajaran berbasis masalah.

Esensi dari penerapan Kurikulum 2013 berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 24 tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar Pendidikan dasar dan menengah adalah dengan menggunakan pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik menyentuh pada ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan. Selain itu strategi dan pendekatan pembelajaran Paket C salah satunya diarahkan pada pembelajaran tematik terpadu.

Salah satu strategi pembelajaran saintifik dalam penerapan pembelajaran Paket C adalah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM). PBM adalah model pembelajaran yang dirancang agar peserta didik memperoleh pengetahuan penting melalui keterampilan dalam memecahkan masalah, dan menentukan model pembelajarannya sendiri (Kemendikbud, 2015). Prinsip pembelajaran PBM menurut (Simone) adalah: 1) peserta didik dituntut menyelidiki permasalahan dan diarahkan pada tujuan tertentu; 2) peserta didik bekerja secara kolaboratif dan mandiri untuk mengumpulkan informasi; 3) Pendidik berperan dalam memfasilitasi pemikiran, refleksi, dan penyelidikan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PBM ini bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan peserta didik pada jenjang pendidikan menengah yaitu pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan khususnya pada keterampilan berfikir analitis, keterampilan proses sains dan hasil belajar (Nafiah & Suyanto, 2014), (Wulandari dkk., 2014), (Ware & Rohaeti, 2018).

Manfaat lain dari penerapan pembelajaran PBM adalah dapat menambah keterampilan peserta didik dalam menghubungkan pengetahuan dengan realitas permasalahan yang ada di masyarakat (Marhamah, 2013). Sejalan dengan hal tersebut, peranan pendidik dalam implementasi pembelajaran dalam jaringan adalah membantu peserta didik untuk memecahkan masalah yang berjangka pendek maupun berjangka panjang (Munir, 2017). Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa PBM cocok diterapkan dalam pembelajaran Paket C dalam jaringan.

Permasalahan-permasalahan yang telah diungkapkan di atas menjadi dasar bagi tim pengembang PP-PAUD Dikmas Jawa Barat Tahun 2019 perlu mengembangkan model pembelajaran dalam jaringan dengan mengimplementasikan pembelajaran tematik terpadu, sesuai langkah pembelajaran saintifik sesuai prinsip kurikulum 2013 melalui Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) pada program Paket C dalam jaringan. Model ini diharapkan terlaksananya pembelajaran Paket C dalam jaringan yang efisien dan efektif.

## B. Dasar

Kebijakan yang menjadi dasar penyusunan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Dalam Jaringan adalah:

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan PP no 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
3. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 3 tahun 2008 tentang standar proses pendidikan kesetaraan program Paket A, Program Paket B dan Program Paket C;
4. Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi nomor 15 tahun 2010 Tentang Jabatan Fungsional Pamong Belajar dan Angka Kredit;
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 68 tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat;
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan No. 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah;
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah;
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan Dasar dan Menengah;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pembelajaran pada kurikulum 2013 Pendidikan Dasar dan Menengah;
10. Program Kerja PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat, Tahun Anggaran 2019.

## C. Tujuan Pengembangan Model

Tujuan dari pengembangan model pembelajaran berbasis masalah pada pendidikan kesetaraan program Paket C dalam jaringan diuraikan sebagai berikut.

1. Tujuan Umum  
Memformulasikan model dan perangkat model pembelajaran berbasis masalah pada pendidikan kesetaraan program Paket C dalam jaringan.
2. Tujuan Khusus  
Secara khusus tujuan pengembangan model pembelajaran berbasis masalah pada pendidikan kesetaraan program Paket C dalam jaringan diuraikan sebagai berikut.
  - a. Memberikan gambaran pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah pada pendidikan kesetaraan program Paket C dalam jaringan.

- b. Menyiapkan perangkat pembelajaran berbasis masalah pada pendidikan kesetaraan program Paket C dalam jaringan.
- c. Menyiapkan bahan ajar pembelajaran berbasis masalah pada pendidikan kesetaraan program Paket C dalam jaringan.

#### **D. Sasaran Pengguna Model**

Pengguna model pembelajaran berbasis masalah pada pendidikan kesetaraan program Paket C dalam jaringan adalah:

- a. Pengelola satuan pendidikan Program Kesetaraan Paket C.
- b. Pendidik program Paket C.
- c. Peserta didik program Paket C.

#### **E. Penjelasan Istilah**

Istilah yang menjadi kata kunci dalam model ini adalah:

##### 1. Pendidikan Kesetaraan Program Paket C.

Pendidikan kesetaraan Program Paket C adalah jalur pendidikan nonformal setara SMA/ sederajat yang ditujukan bagi peserta didik yang berasal dari masyarakat yang kurang beruntung, tidak sekolah, putus sekolah dan putus lanjut, usia produktif yang ingin meningkatkan pengetahuan dan kecakapan hidup serta warga masyarakat yang memiliki keterbatasan waktu untuk mengikuti pembelajaran pada jalur formal.

##### 2. Pembelajaran dalam jaringan.

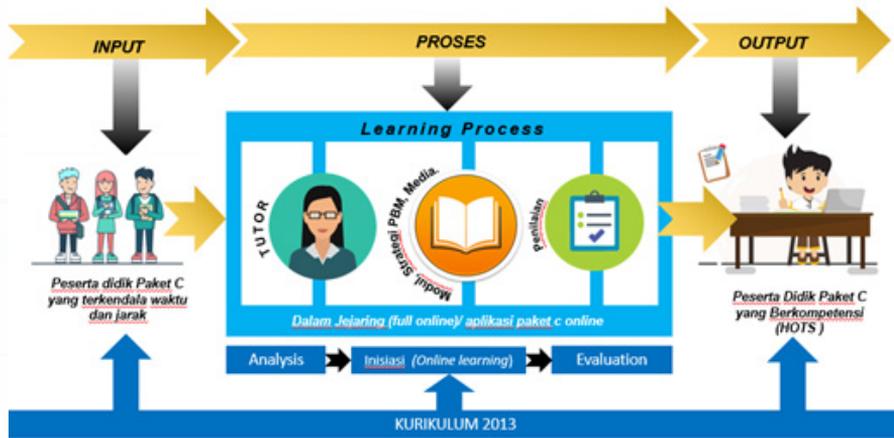
Pembelajaran dalam jaringan merupakan kegiatan pembelajaran yang disampaikan secara elektronik melalui komputer/ media berbasis komputer (gawai) dan bahannya diakses melalui jaringan internet.

##### 3. Pembelajaran Berbasis Masalah.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pembelajaran yang dipelajari sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

## F. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir model pembelajaran berbasis masalah pada pendidikan kesetaraan program Paket C dalam jaringan digambarkan melalui bagan di bawah ini.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir Model PBM Paket C dalam jaringan



# BAB II

## LANDASAN TEORI

### A. Teori Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)

#### 1. Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah menurut Komalasari (2013:58-59) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran. Dalam hal ini siswa terlibat dalam penyelidikan untuk pemecahan masalah yang mengintegrasikan keterampilan dan konsep dari berbagai isi materi pelajaran. Sedangkan menurut Wardani (2007:27), model pembelajaran berbasis masalah dapat menyajikan masalah autentik dan bermakna sehingga siswa dapat melakukan penyelidikan dan menemukan sendiri. Menurut Suradijono (dalam Pitriani, 2014:32), model pembelajaran berbasis masalah adalah metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan data dan mengintegrasikan pengetahuan baru”.

Hal ini dipertegas menurut pendapat Bern dan Erickson (dalam Komalasari, 2001:5) pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Strategi ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi, dan mempresentasikan penemuan. Menurut Riyanto (2010:285) mengatakan, “Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah”.

Sedangkan menurut Arends (dalam Trianto, 2007:68) pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berfikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Beberapa definisi menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan masalah sebagai langkah untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sehingga dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, ilmiah, dan mampu menemukan solusi dari masalah tersebut.

Peran pendidik pada model pembelajaran berbasis masalah yaitu sebagai fasilitator dan pembimbing sedangkan yang berperan aktif di dalam proses pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran berbasis masalah membantu pendidik menciptakan lingkungan pembelajaran yang dimulai dengan masalah yang penting dan relevan (bersangkut-paut) bagi peserta didik, dan memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih realistik (nyata). Pembelajaran berbasis masalah melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, berpusat kepada peserta didik, yang mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan belajar mandiri yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan dan karier, dan dalam lingkungan yang bertambah kompleks seperti sekarang ini. Pembelajaran berbasis masalah dapat dimulai dengan melakukan kerja kelompok antar peserta didik. Peserta didik menyelidiki sendiri, menemukan permasalahan, kemudian menyelesaikan masalahnya di bawah petunjuk fasilitator (pendidik).

Pembelajaran berbasis masalah menyarankan kepada peserta didik untuk mencari atau menentukan sumber-sumber pengetahuan yang relevan dan memberikan tantangan kepada peserta didik untuk belajar sendiri (student-centered). Dalam hal ini, peserta didik lebih diajak untuk membentuk suatu pengetahuan dengan sedikit bimbingan atau arahan pendidik sementara pada pembelajaran tradisional, peserta didik lebih diperlakukan sebagai penerima pengetahuan yang diberikan secara terstruktur oleh seorang pendidik (teacher-centered).

Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik dan melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki ketrampilan untuk memecahkan masalah. Untuk mencapai hasil pembelajaran secara optimal, pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dirancang dengan baik mulai dari penyiapan masalah yang sesuai dengan kurikulum yang akan dikembangkan di kelas, memunculkan masalah dari peserta didik, peralatan yang mungkin diperlukan, dan penilaian yang digunakan. Pengajar yang menerapkan pendekatan ini harus mengembangkan diri melalui pengalaman mengelola di kelasnya, melalui pendidikan pelatihan atau pendidikan formal yang berkelanjutan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berfikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu peserta didik untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks.

Hal di atas diperkuat dengan pendapat Tan dalam Rusman (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleks.

Pembelajaran berbasis masalah mengajak peserta didik untuk menyajikan masalah kontekstual sehingga mendorong peserta didik untuk belajar. Pengalaman belajar yang didapat adalah dengan memecahkan masalah dunia nyata di dalam tim. Permasalahan nyata yang dikaji oleh peserta didik diharapkan membuat peserta didik dapat : 1) berpikir membuat perencanaan; 2) berpikir generatif; 3) berpikir sistematis; 4) berpikir analogis, dan; 5) berpikir sistemik. Kemudian peserta didik dapat belajar dengan model inkuiri, mempelajari proses belajar, dan memperoleh hasil dengan pendekatan *problem solving*.

## 2. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Arends (dalam Hariyanto dan Warsono, 2012:410) ciri yang paling utama dari pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) yaitu:

- a. Pengajuan pertanyaan atau masalah
  - 1) Autentik, yaitu masalah harus berakar pada kehidupan dunia nyata peserta didik;
  - 2) Jelas, yaitu masalah dirumuskan dengan jelas, tidak menimbulkan masalah baru;
  - 3) Mudah dipahami, yaitu masalah yang diberikan disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik;
  - 4) Luas dan sesuai tujuan pembelajaran;
  - 5) Bermanfaat, yaitu masalah tersebut bermanfaat bagi peserta didik;
- b. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu  
Walaupun pembelajaran berbasis masalah ditujukan pada suatu ilmu bidang tertentu tetapi dalam pemecahan masalah-masalah aktual, peserta didik dapat menyelidiki dari berbagai ilmu.
- c. Penyelidikan autentik (nyata)  
Dalam penyelidikan peserta didik menganalisis dan merumuskan masalah, mengembangkan dan meramalkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen, membuat kesimpulan dan menggambarkan hasil akhir.
- d. Menghasilkan produk dan memamerkannya  
Peserta didik bertugas menyusun hasil belajarnya dalam bentuk karya dan memamerkan hasil karyanya;
- e. Kolaboratif  
Tugas-tugas belajar berupa masalah diselesaikan bersama-sama antar peserta didik.

### 3. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Masalah

Langkah-langkah/ tahapan pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) menurut John Dewey terdiri dari:

- a. Merumuskan masalah  
Pada tahap ini kemampuan yang diharapkan dari peserta didik adalah peserta didik dapat menentukan prioritas masalah.
- b. Menganalisis masalah  
Pada tahap ini kemampuan yang diharapkan dari peserta didik adalah peserta didik dapat merinci, menguraikan, memecahkan atau menguraikan suatu materi/ informasi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil sehingga mudah dipahami.
- c. Merumuskan hipotesis  
Kemampuan yang diharapkan dari peserta didik pada tahap ini adalah peserta didik dapat menentukan sebab akibat dari masalah yang ingin diselesaikan, melalui analisis sebab akibat ini pada akhirnya peserta didik dapat menentukan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah.
- d. Mengumpulkan data/informasi  
Pada tahap ini peserta didik didorong untuk mengumpulkan data yang relevan. Kemampuan yang diharapkan pada tahap ini adalah kecakapan peserta didik untuk mengumpulkan dan memilah data, kemudian memetakan dan menyajikannya dalam berbagai tampilan.
- e. Pengujian hipotesis  
Kemampuan yang diharapkan dari peserta didik pada tahap ini adalah kecakapan menelaah data dan sekaligus membahasnya untuk melihat hubungan dengan masalah yang dikaji, selain itu diharapkan peserta didik dapat mengambil keputusan dan kesimpulan.
- f. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah  
Kemampuan yang diharapkan dari tahap ini adalah kecakapan dari memilih alternative penyelesaian yang memungkinkan dapat dilakukan serta dapat memperhitungkan kemungkinan yang akan terjadi sehubungan dengan alternatif yang dipilihnya.

### 4. Manfaat Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Smith (dalam Amir, 2013:27), manfaat pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) adalah:

- a. Peserta didik menjadi lebih ingat dan meningkat pemahamannya atas mata pembelajaran.
- b. Meningkatkan fokus pada pengetahuan yang relevan.
- c. Mendorong untuk berfikir
- d. Membangun kerja tim, kepemimpinan dan keterampilan sosial
- e. Membangun kecakapan belajar

- f. Memotivasi pembelajaran

## 5. Keunggulan Pembelajaran Berbasis Masalah

Sebagai suatu strategi pembelajaran, pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa keunggulan, diantaranya adalah:

- a. Lebih memudahkan peserta didik dalam memahami isi pelajaran.
- b. Menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menentukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
- c. Meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- d. Membantu peserta didik dalam *mentransfer* pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- e. Membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- f. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan disukai peserta didik.
- g. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- h. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- i. Membantu meningkatkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar.
- j. Melatih dan membiasakan peserta didik menghadapi masalah dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.
- k. Memupuk solidaritas sosial peserta didik dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman sekelompok maupun teman sekelas.
- l. Semakin mengakrabkan pendidik dengan peserta didik.
- m. Membiasakan siswa dalam menerapkan metode eksperimen karena ada kemungkinan suatu masalah harus diselesaikan peserta didik melalui eksperimen.

## 6. Kelemahan Pembelajaran Berbasis Masalah

Disamping memiliki keunggulan, pembelajaran berbasis masalah juga mempunyai kelemahan, yaitu:

- a. Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- b. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui pembelajaran berbasis masalah membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- c. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.
- d. Tidak banyak pendidik yang mampu mengantarkan peserta didik kepada pemecahan masalah.

- e. Seringkali memerlukan biaya mahal dan waktu yang panjang
- f. Aktivitas peserta didik yang dilaksanakan diluar sekolah sulit dipantau pendidik.

## B. Teori Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Dalam Jaringan

### 1. Pengertian Pendidikan Kesetaraan

Pendidikan kesetaraan adalah pendidikan nonformal dengan standar kompetensi lulusan yang sama dengan sekolah formal, tetapi konten, konteks, metodologi dan pendekatan untuk mencapai standar kompetensi tersebut lebih memberikan konsep-konsep terapan, tematik, induktif yang terkait dengan permasalahan lingkungan dan melatih kehidupan berorientasi kerja atau berusaha mandiri.

Pendidikan kesetaraan meliputi program Paket A setara SD, Paket B setara SMP, dan Paket C setara SMA. Program ini ditujukan bagi peserta didik yang berasal dari masyarakat yang kurang beruntung, tidak sekolah, putus sekolah dan putus lanjut, usia produktif yang ingin meningkatkan pengetahuan dan kecakapan hidup serta warga masyarakat yang memiliki keterbatasan waktu untuk mengikuti pembelajaran pada jalur formal, seperti atlet, aktris, seniman, dll. Program ini juga melayani warga masyarakat lain yang memerlukan layanan khusus dalam memenuhi kebutuhan belajarnya sebagai dampak dari perubahan peningkatan taraf hidup, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Definisi setara sepadan dalam *civil effect*, ukuran, pengaruh, fungsi dan kedudukan sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional Pasal 26 ayat 3 bahwa “ Hasil Pendidikan Nasional dapat dihargai setara dengan hasil program pendidikan formal setelah melalui proses penilaian penyetaraan oleh lembaga yang ditunjuk oleh Pemerintah atau Pemerintah Daerah dengan mengacu standar Nasional Pendidikan “.

### 2. Pendidikan Kesetaraan Program Paket C

Pendidikan kesetaraan Program Paket C adalah program pendidikan setara SMA yang merupakan program pendidikan lanjutan dari Paket B setara SLTP. Kurikulum dan Mata Pelajaran yang digunakan saat ini masih menggunakan kurikulum SMA namun sudah tersedia kurikulum Pendidikan Kesetaraan Paket C dan sudah mulai diinisiasi untuk diterapkan. Sedangkan pengertian Program Paket C dalam buku terbitan Direktorat Kesetaraan Program Paket C adalah program pendidikan menengah pada jalur nonformal setara SMA/MA yang ditujukan bagi siapapun yang terkendala ke pendidikan formal atau berminat dan memilih Pendidikan Kesetaraan untuk ketuntasan pendidikan menengah. Program Paket C ini ditujukan bagi warga masyarakat yang karena keterbatasan sosial, ekonomi, waktu, kesempatan dan geografi tidak dapat mengikuti pendidikan Sekolah

Menengah Atas/ sederajat. Lulusan Paket C berhak mendapatkan ijazah dan diakui setara dengan ijazah SMA.

### 3. Pembelajaran Dalam Jaringan

Banyak pakar yang menguraikan definisi pembelajaran dalam jaringan atau biasa disebut dengan *e-learning* dari berbagai sudut pandang, diantaranya adalah:

*E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain [Hartley, 2001].

*E-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer stand alone [Learn Frame.Com, 2001].

*E-learning* adalah semua yang mencakup pemanfaatan komputer dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran, termasuk di dalamnya penggunaan mobile technologies seperti PDA dan MP3 players. Juga penggunaan teaching materials berbasis web dan hypermedia, multimedia CD-ROM atau web sites, forum diskusi, perangkat lunak kolaboratif, e-mail, blogs, wikis, computer aided assessment, animasi pendidikan, simulasi, permainan, perangkat lunak manajemen pembelajaran, electronic voting systems, dan lain-lain. Juga dapat berupa kombinasi dari penggunaan media yang berbeda [Thomas Toth, 2003; Athabasca University, Wikipedia]. Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dalam jaringan (e-Learning) adalah kegiatan pembelajaran yang disampaikan secara elektronik dengan menggunakan komputer dan media berbasis komputer (teknologi informasi). Bahannya biasanya sering diakses melalui sebuah jaringan. Sumbernya bisa berasal dari website, internet, intranet, CD-ROM, dan DVD. Selain memberikan instruksi, *e-learning* juga dapat memonitor kinerja peserta didik dan melaporkan kemajuan peserta didik. *E-learning* tidak hanya mengakses informasi (misalnya, halaman web), tetapi juga membimbing peserta didik untuk mencapai hasil belajar tertentu.

### 4. Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Dalam Jaringan

Seiring dengan perkembangan jaman, di mana teknologi semakin canggih, proses komunikasi dan penyampaian informasi pun telah semakin mudah dan cepat. Hal ini terjadi di hampir semua segi kehidupan manusia, termasuk di dunia pendidikan. Untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan, peserta didik tidak selalu harus bertatap muka secara langsung dengan pendidik pada waktu tertentu. Proses *transfer* ilmu bisa dilakukan kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja. Artinya bahwa proses pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan secara konvensional, seperti yang biasa

dilakukan di lembaga-lembaga pendidikan formal maupun nonformal pada umumnya, tetapi juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran melalui jaringan internet (dalam jaringan). Hal ini tentu dapat membantu warga masyarakat yang mengalami hambatan atau permasalahan dalam mengikuti pembelajaran secara konvensional, baik di lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Untuk memfasilitasi warga masyarakat tersebut, maka pemerintah meluncurkan program pembelajaran dalam jaringan. Salah satunya pendidikan kesetaraan program Paket C dalam jaringan.

Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Dalam Jaringan (daring) merupakan layanan pendidikan menengah yang setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA), berada pada jalur pendidikan nonformal dengan struktur kurikulum program setara SMA/MA yang dilengkapi keterampilan terstruktur, hasil belajarnya diakui melalui ijazah pendidikan kesetaraan plus sertifikat uji kompetensi dengan proses pengelolaan dan pelaksanaan pembelajarannya dilakukan dengan menggunakan jaringan internet. Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Dalam Jaringan ini diperuntukkan bagi warga masyarakat yang putus sekolah (DO) SMA/ sederajat dan putus lanjut SMP/ sederajat yang ingin meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, baik yang sudah bekerja maupun belum bekerja, dengan tujuan untuk mendapatkan pekerjaan, meningkatkan karir, melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, meningkatkan kemampuan dalam berwirausaha, atau hanya sekedar untuk meningkatkan status sosial di masyarakat.

Dengan mengikuti Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Dalam Jaringan diharapkan warga masyarakat tersebut mendapatkan kemudahan dalam mengakses pendidikan secara mudah dan murah, tanpa dibatasi ruang dan waktu.



# BAB III

## PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PBM) PADA PENDIDIKAN KESETARAAN PROGRAM PAKET C DALAM JARINGAN

### A. Pengertian

Pembelajaran berbasis masalah (PBM) pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Dalam Jaringan adalah pembelajaran berbasis masalah yang diselenggarakan oleh program pendidikan kesetaraan Paket C (setara SMA) dengan proses pembelajarannya dilakukan melalui pemanfaatan jaringan internet. Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menambah/ melengkapi strategi pembelajaran yang ada di pendidikan kesetaraan program Paket C dalam jaringan yang telah digunakan selama ini.

Pembelajaran berbasis masalah pada pendidikan kesetaraan program Paket C dalam jaringan dilakukan agar pembelajaran pada pendidikan kesetaraan program Paket C dapat dilakukan secara tematik, kontekstual, partisipatif, integratif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu berpikir kritis, ilmiah, dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi.

### B. Tujuan

Tujuan model pembelajaran berbasis masalah pada pendidikan kesetaraan program Paket C dalam jaringan adalah:

1. Terlaksananya pembelajaran program Paket C dalam jaringan dengan menggunakan kurikulum 2013.
2. Tercapainya kompetensi inti dan kompetensi dasar Pendidikan Kesetaraan Program Paket C.
3. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, ilmiah dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi.
4. Meningkatkan akses layanan pendidikan kesetaraan.

### C. Karakteristik

Adapun karakteristik dari model pembelajaran berbasis masalah dengan bentuk pembelajaran tematik ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada Kurikulum 2013 Pendidikan Kesetaraan Paket C dan Kurikulum Paket C Dalam Jaringan.
2. Sistem pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran dalam jaringan melalui bentuk *web course/ full daring* yaitu penggunaan jaringan internet untuk keperluan pembelajaran dimana bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan dan ujian kenaikan tingkat sepenuhnya disampaikan melalui jaringan internet.
3. Aplikasi pembelajaran Paket C dalam jaringan menggunakan [www.paketcdaring.com](http://www.paketcdaring.com) atau aplikasi serupa lainnya.
4. Pola pembelajaran berbasis masalah dilakukan secara tutorial dan mandiri. Pendidik memberikan konsep, petunjuk referensi atau *link* untuk dikembangkan peserta didik dalam bentuk bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik (LKPD). Dalam proses pemecahan masalah, peserta didik melaksanakan pembelajaran secara mandiri dan pertukaran pengetahuan dalam bentuk diskusi dalam ruang yang telah disediakan. Jika ada permasalahan peserta didik dapat melakukan tutorial atau konsultasi dengan pendidik.
5. Dalam proses pemecahan masalah, peserta didik diarahkan untuk memperoleh pengalaman belajar dengan urutan logis melalui mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar /mengasosiasi dan mengkomunikasikan. Hal ini sesuai dengan prinsip penerapan pembelajaran kesetaraan sesuai dengan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar Pendidikan Dasar dan Menengah.
6. Model pembelajaran ini akan sesuai dengan karakteristik peserta didik Paket C yang memiliki kendala waktu dan jarak untuk mendatangi kelas konvensional seperti peserta didik yang telah bekerja atau yang tinggal di daerah yang sulit dijangkau. Selain itu, tema permasalahan yang diberikan pendidik dapat disesuaikan dengan kondisi permasalahan yang ditemui dalam kehidupan peserta didik seperti tentang lingkungan, pekerjaan dan pengalaman peserta didik. Hal ini dapat mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik, baik bagi peserta didik usia sekolah, peserta didik diatas usia sekolah, atau peserta didik yang telah bekerja.
7. Pembelajaran berpusat pada peserta didik.
8. Memberikan pengalaman langsung pada peserta didik.
9. Menampilkan konsep dari bermacam-macam mata pelajaran.
10. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
11. Bersifat fleksibel.

## D. Standar Kompetensi Lulusan

Standar kompetensi lulusan yang digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah mengacu pada Permendikbud No. 20 tahun 2016 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah.

## E. Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah mengkombinasikan Kurikulum 2013 Pendidikan Kesetaraan Program Paket C berdasarkan Permendikbud No 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Dasar dan menengah dengan Kurikulum Paket C Dalam Jaringan.

## F. Pembelajaran

Pembelajaran berbasis masalah pada Pendidikan kesetaraan program Paket C dalam jaringan dilakukan melalui pembelajaran tematik, dimana setiap tema pembelajaran mencakup/ mengaitkan beberapa mata pelajaran. Materi dikemas dalam bentuk Lembar Kerja Siswa (LKPD) yang berisi penugasan (ruang penugasan modul) dan diskusi (ruang diskusi). Pola pembelajaran yang digunakan adalah tutorial dan mandiri. Artinya peserta didik harus mempelajari materi dan mengerjakan tugas secara mandiri, namun jika pada saat melaksanakan pembelajaran ditemukan permasalahan/ kesulitan, maka peserta didik dapat melakukan tutorial, tanya jawab, atau konsultasi dengan tutor/ pendidik melalui media yang telah disediakan (WA, e-mail). Penerapan pembelajaran berbasis masalah dilakukan melalui ruang penugasan tematik. Adapun tema pembelajaran yang dijadikan bahan permasalahan disajikan melalui tabel berikut.

*Tabel 3.1 Tema Pembelajaran Sebagai Bahan Permasalahan*

NO	TINGKAT	PAKET MODUL	JUDUL TEMA	MATA PELAJARAN TERKAIT
1.	5 Setara (kelas X-XI)	1	Kemacetan Lalulintas	<ul style="list-style-type: none"><li>• PKn KD 3.1</li><li>• Bahasa Indonesia KD 3.3, KD 3.4</li><li>• Sosiologi KD 3.2, 4.1</li></ul>
2.	5 Setara (kelas X-XI)	2	Fenomena Har-bolnas	<ul style="list-style-type: none"><li>• PKn, KD 3.1</li><li>• Sosiologi, KD 3.2</li><li>• Seni Budaya, KD 4.2</li></ul>

NO	TINGKAT	PAKET MODUL	JUDUL TEMA	MATA PELAJARAN TERKAIT
3.	5 Setara (kelas X-XI)	3	Kekerasan Pada Anak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PKn KD 3.1, 4.1</li> <li>• Bahasa Indonesia KD 3.3</li> <li>• Bahasa Indonesia KD 3.4, 4.3, KD 4.4</li> <li>• Sosiologi KD 3.3, 4.3</li> </ul>
4.	5 Setara (Kelas X-XI)	4	Pergaulan Bebas Pada Remaja	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Indonesia KD 3.31, KD 3.35</li> <li>• Sosiologi KD 4.1. 4.2</li> <li>• PJOK KD 3.17, 4.17</li> </ul>
5.	6 Setara (kelas XII)	5	Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PAI, KD 3.2</li> <li>• Bahasa Indonesia, KD 3.3, 3.9</li> <li>• PKn, KD 3.1</li> <li>• Geografi, KD 3.1</li> </ul>
6.	6 Setara (kelas XII)	6	Fenomena Transportasi Online	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PKn, KD 3.3</li> <li>• Matematika, KD 3.4</li> <li>• Ekonomi, KD 3.3</li> </ul>

## G. Peserta Didik

Peserta didik adalah peserta didik program Paket C dalam jaringan setara SMA/MA yang berasal dari warga masyarakat dengan kriteria:

- Lulusan Paket B/SMP/MTs, atau sederajat;
- Putus SMA/MA atau sederajat;
- Tidak sedang menempuh sekolah formal;
- Tidak dapat bersekolah karena berbagai faktor (waktu, geografi, ekonomi, sosial, hukum, dan keyakinan);
- Berminat untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi atau ingin memperoleh ijazah Paket C/ setara SMA sebagai persyaratan kerja atau karir;
- Calon peserta didik yang sudah tidak mengikuti pembelajaran minimal satu tahun harus dilakukan tes penempatan terlebih dahulu.
- Memiliki perangkat yang mendukung pembelajaran dalam jaringan.
- Mampu mengoperasikan perangkat komputer/smartphone dan aplikasi pembelajaran dalam jaringan.

## H. Pendidik/ Tutor

Pendidik/ tutor adalah pendidik program Paket C dengan persyaratan minimal:

- a. Berijazah D3, diutamakan memiliki latar belakang pendidikan kependidikan;
- b. Atau pendidik SMA/SMK/MAK dengan mata pelajaran sesuai materi yang diajarkan;
- c. Memiliki kompetensi untuk mengajar, membimbing, dan melatih peserta didik;
- d. Memiliki perangkat yang mendukung pembelajaran dalam jaringan;
- e. Mampu mengoperasikan perangkat komputer dan aplikasi pembelajaran dalam jaringan.

## I. Sarana Dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran berbasis masalah pada program Paket C dalam jaringan yaitu.

### 1. Bahan Ajar

Bahan ajar yang digunakan berbentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi penugasan dengan materi pembelajaran berbentuk tematik.

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan disampaikan dalam bentuk elektronik seperti artikel atau video yang berisi rekaman atau tayangan yang berkaitan dengan tema pembelajaran.

### 3. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan untuk pembelajaran adalah lembar penugasan, lembar penilaian, *smart phone*/computer yang terhubung dengan jaringan internet.

## J. Penilaian

Penilaian pembelajaran dapat dilaksanakan di akhir pembelajaran, dalam bentuk Ujian Kenaikan Tingkat (UKT)

### 1. Tujuan penilaian

- a. Mengetahui pencapaian kompetensi;
- b. Mengetahui kemampuan pendidik dengan mengumpulkan bukti-bukti kemajuan belajar peserta didik;
- c. Mengenali kelemahan peserta didik dalam pembelajaran;
- d. Merencanakan dan melaksanakan kegiatan remedial, serta pengayaan yang perlu dilakukan.

### 2. Alat Penilaian

Penilaian dilakukan terhadap suatu tugas atau penyelidikan yang dilakukan peserta didik secara individual dalam memecahkan masalah/persoalan yang diberikan pendidik. Alat

penilaian yang digunakan berupa rubrik penilaian produk atau rubrik penilaian gagasan (kemampuan berfikir tingkat tinggi).

3. Bentuk penilaian

- a. Penilaian akademik terdiri atas penilaian akhir hasil belajar;
- b. Penilaian kemajuan belajar merupakan penilaian yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran dan dilakukan secara berkala dan berkesinambungan;
- c. Penilaian akhir hasil belajar dilakukan melalui Ujian Nasional;
- d. Ujian Nasional dilakukan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

4. Aspek penilaian

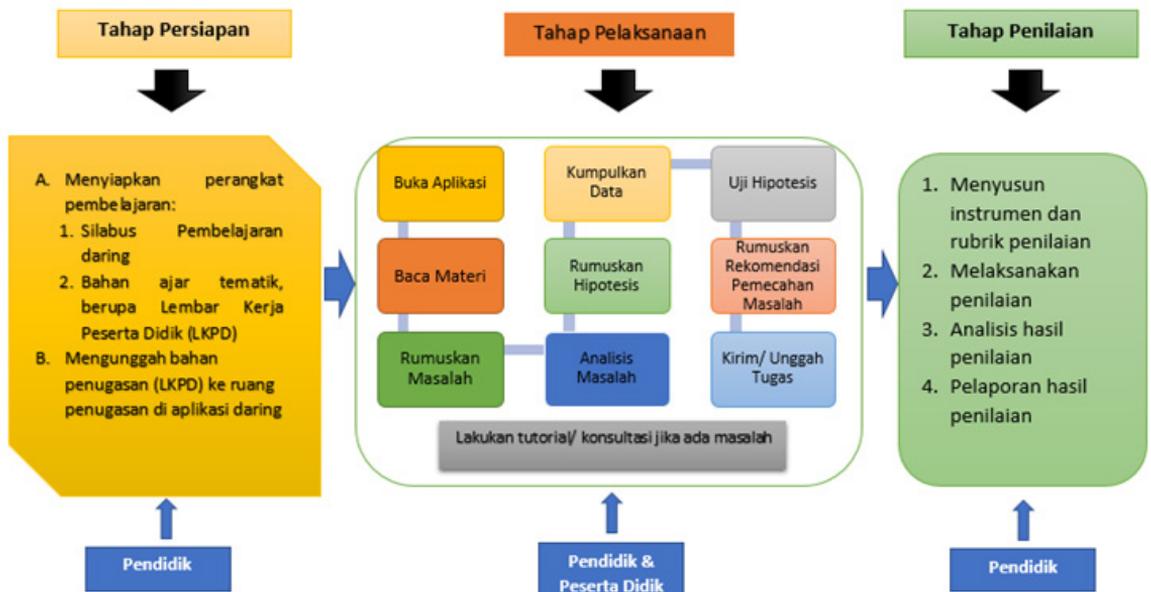
Penilaian dalam belajar meliputi aspek:

- a. Kognitif (Pengetahuan);
- b. Psikomotorik (Keterampilan);
- c. Afektif (Sikap dan Nilai).

## K. Pembiayaan

Pembiayaan penyelenggaraan program dapat diperoleh dari APBN dan atau APBD, swadaya masyarakat, dan sumber dana lain yang sah dan tidak mengikat.

Gambar 3.1 Bagan Alur Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Dalam Jaringan



Proses pembelajaran berbasis masalah dilakukan melalui ruang penugasan tematik. Ruang penugasan ini dapat diakses peserta didik jika ia telah menyelesaikan beberapa modul dalam satu tingkat pembelajaran. Ruang penugasan ini harus dilalui peserta didik sesuai dengan tagihan yang telah disepakati dalam kontrak belajar di awal pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran dalam ruang penugasan tematik adalah:

#### 1. Perencanaan

Langkah pertama, dari tahap perencanaan masing-masing pendidik program Paket C dalam jaringan melakukan pemetaan terhadap KI (kompetensi inti) dan KD (kompetensi dasar) dari setiap mata pelajaran secara bersama-sama. Pemetaan KI dan KD dilakukan dengan mempertimbangkan bobot SKK, paket modul, kedalaman dan keluasan materi, bahan pembelajaran dan sumber belajar.

Langkah selanjutnya, pendidik mencermati bahan penugasan dari materi yang cocok diterapkan dengan pembelajaran berbasis masalah. Kriteria pemilihan bahan penugasan melalui pembelajaran berbasis masalah adalah: 1) bahan penugasan harus mengandung konflik yang bersumber dari berita, rekaman, video, isu-isu yang berkembang dan lain sebagainya; 2) bahan penugasan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik; 3) bahan penugasan yang dipilih merupakan bahan yang berhubungan dengan kepentingan orang banyak, sehingga terasa manfaatnya; 4) bahan penugasan harus mendukung tujuan atau kompetensi yang harus dimiliki peserta didik sesuai dengan kurikulum yang berlaku; 5) bahan penugasan disesuaikan dengan minat peserta didik sehingga setiap peserta didik merasa perlu untuk mempelajarinya; 6) menggambarkan atau mendatangkan pengalaman dan belajar peserta didik; 7) membutuhkan kerjasama, metode banyak tingkat (multi-staged method) untuk menyelesaikannya; 8) menuntun peserta didik untuk menghimpun atau memperoleh semua informasi yang relevan dengan masalah.

Langkah kedua, pendidik dari masing-masing mata pelajaran berkumpul dan berdiskusi untuk menentukan tema. Tema yang diambil merupakan tema yang dekat dengan kehidupan peserta didik dan dibutuhkan dalam kehidupan nyata. Tema yang diambil dapat berdasarkan topic-topik dalam kurikulum, isu yang berkembang di masyarakat, masalah-masalah, event khusus, minat peserta didik dan literature dan bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan di masyarakat.

Langkah ketiga adalah cari KD yang sesuai dengan tema dari setiap mata pelajaran dalam satu tingkatan yang sama.

## 2. Pelaksanaan

Pembelajaran berbasis masalah yang diterapkan dalam pembelajaran Paket C dalam jaringan dilaksanakan dalam ruang penugasan pada modul yang KD-nya terkait tema dan ruang pengumuman kelas. Aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah dalam model ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu: 1) merumuskan masalah; 2) menganalisis masalah; 3) merumuskan hipotesis; 4) mengumpulkan data; 5) pengujian hipotesis; 6) merumuskan rekomendasi pemecahan masalah. Penerapan pembelajaran berbasis masalah dalam pelaksanaan pembelajaran Paket C diterapkan dalam ruang penugasan. Adapun rubrik penugasan yang dituangkan dalam ruang penugasan adalah:

- a. Tuliskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. Cantumkan Judul tema, petunjuk belajar, alat/bahan/sumber belajar yang diperlukan dan informasi pendukung lainnya.
- c. Ajukan fenomena atau cerita untuk memunculkan masalah
- d. Tuliskan ajakan yang dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih.
- e. Berikan penjelasan untuk membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.
- f. Cantumkan petunjuk yang mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah atau merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti gagasan, laporan, produk kerja dan pembagian tugas dengan sesama peserta didik lainnya.
- g. Cantumkan petunjuk untuk mengirimkan hasil pemecahan masalah berupa gagasan, laporan atau produk kerja sesuai tagihan disertai dengan waktu serta alamat pengumpulan tugas.

## 3. Penilaian

Pada tahap ini masing-masing pendidik menganalisa dan menilai hasil pemecahan masalah sesuai dengan mata pelajaran yang terkait dengan tema. Hasil pemecahan masalah berupa tematik dapat dinilai dari hasil gagasan atau dari laporan tertulis sesuai tagihan yang diberikan pendidik. Adapun rubrik dari penilaian jika hasil berupa laporan tertulis adalah:

- a. Bentuk laporan.

Penilaian ini dilakukan untuk menilai kemampuan peserta didik dalam menginformasikan hasil pemecahan masalah yang telah dibuat dimulai dari tahap perencanaan, penyelesaian masalah, analisis hasil masalah dan mengkomunikasikan hasil pemecahan masalah. Melalui laporan tertulis pendidik dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam merencanakan, menggali, mengembangkan

gagasan, mendesain proyek, menentukan alat dan bahan, proses pembuatan dan pemanfaatan hasil proyek. Untuk menilai setiap tahap, pendidik perlu menentukan kriteria penilaian terlebih dahulu.

Adapun contoh rubrik penilaian untuk penilaian laporan adalah sebagai berikut.

*Tabel 3.2 Contoh Rubrik Penilaian Laporan*

Lembar Penilaian Laporan

Kelompok :

Tanggal :

Tugas :

No.	Aspek yang dinilai	Skor Maksimal	Skor
1.	Sistematika laporan	4	
2.	Kelengkapan laporan	4	
3.	Kebenaran konsep ide yang dipaparkan	4	
4.	Ketepatan menjawab permasalahan	4	
5.	Ketepatan pemilihan kata	4	
6.	Kemampuan menjelaskan isi	4	
7.	Usaha dalam menyusun laporan	4	
	Total		

b. Bentuk gagasan

Keterampilan yang dapat diukur melalui hasil gagasan yang dapat dinilai dapat berupa keterampilan berpikir kritis terutama pada tahap 1) merumuskan masalah; 2) menganalisis masalah; dan 3) merumuskan hipotesis. Adapun rubrik yang dapat digunakan untuk menilai ketiga tahap pemecahan masalah tersebut mengadopsi dari (Siti Zubaidah, 2018) adalah :

*Tabel 3.3 Contoh Rubrik Penilaian Bentuk Gagasan*

Skor/poin	Deskriptor
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semua permasalahan yang disebutkan benar, jelas dan spesifik</li> <li>• Semua uraian jawaban benar, jelas, dan spesifik, didukung oleh alasan yang kuat benar, argumen jelas.</li> <li>• Alur berpikir baik, semua konsep saling berkaitan dan terpadu</li> </ul>

Skor/poin	Deskriptor
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata bahasa baik dan benar</li> <li>• Semua aspek nampak, bukti baik dan seimbang</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebagian permasalahan benar, jelas namun kurang spesifik</li> <li>• Sebagian besar uraian jawaban benar, jelas namun kurang spesifik</li> <li>• Alur berpikir baik, sebagian besar konsep saling berkaitan dan terpadu</li> <li>• Tata bahasa baik dan benar, ada kesalahan kecil</li> <li>• Semua aspek Nampak, namun belum seimbang</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebagian kecil konsep benar dan jelas</li> <li>• Sebagian kecil uraian jawaban benar dan jelas namun alasan dan argument tidak jelas</li> <li>• Alur berpikir cukup baik, sebagian kecil saling berkaitan</li> <li>• Tata bahasa cukup baik, ada kesalahan pada ejaan</li> <li>• Sebagian besar aspek yang nampak benar</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep kurang focus atau berlebihan atau meragukan</li> <li>• Uraian jawaban tidak mendukung</li> <li>• Alur berpikir kurang baik, konsep tidak saling berkaitan</li> <li>• Tata bahasa baik, kaimat tidak lengkap</li> <li>• Sebagian kecil aspek yang Nampak benar</li> </ul>
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semua konsep tidak benar atau tidak mencukupi</li> <li>• Alasan tidak benar</li> <li>• Alur berpikir tidak baik</li> <li>• Tata bahasa tidak baik</li> <li>• Secara keseluruhan aspek tidak mencukupi</li> </ul>
0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak ada jawaban atau jawaban salah</li> </ul>

Tahap pengumpulan data dan pengujian hipotesis dapat menggunakan rubrik di bawah ini

*Tabel 3.4 Contoh Rubrik Penilaian Mengumpulkan Data/Informasi*

Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor
Mengumpulkan data/informasi	Data lengkap, terorganisir, ditulis dengan rapi dan valid	4

Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor
	Data lengkap, terorganisir, tetapi tidak ditulis dengan rapi dan valid	3
	Data lengkap, tidak terorganisir ditulis dengan rapi tetapi tidak valid	2
	Data lengkap, tidak terorganisir tidak ditulis dengan rapi tetapi tidak valid	1
	Tidak mengumpulkan data	0

Sedangkan untuk tahap merumuskan gagasan pemecahan masalah dapat menggunakan penilaian keterampilan berpikir kreatif. Sama halnya dengan kemampuan berpikir kritis, penilaian keterampilan kreatif juga dapat diukur berupa rating sesuai ketercapaian deskriptor dari setiap indicator. Keterampilan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui tahap merumuskan rekomendasi pemecahan masalah. Adapun rubrik penilaian untuk kemampuan berpikir kreatif adalah:

*Tabel 3.5 Contoh Rubrik Penilaian Keterampilan Berfikir Kreatif*

Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor
Aspek yang diukur	Kriteria	Skor
Kelancaran	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan dan pemecahan masalah dan pengungkapannya lengkap serta jelas.	4
	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan dan pemecahan masalah dan pengungkapannya kurang jelas.	3
	Memberikan sebuah ide yang relevan dengan pemecahan masalah dan pengungkapannya lengkap dan jelas.	2
	Memberikan sebuah ide yang relevan dengan pemecahan masalah tetapi mengungkapkannya kurang jelas.	1
	Tidak menjawab atau memberikan ide yang tidak relevan untuk pemecahan masalah	0

Contoh rubrik penilaian yang disajikan di atas merupakan acuan bagi pendidik untuk mengembangkan rubrik penilaian. Adapun rubrik penilaian yang dikembangkan dalam pembelajaran berbasis masalah pada program Paket C dalam jaringan disesuaikan dengan isi, pertanyaan dan penugasan dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan.

Contoh Materi Pembelajaran PBM Tematik:

LKPD

Tema: Kerusakan Lingkungan

Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi (permasalahan, argumentasi, pengetahuan dan rekomendasi) teks eksposis yang didengar dan atau dibaca tulis berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Bhs Indonesia kd 3.3 dan kd 3.4)
2. Peserta didik dapat menganalisis sebaran dan pengelolaan sumber daya kehutanan, pertambangan, kelautan, dan pariwisata sesuai prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan (Geografi kd 3.9)
3. Peserta didik dapat menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait niat melakukan suatu tindakan/kegiatan, dengan memperhatikan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks (Bhs. Inggris kd 4.3)

Petunjuk

1. LKPD ini merupakan tugas untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, Geografi, dan Bahasa Inggris.
2. Bacalah artikel di bawah ini dengan seksama kemudian jawablah pertanyaan-pertanyaan
3. Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan Cari referensi pendukung seperti buku, internet, jurnal, laporan penelitian atau sumber lain yang relevan.
4. Diskusikan jawaban yang diminta beserta pendidik dan teman dalam forum chat grup.
5. Kirimkan jawaban ke: email berikut: xxxx@xxxx.com paling lambat tanggal xx-dd-yy.

# Laju Kerusakan Hutan *Mangrove* di Indonesia Tercepat di Dunia

Oleh : Tempo.co

Kamis, 13 Oktober 2016 13:23 WIB



TEMPO.CO, Malang - Total luas hutan *mangrove* di Indonesia adalah 25 persen dari keseluruhan hutan *mangrove* dunia yang tersebar di 90 ribu kilometer garis pantai. Namun laju kerusakan hutan *mangrove* di Indonesia merupakan yang tercepat dan terbesar di dunia.

Hal itu dikemukakan Direktur Eksekutif Yayasan Keanekaragaman Hayati (Kehati) M.S. Sembiring dalam workshop *mangrove* di Universitas Brawijaya Malang, Kamis, 13 Oktober 2016.

Mengutip data Food and Agriculture Organization (FAO) pada 2007, Sembiring menjelaskan, dalam tiga dekade terakhir, Indonesia kehilangan sekitar 40 persen luas hutan *mangrove*. Kerusakan hutan *mangrove* lebih banyak akibat alih fungsi menjadi tambak, permukiman, industri, dan perkebunan.

Bukan saja akibat alih fungsi lahan *mangrove*, tapi juga akibat pembalakan liar. Kayu *mangrove* dicuri untuk dijadikan material bangunan, kapal, batu arang, dan kayu bakar. "Termasuk akibat pembuangan limbah industri yang mematikan tanaman *mangrove*," katanya.

Menurut Sembiring, Indonesia memiliki 43 jenis tanaman *mangrove*. Namun kekayaan hayati itu terus mengalami kerusakan. Padahal hutan *mangrove* berfungsi untuk menahan gelombang laut ataupun tsunami. Juga mencegah terjadinya intrusi air laut dan erosi.

Sembiring mengatakan hutan *mangrove* juga menjadi habitat aneka jenis ikan, kepiting, dan biota laut lain. Untuk itulah perlu dilakukan workshop untuk menyusun rencana aksi secara nasional demi menyelamatkan hutan *mangrove* yang tersisa. “Penyelamatan hutan *mangrove* melibatkan para pihak yang berkepentingan untuk melestarikan *mangrove*,” ujarnya.

Kepala Sub-Direktorat Reboisasi Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Joko Pramono mengatakan hutan *mangrove* yang tersisa sekitar 3,7 juta hektare. Terbanyak berada di Jawa, Papua, dan Kalimantan. Sekitar 2,5 juta hektare dalam kondisi baik. Selebihnya rusak.

Joko sependapat kerusakan hutan *mangrove* antara lain akibat alih fungsi hutan *mangrove*. Di antaranya dijadikan tambak udang. Pembalakan liar juga ikut merusak hutan *mangrove*.

Joko mengajak semua pihak, termasuk perusahaan swasta, masyarakat, akademikus, dan lembaga swadaya masyarakat ikut terlibat memulihkan kawasan hutan *mangrove*. Kerusakan hutan *mangrove* bisa menjadi penyebab terjadinya bencana alam, seperti abrasi dan erosi, yang menggerus daratan. “Hal itu sudah terjadi di sejumlah daerah di Jawa Tengah.”

## **EKO WIDIANTO**

Jawablah Pertanyaan – Pertanyaan Berikut Ini!

1. Apa yang terjadi dengan hutan *mangrove* berdasarkan artikel tersebut (merumuskan masalah)

---

---

2. Jelaskan faktor-faktor yang menyebabkan kerusakan hutan *mangrove* berdasarkan artikel di atas (menganalisis masalah)

---

---

3. Menurut anda, apa yang akan terjadi jika keadaan tersebut dibiarkan terus menerus? (merumuskan hipotesis)

---

---

4. Carilah sumber lain yang relevan seperti buku, internet, atau sumber lain yang relevan lainnya tentang kerusakan hutan *mangrove* kemudian jawablah pertanyaan berikut, sertakan juga sumber referensi yang digunakan : (mencari data dan menguji hipotesis)

a. Upaya- upaya apa saja yang akan anda lakukan untuk mencegah kerusakan *mangrove* di Indonesia?

---

---

b. Jelaskan mengapa anda memilih upaya-upaya tersebut!

---

---

5. Tuliskan kalimat ajakan menjaga kelestarian hutan *mangrove* dalam bahasa inggris (pemecahan alternatif)

---

---



# BAB IV

## PENJAMIN MUTU

Penjaminan mutu dalam model pembelajaran berbasis masalah pada program Paket C dalam jaringan dilaksanakan oleh Kepala Satuan Pendidikan penyelenggara program Paket C dalam jaringan sesuai dengan salah satu fungsinya sebagai supervisor. Penjaminan mutu juga dapat dilakukan oleh Ketua Yayasan, Dinas Pendidikan, Penilik, Pamong Belajar, UPT Pusat sesuai dengan tugas dan peranannya masing-masing.

Tujuan penjaminan mutu adalah mengendalikan pembelajaran mulai dari perencanaan, proses dan penilaian agar sesuai dengan rancangan pembelajaran dan tujuan yang telah ditentukan. Hasil pengembangan model yang dilakukan melalui pemantauan (monitoring) dan evaluasi. Proses penjaminan mutu dalam model ini dilaksanakan sebagai berikut.

### A. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi yang dimaksud dalam model ini yaitu kegiatan memberikan pengarahan, bimbingan dan pengawasan dalam pembelajaran berbasis masalah pada program Paket C dalam jaringan. Aspek yang di monitoring dan evaluasi adalah:

1. Komponen Input mencakup : peserta didik Paket C dalam jaringan, kurikulum 2013 yang digunakan, sarana prasarana, dan pembiayaan.
2. Komponen Proses mencakup: aktivitas pendidik pada proses pembelajaran, strategi pembelajaran berbasis masalah, modul yang digunakan.
3. Komponen Output mencakup: jumlah peserta didik yang menuntaskan modul di setiap tingkatan.

Pada komponen input dan proses, kepala satuan melaksanakan monitoring dan evaluasi melalui akun khusus yang dapat memantau aktivitas peserta didik dan pendidik dalam aplikasi pembelajaran dalam jaringan.

### B. Tindak Lanjut

Hasil yang diperoleh melalui kegiatan monitoring dan evaluasi adalah data dan informasi terkait kekuatan, kelemahan, peluang, ancaman, keberhasilan dan ketidakberhasilan kemudian dilakukan analisis untuk ditindaklanjuti dengan perbaikan-perbaikan untuk mengoptimalkan proses dan hasil pembelajaran selanjutnya.



# BAB V PENUTUP

## A. Kesimpulan

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) pada pendidikan kesetaraan Paket C dalam jaringan dapat diimplementasikan di satuan pendidikan yang menyelenggarakan pembelajaran program Paket C dalam jaringan. Inti dari model ini terletak pada kemampuan pendidik untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam merumuskan masalah, menganalisis masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan informasi/data dan merumuskan alternative pemecahan masalah melalui media on-line (dalam jaringan).

Manfaat Pengembangan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Dalam Jaringan ini adalah:

1. Pendidik mampu merancang kegiatan pembelajaran yang lebih kontekstual, praktis, aplikatif, komunikatif, dan partisipatif yang dikemas melalui pembelajaran dalam jaringan.
2. Kegiatan pembelajaran Paket C dalam jaringan menjadi lebih bermakna dimana peserta didik dilatih berpikir kritis dan ilmiah serta mampu memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pembelajaran Paket C dalam jaringan dapat dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip dalam pengembangan kurikulum Pendidikan Kesetaraan tahun 2013.
4. Proses pembelajaran Pendidikan Kesetaraan Program Paket C menjadi lebih efisien, efektif, menarik, tidak membosankan, dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun.

## B. Rekomendasi

Pendidik merupakan kunci keberhasilan penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada program Paket C dalam jaringan. Model ini dapat diterapkan jika pendidik mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis masalah pada program Paket C dalam jaringan. Keragaman tema pembelajaran juga ikut berperan dalam membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendidik harus berperan aktif sesuai dengan tugas dan peranannya dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis masalah pada program Paket C dalam jaringan.



# Daftar Pustaka

- APJII. (2018). *Laporan Survei Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- BPS\_Jabar. (2018). *Provinsi Jawa Barat dalam Angka Tahun 2018*. Bandung: BPS Provinsi Jawa Barat.
- Djuwairiyah, A. M. (2017). Desain Strategi Pembelajaran Menuju Capaian Pembelajaran. *JPII Volume 1, Nomor 2*, 223.
- Hasan. (2009). ACTION RESEARCH : DESAIN PENELITIAN INTEGRATIF UNTUK MENGATASI PERMASALAHAN MASYARAKAT. AKSES: *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 4 No. 8, 177- 188.
- Kemendikbud. (2015). *Materi Pelatihan Peningkatan Kompetensi Pamong Belajar Pendidikan Kesetaraan Tahun 2015*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2016). PERDIRJEN PAUD DAN DIKMAS NOMOR 2 TAHUN 2016 TENTANG PETUNJUK TEKNIS PENGEMBANGAN MODEL PAUD DAN DIKMAS.
- Kemendikbud. (2017). *Kurikulum 2013 Pendidikan Kesetaraan Paket C*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Marhamah, S. (2013). Strategi Pembelajaran Fiqh dengan Problem Based Learning. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, XIV No. 1, 190-220.
- Moleong, L. J. (2016). Metode Penelitian Kualitatif.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: CV Alfabeta.
- Nafiah , Y. N., & Suyanto, W. (2014). PENERAPAN MODEL *Problem-based learning* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4, 125-143.
- Novita, N. A. (2013). *HAMBATAN – HAMBATAN WARGA BELAJAR DALAM PROSES PEMBELAJARAN PROGRAM PAKET C DI KECAMATAN PANCUNG SOAL*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Permana, P. (n.d.). E-Learning, Sistem Manajemen Pembelajaran Online.
- Rahardjo, M. (2017). Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya.
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. *Equilibrium*, 5, no.9, 1-8.
- Siahaan, s. (2003). *E-learning* Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, No. 042-Mei 2003.
- Simone, C. D. (2014). *Problem-based learning* in Teacher Education: Trajectories of Change. *International Journal of Humanities and Social Science*, Vol. 4, No. 12; October 2014 , 17 - 29.

Siti Zubaidah, d. (2018). Assesmen Berpikir Kritis Terintegrasi Tes Essay. Symbion.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Ware, K., & Rohaeti, E. (2018). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS DAN KETERAMPILAN PROSES SAINS PESERTA DIDIK SMA. *JTK: Jurnal Tadris Kimiya*, 3, NOO. 1 , 42-51.

Waryanto, N. H. (2006). On-Line Learning Sebagai Salah SAdu Inovasi Pembelajaran. *Pythagoras*, 2, Nomo1 1, Desember 2006. Retrieved from 1978-4538

Wulandari dkk., R. (2014). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED. *Pembelajaran Biologi Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 1, No. 1.

Yunus, Mas. 2015. *Implementasi Pembelajaran Saintifik 5M*. Kompasiana.

<http://bythiee.blogspot.co.id/2010/06/teori-pembelajaran-dalam-teknologi.html>.

<http://duniapendidikan.putrautama.id/mengamati-menanya-mengumpulkan-informasi-mengasosiasi-mengomunikasikan/>

[http://ppg.spada.ristekdikti.go.id/pluginfile.php/6952/mod\\_resource/content/1/Proses%20Pendekatan%20Sainti%EF%AC%81k.pdf](http://ppg.spada.ristekdikti.go.id/pluginfile.php/6952/mod_resource/content/1/Proses%20Pendekatan%20Sainti%EF%AC%81k.pdf)



Jl. Jayagiri No.63, Jayagiri  
Lembang, Kabupaten Bandung Barat,  
Jawa Barat 40391



@ppppauddikmasjabar



PP Paud dan Dikmas Jawa Barat



@pauddikmasjabar



<http://pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/>