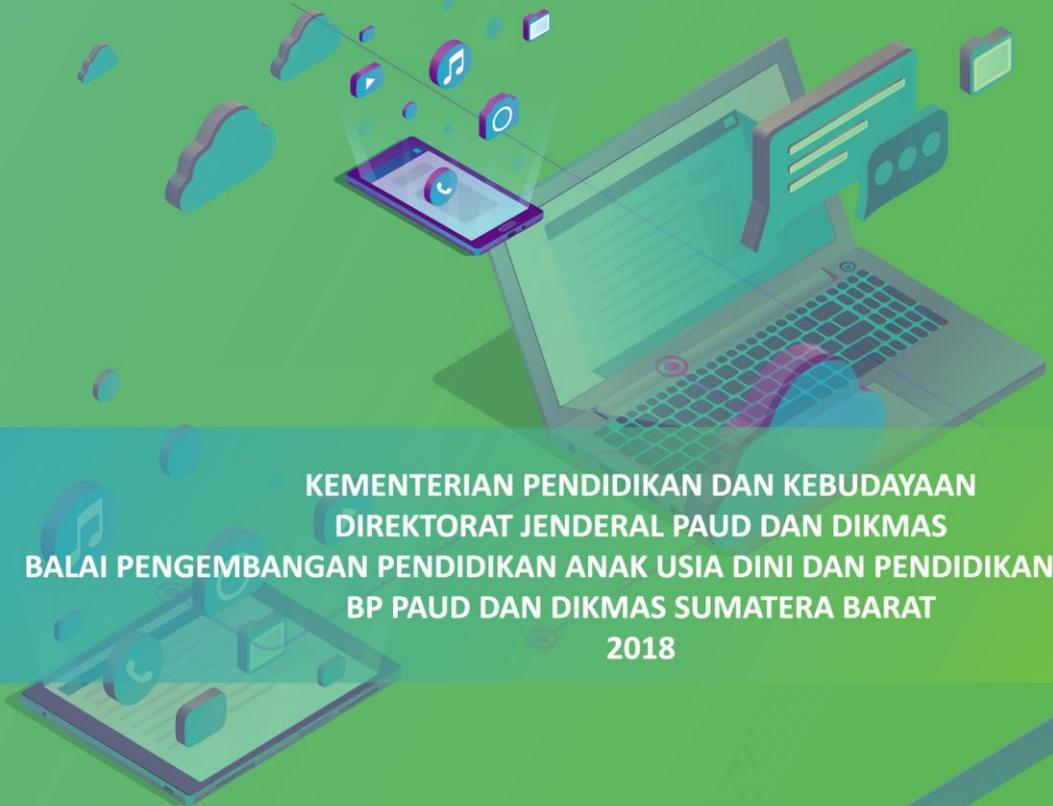


Model Pembelajaran Vilecon Komputer Aplikasi Perkantoran di Sumatera Barat



Oleh :
BP PAUD DIKMAS



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PAUD DAN DIKMAS
BALAI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT
BP PAUD DAN DIKMAS SUMATERA BARAT
2018**

KATA PENGANTAR

Model pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran di Sumatera Barat merupakan model yang disusun sebagai acuan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran. Dengan tersusunnya model ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran. Model ini berisi tentang metode pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil kelulusan Uji Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya bidang CLCP.

Model ini dapat direplikasikan pada wilayah dengan karakteristik yang sama, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk diterapkan pada lokasi lainnya dengan dilakukan adaptasi, penyesuaian tema sesuai kebutuhan.

Penyusunan model ini tak lepas dari kerja sama team dengan berbagai pihak, baik dengan akademisi dari Universitas Negeri Padang, praktisi dari LKP Widyaloka Bukittinggi, serta kontribusi pengelola program, pendidik serta warga belajar pada LKP tempat uji coba. Semoga model ini dapat menjadi salah satu rujukan bagi semua pihak untuk melaksanakan program serupa pada karakteristik lokasi yang sama. Akhir kata kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi pada proses pengembangan ini.

Pariaman, 26 Desember 2018

Kepala,

Drs. Afrizal Muchtar, M.Pd.

NIP. 196204121983011002

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR -----	i
DAFTAR ISI -----	ii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang-----	1
B. Dasar Pemikiran-----	5
C. Dasar Hukum-----	7
D. Tujuan-----	7
E. Manfaat-----	8
F. Spesifikasi Model-----	9
G. Indikator Keberhasilan Model-----	10
BAB II PROTOTYPE MODEL	
A. Definisi-----	12
B. Alur Model-----	14
C. Konsep Pembelajaran Model Vilecon-----	16
D. Prasyarat-----	19
E. Luaran-----	21
F. Karakteristik Model-----	21
G. Komponen Model-----	22
BAB III MEKANISME MODEL	
A. Persiapan-----	23
B. Pelaksanaan-----	24
C. Evaluasi-----	25
D. Tindak Lanjut-----	27
BAB IV PENJAMINAN MUTU	
A. Supervisi-----	28
B. Monitoring-----	28
C. Tim Pengembang Model-----	29
BAB V PENUTUP -----	30
DAFTAR PUSTAKA -----	32

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengangguran sampai saat ini merupakan permasalahan pokok bangsa Indonesia. Pengangguran terjadi pada masyarakat yang tidak memiliki keterampilan (*unskill*) sehingga mereka tidak memiliki daya saing untuk meraih peluang kerja yang tersedia. Program pelayanan pendidikan dalam bentuk kursus dan pelatihan yang berorientasi pada pengembangan keterampilan sesuai kebutuhan Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI) merupakan pilihan yang tepat sebagai upaya pengentasan pengangguran dan kemiskinan.

Lembaga Kursus dan Lembaga Pelatihan merupakan satuan pendidikan Nonformal seperti yang tertera dalam pasal 26 ayat (4) UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, secara umum dalam pasal 26 ayat (5) dijelaskan bahwa kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan/atau untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Selain itu diperlengkap dengan pasal 103 ayat (1) PP No. 17 tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan bahwa kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat dalam rangka untuk mengembangkan kepribadian profesional dan untuk meningkatkan kompetensi vokasional dari peserta didik kursus.

Lembaga Kursus dan Pelatihan merupakan satuan pendidikan luar sekolah (Nonformal) yang diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan bekal untuk mengembangkan diri, bekerja mencari nafkah, dan atau untuk melanjutkan ke tingkat/jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi maka semakin besar pula kebutuhan dunia kerja terhadap tenaga ahli yang terampil dibidang komputer. Jalur pendidikan non formal menjadi jalur alternatif yang banyak diminati

masyarakat dengan mengikuti kursus dan pelatihan di lembaga yang menyediakan pelatihan bidang komputer.

Tuntutan akan Sumber Daya Manusia yang handal dan kompeten dalam bidangnya telah menjadi sebuah keharusan, terutama setelah semakin terbukanya persaingan pasar bebas. Salah satu bidang yang menuntut adanya kompetensi adalah bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, sebagai syarat untuk dapat bersaing dan memenangkan kompetisi dalam era dunia global saat sekarang ini.

Dewasa ini komputer sudah menjadi kebutuhan. Hampir disetiap aspek kehidupan tidak dapat lepas dari teknologi komputer. Di bidang pekerjaan apapun rasanya mustahil bila saat ini tidak bersentuhan dengan perangkat komputer dan piranti lunak di dalamnya. Dunia kerja mensyaratkan mahir menggunakan komputer, mampu mengoperasikan komputer, bisa WordProcessing dan SpreadSheet, computer literate, good computer skill, dan masih banyak lagi bunyi-bunyi kalimat sejenis ini terus menghiasi di setiap lowongan pekerjaan di berbagai media cetak. Pertanyaan yang menggelitik muncul, apakah tolok-ukur dari deretan kalimat persyaratan di atas? Tentu jawabannya adalah Sertifikat Kompetensi CLCP yaitu "TOEFL" nya Komputer.

Terkait dengan hal tersebut lulusan LKP dituntut untuk memiliki kompetensi yang dapat memenuhi kebutuhan pasar kerja. Untuk itu LKP yang menyelenggarakan keterampilan komputer harus menyajikan materi pembelajaran yang mengarah kepada Uji Kompetensi CLCP sebagai "TOEFL" nya Komputer.

Program Pendidikan Kecakapan Kerja (PKK) merupakan program Kemendikbud RI yang merupakan program layanan pendidikan melalui kursus dan pelatihan yang diharapkan dapat menghasilkan lulusan kompeten pada bidang keterampilan sesuai kebutuhan DUDI sehingga dapat memanfaatkan secara optimal peluang-peluang kerja yang terbuka pada era MEA atau era perdagangan bebas. Program PKK merupakan salah satu wujud program penyaluran kursus dan pelatihan dengan kebutuhan kompetensi kerja pada DUDI dan kewirausahaan. Melalui program ini, peserta didik dibekali

keterampilan sesuai kebutuhan DUDI dan dikembangkan etos kerjanya. Salah satu program PKK yang dijalankan oleh LKP adalah bidang komputer Aplikasi Perkantoran. Yang mana lulusannya disyaratkan untuk mengikuti Uji Kompetensi CLCP.

Pada program komputer Aplikasi Perkantoran yang selama ini dilaksanakan, model pembelajaran yang digunakan hanya bersifat ceramah, demonstrasi, latihan dan tugas mandiri. Agar program keterampilan Aplikasi Perkantoran ini lebih dikuasai peserta didik dan dapat meningkatkan persentase kelulusan uji kompetensi diperlukan suatu metode pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dan menguasai program keterampilan yang diberikan.

Hasil studi eksplorasi pada 7 (tujuh) Lembaga Kursus dan Pelatihan di Sumatera Barat ditemukan 5 (lima) lembaga menyelenggarakan keterampilan komputer Aplikasi Perkantoran, 1 (satu) lembaga menyelenggarakan keterampilan teknisi HP dan 1 (satu) lembaga lagi menyelenggarakan komputer desain grafis. Pada 5 (enam) lembaga yang menyelenggarakan keterampilan aplikasi komputer belum ditemukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil kelulusan uji kompetensi peserta didik..

Tabel 1

**Jumlah Peserta Didik dan Tingkat Kelulusan Peserta UKTIK
Komputer Aplikasi Perkantoran Program Keterampilan Kecakapan Kerja (PKK)
Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Tahun 2016/2017**

No	Nama Lembaga	2016					2017				
		Jumlah Peserta UKTIK	Prosentase Kelulusan				Jumlah Peserta UKTIK	Prosentase Kelulusan			
			WP	SS	PP	CLCP		WP	SS	PP	CLCP
1	SAINS Payakumbuh	20	10%	20%	45%	10%	20	20%	25%	90%	5%
2	Dynasty Bukittinggi	35	15%	33,33%	50%	10%	40	15%	48%	68%	10%
3	Widyaloka Bukittinggi	30	10%	33%	57%	10%	35	37%	37%	71%	17%
4	President Computer Tanah Datar	20	90%	100%	100%	90%	30	50%	36%	80%	26,67%
5	Hem's Institute	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Padang										
---------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Sumber : Hasil Studi Ekplorasi Tim Pengembang Model LKP BP PAUD dan Dikmas Sumatera Barat tahun 2018

Pada tabel diatas diketahui masih rendahnya prosentase kelulusan peserta UKTIK yang dilaksanakan oleh LKP, pada LKP Sains Kota Payakumbuh tahun 2016 jumlah peserta UKTIK sebanyak 20 orang yang kompeten WP sebanyak 2 orang (10%), SS sebanyak 4 orang (20%), PP sebanyak 9 orang (45%), CLCP sebanyak 2 orang (10%). Sedangkan tahun 2017 jumlah peserta UKTIK sebanyak 20 orang, yang kompeten WP sebanyak 4 orang (20%), SS sebanyak 5 orang (25%), PP sebanyak 18 orang (90%) dan CLCP sebanyak 1 orang (5%). LKP Dynasty Bukittinggi tahun 2016 sebanyak 5 orang (15%), SS sebanyak 10 orang (33.33%), PP sebanyak 18 orang (50%) dan CLCP sebanyak 4 orang (10%) . Sedangkan tahun 2017 jumlah peserta UKTIK sebanyak 20 orang, yang kompeten WP sebanyak 4 orang (20%), SS sebanyak 5 orang (25%), PP sebanyak 18 orang (90%) dan CLCP sebanyak 1 orang (5%). LKP Widyaloka Bukittinggi tahun 2016 jumlah peserta UKTIK sebanyak 30 orang, yang kompeten WP sebanyak 3 orang (10%), SS sebanyak 10 orang (33%), PP sebanyak 17 orang (57%) dan CLCP sebanyak 3 orang (10%). Sedangkan tahun 2017 jumlah peserta UKTIK sebanyak 35 orang, yang kompeten WP sebanyak 13 orang (37%), SS sebanyak 10 orang (29%), PP sebanyak 25 orang (71%) dan CLCP sebanyak 6 orang (17%). LKP Presiden Komputer Kab. Tanah Datar tahun 2016 jumlah peserta UKTIK sebanyak 20 orang, yang kompeten WP sebanyak 18 orang (90%), SS sebanyak 20 orang (100%), PP sebanyak 20 orang (100%) dan CLCP sebanyak 18 orang (90%). Sedangkan tahun 2017 jumlah peserta UKTIK sebanyak 30 orang, yang kompeten WP sebanyak 15 orang (50%), SS sebanyak 11 orang (36%), PP sebanyak 24 orang (80%) dan CLCP sebanyak 8 orang (26.67%). Sedangkan Hem's Institute Kota Padang tahun 2016/2017 tidak melaksanakan Program Aplikasi Perkantoran.

Dari hasil analisis study eksplorasi tersebut dapat dilihat bahwa rendahnya persentase capaian Uji Kompetensi di Sumatera Barat khususnya. Dan ditingkat Nasional umumnya. dipengaruhi oleh keefektifan program pembelajaran dan kekurangan sarana prasarana yang dimiliki untuk menunjang

kegiatan pembelajaran sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

Meskipun telah dilakukan upaya peningkatan pendidikan oleh pemerintah dengan melakukan perubahan paradigma dan kurikulum, namun perubahan tersebut dari masa ke masa belum memberikan hasil yang belum memuaskan dalam peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

Permasalahan mutu pendidikan muncul jika hasil pendidikan belum mencapai seperti yang diharapkan. Permasalahan mutu pendidikan lebih terletak pada masalah pemrosesan pembelajaran. Kelancaran pemrosesan pembelajaran ditunjang oleh komponen pendidikan yang terdiri dari peserta didik, tenaga pendidik dan kurikulum. Proses pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Upaya mendukung terwujudnya peningkatan lulusan Uji Kompetensi CLCP khususnya bagi peserta didik pogram Pendidikan Kecakapan Kerja (PKK) di Lembaga Kursus dan Pelatihan diperlukan model pembelajaran yang valid yang diharapkan dapat meningkatkan persentase kelulusan Uji Kompetensi CLCP di Sumatera Barat maka dirumuskanlah **“Model Pembelajaran VILECON pada Komputer Aplikasi Perkantoran di Sumatera Barat”** beserta panduan dan bahan ajar.

B. Dasar Pemikiran

Ilmu Komputer atau yang lebih dikenal dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan bagian dari ranah ilmu pengetahuan yang telah dimasukkan dalam kurikulum pendidikan. Oleh karena itu diperlukan pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai agar mencapai tujuan pembelajaran.

Gunter et al (1990:67) mendefinisikan “An instructional model is a step-by-step procedure that leads to specific learning outcomes”, seirama dengan *Joyce & Weil (1980)* mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran.

Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Model pembelajaran VILECON pada pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran diterapkan di Lembaga Kursus dan Pelatihan, didasari oleh karena rendahnya persentase hasil lulusan Uji Kompetensi Teknologi Informasi bidang CLCP.

Adapun ciri-ciri model pembelajaran yang baik adalah :

1. Bersifat luwes, fleksibel dan memiliki daya yang sesuai dengan watak peserta didik dan materi.
2. Bersifat fungsional dalam menyatukan teori dengan praktik dan mengantarkan peserta didik pada kemampuan praktis.
3. Tidak mereduksi materi, bahkan sebaliknya mengembangkan materi.
4. Memberikan keleluasaan pada peserta didik untuk mengembangkan imajinasi dan gaya belajar mereka masing-masing.
5. Mampu menempatkan guru dalam posisi yang tepat, terhormat dalam keseluruhan proses pembelajaran.

Model pembelajaran VILECON merupakan gabungan antara *Visualisasi*, *Intellectual*, *Learning By Doing* serta *Continue*. Adapun konsep Model pembelajaran VILECON ini adalah pembelajaran yang melibatkan emosi, seluruh tubuh, semua indera, segenap kedalaman dan keluasan pribadi, menghormati



gaya belajar individu lain dengan menyadari orang belajar dengan cara yang berbeda. Model pembelajaran ini dapat membantu Instruktur dalam penyampaian materi sehingga seluruh peserta didik dapat belajar secara maksimal. Peserta didik dapat

berdiskusi dan berinteraksi dengan teman sebelahnya dalam pemahaman materi yang diberikan oleh instruktur sehingga peserta didik dapat mengetahui kelebihan dan kekurangannya dan pemikiran peserta didik menjadi lebih luas.

Instruktur diharapkan dapat menjadi fasilitator dalam proses belajar mengajar, penyampaian materi mengarah kepada kisi-kisi UK CLCP, menyajikan pelajaran teori langsung praktek serta memberikan tugas/latihan-latihan secara berulang-ulang agar apa yang dipelajari dapat diingat lebih lama dan adanya pembiasaan sikap kerja yang benar.

C. Dasar Hukum

1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 78 Tahun 2003, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 45, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5670);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 48 tahun 2008 tentang Pendanaan Pendidikan
4. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23 dan Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 105) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 112 dan Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5157);
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 70 tahun 2008 tentang Uji Kompetensi bagi peserta didik Kursus dan Pelatihan dari Satuan Pendidikan Nonformal atau Warga Masyarakat yang Belajar Mandiri.

D. Tujuan

Tujuan model pembelajaran VILECON pada pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran yang diuji cobakan pada peserta didik program Pendidikan Kecakapan Kerja (PKK) supaya menemukan model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan persentase kelulusan Uji Kompetensi CLCP. Diharapkan hasil pengembangan model ini dapat menjadi acuan agar dapat digunakan lembaga kursus dan pelatihan (LKP) secara nasional ketika melaksanakan pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran.

Tujuan model pembelajaran VILECON:

1. Agar dapat dilakukan dengan baik proses transfer ilmu pengetahuan, informasi dari instruktur kepada peserta didik supaya peserta didik memperoleh keterampilan untuk bekal hidupnya.
2. Agar masalah yang terjadi dalam pemrosesan pendidikan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan dapat diatasi.
3. Terciptanya pendekatan pembelajaran yang sesuai sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik.
4. Terwujudnya suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, keluarga, masyarakat, nusa dan bangsa.
5. Agar peserta didik terarah dalam pembiasaan sikap kerja yang benar, dengan partisipasi aktif dalam berlatih sehingga menjadi peserta didik yang kreatif, fokus, teliti, cepat dan tepat dalam bekerja.
6. Menciptakan Peserta didik yang berani, percaya diri, kompetitif dan berdaya saing dalam menghadapi kebutuhan dunia usaha dan dunia industri dengan bekal sertifikat Uji Kompetensi nantinya
7. Membantu mengurangi pengangguran dan kemiskinan yang menjadi problema terbesar di Negara kita

E. Manfaat

Adapun manfaat model pembelajaran VILECON ini adalah :

1. Dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik khususnya dibidang keterampilan komputer Aplikasi Perkantoran.
2. Model pembelajaran VILECON dapat membantu intruktur dalam proses penyampaian materi sehingga peserta didik dapat belajar secara maksimal.
3. Peserta didik lebih terarah dalam pembiasaan sikap kerja yang benar, dengan partisipasi aktif dalam berlatih, bekerja dengan kreatif, fokus, teliti, cepat dan tepat.
4. Model pembelajaran VILECON diharapkan dapat meningkatkan persentase hasil kelulusan Uji Kompetensi CLCP sehingga peserta didik dan lulusan LKP mempunyai rasa percaya diri, siap bersaing menghadapi kebutuhan dunia kerja, dunia usaha dan dunia industri.

F. Spesifikasi Model

Spesifikasi model pembelajaran VILECON pada pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran adalah :

1. Model Pembelajaran VILECON pada pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran yang dilaksanakan oleh LKP yang melaksanakan program PKK menerapkan pembelajaran yang dirancang se spesifik mungkin sehingga mudah dipahami dan dikuasai oleh peserta didik. Pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran yang dilaksanakan berstandar nasional menurut Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang mengacu kepada KKNi Level-3 dari Direktorat Kursus dan Pelatihan Dirjen PAUD DIKMAS Kemdikbud RI.

Pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran idealnya dilaksanakan 200 jam dengan materi: Sistem Operasi, Word Processing (Pengolahan Kata), SpreadSheet (Pengolahan Lembar Kerja), Data Base (Pengolahan Data), Presentation (Presentasi) dan Internet (Browsing dan Mailing). Dalam pengembangan model VILECON ini pembelajaran Aplikasi Perkantoran disusun lebih efisien dan efektif yang dilengkapi dengan kurikulum, silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi yang mengarah kepada Uji Kompetensi CLCP.

2. Program pembelajaran ini dilaksanakan dengan menggunakan perangkat pembelajaran dan bahan ajar yang telah disusun sesuai dengan model pembelajaran VILECON sehingga menimbulkan kepercayaan diri peserta didik untuk menghadapi Uji Kompetensi CLCP.
3. Waktu pelaksanaan pembelajaran diatur secara fleksibel dengan penekanan *Visual* yaitu pembelajaran dengan melibatkan indera dan seluruh anggota tubuh dengan cara melihat, membaca, mengamati, mendemonstrasikan, dan menggunakan media agar bekerja sesuai dengan sikap kerja yang benar yang mengacu kepada kisi-kisi Uji Kompetensi CLCP. *Intellectual* yaitu pembelajaran dengan melibatkan emosi, segenap kedalaman dan keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu lain dengan menyadari bahwa orang belajar dengan cara yang berbeda. *Learning By Doing* yaitu model belajar menerima pembelajaran yang diberikan instruktur secara teori langsung dipraktekkan secara langsung ke media computer yang sudah tersedia dan mengerjakan latihan-latihan, instruktur dituntut untuk selalu mendampingi, mengawasi dan peserta didik dalam latihan kemudian memeriksa hasil kerja peserta didik sesuai dengan acuan kisi-kisi UK. *Continue* yaitu latihan-latihan dikerjakan secara terus-menerus dan berulang-ulang. Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan latihan-latihan dan pembiasaan agar apa yang dipelajari dapat diingat lebih lama, semakin sering berlatih maka akan semakin paham.
4. Mengutamakan ketuntasan belajar dan kepuasan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam bentuk simulasi di dalam ruangan belajar.

G. Indikator keberhasilan Model

Model pembelajaran VILECON pada keterampilan komputer Aplikasi Perkantoran menggunakan indikator keberhasilan sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan persentase hasil kelulusan Uji Kompetensi CLCP peserta didik keterampilan computer Aplikasi Perkantoran;

2. Terjadi ketuntasan belajar yang harus dikuasai oleh peserta didik sesuai kompetensi dasar dan kompetensi inti yang disampaikan melalui tema pembelajaran yang diajarkan saat itu;
3. Instruktur lebih mudah dalam pengelolaan pembelajaran dengan mengutamakan keaktifan peserta didik.
4. Hasil Tray out pra Uji Kompetensi dengan menggunakan Pedoman Penilaian UK CLCP yang digunakan oleh LSK TIK.

BAB II

PROTOTYPE MODEL

A. Definisi

Model pembelajaran VILECON pada komputer Aplikasi Perkantoran memiliki beberapa konsep yang perlu disamakan pemahaman dan persepsi untuk memudahkan dalam menggunakan model ini. Untuk itu akan didefinisikan beberapa konsep berikut ini.

1. *Model pembelajaran* adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.
2. *VILECON* yaitu *Visual, Intellectual, Learning by Doing dan Continue* adalah cara-cara atau kiat-kiat yang digunakan instruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan melibatkan seluruh anggota tubuh peserta didik, media pembelajaran, emosi, segenap kedalaman dan keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu lain, dengan penyajian belajar teori langsung praktek. Membiasakan latihan-latihan yang mengacu kepada kisi-kisi Uji Kompetensi CLCP yang dilaksanakan oleh peserta didik secara terus menerus dan berulang-ulang dibawah pengawasan instruktur secara intensif untuk melatih peserta didik membiasakan sikap kerja yang benar.



3. *Aplikasi Perkantoran* adalah sebuah perangkat lunak (Software) komputer yang diperuntukkan khusus untuk pekerjaan di kantor. Salah satunya adalah Microsost Office yang terdiri dari beberapa software, yaitu Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Powerpoint, Microsoft Access, dan yang paling baru namanya Microsoft Publisher. Tiap software mempunyai fungsi dan keistimewaan masing-masing. *Microsoft Word* biasanya dipakai untuk mengetik, membuat surat, membuat laporan, dan sebagainya; pokoknya

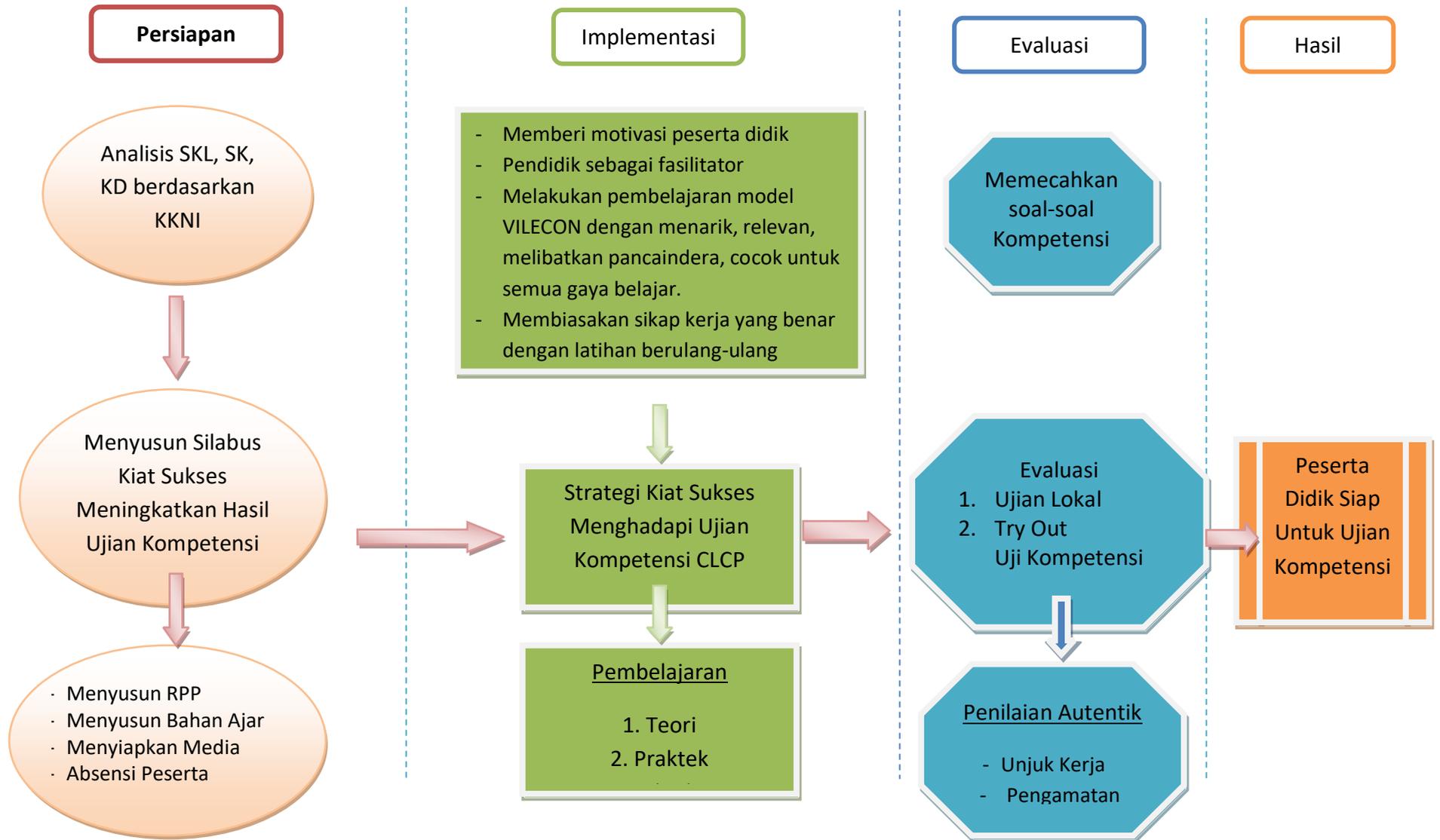
yang berhubungan dengan mengolah kata. Kalau untuk melakukan pekerjaan menghitung, membuat grafik, dan fungsi-fungsi lainnya yang berhubungan dengan angka, biasanya kita menggunakan *Microsoft Excel*. Selain itu, ada *Microsoft Access* yang digunakan untuk aplikasi database, dan *Microsoft Powerpoint* yang digunakan untuk membuat naskah presentasi.

4. *Program PKK* adalah layanan pendidikan dan pelatihan berorientasi pada pengembangan keterampilan kerja yang diberikan kepada peserta didik agar memiliki kompetensi di bidang keterampilan tertentu yang sesuai dengan peluang kerja.
5. *Uji Kompetensi* adalah proses pengujian dan penilaian yang dilakukan oleh penguji Uji Kompetensi dari LSK TIK untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi hasil belajar peserta didik kursus dan satuan pendidikan nonformal lainnya, serta warga masyarakat yang belajar mandiri pada suatu jenis dan tingkat pendidikan tertentu yang dibuktikan dengan Sertifikat Kompetensi.
6. *Sertifikat Kompetensi* adalah sebuah lembaran sertifikat yang diberikan oleh penyelenggara pendidikan dan lembaga pelatihan kepada peserta didik dan warga masyarakat sebagai pengakuan terhadap kompetensinya untuk melakukan pekerjaan tertentu setelah lulus uji kompetensi yang diselenggarakan oleh satuan pendidikan yang terakreditasi atau lembaga sertifikasi kompetensi (LSK)
7. *LSK TIK* adalah Lembaga Sertifikasi Kompetensi tingkat Nasional yang ditetapkan oleh Kemdikbud RI untuk menyelenggarakan Sertifikasi Kompetensi di bidang komputer di seluruh Indonesia dengan Surat Keputusan Kemdikbud RI tanggal 25 Maret 2009 dengan no SK.KEP/152/E/KK/2009
8. *CLCP (Computer Literate Certified Professional)* adalah sertifikasi kompetensi untuk pekerjaan yang menggunakan kelompok piranti lunak WordProcessing (pengolah kata), SpreadSheet (pengolah lembar kerja/data) dan Presentation (penyajian informasi). CLCP hadir sejak tahun 2009 sebagai “TOEFL - nya Komputer.

Jadi yang dimaksud dengan Model Pembelajaran VILECON adalah cara-cara atau kiat-kiat yang digunakan instruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan melibatkan seluruh anggota tubuh peserta didik, media pembelajaran, emosi, segenap kedalaman dan keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu lain, dengan cara belajar teori langsung praktek. Membiasakan latihan-latihan yang mengacu kepada kisi-kisi Uji Kompetensi CLCP yang dilaksanakan oleh peserta didik secara terus menerus dan berulang-ulang dibawah pengawasan instruktur secara intensif. Model pembelajaran ini dilakukan untuk melatih peserta didik membiasakan sikap kerja yang benar.

B. Alur Model

Alur Model Pembelajaran VILECON Pada Komputer Aplikasi Perkantoran



C. Konsep Pembelajaran Model VILECON

Pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran merupakan penguasaan atau pemahaman mengenai Microsoft Office: Sistem Operasi, Word Processing (Pengolahan Kata), SpreadSheet (Pengolahan Lembar Kerja), Data Base (Pengolahan Data), Presentation (Presentasi) dan Internet (Browsing dan Mailing). Dengan menguasai aplikasi tersebut peserta didik tentunya memiliki persiapan untuk memasuki dunia kerja dikarenakan skill yang telah dimiliki karena dunia kerja saat ini selalu mensyaratkan mahir menggunakan komputer, mampu mengoperasikan komputer minimal Office.

Terkait dengan hal tersebut lulusan LKP dituntut untuk memiliki kompetensi yang dapat memenuhi kebutuhan pasar kerja. Untuk itu LKP yang menyelenggarakan keterampilan komputer harus menyajikan materi pembelajaran yang mengarah kepada kisi-kisi Uji Kompetensi CLCP sebagai "TOEFL" nya Komputer.

Dalam model pembelajaran VILECON pada komputer Aplikasi Perkantoran dibutuhkan komunikasi antara peserta didik untuk menjalin kerjasama yang baik dalam menyelesaikan tugas atau latihan yang diberikan instruktur sebagai kunci kesuksesan. Menurut Stewart L. Tubbs dan Sylvia, komunikasi merupakan perpindahan informasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih.

Shannon dan Weaver;

"komunikasi adalah interaksi yang saling mempengaruhi yang dilakukan seseorang kepada orang lain baik disengaja maupun tidak. Menurutnya komunikasi tidak terbatas pada bahasa verbal saja, namun juga pada ekspresi wajah, lukisan, teknologi dan lainnya."

Adapun fungsi komunikasi adalah sebagai berikut :

1. Sumber informasi, melalui komunikasi seseorang akan mendapatkan informasi. Baik informasi yang dilakukan antara dua individu saja atau lebih. Informasi akan kita dapatkan apabila kita menerima informasi dari orang lain, begitupun sebaliknya.
2. Kendali, dalam masyarakat tentu saja ada norma atau aturan-aturan tertentu yang diterapkan. Norma tersebut biasanya berbeda antara satu wilayah dengan wilayah yang lainnya. Hanya melalui komunikasi aturan atau norma tersebut dapat

tersampaikan kepada masyarakat. Artinya apabila suatu maksud tersebut dapat dipahami maka dapat mengendalikan perilaku suatu masyarakat tertentu.

3. Motivasi, melalui berbagai macam obrolan atau perbincangan dengan orang lain, seseorang akan dapat termotivasi, apabila obrolan tersebut mengarah pada pemberian motivasi kepada orang tersebut.

Peran pendidik dalam model VILECON pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran adalah melibatkan diri dalam proses inkuiri, analisis, dan pembuatan



keputusan dengan peserta didik dan bukan sebagai transmitter pengetahuan kepada peserta didik, kemudian mengujinya untuk mengetahui daya serap peserta didik serta mendampingi peserta didik dalam melaksanakan praktek mandiri yang dilakukan secara intensif. Sejalan dengan bertambahnya

usia dan pengalaman, akan terjadi perbedaan karakteristik orang dewasa sehingga metode pembelajaran dalam program pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran perlu memberikan peluang perbedaan gaya, waktu, tempat, dan langkah-langkah peserta didik untuk mengikuti pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran.

Penerapan model VILECON pada pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran tidak menjadi sukar oleh instruktur terutama dalam melaksanakan praktek/latihan yang dilakukan secara berpasangan. Karena instruktur hanya mendampingi peserta didik dan mengarahkan sesuai dengan kisi-kisi Uji Kompetensi.

Tabel 3

**Implementasi Langkah-langkah Pembelajaran model VILECON
pada komputer Aplikasi Perkantoran**

Kegiatan PENDAHULUAN	Kegiatan INTI	Kegiatan Penutup
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Instruktur menganalisis SKL, SK-KD, KKNl sebagai acuan pembelajaran (Intelectual) ➤ Instruktur mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti Silabus, RPP, Bahan dan media pembelajaran (Visual, Intelectual) ➤ Instruktur melakukan koordinasi kelas (Intelektual) ➤ Instruktur melakukan apersepsi dengan menyampaikan tujuan pembelajaran (mengarah ke sikap kerja yang benar) ➤ Instruktur membentuk peserta didik dalam beberapa kelompok berdasarkan jumlah peralatan komputer yang tersedia 	<p>EKSPLORASI</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Instruktur menyampaikan materi pelajaran dengan melakukan simulasi materi pembelajaran langsung pada lembar kerja perangkat lunak dan peserta didik mengamati melalui media LCD (Visual, Intelectual) ➤ Dengan diskusi peserta didik dapat mengamati dan menjelaskan materi yang dia mengerti dari penjelasan dan simulasi instruktur kepada teman yang belum mengerti sambil mempraktekkan materi yang disampaikan instruktur pada komputer mereka masing-masing (Visual, Intelectual, Learning by Doing). ➤ Instruktur menyuruh peserta didik untuk mengerjakan latihan soal yang mengacu kepada kisi-kisi UK TIK bidang CLCP (Visual, Intellektual, Learning by Doing) <p>ELABORASI</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Instruktur melakukan rolling kelompok kepada peserta didik untuk menyimak materi yang belum mereka mengerti (Visual, Intelectual). ➤ Peserta didik dikembalikan pada kelompoknya masing-masing setelah beberapa hari. ➤ Peserta didik bersama kelompoknya mempraktekkan dan berdiskusi mengerjakan soal-soal yang diberikan instruktur yang mengacu kepada kisi-kisi UK TIK bidang CLCP (Visual, Intellektual, Learning by Doing) <p>KONFIRMASI</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Instruktur membahas soal yang terdapat 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik bersama instruktur menyimpulkan materi pembelajaran yang dibahas (Visual, Intelectual) ➤ Instruktur mengadakan evaluasi per unit kompetensi terhadap proses pembelajaran (Visual, Intelectual, Learning by Doing) ➤ Instruktur melaksanakan try out seakan-akan dilaksanakan UK CLCP

<p>(Learning by Doing)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Instruktur melakukan absensi sembari melakukan pendekatan dan motivasi terhadap peserta didik. (visualisasi, Intellectual) ➤ Instruktur membangkitkan semangat dan memberikan pandangan positif terhadap materi yang akan mereka pelajari ke arah pembiasaan bekerja dengan benar 	<p>pada modul dan langsung melihat dan mengamati hasil kerja peserta didik tersebut (Learning by Doing, Visual, Intellectual, Continue)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik memberi pertanyaan dan tanggapan terhadap ketidak pahaman dan kesalahan yang terjadi (Learning by Doing, Visual, Intellectual) ➤ Instruktur menyampaikan hal-hal yang harus diperbaiki terhadap hasil pekerjaan peserta didik satu persatu (Learning by Doing, Visual, Intellectual, Continue) ➤ Instruktur memberikan penguatan dan umpan bali kepada peserta didik dengan memperbanyak latihan-latihan yang mengarah kepada Kisi-kisi Uji Kompetensi. 	
---	---	--

D. Prasyarat

Model VILECON pada pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran memerlukan prasyarat untuk melaksanakannya.

1. Penyelenggara

- a. Berpengalaman menyelenggarakan atau mengelola program yang berkaitan dengan komputer Aplikasi Perkantoran.
- b. Memiliki kemampuan memotivasi peserta didik.
- c. Mampu menyusun rencana aksi sesuai isi modul selama kegiatan berlangsung.
- d. Menyiapkan biodata peserta didik, pendidik.
- e. Menyiapkan daftar hadir tatap muka dan tugas mandiri.
- f. Mampu melakukan monitoring kegiatan program.
- g. Mampu menyusun laporan akhir kegiatan.

2. Pendidik/Instruktur

Pendidik atau instruktur yaitu orang yang memfasilitasi pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran minimal terdiri dari 2 orang dengan kriteria minimal sebagai berikut:

- a. Pendidikan minimal lulusan D3 dan atau yang memiliki kompetensi sebagai instruktur komputer.
- b. Memiliki sertifikat metodologi pelatihan kerja.
- c. Memiliki sertifikat Uji Kompetensi satu level di atas jabatan Basic Office
- d. Memiliki pengalaman sebagai pendidik/instruktur pada program komputer Aplikasi Perkantoran.
- e. Memiliki kemampuan memotivasi peserta dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif.
- f. Menguasai substansi/materi pembelajaran
- g. Mampu berkomunikasi dengan luwes.
- h. Berpengalaman dalam menyusun perangkat pembelajaran.

3. Peserta Didik

Peserta pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran dalam satu kelompok maksimal 20 orang dengan memiliki persyaratan sebagai berikut:

- a. Minimal pendidikan SLTA/ sederajat atau,
- b. Sedang bekerja pada bidang kerja yang relevan dengan pekerjaan komputer Aplikasi Perkantoran sebagai pendukung peningkatan kapasitas kerjanya.
- c. Memiliki motivasi untuk meningkatkan potensi dirinya baik pengetahuan, keterampilan dan sikap.
- d. Bersedia mengikuti kegiatan belajar dengan cara menandatangani surat pernyataan kesanggupan mengikuti kegiatan secara aktif sampai tuntas.
- e. Berada dilingkungan kelompok belajar.

E. Luaran

Luaran hasil pengembangan model ini diperoleh a) rumusan model konseptual, b) bahan ajar dan panduan pelaksanaan pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran.

F. Karakteristik Model

Karakteristik program pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran yang akan dikembangkan sebagai berikut:

1. Program yang dikembangkan merupakan komputer Aplikasi Perkantoran yang dilaksanakan pada lokasi Uji Coba dengan model pembelajaran VILECON dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi Uji Kompetensi (UK) Computer Literate Certified Professional (CLCP).
Dimana dalam mengerjakan praktek/tugas mandiri dilaksanakan secara Visua,Intellectual, Learning by Doing dan Continue yang mengarah kepada pembiasaan peserta didik untuk bekerja dengan benar . Jumlah jam pelajaran untuk materi Uji Kompetensi Aplikasi Perkantoran adalah 200 jam sedangkan Uji Kompetensi dilaksanakan di Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan jumlah jam 120 menit per unit kompetensi.
2. Program pembelajaran ini dilaksanakan dengan menggunakan panduan dan bahan ajar yang telah disusun yang sesuai dengan model VILECON dengan tujuan meningkatkan persentase hasil Uji Kompetensi. Pembelajaran yang disajikan mengacu kepada kisi-kisi Uji Kompetensi CLCP.
3. Program ini dikembangkan agar efektifitas pelaksanaan program pembelajaran komputer aplikasi perkantoran dapat terlaksana dengan baik, karena selama ini pelaksanaan tugas mandiri pembelajaran komputer yang dilaksanakan pada LKP kurang terstruktur sehingga hasil pembelajaran kurang maksimal untuk



meningkatkan hasil Uji Kompetensi. Nama model yaitu **“Model Pembelajaran VILECON pada Komputer Aplikasi Perkantoran.”**

G. Komponen Model

1. Sasaran Penggunaan Model

- a. Peserta didik yang menjadi sasaran penggunaan model ini adalah peserta didik pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran pada program PKK.
- b. Peserta didik yang mempunyai keinginan kuat untuk belajar keterampilan komputer Aplikasi Perkantoran

2. Instruktur yang Menggunakan

- a. Instruktur komputer Aplikasi Perkantoran
- b. Instruktur yang memiliki kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran dengan melaksanakan praktek/latihan secara berkelanjutan dan terus menerus.

BAB III

MEKANISME MODEL

A. Persiapan

Persiapan pelaksanaan proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting disiapkan baik oleh pengelola maupun oleh pendidik/instruktur sebelum pelaksanaan pembelajaran. Persiapan pelaksanaan pembelajaran aplikasi perkantoran pada program ini terdiri dari:

1. Mempersiapkan peserta didik yang akan mengikuti proses pembelajaran dengan minat dan motivasi yang kuat untuk menguasai komputer Aplikasi Perkantoran.
2. Mempersiapkan pendidik/instruktur yang menguasai komputer terkait Aplikasi Perkantoran untuk materi uji kompetensi CLCP dengan kriteria:
 - a. Ahli dan kompeten di bidang komputer.
 - b. Mampu mengorganisasi materi pembelajaran, sumber-sumber belajar, dan teknologi pembelajaran dengan metode pembelajaran yang efisien, efektif, menarik dan menyenangkan.
 - c. Mampu melaksanakan pembelajaran yang efektif, mencakup hal-hal sebagai berikut.
 - 1) Strategi dan metode pembelajaran.
 - 2) Media dan alat bantu pembelajaran.
 - 3) Evaluasi pembelajaran.
 - 4) Manajemen kelas.
3. Mempersiapkan sarana prasarana yang digunakan dalam pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran antara lain:
 - a. Prasarana: tempat pelaksanaan pembelajaran, dapat merupakan gedung dan ruangan tertutup yang nyaman. Tempat belajar teori dan praktek serta sarana pendukungnya.
 - b. Sarana Pembelajaran :
 - 1) Komputer lengkap

- 2) Infokus dan screen
 - 3) Jaringan Internet
 - 4) Papan tulis dan perlengkapan tulis-menulis,
 - 5) Bahan ajar (Modul, e-book, dll),
 - 6) Sarana-sarana lain yang digunakan untuk praktek.
4. Mempersiapkan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar:
Slide, softcopy Soal Latihan Praktek, hardcopy Soal Latihan Praktek.
5. Mempersiapkan Pendanaan (Pembiayaan)
- Biaya penyelenggaraan pendidikan sering menjadi masalah klasik yang sering dianggap tidak populer untuk dibicarakan. Tetapi tanpa biaya, pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran pada Program PKK ini mustahil terlaksana dengan baik. Komponen untuk pembiayaan kegiatan ini meliputi;
- a. Penyiapan sarana prasarana
 - 1) Konsumsi,
 - 2) Honorarium pengelola dan narasumber (instruktur),
 - 3) Transport pengelola dan narasumber (instruktur),
 - 4) Honorarium dan transport petugas pendampingan,
 - 5) Transport petugas monitoring dan evaluasi program.
 - 6) Tindak lanjut
 - b. Penyusunan laporan
 - c. Monitoring dan evaluasi.

B. Pelaksanaan

Pelaksanaan proses pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran dilaksanakan dengan menggunakan panduan, bahan ajar yang disusun oleh tim pengembang model dan perangkat pembelajaran yang terdiri dari SKL, kurikulum, silabus, dan RPP khusus untuk materi Aplikasi Perkantoran yang dikeluarkan oleh Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia, digunakan

oleh pendidik/instruktur dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran VILECON disesuaikan dengan jadwal pembelajaran yang telah disusun baik pembelajaran teori dan praktek.

Pembelajaran dilaksanakan 4 jam setiap kali pertemuan, dengan jadwal yang telah ditentukan mulai dari jam 8.00 s/d jam 12.00. Sebelum pembelajaran dimulai instruktur terlebih dahulu mempersiapkan kelas dengan mengcopy materi ajar ke



komputer masing-masing peserta didik. Pada awal pembelajaran instruktur melakukan pembukaan kelas, kemudian menerangkan materi ajar secara teori dan langsung di praktekkan oleh peserta didik. Dalam waktu pembelajaran instruktur memberikan materi

sesuai dengan unit-unit kompetensi Aplikasi Perkantoran. Pembelajaran diberikan kepada peserta didik dengan melibatkan seluruh anggota tubuh peserta didik, media pembelajaran, emosi, segenap kedalaman dan keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu lain, dengan penyajian belajar teori langsung praktek. Membiasakan latihan-latihan yang mengacu kepada kisi-kisi Uji Kompetensi CLCP yang dilaksanakan oleh peserta didik secara terus menerus dan berulang-ulang dibawah pengawasan instruktur secara intensif untuk melatih peserta didik membiasakan sikap kerja yang benar

Diakhir pelajaran instruktur meriview pelajaran sebelum menutup kelas. Kemudian peserta didik diperintahkan untuk mematikan komputer secara baik dan benar, merapikan sarana yang dipakai dan menutup kelas. Setiap memulai pertemuan pendidik/instruktur menyakan pelajaran sebelumnya baru memulai materi baru.

C. Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan setiap selesai pembelajaran per unit kompetensi. Dalam pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan alat evaluasi berupa:

1. Soal teori dan soal praktek sesuai dengan kisi-kisi soal Uji Kompetensi CLCP (Wordprocessing, Spreadsheet, Presentation).
2. Skor Penilaian Uji Kompetensi dari LSK TIK sesuai dengan Unit Kompetensi dan kriteria unjuk kerja yang sudah ditetapkan sebagai berikut:
 - a. Unit Kompetensi : Word Processing
Kriteria unjuk Kerja:
 - ✓ Bentuk Indentasi
 - ✓ Bentuk Kolom
 - ✓ Bentuk Tabel
 - ✓ Bentuk Surat Massal
 - ✓ Format dan Edit Dokumen
 - ✓ Fitur dan Pencetakan ke PDF
 - b. Unit Kompetensi Spreadsheet
Kriteria Unjuk Kerja:
 - ✓ Laporan: Kerangka Laporan, Format Laporan, Pengolahan Data
 - ✓ Pangkalan Data: Sort dan Filter
 - ✓ Grafik
 - ✓ Fitur dan Pencetakan ke PDF
 - c. Unit Kompetensi Presentation
Kriteria Unjuk Kerja:
 - ✓ Slide Teks Statis dan Slide Teks Dinamis
 - ✓ Slide grafis Statis dan Slide Grafis Dinamis
 - ✓ Efek dan Animasi
 - ✓ Format Slide
 - ✓ Fitur dan Pencetakan ke PDF

Pelaksanaan simulasi dan try out ini dilaksanakan selama 1 hari yaitu 2 x 60 menit setiap unit kompetensi. Untuk ke tiga unit kompetensi dilaksanakan 3 x 120 menit. Proses pelaksanaan simulasi ini ditunjukkan pada photo kegiatan terlampir.

D. Tindak Lanjut

Hasil temuan pengembangan model pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran ini, memerlukan tindak lanjut :

1. Pengelola LKP dan instruktur komputer Aplikasi Perkantoran sebaiknya menggunakan model ini untuk meningkatkan hasil uji kompetensi peserta didik.
2. Peserta didik yang diutamakan memiliki kemampuan melakukan komunikasi yang baik dengan peserta lainnya.
3. Instruktur komputer Aplikasi Perkantoran sebaiknya menggunakan Modul dan bahan ajar yang mengacu kepada Kurikulum Berbasis Kompetensi atau KKNI, Silabus, dan RPP

BAB IV

PENJAMINAN MUTU

A. Supervisi

Pelaksanaan model pembelajaran VILECON pada komputer Aplikasi Perkantoran ini selalu di dilakukan pembinaan terutama pada aspek :

1. Perumusan kompetensi dasar, kompetensi inti, indikator dan tujuan, serta hasil yang diperoleh
2. Kemampuan instruktur dalam pelaksanaan pembelajaran terutama saat melaksanakan praktek/latihan yang dilaksanakan dengan model VILECON
3. Relevansi ketersediaan sarana pembelajaran yang diperlukan mengerjakan praktek/tugas mandiri.
4. Hasil yang diperoleh peserta didik untuk diimplementasikan untuk meningkatkan persentase kelulusan Uji Kompetensi.

B. Monitoring

Monitoring adalah upaya pengumpulan informasi berkelanjutan yang ditujukan untuk memberikan informasi kepada pengelola program dan pemangku kepentingan tentang indikasi awal kemajuan dan kekurangan pelaksanaan program dalam rangka perbaikan untuk mencapai tujuan program. Evaluasi adalah kegiatan terjadwal untuk menilai secara objektif kinerja dan kesuksesan program yang sedang berjalan atau telah selesai, khususnya untuk menjawab pertanyaan tentang seberapa jauh kontribusi kegiatan program terhadap pencapaian hasil/dampak yang telah ditetapkan.

Unsur-unsur yang terlibat dalam penjaminan mutu penyelenggaraan program antara lain adalah:

- a. Dinas/Instansi Pembina
- b. Penyelenggara program
- c. Nara sumber
- d. Mitra

Aspek-aspek yang akan dimonitoring dan dievaluasi adalah:

1. Kepraktisan panduan yang digunakan pendidik/instruktur dalam pelaksanaan pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran khususnya pada Program PKK
2. Kepraktisan bahan ajar yang digunakan peserta didik mempelajari materi pembelajaran berdasarkan unit kompetensi Aplikasi Perkantoran, sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan meningkatkan persentase kelulusan Uji Kompetensi CLCP.

Teknik yang digunakan dalam monitoring dan evaluasi keterpakaian model dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah observasi.

C. Tim Pengembang

Pengarah	:	Kepala BP PAUD Dan Dikmas Sumatera Barat
Penanggung Jawab	:	Kasi Program Dan Sumber Daya
Ketua	:	Drs. Rusdi
Anggota	:	1. Febriza Syofiati Nur, M.Si 2. Drs. Mas Endri, M.Pd 3. Aflidarnetti, S.Sos
Narasumber	:	1. Prof. DR. Jamaris, M.Pd 2. Warniyati, SE

BAB V

PENUTUP

Model pengembangan dengan model pembelajaran VILECON pada komputer Aplikasi Perkantoran pada program PKK diharapkan dapat meningkatkan hasil pelaksanaan pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran yang dapat meningkatkan persentase kelulusan Uji Kopetensi CLCP, sehingga peserta didik dapat dinyatakan kompeten dibidang komputer Aplikasi Perkantoran.

Model pembelajaran VILECON merupakan model pembelajaran paling baik karena pembelajaran diberikan kepada peserta didik dengan melibatkan seluruh anggota tubuh peserta didik, media pembelajaran, emosi, segenap kedalaman dan keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu lain, dengan penyajian belajar teori langsung praktek. Membiasakan latihan-latihan yang mengacu kepada kisi-kisi Uji Kompetensi CLCP yang dilaksanakan oleh peserta didik secara terus menerus dan berulang-ulang dibawah pengawasan instruktur secara intensif untuk melatih peserta didik membiasakan sikap kerja yang benar.

Penerapan model pembelajaran VILECON dalam pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran berorientasi pada penyampaian materi didalam kelas sehingga seluruh peserta didik dapat belajar dengan maksimal karena pada dasarnya setiap peserta didik memiliki kharakter yang berbeda-beda dalam proses penyerapan ilmu pengetahuan

Sebagai tindak lanjut dari penyerapan kreatifitas seorang pendidik untuk mempersiapkan segala sesuatunya seperti modul dan media pembelajaran guna menjelaskan materi dan menyajikan pembelajaran dengan baik dan benar sehingga mengantarkan peserta didik dapat menguasai praktek pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran. Hal ini nantinya akan menghasilkan lulusan yang siap menghadapi persaingan didunia kerja.

Untuk keefektifan model yang dikembangkan ini diharapkan bantuan semua pihak yang terlibat untuk berpartisipasi membantu serta memberi masukan yang bersifat

membangun demi kesempurnaan model ini agar model ini dapat diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran komputer Aplikasi Perkantoran khususnya pada program PKK.

Mudah-mudahan model yang kami kembangkan ini bisa dipergunakan dan bermanfaat bagi team pengembang beserta semua pihak-pihak yang terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Rahmani. 2002. Meier, Dave, *The accelerated learning handbook: panduan kreatif & efektif merancang program pendidikan dan pelatihan*. Bandung: kaita.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- [http //li6UNNB,ac.id/17162/l/1201408041.pdf](http://li6UNNB.ac.id/17162/l/1201408041.pdf)
- <http://www.eurekapedidikan.com/2014/12/karakteristik-r-research-and-development.html> Disalin dan Dipublikasikan melalui Eureka Pendidikan
- <https://developmentcountry.blogspot.co.id/2009/12/definisi-pengembangan.html>
- [http://www.academia.edu/4832768/DEFINISI PENGEMBANGAN](http://www.academia.edu/4832768/DEFINISI_PENGEMBANGAN)
- <http://tulisanterkini.com/artikel-ilmiah/6823-pengertian-pengembangan.html>
- John W. Creswell. 2008. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Edisi Ketiga. Bandung. Pustaka Pelajar.
- Kementerian Pendidikan dan kebudayaan, 2018, Petunjuk Teknis Program PKK, Direktorat Jenderal Lembaga Kursus dan Pelatihan, Jakarta
- Lisa M. Given. 2008. *The Sage Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. Singapore. Sage Publication.
- Muhammad Arif, SE. 2012. *Diktat Aplikasi Perkantoran*. Litbang Lembaga Kursus dan Pelatihan Widyaloka
- Murib Yahya. 2006. *Pengantar Pendidikan Prospek*. Fokus Media. Bandung.
- Nando, Revo. 2007. *Pengenalan Komputer*. Bengkulu: SMA 1 Kabawetan
- Rukhiyat. Adang. 2003. *Paradigma Baru Hubungan Guru Dengan Murid*. Jakarta: Uhamka Press
- UU.RI No.19 Tahun 2008. *Standar Nasional Pendidikan*, Fokus Media, Bandung, 2006
- UU RI No. 23 tentang Sisdiknas
- www.widyalokabukittinggi@gmail.com/bahanajar Komputer Aplikasi Perkantoran

