

Dr. Rusydi Ananda, M.Pd



PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Editor :
Amiruddin, M. Pd



Dr. Rusydi Ananda, M.Pd

PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Amiruddin, M.Pd (Editor)



Hak cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang keras memperbanyak, memfotokopi sebagian atau seluruh isi buku ini, serta memperjualbelikannya tanpa mendapat izin tertulis dari penerbit

Copyright © 2019, Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), Medan

Judul Buku : Perencanaan Pembelajaran
Penulis : Dr. Rusydi Ananda, M.Pd
Editor : Amiruddin, M.Pd
Penerbit : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)
Jl. Sesar Komplek Citra Mulia
Blok D. 14 Medan
Contact Person: 081361429953
Email:
www.lpppi_press@gmail.com
Website:
www.lpppindonesia.com
Cetakan Pertama : Pebruari 2019
Penata Letak : Amiruddin, M.Pd
Desain Sampul : Dhanu Nugroho Susanto
ISBN : 978-602-51316-9-1

**BUKU INI DEDIKASIKAN KEPADA
(ALM) AYAHANDA H. THAHARUDDIN, AG**

**Mereka mungkin bias lupa
Apa yang Anda Katakan
Tapi mereka takkan pernah melupakan
Perasaan yang Anda timbulkan
Dalam hati mereka**

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur dipersembahkan ke hadirat Allah SWT yang senantiasa menganugerahkan nikmat, taufik dan hidayahnya sehingga penulisan naskah buku “PERENCANAAN PEMBELAJARAN dapat diselesaikan sebagai mana yang diharapkan.

Kehadiran buku: **PERENCANAAN PEMBELAJARAN** ini sangat penting artinya bagi membantu mahasiswa dan calon guru pendidikan islam, mahasiswa kependidikan islam, atau bagi para peminat kajain ilmuan inovasi pendidikan. Tujuan penulisan buku ini untuk dapat mempermudah penyediaan sumber belajar bagi kalangan mahasiswa pada berbagai jurusan Pendidikan Islam, baik pada UIN, IAIN, STAIN, maupun STAIS sehingga mempermudah penguasaan materi pokok kajian ilmu perencanaan pembelajaran.

Bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, atau Jurusan Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Jurusan Tadris diharapkan dapat menjadi kajian awal untuk mendalami konsep perencanaan pembelajarn sebagi bahagian intergral dari pendidikan sehingga terjadi profesionalitas calon guru. Lebih dari itu, dengan mempelajari ilmu perencanaan pembelajaran diharapkan terjadi peningkatan derajat profesionalisme sebagai guru yang menjadi ujung tombak dalam mencapai keberhasilan perencanaan pembelajaran di sekolah/madrasah dan pesantren.

Penulis menyadari bahwa penulisan buku ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu

penyempurnaan buku perencanaan pembelajaran akan dilakukan seiring dengan perkembangan dan respon dari para pembaca.

Medan, 5 Februari 2019

Dr. Rusydi Ananda, M.Pd

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii

BAB I PENDAHULUAN

A. Pengertian	1
B. Urgensi Perencanaan Pembelajaran.....	9
C. Prinsip dan Karakteristik Perencanaan Pembelajaran	11
D. Manfaat dan Fungsi Perencanaan Pembelajaran	15
E. Kriteria Penyusunan Perencanaan Pembelajaran	20
F. Pendekatan Sistem dalam Perencanaan Pembelajaran	24

BAB II MODEL PERENCANAAN PEMBELAJARAN

A. Pengertian Model	31
B. Model Performance Based Teacher Education (PBTE).....	32
C. Model Dick, Carey & Carey	35
D. Model Perencanaan Pembelajaran Sistemis	43
E. Model Perencanaan Pembelajaran Davis....	46
F. Model DSI-PK	53
G. Model ASSURE	60

BAB III TUJUAN PEMBELAJARAN

A. Pengertian	66
B. Rasionalitas	67
C. Manfaat	72
D. Taksonomi	73
E. Rumusan Tujuan Pembelajaran	84

BAB IV MATERI PEMBELAJARAN

A. Pengertian	88
B. Jenis-Jenis	89
C. Kriteria Pemilihan.....	91
D. Pengembangan Materi	96
E. Pengemasan Materi.....	101

BAB V METODE PEMBELAJARAN

A. Pengertian	108
B. Kriteria Pemilihan.....	110
C. Jenis-Jenis	117
D. Metode Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013	151

BAB VI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian	155
B. Fungsi dan Manfaat	158
C. Karakteristik.....	168
D. Klasifikasi	171
E. Kriteria Pemilihan.....	194
F. Pengembangan Media	200
G. Faktor Pendukung Keberhasilan	213

BAB VII SUMBER BELAJAR

A. Pengertian	218
B. Manfaat	219
C. Karakteristik.....	221
D. Klasifikasi	222
E. Komponen	228
F. Kriteria Pemilihan.....	232
G. Prinsip Pengembangan	237

BAB VIII PENILAIAN BELAJAR

A. Pengertian	244
B. Tujuan dan Fungsi	245
C. Manfaat	250
D. Prinsip	256
E. Teknik Penilaian	261
F. Penilaian Dalam Kurikulum 2013	275

DAFTAR PUSTAKA	301
TENTANG PENULIS	315

BAB I

PENDAHULUAN

A. Pengertian

Perencanaan pembelajaran terdiri dari penggalan kata “perencanaan” dan “pembelajaran”. Oleh karena itu perlu dipahami terlebih dahulu masing-masing maknanya, untuk itu terlebih dahulu dibahas terminologi dari masing-masing kata tersebut.

1. Perencanaan

Perencanaan dalam arti yang sederhana dapat dijelaskan sebagai suatu proses mempersiapkan hal-hal yang akan dikerjakan pada waktu yang akan datang untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu (Enoch, 1995:1). Hal senada dengan penjelasan ini, Hamalik (1991:22) menjelaskan perencanaan adalah proses manajerial dalam menentukan apa yang akan dikerjakan dan bagaimana mengerjakannya, dan didalamnya digariskan tujuan-tujuan yang akan dicapai dan dikembangkan pula program kerja untuk mencapai tujuan-tujuan itu.

Anwar (1986:73) menjelaskan bahwa perencanaan merupakan kegiatan awal dalam setiap tindakan yang dilaksanakan nanti, apakah itu dilaksanakan secara tertulis, ataukah hanya dalam pemikiran-pemikiran seseorang. Kast dan Rosenzweig (2002:685) menjelaskan perencanaan adalah proses memutuskan di depan, apa yang akan dilakukan dan bagaimana. Perencanaan meliputi keseluruhan misi, identifikasi hasil-hasil kunci dan penetapan tujuan tertentu disamping pengembangan kebijaksanaan, program dan prosedur untuk mencapai tujuan tersebut.

Enoch (1995:1) menjelaskan perencanaan adalah suatu proses mempersiapkan hal-hal yang akan dikerjakan pada waktu akan datang untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Hal senada juga diungkapkan Sagala (2005:19) menjelaskan perencanaan adalah fungsi manajemen yang menentukan secara jelas pemilihan pola-pola pengarahannya untuk para pengambil keputusan sehingga terdapat koordinasi dari demikian banyak keputusan dalam suatu kurun waktu tertentu dan mengarah kepada tujuan-tujuan yang telah ditentukan.

Perencanaan menurut Hasibuan (2001:20) adalah proses penentuan tujuan dan pedoman pelaksanaan dengan memilih yang terbaik dari alternatif-alternatif yang ada. Sementara itu Siagian (2003:88) menyatakan perencanaan adalah keseluruhan proses pemikiran dan penentuan secara matang tentang hal-hal yang akan dikerjakan di masa yang akan datang dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditentukan. Johnson menyatakan perencanaan adalah suatu rangkaian tindakan yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan perencanaan disusun berbagai visi, misi, strategi, tujuan dan sasaran organisasi.

Perencanaan ialah menyeleksi dan menghubungkan pengetahuan, fakta, imajinasi, dan asumsi untuk masa yang akan datang dengan tujuan memvisualisasi dan memformulasi hasil yang diinginkan, urutan kegiatan yang diperlukan, dan perilaku dalam batas-batas yang dapat diterima dan akan digunakan dalam penyelesaian (Cunningham, 1982:4). Konsep ini menekankan pada usaha menyeleksi dan menghubungkan sesuatu dengan kepentingan masa yang akan datang serta usaha untuk mencapainya. Apa wujud yang akan datang itu dan bagaimana usaha untuk mencapainya merupakan perencanaan.

Kaufman (1972:6) menjelaskan perencanaan adalah suatu proyeksi tentang apa yang diperlukan dalam rangka mencapai tujuan absah dan bernilai yang di dalamnya mencakup elemen-elemen: (1)

mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan, (2) menentukan kebutuhan-kebutuhan yang perlu diprioritaskan, (3) spesifikasi rinci hasil yang dicapai dari tiap kebutuhan yang diprioritaskan, (4) identifikasi persyaratan untuk mencapai tiap-tiap pilihan, (5) skueni hasil yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan yang dirasakan, dan (6) identifikasi strategi alternatif yang mungkin dan alat atau *tools* untuk melengkapi tiap persyaratan dalam mencapai tiap kebutuhan, termasuk di dalamnya merinci keuntungan dan kerugian tiap strategi dan alat yang dipakai.

Perencanaan terkait dengan hubungan antara apa yang ada sekarang (*what is*) dengan bagaimana seharusnya (*what should be*) yang bertalian dengan kebutuhan, penentuan tujuan, prioritas, program dan alokasi sumber (Steller, 1983:68). Definisi ini menekankan kepada usaha mengisi kesenjangan antara keadaan sekarang dengan keadaan yang akan datang disesuaikan dengan apa yang dicita-citakan yaitu menghilangkan jarak antara keadaan sekarang dengan mendatang yang diinginkan.

Newman sebagaimana dikutip Majid (2005:15) menjelaskan perencanaan adalah menentukan apa yang akan dilakukan. Perencanaan mengandung rangkaian-rangkaian putusan yang luas dan penjelasan-penjelasan dari tujuan, penentuan kebijakan, penentuan program, penentuan metode-metode dan prosedur tertentu dan penentuan kegiatan berdasarkan jadwal sehari-hari.

Robins (1982:128) menjelaskan perencanaan adalah suatu cara untuk mengantisipasi dan menyeimbangkan perubahan. Definisi ini mengasumsikan bahwa perubahan selalu terjadi dan untuk itu maka perlu diantisipasi agar perubahan itu berimbang. Selanjutnya menurut Terry sebagaimana dikutip Majid (2005:16) perencanaan adalah menetapkan pekerjaan yang harus dilaksanakan oleh kelompok untuk mencapai tujuan yang digariskan. Perencanaan mencakup kegiatan pengambilan keputusan. Untuk itu diperlukan kemampuan untuk mengadakan visualisasi

dan melihat ke depan guna merumuskan suatu pola tindakan untuk masa mendatang.

Perencanaan adalah awal dari semua proses yang rasional dan mengandung sifat optimisme yang didasarkan atas kepercayaan bahwa akan dapat mengatasi berbagai macam permasalahan (Banghart dan Trull dalam Majid, 2015:16). Selanjutnya menurut Ely sebagaimana dikutip Sanjaya (2013:24) menjelaskan perencanaan pada dasarnya adalah suatu proses dan cara berpikir yang dapat membantu menciptakan hasil yang diharapkan.

Menurut Sanjaya (2013:23) menjelaskan perencanaan dimulai dari penetapan tujuan yang akan dicapai melalui analisis kebutuhan serta dokumen yang lengkap, kemudian menetapkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Ketika merencanakan maka pola pikir diarahkan bagaimana agar tujuan itu dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Perencanaandalam konteks pembelajaran sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Majid, 2005:17).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapatlah dipahami bahwa perencanaan memiliki empat unsur yang melingkupinya. Keempat unsur tersebut yaitu: (1) adanya tujuan yang harus dicapai, (2) adanya strategi untuk mencapai tujuan, (3) sumber daya yang dapat mendukung, dan (4) implementasi setiap keputusan.

Tujuan merupakan arah yang harus dicapai. Agar perencanaan dapat disusun dan ditentukan dengan baik, maka tujuan itu perlu dirumuskan dalam bentuk sasaran yang jelas dan terukur. Dengan adanya sasaran yang jelas, maka ada target yang harus dicapai. Target itulah yang selanjutnya menjadi fokus dalam menentukan langkah-langkah selanjutnya.

Strategi berkaitan dengan penerapan keputusan yang harus dilakukan oleh perencana, misalnya keputusan tentang waktu pelaksanaan dan jumlah waktu yang diperlukan untuk mencapai tujuan, pembagian tugas dan wewenang setiap orang yang terlibat, langkah-langkah yang harus dikerjakan oleh setiap orang yang terlibat, penetapan kriteria keberhasilan dan lain sebagainya.

Penetapan sumber daya yang diperlukan untuk mencapai tujuan, di dalamnya meliputi penerapan sarana dan prasarana yang diperlukan, anggaran biaya dan sumber daya lainnya, misalnya pemanfaatan waktu yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Implementasi adalah pelaksanaan dari strategi dan penetapan sumber daya. Implementasi merupakan unsur penting dalam proses perencanaan. Untuk menilai efektivitas suatu perencanaan dapat dilihat dari implementasinya. Apakah artinya sebuah keputusan yang tekad diambil, tanpa diimplementasikan dalam kegiatan nyata.

2. Pembelajaran

Pembelajaran sebagai suatu proses yang dilakukan oleh para guru dalam membimbing, membantu, dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar. Dengan kata lain pembelajaran adalah suatu cara bagaimana mempersiapkan pengalaman belajar bagi peserta didik (Jones dalam Majid, 2005:16).

Pembelajaran berkenaan dengan kegiatan bagaimana guru mengajar serta bagaimana siswa belajar. Dalam hal ini pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang disadari dan direncanakan yang menyangkut tiga hal yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Ibrahim dan Syaodih, 2010:50). Selanjutnya menurut Sudjana (2002:136) pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah

tertentu agar pelaksanaannya mencapai hasil yang diharapkan.

Gage sebagaimana dikutip Suparman (2012:9) menjelaskan pembelajaran adalah peran yang dilakukan pengajar dalam memfasilitasi terjadinya proses dan hasil belajar pada diri peserta didik. Sementara itu Joyce dan Weil (1980:1) memaparkan pembelajaran adalah proses bersama antara pengajar dan peserta didik menciptakan *lingkungan* termasuk serangkaian tata nilai dan keyakinan yang dianggap penting untuk menyatukan pandangan tentang realitas kehidupan.

Ki Hajar Dewantara menyatakan pembelajaran (*onderwijs*) itu tidak lain dan tidakbukan ialah salah satu bagian dari pendidikan. Jelasnya, pembelajaran tidak lain ialah pendidikan dengan cara memberikan ilmu atau pengetahuan serta kecakapan (Tafsir, 2003:7). Sementara itu Hamalik (2004:54) memberikan makna terhadap pembelajaran adalah interaksi belajar dan mengajar yang berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa, di mana antara keduanya terdapat hubungan atau komunikasi interaksi yaitu guru mengajar di satu pihak dan siswa belajar di lain pihak.

Menurut Suryosubroto (2009:23) pembelajaran merupakan rangkaian peristiwa yang direncanakan untuk disampaikan, untuk menggiatkan dan mendorong belajar siswa yang merupakan proses merangkai suatu situasi belajar (yang terdiri dari ruang kelas, siswa dan materi kurikulum) agar belajar lebih mudah. Sementara itu Roestiyah (1994:43) menjelaskan pembelajaran adalah hubungan interaktif antara guru dan siswa, dalam hal ini guru menciptakan situasi dan kondisi agar siswa dapat aktif belajar, melalui interaksi itu akan timbul suasana atau proses belajar-mengajar yang aktif dan masing-masing siswa sibuk belajar dan melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru.

Degeng sebagaimana dikutip Uno (2008:2) menjelaskan pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa yang secara eksplisit terdapat

kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Selanjutnya menurut Sikun Pribadi sebagaimana dikutip Tafsir (2003:7) pembelajaran adalah kegiatan yang menyangkut pembinaan anak mengenai segi kognitif dan psikomotor semata-mata.

3. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran sebagai sebuah proses, disiplin ilmu pengetahuan, realitas, sistem dan teknologi pembelajaran yang bertujuan agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien (Majid, 2005:18). Hal ini ditegaskan oleh Combs (1982:1) bahwa perencanaan pembelajaran adalah suatu penerapan yang rasional dari analisis sistematis proses perkembangan pendidikan dengan tujuan agar pendidikan itu lebih efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan dan tujuan para siswa dan masyarakatnya.

Perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan hasil berpikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu yakni perubahan perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada (Sanjaya, 2013:28).

Sementara itu menurut Ali sebagaimana dikutip Majid (2005:20) perencanaan pembelajaran adalah rumusan-rumusan tentang apa yang akan dilakukan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan sebelum kegiatan belajar-mengajar sesungguhnya dilaksanakan. Dalam hal ini perencanaan merupakan suatu sistem yang menjelaskan adanya analisis atas semua komponen yang benar-benar harus saling terkait secara fungsi untuk mencapai tujuan.

Perencanaan pembelajaran merupakan salah satu bagian dari program pembelajaran yang memuat satuan bahasan untuk disajikan dalam beberapa kali pertemuan yang digunakan untuk menyusun rencana pelajaran sehingga dapat berfungsi sebagai acuan bagi guru untuk

melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar lebih terarah dan berjalan efisien dan efektif (Usman, 2002:61).

Menurut Nurdin dan Usman (2002:86) perencanaan pembelajaran merupakan pemetaan langkah-langkah ke arah tujuan yang didalamnya tercakup unsur-unsur tujuan mengajar yang diharapkan, materi/bahan pelajaran yang akan diberikan, strategi/metode mengajar yang akan diterapkan dan prosedur evaluasi yang dilakukan yang menilai hasil belajar siswa.

Perencanaan pembelajaran dapat dilihat dari berbagai sudut pandang sebagaimana dipaparkan Sagala (2012:136) sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran sebagai sebuah proses pengembangan pembelajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran dan pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Dalam perencanaan ini menganalisis kebutuhan dari proses belajar dengan alur yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran termasuk di dalamnya melakukan evaluasi terhadap materi pelajaran dan aktivitas-aktivitas pembelajaran.
2. Perencanaan pembelajaran sebagai sebuah disiplin adalah cabang dari pengetahuan yang senantiasa memperhatikan hasil-hasil penelitian dan teori-teori tentang strategi pembelajaran dan implementasinya terhadap strategi-strategi tersebut.
3. Perencanaan pembelajaran sebagai sains adalah mengkreasi secara detail spesifikasi dari pengembangan, implementasi, evaluasi dan pemeliharaan akan situasi maupun fasilitas pembelajaran terhadap unit-unit yang luas mampu lebih sempit dari materi pelajaran dengan segala tingkatan kompleksitasnya.
4. Perencanaan pembelajaran sebagai realitas adalah ide pembelajaran dikembangkan dengan memberikan hubungan pembelajaran dari waktu ke waktu dalam suatu proses yang dikerjakan

perencana mengecek secara cermat bahwa semua kegiatan telah sesuai dengan tuntutan sains dan dilaksanakan secara sistematis.

5. Perencanaan pembelajaran sebagai suatu sistem adalah sebuah susunan dari sumber-sumber dan prosedur-prosedur untuk menggerakkan pembelajaran, pengembangan sistem pembelajaran melalui proses yang sistematis selanjutnya diimplementasikan mengacu kepada sistem perencanaan itu.
6. Perencanaan pembelajaran sebagai teknologi adalah suatu perencanaan yang mendorong penggunaan teknik-teknik yang dapat mengembangkan tingkah laku kognitif dan teori-teori konstruktif terhadap solusi dan problem-problem pembelajaran.

B. Urgensi Perencanaan Pembelajaran

Melaksanakan pembelajaran di kelas diperlukan persiapan yang harus dilakukan guru, dalam hal ini terkait segala bentuk perencanaan yang telah dirancang terkait dengan aktivitas yang akan dilakukan guru maupun siswa, penggunaan metode, sumber belajar dan media yang digunakan di dalam membantu proses pembelajaran, dan tak kalah pentingnya adalah menetapkan tujuan pembelajaran. Untuk itu semua maka diperlukan perencanaan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya oleh guru. Oleh karena itu disini terlihat urgensi dari perencanaan pembelajaran, hal ini disebabkan oleh beberapa hal sebagaimana dijelaskan oleh Sanjaya (2013:31) sebagai berikut:

1. Pembelajaran adalah proses yang bertujuan. Sesederhana apapun proses pembelajaran yang dibangun oleh guru, proses tersebut diarahkan untuk mencapai suatu tujuan. Dalam hal ini semakin kompleks tujuan yang harus dicapai, maka semakin kompleks pula proses pembelajaran yang berarti akan semakin kompleks pula perencanaan yang harus disusun guru.
2. Pembelajaran adalah proses kerjasama. Proses pembelajaran minimal akan melibatkan guru dan siswa. Guru tidak mungkin berjalan sendiri tanpa

keterlibatan siswa. Dalam suatu proses pembelajaran, guru tanpa siswa tidak akan memiliki makna, dalam hal ini dapatlah dikatakan bahwa proses pembelajaran, guru dan siswa bekerjasama secara harmonis. Maka di sini terlihatlah betapa pentingnya perencanaan pembelajaran, di mana guru merencanakan apa yang harus dilakukan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, di samping itu guru juga harus merencanakan apa yang sebaiknya diperankan oleh dirinya sebagai pengelola pembelajaran.

3. Proses pembelajaran adalah proses yang kompleks. Pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi suatu proses pembentukan perilaku siswa. Siswa adalah pribadi yang unik dan sedang berkembang, siswa bukan benda mati yang dapat diatur begitu saja. Mereka memiliki minat dan bakat yang berbeda, mereka juga memiliki gaya belajar yang berbeda. Itulah sebabnya proses pembelajaran adalah proses yang kompleks yang harus memperhitungkan berbagai kemungkinan yang akan terjadi. Kemungkinan itulah yang selanjutnya memerlukan perencanaan yang matang dari setiap guru.
4. Proses pembelajaran akan efektif manakala memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana yang tersedia termasuk memanfaatkan berbagai sumber belajar. Terdapat berbagai ragam jenis sumber belajar yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran terutama yang terkait dengan pemanfaatan teknologi. Untuk menggunakan sumber belajar yang beragam tersebut maka guru haruslah melakukan perencanaan yang matang bagaimana memanfaatkan sumber belajar tersebut guna keperluan pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Sementara itu menurut Uno (2008:4) urgensi dari perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

1. Untuk memperbaiki kualitas pembelajaran perlu diawali dengan perencanaan pengajaran yang diwujudkan dengan adanya desain pembelajaran.
2. Untuk merancang suatu pembelajaran perlu menggunakan pendekatan sistem.
3. Perencanaan desain pembelajaran diacukan pada bagaimana seseorang belajar.
4. Untuk merencanakan suatu desain pembelajaran diacukan pada siswa secara perorangan.
5. Pembelajaran yang dilakukan akan bermuara pada ketercapaian tujuan pembelajaran, dalam hal ini aka nada tujuan langsung pembelajaran dan tujuan pengiring dari pembelajaran.
6. Sasaran akhir dari perencanaan desain pembelajaran adalah mudahnya siswa untuk belajar.
7. Perencanaan pembelajaran harus melibatkan semua variabel pembelajaran.
8. Perencanaan pembelajaran adalah penetapan metode untuk mencapai tujuan.

C. Prinsip dan Karakteristik Perencanaan Pembelajaran.

Terdapat beberapa prinsip perencanaan pembelajaran yang secara relatif berlaku umum diantaranya: (1) prinsip perkembangan, (2) prinsip perbedaan individu, (3) prinsip minat dan kebutuhan anak, dan (4) prinsip motivasi (Sagala, 2012:150).

1. Prinsipperkembangan.

Pada prinsipnya siswa yang sedang belajar berada dalam proses perkembangan dan akan terus berkembang. Kemampuan anak pada jenjang usia dan tingkatan kelas berbeda-beda sesuai perkembangannya. Anak pada jenjang usia kelas yang lebih tinggi memiliki kemampuan lebih tinggi dari yang dibawahnya.

Pada waktu pemilihan bahan dan metode mengajar, guru hendaknya memperhatikan dan menyesuaikan dengan kemampua anak, karena perubahan ada yang cepat dan ada yang lambat. Oleh karena itu guru hendaknya mengerti dan bersabar dalam melaksanakan tugas pelayanan

belajar bagi siswanya. Bila pada suatu saat siswa belum memperhatikan kemajuannya, mungkin membutuhkan satu minggu atau lebih baru kemudian anak dapat mengalami kemajuan yang berarti. Tantangan inilah yang menjadi bagian penting dari profesi seorang guru dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

2. Prinsip perbedaan individu.

Tiap siswa memiliki ciri dan bawaan yang berbeda, menerima pengaruh dan perlakuan dari keluarga yang masing-masing juga berbeda. Ada siswa yang memiliki badan tinggi, kurus, gemuk, pendek, cekatan, lamban, kecerdasan tinggi ataupun rendah, berbakat dalam bidang tertentu, mudah tersinggung, ramah, periang, bersemangat, dan ciri-ciri perilaku lainnya.

Untuk dapat memberikan bantuan belajar bagi siswa, maka guru harus dapat memahami dengan benar ciri-ciri dari siswanya tersebut, baik dalam menyiapkan dan menyajikan pelajaran maupun dalam memberikan tugas-tugas dan bimbingan belajar siswa. Guru hendaknya menyesuaikan dengan ciri siswanya masing-masing dengan melakukan penyesuaian belajar dengan memperhatikan perbedaan individu ini sepenuhnya.

3. Prinsip minat dan kebutuhan anak.

Setiap anak mempunyai minat dan kebutuhan sendiri-sendiri, anak di kota misalnya berbeda minat dan kebutuhan dengan anak di desa, demikian juga anak di daerah pantai berbeda minat dan kebutuhannya dengan anak di pegunungan demikianlah seterusnya. Dalam hal pembelajaran, bahan ajaran dan penyampaian sedapat mungkin disesuaikan dengan minat dan kebutuhan anak tersebut. Walaupun hampir tidak mungkin menyesuaikan pembelajaran dengan minat dan kebutuhan setiap siswa, meskipun demikian sedapat mungkin perbedaan-

perbedaan minat dan kebutuhan tersebut dapat dipenuhi. Pembelajaran perlu memperhatikan minat dan kebutuhan, sebab keduanya akan menjadi penyebab timbulnya perhatian. Sesuatu yang menarik minat dan dibutuhkan anak, tentu akan menarik perhatiannya, dengan demikian mereka akan bersungguh-sungguh dalam belajar.

4. Prinsipmotivasi.

Motivasi memiliki peranan yang cukup besar dalam upaya belajar, tanpa adanya motivasi hampir tidak mungkin siswa melakukan kegiatan belajar. Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan guru dalam perencanaan pembelajaran untuk membangkitkan motivasi belajar siswa yaitu:

- a. Mempersiapkan untuk menggunakan cara atau metode dan media mengajar yang bervariasi. Dengan metode dan media yang bervariasi kebosanan dapat dikurangi atau dihilangkan.
- b. Merencanakan dan memilih bahan yang menarik minat dan dibutuhkan siswa. Sesuatu yang dibutuhkan akan menarik perhatina, pemenuhan kebutuhan belajar ini akan membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya.
- c. Memberikan sasaran antara, sasaran akhir belajar adalah lulus ujian atau naik kelas. Sasaran akhir ini baru dicapai diakhir tahun, untuk membangkitkan motivasi belajar maka diadakan sasaran antara seperti ujian semester, tengah semester, ulangan akhir dan sebagainya.
- d. Memberikan kesempatan untuk sukses. Bahan atau soal-soal yang sulit hanya bisa diterima atau dipecahkan oleh siswa pandai, siswa kurang pandai sukar menguasai atau memecahkannya. Oleh karena itu perencanaan pembelajaran harus dilihat dari kesesuaian tingkat kemampuan belajar anak yaitu agar siswa yang kurang pandai juga dapat menguasai dan memecahkan soal, maka berikan bahan/soal yang sesuai dengan kemampuannya. Keberhasilan yang dicapai

siswa dapat menimbulkan kepuasan dan kemudian membangkitkan motivasi.

- e. Diciptakan suasana belajar yang menyenangkan, suasana belajar yang hangat berisi rasa persahabatan, ada rasa humor, pengakuan akan keberadaan siswa, terhindar dari celaan, dapat membangkitkan motivasi.
- f. Adakan persaingan sehat atau kompetisi yang dapat membangkitkan motivasi belajar. Siswa dapat bersaing dengan hasil belajarnya sendiri atau dengan hasil yang dicapai oleh orang lain. Dalam persaingan ini dapat diberikan ujian, ganjaran ataupun hadiah.

Selanjutnya mengenai karakteristik perencanaan pembelajaran menurut Sanjaya (2013:29) sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran merupakan hasil dari proses berpikir, artinya suatu perencanaan pembelajaran disusun tidak asal-asalan akan tetapi disusun dengan mempertimbangkan segala aspek yang mungkin dapat berpengaruh, di samping itu disusun dengan mempertimbangkan segala sumber daya yang tersedia yang dapat mendukung terhadap keberhasilan proses pembelajaran.
2. Perencanaan pembelajaran disusun untuk mengubah perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Ini berarti fokus utama dalam perencanaan pembelajaran adalah ketercapaian tujuan.
3. Perencanaan pembelajaran berisi tentang rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan. Oleh karena itulah, perencanaan pembelajaran dapat berfungsi sebagai pedoman dalam mendesai pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Selanjutnya menurut Banghart dan Trull sebagaimana dikutip Harjanto (1997:3) bahwa karakteristik perencanaan pembelajaran adalah:

1. Merupakan proses rasional, sebab berkaitan dengan tujuan sosial dan konsep-konsepnya dirancang oleh banyak orang.
2. Merupakan konsep dinamik, sehingga dapat dan perlu dimodifikasi jika informasi yang masuk mengharapakan demikian.
3. Perencanaan terdiri dari beberapa aktivitas, aktivitas itu banyak ragamnya, namun dapat dikategorikan menjadi prosedur-prosedur dan pengarahannya.
4. Perencanaan pembelajaran berkaitan dengan pemilihan sumber dana, sehingga harus mampu mengurangi pemborosan, duplikasi, salah penggunaan dan salah dalam manajemennya.

D. Manfaat dan Fungsi Perencanaan Pembelajaran

1. Manfaat Perencanaan Pembelajaran

Manfaat yang dirasakan guru dari perencanaan pembelajaran yang dilakukan adalah:

- a. Melalui proses perencanaan yang matang maka akan terhindar dari keberhasilan yang bersifat untung-untungan, artinya perencanaan yang matang dan akurat maka akan mampu memprediksi seberapa besar keberhasilan yang akan dapat dicapai. Mengapa demikian? Sebab perencanaan disusun untuk memperoleh keberhasilan, dengan demikian kemungkinan kegagalan dapat diantisipasi oleh guru.
- b. Sebagai alat untuk memecahkan masalah. Guru yang melakukan perencanaan yang baik akan dapat memprediksi kesulitan apa yang akan dihadapi oleh siswa dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Dengan perencanaan yang matang guru akan dengan mudah mengantisipasi berbagai masalah yang mungkin timbul. Guru hendaknya menyadari bahwa proses pembelajaran adalah proses yang kompleks dan sangat situasional, berbagai kemungkinan dapat saja terjadi. Melalui perencanaan yang matang maka guru dengan mudah mengantisipasinya sebab berbagai kemungkinan sudah diantisipasi sebelumnya.

- c. Untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar secara tepat. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka saat ini banyak sumber-sumber belajar yang mengandung berbagai informasi. Dengan demikian siswa akan dihadapkan pada kesulitan belajar memilih sumber belajar yang dianggap cocok dengan tujuan pembelajaran. Dalam rangka inilah perencanaan yang matang diperlukan. Melalui perencanaan, guru dapat menentukan sumber-sumber mana saja yang dianggap tepat untuk mempelajari suatu bahan pembelajaran.
- d. Perencanaan akan dapat membuat pembelajaran berlangsung secara sistematis artinya proses pembelajaran tidak akan berlangsung seadanya, akan tetapi akan berlangsung secara terarah dan terorganisir. Dengan demikian untuk dapat menggunakan waktu seefektif mungkin untuk keberhasilan proses pembelajaran. Mengapa demikian? Sebab melalui perencanaan yang matang maka guru akan bekerja setahap demi tahap untuk menuju perubahan yang diinginkan sesuai dengan tujuan (Sanjaya, 2013:33).

Selanjutnya Kemp (1994:20) menjelaskan manfaat perencanaan pembelajaran terkait dengan semua pihak yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, dalam hal ini manfaat tersebut adalah:

- a. Manfaat bagi pengelola program yaitu pihak yang memerlukan bukti tentang proses belajar yang efektif dan efisien dalam batas biaya yang wajar atau dapat diterima.
- b. Manfaat bagi perancang pembelajaran yaitu membutuhkan bukti bahwa program yang dirancangnya memuaskan. Dalam hal ini indikator terbaik adalah pencapaian semua tujuan program oleh siswa dalam batas waktu yang tepat.
- c. Manfaat bagi guru untuk melihat siswanya memperoleh semua kemampuan yang diharapkan dan juga ingin secara pribadi membina hubungan positif dengan siswa.

- d. Manfaat bagi siswa yang ingin berhasil dan juga ingin mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memuaskan.

Sementara itu menurut Majid (2005:22) manfaat perencanaan pembelajaran khususnya dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Sebagai petunjuk arah kegiatan dalam mencapai tujuan.
- b. Sebagai pola dasar dalam mengatur tugas dan wewenang bagi setiap unsur yang terlibat dalam kegiatan.
- c. Sebagai pedoman kerja bagi setiap unsur, baik unsur guru maupun unsur murid.
- d. Sebagai alat ukur efektif tidaknya suatu pekerjaan, sehingga setiap saat diketahui ketepatan dan kelambatan kerja.
- e. Untuk bahan penyusunan data agar terjadi keseimbangan kerja.
- f. Untuk menghemat waktu, tenaga, alat-alat dan biaya.

2. Fungsi Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya sebagaimana dijelaskan Sanjaya (2013:35) sebagai berikut:

- a. Fungsi kreatif.
Pembelajaran dengan menggunakan perencanaan yang matang, akan dapat memberikan umpan balik yang dapat menggambarkan berbagai kelemahan yang terjadi. Melalui umpan balik itulah guru dapat meningkatkan dan memperbaiki program. Secara kreatif, guru akan selalu memperbaiki berbagai kelemahan dan menemukan hal-hal baru.
- b. Fungsi inovatif.
Mungkinkah suatu inovasi pembelajaran akan muncul tanpa direncanakan, atau tanpa diketahui terlebih dahulu berbagai kelemahan? Tidak, bukan? Suatu inovasi hanya akan mungkin muncul seandainya guru memahami adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan.

Kesenjangan itu hanya mungkin dapat ditangkap, manakala guru memahami proses yang dilaksanakan secara sistematis. Proses pembelajaran yang sistematis itulah yang direncanakan dan terprogram secara utuh. Dalam kaitan inilah perencanaan memiliki fungsi inovasi.

c. Fungsi selektif.

Adakalanya untuk mencapai suatu tujuan atau sasaran pembelajaran guru dihadapkan berbagai pilihan strategi. Melalui proses perencanaan maka guru dapat menyeleksi strategi mana yang dianggap lebih efektif dan efisien untuk dikembangkan. Tanpa suatu perencanaan tidak mungkin dapat menentukan pilihan yang tepat. Fungsi selektif ini juga berkaitan dengan pemilihan materi pelajaran yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui proses perencanaan maka guru dapat menentukan materi mana yang sesuai dan materi mana yang tidak sesuai.

d. Fungsi komunikatif.

Suatu perencanaan yang memadai harus dapat menjelaskan kepada setiap yang terlibat, baik kepada guru, siswa, kepala sekolah bahkan kepada pihak eksternal seperti kepada orang tua dan masyarakat. Dokumen perencanaan harus dapat mengkomunikasikan kepada setiap orang baik tentang tujuan dan hasil yang ingin dicapai, strategi atau rangkaian kegiatan yang dapat dilakukan. Oleh sebab itu perencanaan memiliki fungsi komunikasi.

e. Fungsi prediktif.

Perencanaan yang disusun secara benar dan akurat, dapat menggambarkan apa yang akan terjadi setelah dilakukan suatu *treatment* sesuai dengan program yang disusun. Melalui fungsi prediktifnya, perencanaan dapat menggambarkan berbagai kesulitan yang akan terjadi. Di samping itu, fungsi prediktif dapat menggambarkan hasil yang akan diperoleh.

- f. Fungsi akurasi.
Sering terjadi, guru merasa kelebihan bahan pelajaran sehingga merasa waktu yang tersedia tidak sesuai dengan banyaknya bahan yang harus dipelajari siswa. Akibatnya proses pembelajaran tidak normal lagi, sebab kriteria keberhasilan diukur dari sejumlah materi pelajaran yang telah disampaikan kepada siswa tidak peduli apakah materi itu dipahami atau tidak. Perencanaan yang matang dapat menghindari hal seperti itu, sebab melalui proses perencanaan guru dapat menakar setiap waktu yang diperlukan untuk menyampaikan bahan pelajaran tertentu. Guru dapat menghitung jam pelajaran efektif, melalui program perencanaan.
- g. Fungsi pencapaian tujuan.
Mengajar bukanlah sekedar menyampaikan materi, akan tetapi membentuk manusia secara utuh. Manusia utuh bukan hanya berkembang dalam aspek intelektual saja, akan tetapi juga dalam sikap dan keterampilan. Dengan demikian pembelajaran memiliki dua sisi yang sama pentingnya yaitu sisi hasil belajar dan sisi proses belajar. Melalui perencanaan kedua sisi pembelajaran dapat dilakukan secara berimbang.
- h. Fungsi kontrol.
Mengontrol keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam suatu proses pembelajaran tertentu. Melalui perencanaan dapat ditentukan sejauhmana materi pelajaran telah dapat diserapkan oleh siswa, materi mana yang sudah dan belum dipahami oleh siswa. Dalam hal inilah perencanaan berfungsi sebagai kontrol yang selanjutnya dapat memberikan balikan kepada guru dalam mengembangkan program pembelajaran selanjutnya (Sanjaya, 2013:35).

Selanjutnya menurut Nurdin dan Usman (2002:87) fungsi dari perencanaan pembelajaran yang dipersiapkan guru antara lain adalah: (1) menentukan arah kegiatan pembelajaran, (2) memberi isi dan makna tujuan, (3)

menentukan cara bagaimana mencapai tujuan yang diharapkan, dan (4) mengukur seberapa jauh tujuan itu telah tercapai dan tindakan apa yang harus dilakukan apabila tujuan belum tercapai.

E. Kriteria Penyusunan Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dirancang bukan hanya sebagai pelengkap administrasi namun dirancang sebagai bagian integral dari proses pekerjaan profesional, sehingga berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, penyusunan perencanaan pembelajaran merupakan suatu keharusan karena didorong oleh kebutuhan agar pelaksanaan pembelajaran terarah sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai (Sanjaya, 2013:37).

Untuk itu diperlukan kriteria yang harus menjadi perhatian guru dalam merancang dan menyusun perencanaan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran, dalam hal ini menurut Sanjaya (2013:38) kriteria penyusunan kriteria perencanaan pembelajaran meliputi:

1. Signifikansi.

Signifikansi dapat diartikan sebagai kebermaknaan. Nilai signifikansi artinya perencanaan pembelajaran hendaknya bermakna agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Oleh karena itulah, perencanaan pembelajaran disusun sebagai bagian dari proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Perencanaan pembelajaran tidak ditempatkan sebagai pelengkap saja, dengan demikian dalam proses pembelajaran hendanya guru berpedoman pada perencanaan yang telah disusunnya.

2. Relevan.

Relevan artinya sesuai. Nilai relevansi dalam perencanaan adalah yang disusun memiliki nilai kesesuaian baik internal maupun eksternal. Kesesuaian internal adalah perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Mengapa demikian? Oleh karena sumber utama perencanaan pembelajaran adalah

kurikulum itu sendiri. Dari kurikulum ditentukan tujuan harus dicapai, menentukan materi atau bahan pembelajaran yang harus dipelajari siswa dan sebagainya. Kesesuaian eksternal mengandung makna, bahwa perencanaan pembelajaran yang disusun harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Mengapa demikian? Oleh karena perencanaan pembelajaran pada hakikatnya disusun untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karenanya hal-hal yang berhubungan dengan siswa seperti minat dan bakat siswa, gaya belajar siswa, kemampuan dasar siswa dan sebagainya harus dijadikan pertimbangan terutama apabila dilihat dari kesesuaian eksternal.

3. Kepastian.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, mungkin guru merasa banyak alternatif yang dapat digunakan. Namun dari sekian banyak alternatif itu, hendaknya guru menentukan alternatif mana yang sesuai dan dapat diimplementasikan. Nilai kepastian itu bermakna bahwa dalam perencanaan pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, tidak lagi memuat alternatif-alternatif yang dapat dipilih, akan tetapi berisi langkah-langkah pasti yang dapat dilakukan secara sistematis. Dengan kepastian itulah maka guru akan terhindar dari persoalan-persoalan yang mungkin muncul secara tidak terduga.

4. Adaptabilitas.

Perencanaan pembelajaran yang disusun hendaknya bersifat lentur atau tidak kaku, misalnya perencanaan pembelajaran itu dapat diimplementasikan manakala memiliki syarat-syarat tertentu, jika syarat-syarat tersebut tidak dipenuhi maka perencanaan pembelajaran tidak dapat digunakan. Perencanaan pembelajaran yang demikian adalah perencanaan yang kaku, karena memerlukan persyaratan-persyaratan khusus. Sebaliknya perencanaan pembelajaran disusun untuk dapat diimplementasikan dalam berbagai

keadaan dan berbagai kondisi. Dengan demikian perencanaan itu dapat digunakan oleh setiap orang yang akan menggunakannya.

5. Kesederhanaan.

Perencanaan pembelajaran harus bersifat sederhana artinya mudah diterjemahkan dan mudah diimplementasikan. Perencanaan yang rumit dan sulit untuk diimplementasikan tidak akan berfungsi sebagai pedoman untuk guru dalam pengelolaan pembelajaran.

6. Prediktif.

Perencanaan pembelajaran yang baik harus memiliki daya ramal yang kuat artinya perencanaan dapat menggambarkan “apa yang akan terjadi seandainya.....”. Daya ramal ini sangat penting untuk mengantisipasi berbagai kemungkinan yang akan terjadi, dengan demikian akan mudah bagi guru untuk mengantisipasinya.

Senada dengan penjelasan Sanjaya di atas, menurut Harjanto (1997:4) pertimbangan kriteria dalam melakukan perencanaan pembelajaran secara komprehensif meliputi:

1. Signifikansi.

Tingkat signifikansi tergantung pada kegunaan sosial dari tujuan pendidikan yang diajukan. Dalam mencapai tujuan ini, pengambil keputusan perlu mempunyai garis-garis pembimbing yang jelas dan mengajukan kriteria evaluasi. Sekali keputusan telah diambil dan tujuan telah ditentukan, setiap pengamat pendidikan dapat mengadakan evaluasi kontribusi perencanaan dan signifikan dapat ditentukan berdasarkan kriteria-kriteria yang dibangun selama proses perencanaan.

2. Feasibilitas.

Salah satu faktor penentu adalah otoritas political yang memadai, sebab dengan itu feasibilitas teknik dan estimasi biaya serta aspek-aspek lainnya dapat dibuat dalam pertimbangan yang realistik.

3. Relevansi.
Konsep ini berkaitan dengan jaminan bahwa perencanaan pembelajaran memungkinkan penyelesaian persoalan secara lebih spesifik pada waktu yang tepat agar dapat dicapai tujuan spesifik secara optimal.
4. Kepastian atau *definitiveness*.
Diakui bahwa tidak semua hal-hal yang sifatnya kebetulan dapat dimasukkan dalam perencanaan pembelajaran, namun perlu diupayakan agar sebanyak mungkin hal-hal tersebut dimasukkan dalam pertimbangan. Penggunaan teknik atau metode simulasi sangat menolong mengantisipasi hal-hal tersebut. Konsep kepastian meminimumkan atau mengurangi kejadian-kejadian yang tidak terduga.
5. Ketelitian.
Prinsip utama yang perlu diperhatikan ialah agar perencanaan pembelajaran disusun dalam bentuk yang sederhana, serta perlu diperhatikan secara sensitif kaitan-kaitan yang pasti terjadi antara berbagai komponen. Dalam penerapan prinsip ini berarti diperlukan waktu yang lebih banyak dalam menggali beberapa alternatif, sehingga perencanaan dan pengambil keputusan dapat mempertimbangkan alternatif mana yang paling efisien.
6. Adaptabilitas.
Diakui bahwa perencanaan pembelajaran bersifat dinamik, sehingga perlu senantiasa mencari informasi sebagai umpan balik. Kalau perencanaan pembelajaran sudah lengkap, penyimpangan-penyimpangan sudah semakin berkurang dan aktivitas-aktivitas spesifik dapat ditentukan. Penggunaan berbagai proses memungkinkan perencanaan pembelajaran yang fleksibel atau adaptabel dapat dirancang untuk menghindari hal-hal yang tidak diharapkan.
7. Waktu.
Faktor-faktor yang berkaitan dengan waktu cukup banyak, selain keterlibatan perencanaan dalam memprediksi masa depan, juga validasi dan

reliabilitas analisis yang dipakai, serta kapan untuk menilai kebutuhan kependidikan masa kini dalam kaitannya dengan masa mendatang.

8. Monitoring.

Monitoring termasuk di dalamnya adalah pengembangan kriteria untuk menjamin bahwa berbagai komponen bekerja secara efektif. Ukurannya dibangun untuk selama pelaksanaan perencanaan pembelajaran, namun perlu diberi pertimbangan tentang toleransi terbatas atas penyimpangan perencanaan. Menjamin agar pelaksanaan dapat berjalan, maka perlu dikembangkan suatu prosedur yang memungkinkan perencanaan pembelajaran menentukan alasan-alasan mengadakan variasi dalam perencanaan.

9. Isi perencanaan.

Perencanaan pembelajaran yang baik perlu memuat: (a) tujuan atau apa yang diinginkan sebagai hasil proses pendidikan, (b) program dan layanan atau bagaimana cara mengorganisasi aktivitas belajar dan layanan-layanan pendukungnya, (c) tenaga manusia yakni mencakup cara-cara mengembangkan prestasi, spesialisasi, perilaku, kompetensi maupun kepuasan, (d) bangunan fisik mencakup tentang cara-cara penggunaan pola distribusi dan kaitannya dengan bangunan fisik lainnya, (e) keuangan meliputi rencana pengeluaran dan rencana penerimaan, (f) struktur organisasi maksudnya bagaimana cara mengorganisasi dan manajemen operasi dan pengawasan program dan aktivitas kependidikan yang direncanakan, dan (g) konteks sosial atau elemen-elemen lainnya yang perlu dipertimbangkan dalam perencanaan pembelajaran.

F. Pendekatan Sistem Dalam Perencanaan Pembelajaran.

Secara etimologis kata “*sistem*” berasal dari bahasa Yunani yaitu *systema* yang mengandung arti keseluruhan (*a whole*) yang tersusun dari sekian banyak

unsur, *systema* juga bermakna pula hubungan yang berlangsung di antara satuan-satuan atau komponen secara teratur.

Johnson dkk dalam Amirin (1996:10) memaparkan sistem adalah suatu kebulatan/keseluruhan yang kompleks atau terorganisir, suatu himpunan atau perpaduan hal-hal atau bagian-bagian yang membentuk suatu kebulatan/keseluruhan yang kompleks atau utuh. Senada dengan hal itu di atas, Campbell menjelaskan sistem merupakan himpunan komponen atau bagian yang saling berkaitan yang bersama-sama berfungsi untuk mencapai sesuatu tujuan (Amirin, 1996:10).

Sistem menurut Gerald sebagaimana dikutip Mulyanto (2009:2) adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu, dalam hal ini ditekankan urutan operasi di dalam sistem. Selanjutnya Hicks sebagaimana dikutip Soenarya (2000:12) memaparkan sistem adalah seperangkat unsur-unsur yang saling berkaitan, saling bergantung dan saling berinteraksi atau suatu kesatuan usaha yang terdiri dari atas bagian-bagian yang berkaitan satu dengan yang lainnya.

Selanjutnya Suparman (2012:61) menjelaskan sistem adalah benda, peristiwa, kejadian, atau cara yang terorganisasi dan terdiri dari bagian-bagian yang lebih kecil, atau seluruh bagian tersebut secara bersama-sama berfungsi untuk mencapai tujuan tertentu.

Sistem menurut pendapat Banathy sebagaimana dikutip Roestiyah (1994:2) adalah suatu himpunan dari objek-objek yang disatukan oleh beberapa bentuk interaksi yang teratur atau saling bergantung. Suatu kesatuan atau penyatuan menjadi keseluruhan sebagai sistem yang tersendiri. Sementara itu Kaufman menyatakan sistem adalah sejumlah keseluruhan bagian-bagian yang bekerja saling bergantung dan saling bekerja

sama untuk mencapai hasil atau tujuan yang diharapkan berdasarkan kebutuhan (Roestiyah, 1994:7).

Sistem menurut Cleland dan King adalah sekelompok sesuatu yang secara tetap saling berkaitan dan saling bergantung sehingga membentuk suatu keseluruhan yang terpadu. Hal senada dijelaskan Bachtiar bahwa siswa merupakan sejumlah satuan yang berhubungan satu dengan yang lainnya sedemikian rupa sehingga membentuk suatu kesatuan yang biasanya berusaha mencapai tujuan tertentu (Soenarya (2000:12).

Selanjutnya terkait dengan makna pendekatan sistem, maka dalam hal ini menurut Johnson dkk dalam Soenarya (2000:21) mengemukakan bahwa pendekatan sistem adalah cara berpikir untuk mengatur tugas, melalui suatu kerangka yang melukiskan faktor-faktor lingkungan internal dan eksternal sehingga merupakan suatu keseluruhan dan terpadu. Pada bagian yang sama mereka menambahkan bahwa pendekatan sistem merupakan cara berpikir, sebuah metode atau teknik analisis dan suatu bentuk manajerial.

Van Gigch sebagaimana dikutip Soenarya (2000:22) mengemukakan bahwa pendekatan sistem merupakan desain metodologi, kerangka kerja konseptual, metode ilmiah baru, teori keorganisasian, sistem manajemen, metode rekayasa riset operasi dan metode untuk meningkatkan efisiensi budaya serta metode untuk menerapkan teori umum sistem.

Selanjutnya Suparman (2012:61) menjelaskan pendekatan sistem adalah proses pemecahan masalah yang menerapkan pandangan sistem, melalui analisis sistem dan sintesis sistem. Dalam hal ini yang dimaksud dengan pandangan sistem adalah kebiasaan memandang benda atau peristiwa sebagai sesuatu yang terdiri dari bagian-bagian yang di samping mempunyai fungsi sendiri-sendiri mempunyai pula fungsi bersama untuk mencapai tujuan tertentu. Analisis sistem adalah proses penjabaran atau pemilihan suatu sistem pembelajaran menjadi bagian-bagiannya. Sedangkan sintesis sistem

adalah proses penggabungan atau pengkombinasian bagian-bagian menjadi suatu sistem.

Berdasarkan paparan di atas dapatlah dipahami bahwa pendekatan sistem merupakan cara berpikir menurut sistem yang bersifat sistematis dan menyeluruh melibatkan semua komponen-komponen yang terdapat dalam sistem untuk mencapai tujuan. Dengan kata lain pendekatan sistem adalah pengkajian seluruh proses dengan menyadari adanya saling hubungan dalam dan antara komponen, mempunyai tujuan tertentu, berjalan melalui tahapan yang diperlukan, serta menilai hasil akhir apakah sesuai dengan tujuan dan memperbaikinya bila belum sesuai.

Dalam hal keterkaitannya dengan pembelajaran maka keterpaduan pembelajaran sebagai sistem bukan hanya antara komponen-komponen proses belajar-mengajar, tetapi antara langkah-langkah yang satu dengan langkah berikutnya. Dalam hal ini pendekatan sistem pada perencanaan pembelajaran bertujuan agar guru dapat mengerti masalah pembelajaran sebagai keseluruhan secara tuntas dan dapat mendalami pula apakah bagian-bagiannya.

Diharapkan juga dengan pendekatan sistem pada perencanaan pembelajaran maka guru dapat memahami pula cara bagaimana, masing-masing bagian itu saling berinteraksi, saling berfungsi, dan saling bergantung di dalam suatu sistem untuk mencapai tujuan tertentu.

Dilihat dari konsep pendekatan sistem bahwa subsistem yang terdapat dalam perencanaan pembelajaran meliputi: (1) komponen tujuan pembelajaran, (2) komponen materi/bahan pembelajaran, (3) komponen metode pembelajaran, (4) komponen media pembelajaran, (5) komponen sumber belajar, dan (6) komponen penilaian hasil belajar.

1. Komponen tujuan pembelajaran.

Komponen tujuan pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam sistem perencanaan

pembelajaran. Terdapat berbagai alasan mengapa tujuan pembelajaran dirumuskan dalam merancang pembelajaranyaitu:

- a. Rumusan tujuan pembelajaran yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas keberhasilan proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil manakala siswa dapat mencapai tujuan secara optimal. Keberhasilan pencapaian tujuan merupakan indikator keberhasilan guru merancang dan melaksanakan proses pembelajaran.
- b. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa. Tujuan yang jelas dan tepat dapat membimbing siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar. Sekaitan dengan itu, guru juga dapat merencanakan dan mempersiapkan tindakan apa saja yang harus dilakukan untuk membantu siswa belajar.
- c. Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran, artinya dengan tujuan yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi pelajaran metode atau strategi pembelajara, alat, media dan sumber belajar, serta dalam menentukan dan merancang alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar siswa.
- d. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran, artinya melalui penetapan tujuan, guru dapat mengontrol sampai mana siswa telah menguasai kemampuan-kemampuan yang sesuai dengan tujuan dan tuntutan kurikulum yang berlaku. Lebih jauh dengan tujuan dapat ditentukan daya serap siswa dan kualitas suatu sekolah, (Sanjaya, 2013:122).

2. Komponen bahan pembelajaran.

Komponen bahanatau materi pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai siswa sesuai dengan kompetensi

dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu, (Sanjaya, 2013:141).

Materi pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena materi pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pembelajaran yang berisikan sejumlah pengetahuan yang harus dikuasai siswa. Dalam hal ini sejumlah pengetahuan tersebut tercantum dalam kurikulum yang berlaku, untuk saat ini kurikulum yang berlaku pada tingkat satuan pendidikan dasar yaitu SD-MI, sampai tingkat satuan pendidikan menengah yaitu SMP-MTs dan SMA-MA adalah kurikulum 2013.

3. Komponen metode pembelajaran.

Komponen metode pembelajaran dalam sistem perencanaan pembelajaran terkait dengan cara yang digunakan guru dalam mengorganisasikan kelas pada umumnya dan secara khusus terkait dengan metode atau cara yang digunakan guru dalam menyajikan materi ajar kepada siswa. Berbagai metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran diantara metode yang populer dan kerap kali digunakan guru diantaranya adalah metode; ceramah, diskusi, tanya jawab, eksperimen dan resitasi.

4. Komponen media pembelajaran.

Komponen media pembelajaran dalam sistem perencanaan pembelajaran terkait dengan penggunaan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam hal ini adalah materi ajar kepada siswa. Melalui penggunaan media ini diharapkan siswa dapat lebih memahami, mengerti terhadap materi ajar dan sekaligus juga berdampak pada timbulnya motivasi yang kuat pada diri siswa ketimbang pelaksanaan pembelajaran hanya dengan menggunakan kata-kata yang abstrak.

Berbagai media pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran pada umumnya dapat dikelompokkan atas 3 kelompok besar yaitu: media berbasis audio, media berbasis visual dan media berbasis audiovisual.

5. Komponen sumber belajar.

Komponen sumber belajar terkait dengan segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar namun juga dilihat dari proses berupa interaksi siswa dengan berbagai macam sumber yang dapat merangsang siswa untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu yang dipelajarinya.

Sumber belajar akan menjadi bermaknabagi peserta didik maupun guru apabila sumber belajar diorganisir melalui satu rancangan yang memungkinkan seseorang dapat memanfaatkannya sebagai sumber belajar.

6. Komponen penilaian hasil belajar.

Komponen penilaian hasil pembelajaran terkait dengan cara ataupun teknik-teknik menentukan hasil yang dicapai oleh siswa. Alam konteks perencanaan pembelajaran, penilaian atau evaluasi dilakukan guru sebagai bagian integral dari pembelajaran itu sendiri, artinya, evaluasi harus tidak terpisahkan dalam penyusunan dan pelaksanaan pengajaran (Sudjana dan Rivai, 2001:142).

Di samping untuk menentukan hasil belajar siswa, evaluasi dimaksudkan juga untuk menilai keefektivitasn dan keefisiensi kegiatan pembelajaran sebagai bahan untuk perbaikan dan penyempurnaan program dan pelaksanaannya.

BAB II

MODEL PERENCANAAN PEMBELAJARAN

A. Pengertian Model

Model adalah upaya untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut (Pribadi, 2011:86). Selanjutnya Sagala (2012:175) menjelaskan model adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan.

Association for Educational Communication and Technology menjelaskan pengertian model yaitu: suatu bentuk yang secara konseptual sama dengan bentuk aslinya, bentuknya dapat berupa fisik, suatu deskripsi verbal atau bentuk grafik yang sama dengan sesungguhnya atau yang seharusnya, dan model merupakan bentuk tiruan (AECT, 1986:194).

Richey, Klein dan Tracey (2011:8) menjelaskan model adalah representasi realitas yang disajikan dengan tingkat struktur dan keteraturan dan model adalah bentuk ideal yang disederhanakan dari sebuah realitas. Dengan demikian dapat dipahami bahwa model dapat digunakan untuk mengorganisasikan pengetahuan dari berbagai sumber kemudian dipakai sebagai stimulus untuk mengembangkan hipotesis dan membangun teori ke dalam istilah/keadaan yang konkrit untuk menerapkannya pada praktek atau menguji teori.

Sementara itu Snelbecker (1974:32) menjelaskan model adalah konkretisasi teori yang bertujuan sebagai

perantara proses dan variabel yang terdapat dalam teori tersebut. Selanjutnya Prawiradilaga (2007:33) menjelaskan model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran.

Model menurut Gustafson dan Branch (2002:1) adalah *simple representation of more complex form, processes, and functions of physical phenomena or ideas*. Pendapat ini juga sejalan dengan pendapat Meyer seperti dikutip Al-Tabany (2014:23) bahwa model adalah sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif. Pengertian ini menunjukkan bahwa sebuah model pada hakikatnya adalah sebuah representasi dari sesuatu yang lebih kompleks agar menjadi lebih sederhana. Sesuatu yang dimaksudkan tersebut bisa berupa bentuk, proses, dan juga fungsi-fungsi dari suatu fenomena fisik atau ide.

Berdasarkan pemaparan di atas dapatlah dimaknai bahwa model adalah sebuah rangkaian hubungan yang logis baik dalam bentuk kuantitatif maupun kualitatif yang mengaitkan ciri-ciri realitas yang relevan secara bersama dengan apa yang menjadi perhatian kita. Dengan demikian dalam sebuah model akan terkandung sejumlah komponen yang menjadi ciri dari suatu realitas dan yang saling terhubung secara logis.

B. Model *Performance Based Teacher Education* (PBTE)

Model perencanaan pembelajaran PBTE merupakan pengembangan program pembelajaran yang dilaksanakan dengan pendekatan sistemik. Pendekatan ini mempertimbangkan semua faktor dan komponen-komponen yang ada sehingga pelaksanaan program akan berjalan secara efisien dan efektif (Hamalik, 2002:59).

Langkah-langkah yang ditempuh dalam perencanaan pembelajaran model PBTE ini dijelaskan oleh Hamalik (2002:59) sebagai berikut:

1. Merumuskan asumsi-asumsi secara jelas, eksplisit, dan khusus.

Asumsi-asumsi tersebut dirumuskan berdasarkan pada pokok-pokok pikiran yang bertalian dengan: (a) keyakinan tentang masyarakat, pendidikan dan belajar, (b) pandangan tentang peranan guru dalam sistem instruksional, (c) penjabaran ciri-ciri khusus dan berbagai hambatan yang mungkin terjadi dalam pelaksanaan program pembelajaran yang direncanakan.

Semua asumsi-asumsi dirumuskan oleh guru melalui serangkaian diskusi dengan berbagai pihak yang dipandang dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan program pembelajaran tersebut dengan maksud agar diperoleh suatu program yang benar-benar aktual. Berbagai pihak yang dapat dimintai pendapatnya oleh guru seperti pengawas sekolah, kepala sekolah dan bila memungkinkan memintai pendapat *expert* dari perguruan tinggi.

2. Mengidentifikasi kompetensi.

Kompetensi-kompetensi harus dijabarkan secara khusus, divalidasikan dan dites dalam hubungan dengan keberhasilan belajar-mengajar. Ada enam jenis pendekatan yang dapat digunakan untuk merumuskan kompetensi sebagai berikut:

- a. Menerjemahkan pelajaran yang telah menjadi sejumlah kompetensi yang tujuan tingkah lakunya harus diteliti kembali.
- b. Pendekatan analisis tugas apa yang harus dikerjakan, lalu ditentukan peranan-peranan apa yang diperlukan, selanjutnya ditentukan jenis-jenis kompetensi yang dituntut untuk itu.
- c. Pendekatan kebutuhan siswa di sekolah berdasarkan ambisi, nilai-nilai dan perspektif dari siswa.
- d. Pendekatan kebutuhan masyarakat. Berdasarkan kebutuhan masyarakat yang nyata selanjutnya disusun program pembelajaran yang diperlukan.

- e. Pendekatan teoretis yang disusun secara logis dan melalui pemikiran deduktif dalam kerangka ilmu tentang tingkah laku manusia.
 - f. Pendekatan *cluster* yang disusun berdasarkan program pembelajaran umum yang biasa berlaku berlangsung, misalnya dalam masyarakat atau dalam kehidupan sehari-hari.
3. Merumuskan tujuan-tujuan secara deskriptif.
Kompetensi-kompetensi yang telah ditentukan selanjutnya dirumuskan lebih khusus, lebih eksplisit menjadi tujuan-tujuan yang dapat diamati dapat diukur berdasarkan kriteria tertentu.
 4. Menentukan tingkat-tingkat kriteria dan jenis *assessment*.
Berdasarkan kriteria-kriteria tersebut dapat ditentukan tingkat keberhasilannya tentang sejauhmana sesuatu tujuan telah tercapai. Kriteria-kriteria tersebut menjadi indikator dalam jenis *assessment* yang akan dilakukan.
 5. Pengelompokkan dan penyusunan tujuan-tujuan pelajaran berdasarkan urutan psikologis untuk mencapai maksud-maksud instruksional. Dalam hal ini perlu dipertimbangkan struktur isi pelajaran, lokasi dan fasilitas yang diperlukan untuk melaksanakan macam-macam kegiatan dan kebutuhan-kebutuhan psikologis guru.
 6. Mendesain strategi instruksional.
Penentuan strategi instruksional didasarkan pada kompetensi-kompetensi yang hendak dikembangkan. Beberapa strategi dapat saja dirancang oleh guru, misalnya ceramah, modul dan sebagainya.
 7. Mengorganisasi sistem pengelolaan kelas.
Sistem pengelolaan yang ditentukan disesuaikan dengan berbagai alternatif kegiatan yang akan dilakukan seperti pembelajaran individual, pembelajaran unit dan sebagainya.
 8. Mencobakan program.
Tujuannya adalah untuk mentes efektivitas strategi instruksional, kemantapan alat

assessment, efektivitas sistem pengelolaan kelas dan sebagainya.

9. Menilai desain instruksional.
Penilaian dilakukan terhadap aspek-aspek antara lain validitas tujuan, tingkat kriteria *assessment*, strategi instruksional dan organisasi sistem pengelolaan.
10. Memperbaiki kembali program.
Berdasarkan umpan balik yang diperoleh melalui penilaian yang telah dilakukan sebelumnya maka jika perlu dilakukan beberapa perbaikan dan perubahan.

C. Model *Dick, Carey & Carey*.

Model perencanaan pembelajaran Dick, Carey & Carey memiliki komponen dengan urutan-urutan tahapan-tahapan sistematis yang lengkap mulai dari analisis, desain sampai evaluasi sehingga rancangan pembelajaran yang dihasilkan merupakan upaya optimal yang sengaja di desain. Namun demikian model ini memiliki keterbatasan karena merupakan sistem kerja yang melibatkan pembiayaan dan waktu yang relatif lebih, di samping itu memerlukan tim pengembang yang terdiri dari *expert* di bidang materi, desain, media, grafis dan bahasa dan juga peserta didik baik dalam uji *one-to-one evaluasi*, *small group* maupun *field trial*.

Langkah-langkah dari model perencanaan pembelajaran Dick, Carey & Carey (2009:1) sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran

Langkah pertama ini adalah menentukan kompetensi dan kemampuan apa saja yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti program pembelajaran yang dilaksanakan. Perumusan tujuan pembelajaran dapat dikembangkan melalui :

- a. Rumusan tujuan pembelajaran yang sudah ada pada silabus.
- b. Hasil analisis kinerja.
- c. Hasil analisis kebutuhan.

- d. Hasil pengalaman praktis yang berkaitan dengan kesulitan-kesulitan belajar yang dihadapi oleh peserta didik
- e. Hasil analisis tentang cara seseorang melakukan suatu pekerjaan/tugas spesifik dan persyaratan-persyaratan yang diperlukan untuk melakukan pekerjaan tersebut.
- f. Keperluan tertentu untuk tujuan pembelajaran yang baru

2. Melaksanakan analisis instruksional.

Langkah kedua ini adalah suatu prosedur untuk menentukan ketrampilan-keterampilan dan pengetahuan yang mempunyai relevansi dan diperlukan oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran. Beberapa langkah strategis juga perlu dilakukan untuk menentukan prasyarat tertentu seperti pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang perlu dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

3. Menganalisis karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran.

Analisis karakteristik peserta didik dan analisis konteks pembelajaran dapat dilakukan secara parallel tetapi tetap dalam lingkup analisis tujuan pembelajaran. Analisis konteks pembelajaran meliputi analisis situasi dan kondisi peserta didik artinya situasi yang terkait dengan tugas yang dihadapi peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan ketrampilan serta kondisi yang terkait dengan ketrampilan yang dipelajari oleh peserta didik.

Analisis karakteristik siswa meliputi kemampuan yang sudah dimiliki peserta didik sampai saat ini, preferensi atau gaya belajar dan sikap peserta didik terhadap aktivitas pembelajaran. Analisis karakteristik siswa yang tepat dan akurat akan sangat membantu dalam pemilihan dan penggunaan strategi pembelajaran

4. Merumuskan tujuan pembelajaran khusus.

Tujuan pembelajaran khusus digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada langkah pertama. Perumusan tujuan pembelajaran khusus ini perlu memperhatikan hal berikut ini:

- a. Pengetahuan dan ketrampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah proses pembelajaran selesai.
- b. Kondisi yang diperlukan agar peserta didik dapat melakukan unjuk kemampuan atas pengetahuan yang telah dipelajarinya.
- c. Indikator dan kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan peserta didik dalam menempuh proses pembelajaran.

5. Mengembangkan instrumen pembelajaran.

Pengembangan alat atau instrument penilaian pembelajaran yang digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik dikembangkan berdasar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada langkah keempat. Instrumen penilaian pembelajaran ini harus mampu mengukur performa siswa baik dari sisi pengetahuan/kognitif, ketrampilan/psikomotor maupun sikap. Jenis instrument yang dapat dikembangkan meliputi tes obyektif, tes performen, tes unuk mengukur sikap, potofolio maupun tes yang lain.

6. Mengembangkan strategi pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang dikembangkan akan digunakan agar program pembelajaran yang telah dirancang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran digunakan untuk implementasi aktifitas pembelajaran yang meliputi aktifitas pra-pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan pusat perhatian peserta didik, penyajian materi pembelajaran dengan menggunakan contoh dan demonstrasi, meningkatkan partisipasi peserta didik dan penilaian serta aktifitas tindak lanjut dari proses

pembelajaran. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam pengembangan strategi pembelajaran adalah:

- a. Teori pembelajaran dan hasil penelitian pembelajaran terbaru
- b. Karakteristik media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran
- c. Materi atau substansi yang perlu dipelajari oleh peserta didik
- d. Karakteristik peserta didik yang akan terlibat dalam kegiatan pembelajaran

Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat akan mampu mendukung berbagai aktifitas pembelajaran seperti interaksi pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, pembelajaran berbasis media, pembelajaran jarak jauh yang berbasis komputer, internet serta web.

7. Mengembangkan dan memilih bahan ajar.

Bahan ajar disini dapat juga berarti media pembelajaran dan lembar penilaian yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk membawa dan menyampaikan informasi serta pesan dari sumber belajar kepada peserta didik. Contoh bahan ajar yang dapat digunakan adalah buku teks, buku panduan, modul, program audio video, bahan ajar berbasis komputer, program multimedia, bahan ajar untuk system pembelajaran jarak jauh. Keputusan untuk mengembangkan bahan ajar sendiri tergantung pada: jenis dampak pembelajaran yang diharapkan, keberadaan materi pembelajaran yang relevan serta keberadaan sumber daya. Bahan ajar yang digunakan dapat juga berasal dari produk komersial maupun memodifikasi bahan ajar yang sudah ada.

8. Merancang dan mengembangkan evaluasi formatif.

Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan kekuatan dan

kelemahan program pembelajaran. Hasil proses evaluasi formatif digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki rancangan proses atau hasil pembelajaran. Tiga jenis evaluasi formatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan proses atau hasil pembelajaran adalah: (1) evaluasi perorangan, (2) evaluasi kelompok kecil, dan (3) evaluasi lapangan.

Setiap jenis evaluasi dilakukan terhadap sasaran yang sesuai tetapi tetap dengan satu tujuan yaitu untuk memperbaiki rancangan program.

9. Melakukan revisi terhadap program pembelajaran.

Revisi terhadap program pembelajaran merupakan langkah terakhir dalam proses disain dan pengembangan program pembelajaran. Data yang diperoleh dari prosedur evaluasi formatif dirangkum dan ditafsirkan untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran serta kelemahan-kelemahan yang dimiliki oleh program pembelajaran. Data ini selain digunakan untuk merevisi program pembelajaran tetapi juga digunakan juga untuk menguji kembali validitas analisis pembelajaran dan asumsi yang berkaitan dengan perilaku awaldan karakteristik siswa. Prosedur evaluasi perlu dilakukan terhadap semua aspek program pembelajaran tanpa harus menunggu seluruh komponen mulai dari analisis, disain, pengembangan dan evaluasi lengkap serta dilakukan secara terbuka. Tujuan utama langkah ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas program pembelajaran.

10. Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif

Evaluasi sumatif ini merupakan puncak evaluasi untuk mengukur efisiensi dan efektifitas pembelajaran tetapi langkah terakhir ini sering dipandang sebagai bagian diluar disain pembelajaran karena evaluasi ini dilakukan setelah seluruh komponen lengkap dan dilakukan evaluasi formatif serta telah dilakukan revisi

secukupnya sesuai dengan standar yang digunakan oleh perancang pembelajaran dan evaluasi sumatif tidak melibatkan perancang program tetapi melibatkan penilai independen.

Konsep yang menarik dari model Dick, Carey & Carey adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran

Identifikasi tujuan pembelajaran dapat dilakukan melalui empat pendekatan yaitu pendekatan *subject matter expert* (SME), garis besar isi, mandat administrasi dan daya guna teknologi. Keempat pendekatan ini mampu mengidentifikasi tujuan pembelajaran secara akurat. Ketidakakuratan identifikasi tujuan pembelajaran akan menghasilkan desain pembelajaran yang sebenarnya tidak diperlukan.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran adalah analisis kebutuhan. Melakukan analisis kebutuhan memerlukan ketrampilan berpikir terstruktur, rasional dan kritis. Proses ini hampir menyerupai proses penyusunan evaluasi diri. Proses pelaksanaan analisis kebutuhan akan berlangsung dengan lancar apabila perancang desain pembelajaran mampu menemukenali apa yang sudah ada dan dipunyai, apa yang diinginkan, apakah keinginan tersebut benar-benar suatu kebutuhan bukan suatu keinginan.

Membedakan kebutuhan dan keinginan bukan suatu hal yang mudah, untuk itu kemampuan menganalisis permasalahan akan sangat membantu menentukan yang mana kebutuhan dan yang mana keinginan. Suatu cara yang dapat digunakan untuk menentukan kebutuhan adalah adanya gap antara kondisi yang diinginkan dan kondisi yang ada saat ini.

Analisis kebutuhan juga dapat dilakukan dengan meminta masukan dari para pemangku kepentingan. Pelaksanaan proses ini memerlukan kemampuan ketrampilan berkomunikasi, kerjasama dan keterbukaan sikap dan pemikiran

untuk menerima informasi baru maupun kritik dan saran yang kadang berbeda jauh dengan kondisi yang ada. Penentuan tujuan pembelajaran dapat berpatokan pada pertanyaan:

- a. Apakah pengembangan tujuan pembelajaran akan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kebutuhan?
- b. Apakah tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat diterima oleh pihak yang berkepentingan?
- c. Apakah terdapat sumberdaya yang cukup untuk mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut?

2. Melaksanakan analisis instruksional.

Pada langkah ini penentuan aspek pengetahuan/kognitif, ketrampilan/psikomotor dan sikap atau attitude yang perlu dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran merupakan konsep yang menarik. Penentuan tiga aspek tersebut memerlukan kedalaman dan keluasan cara berpikir, kemampuan mengidentifikasi aspek yang dimaksud dan ketrampilan merumuskan aspek yang ditemukan ke dalam kalimat-kalimat yang operasional dan mudah dipahami. Konsep berikut yang menarik adalah kemampuan mengidentifikasi subbagian-subbagian dari tujuan pembelajaran kemudian menuangkannya menjadi subketrampilan-subketrampilan yang ingin dicapai apabila proses pembelajaran selesai.

3. Menganalisis karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran

Konsep yang menarik pada saat melakukan analisis karakteristik peserta didik adalah kemampuan mengidentifikasi, merumuskan dan mengelompokkan berbagai jenis informasi yang berkaitan dengan kemampuan aktual siswa, gaya belajar dan sikap peserta didik serta menemukan sumber dan metode untuk mengumpulkan informasi yang dimaksud. Konsep yang menarik pada analisis konteks adalah kemampuan menemukan, mengidentifikasi dan merumuskan

situasi dan kondisi yang bakal dihadapi oleh peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dan ketrampilan yang dipelajarinya.

4. Merumuskan tujuan pembelajaran khusus
Konsep yang menarik pada saat merumuskan tujuan pembelajaran khusus adalah kemampuan merumuskan tujuan pembelajaran menjadi sub-bagian sub-bagian yang lebih khusus dan dikaitkan dengan: pengetahuan dan ketrampilan yang perlu dimiliki peserta didik setelah proses pembelajaran, situasi dan kondisi yang diperlukan peserta didik untuk menunjukkan penguasaan pengetahuan yang telah dipelajari serta indikator atau kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menempuh pembelajaran.
5. Mengembangkan instrumen pembelajaran.
Konsep yang menarik pada saat mengembangkan instrument pembelajaran adalah bagaimana mengembangkan instrument yang dapat mengukur performa peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Instrumen yang dikembangkan juga harus memenuhi kaidah-kaidah instrument pembelajaran yang baik misalnya aspek validitas dan reliabilitas. Konsep pengembangan instrument pembelajaran menuntut penguasaan ketrampilan menyusun instrument pembelajaran yang secara umum bukan sesuatu yang mudah dan sederhana.
6. Mengembangkan strategi pembelajaran
Pengembangan strategi pembelajaran memiliki konsep yang menarik yang berkaitan dengan pemilihan strategi pembelajaran yang berkaitan dengan:
 - a. Aktifitaspra-pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik dan juga mengingatkan kembali ketrampilan yang akan digunakan dan sudah dikuasai peserta didik.
 - b. Materipembelajaran.
 - c. Partisipasipeserta didik selama pembelajaran.
 - d. Penilaian dan aktifitas tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran.

7. Mengembangkan dan memilih bahan ajar
Konsep yang menarik pada langkah ini adalah saran terhadap perancang desain pembelajaran untuk menyusun sendiri bahan ajar, karena siswa akan memperoleh informasi baru selama pembelajaran tanpa intervensi orang lain yang tidak terlibat langsung dengan pembelajaran. Langkah-langkah yang dapat digunakan untuk menyusun bahan ajar adalah sebagai berikut:
 - a. Melihat kembali strategi pembelajaran untuk setiap tujuan pembelajaran dan setiap pelajaran
 - b. Melihat kembali analisis tentang konteks pembelajaran dan asumsi tentang ketersediaan sumberdaya untuk menyusun bahan ajar
 - c. Menentukan komponen bahan ajar berdasar tujuan pembelajaran
 - d. Mencari sumber belajar
 - e. Menentukan cara mengadopsi bahan ajar dari sumber belajar
 - f. Menentukan bahan ajar baru yang memerlukan perhatian khusus
 - g. Melihat kembali analisis tentang peserta didik dan derajat penguasaan materi yang diinginkan
 - h. Merancang dan menuliskan bahan ajar
 - i. Melihat kembali kejelasan bahan ajar dan keterkaitan bahan ajar setiap sesi pelajaran dan setiap konsep
 - j. Menuliskan petunjuk pembelajaran.

D. Model Perencanaan Pembelajaran Sistemis

Langkah-langkah model perencanaan pembelajaran sistemis terdiri dari sebagai berikut:

1. Identifikasi tugas-tugas.
Kegiatan merancang suatu program pembelajaran harus dimulai dari identifikasi tugas-tugas yang menjadi tuntutan suatu pekerjaan. Karena itu perlu dibuat suatu *job description* secara cermat dan lengkap. Berdasarkan tuntutan pekerjaan itu, selanjutnya ditentukan peranan-peranan yang harus dilaksanakan sehubungan dengan *job*

tersebut, yang menjadi titik tolak untuk menentukan tugas-tugas yang akan dikerjakan oleh siswa.

2. Analisis tugas.

Tugas-tugas yang telah ditetapkan secara dimensional dijabarkan menjadi seperangkat tugas yang lebih terperinci. Setiap dimensi tugas dijabarkan sedemikian rupa yang mencerminkan segala sesuatu yang harus dikerjakan oleh siswa.

3. Penetapan kemampuan.

Langkah ini sejalan dengan langkah yang ditetapkan sebelumnya. Setiap kemampuan hendaknya didasarkan pada kriteria kognitif, afektif dan *performance*, serta produk, dan eksploratoris. Tentu saja kemampuan-kemampuan yang diharapkan itu harus relevan dengan tuntutan kerja yang telah ditentukan.

4. Spesifikasi pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Hal-hal tersebut ditampilkan sebagai kriteria kognitif, afektif dan *performance*. Setiap kemampuan yang perlu dimiliki dirinci menjadi pengetahuan apa, sikap-sikap apa, dan ketrampilan-ketrampilan apa yang perlu dimiliki oleh setiap siswa.

5. Identifikasi kebutuhan pembelajaran.

Langkah ini merupakan analisis kebutuhan pembelajaran artinya jenis-jenis pembelajaran yang sewajarnya disediakan dalam rangka mengembangkan kemampuan-kemampuan yang telah ditetapkan seperti kegiatan belajar teoretik dan praktek.

6. Perumusan tujuan.

Tujuan-tujuan program atau tujuan pembelajaran ini masih bersifat umum, sebagai tujuan kurikuler dan tujuan instruksional umum. Tujuan-tujuan yang dirumuskan harus koheren dengan kemampuan-kemampuan yang hendak dikembangkan kepada siswa. Tujuan pembelajaran ini disusun dengan menggunakan kata-kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur nantinya melalui pelaksanaan evaluasi.

7. Kriteria keberhasilan program.
Kriteria ini sebagai indikator keberhasilan suatu program. Keberhasilan itu ditandai oleh ketercapaian tujuan-tujuan atau kemampuan yang diharapkan. Tujuan-tujuan program dianggap tercapai jika lulusan dapat menunjukkan kemampuan melaksanakan tugas yang telah ditentukan.
8. Organisasi sumber-sumber belajar.
Langkah ini menekankan pada materi pelajaran yang akan disampaikan sehubungan dengan pencapaian tujuan kemampuan yang telah ditentukan. Komponen ini juga berisikan sumber materi dan objek masyarakat yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi.
9. Pemilihan strategi pembelajaran.
Analisis pada langkah ini adalah penentuan strategi dan metode yang akan digunakan untuk mencapai tujuan kemampuan yang diharapkan. Perlu dirancang kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam bentuk kegiatan tatap muka. Kegiatan berstruktur dan kegiatan mandiri serta kegiatan-kegiatan pengalaman lapangan yang relevan dengan bidang yang bersangkutan. Strategi pembelajaran terpadu dapat menunjang keberhasilan program pembelajaran ini di samping strategi pembelajaran remedial.
10. Uji lapangan program.
Ujicoba program yang telah didesain dimaksudkan untuk melihat kemungkinan keterlaksanaannya. Melalui ujicoba secara sistematis dapat dinilai hingga kemungkinan keberhasilan, jenis kesulitan yang pada gilirannya memberikan informasi balikan untuk perbaikan program.
11. Pengukuran reliabilitas program.
Pengukuran ini sejalan dengan pelaksanaan ujicoba program di lapangan. Berdasarkan pengukuran itu dapat dicek sejauhmana efektivitas program pembelajaran, validitas dan reliabilitas alat ukur, dan efektivitas sistem instruksional. Informasi pengukuran dapat

dijadikan umpan balik untuk perbaikan dan penyesuaian program.

12. Perbaikan dan penyesuaian program.

Langkah ini merupakan tindak lanjut setelah dilaksanakannya ujicoba dan pengukuran. Perbaikan dan adaptasi program barangkali diperlukan guna menjamin konsistensi koherensi dan monitoring sistem, dan selanjutnya memberikan umpan balik kepada organisasi sumber-sumber, strategi pembelajaran dan motivasi belajar.

13. Pelaksanaan program.

Pada tingkat ini perlu dirancang dan dianalisis langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam rangka pelaksanaan program. Langkah ini didasari oleh suatu asumsi bahwa rancangan program yang telah didesain secara cermat dan telah mengalami ujicoba serta perbaikan dapat dipublikasikan dan dilaksanakan dalam sampel yang lebih luas.

14. Monitoring program.

Sepanjang pelaksanaan program perlu diadakan monitoring secara terus dan berkala untuk menghimpun informasi tentang pelaksanaan program. Kegiatan monitoring hendaknya didesain secara analisis. Mungkin selama pelaksanaan masih terdapat aspek-aspek yang perlu diperbaiki dan diadaptasikan. Dengan demikian diharapkan pada akhirnya dikembangkan suatu program yang benar-benar sinkron dengan kebutuhan lapangan dan memiliki kemampuan beradaptasi.

E. Model Perencanaan Pembelajaran Davis

Model perencanaan pembelajaran Davies terdiri dari lima tahapan yang harus dilakukan sedemikian rupa dan semuanya bagaikan komponen-komponen sistem yang terpadu secara menyeluruh. Kelima tahapan tersebut adalah: (1) penetapan status sistem pembelajaran, (2) perumusan tujuan pembelajaran, (3) perencanaan dan pelaksanaan evaluasi, (4)

pendeskripsian dan pengkajian tugas, dan (5) pelaksanaan prinsip-prinsip belajar (Hamalik, 2002:66).

1. Penetapan status sistem pembelajaran.

Tahap ini dimulai dengan memikirkan daerah pelajaran apa yang telah diberikan. Untuk itu perlu koordinasi antara semua guru yang berada dan bertanggung jawab dalam daerah pelajaran tersebut dan dengan sendirinya membutuhkan waktu dan usaha tertentu.

Usaha perancangan suatu desain pelajaran banyak hal yang harus dipertanyakan lebih dahulu, misalnya berapa banyak siswa yang mempelajarinya, bagaimana latar belakang mereka, dalam hal apa mereka berbeda dan dalam hal apa mereka memiliki kesamaan, berapa banyak hal yang harus diajarkan, apa kekuatan dan kelemahan pelajaran tersebut, bagaimana pelaksanaan pelajaran telah ada, dan masalah-masalah apa yang sedang dihadapi.

Untuk itu diperlukan terlebih dahulu kedudukannya dan pertanyaan-pertanyaan tersebut perlu mendapatkan jawaban sebelum desain pelajaran mulai dikembangkan. Selain dari itu, perlu diadakan survey terlebih dahulu tentang tenaga, fasilitas, peralatan, dan sumber-sumber yang diperlukan. Semua lingkungan yang penting untuk melaksanakan suatu program pembelajaran harus dideskripsikan secara teliti dan terperinci.

Jika perancang sistem pembelajaran hendak menetapkan kedudukan sistem yang telah ada sekarang, maka guru perlu menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

- a. Karakteristik-karakteristik apa yang terdapat dalam sistem pembelajaran di mana guru harus bekerja? Apa tujuannya dan alat atau cara-cara apa yang dipergunakan untuk mencapai tujuan-tujuan itu?
- b. Sumber-sumber apa yang akan digunakan, misalnya ruang, media, buku-buku, berkala,

- peralatan, dan lain-lain. Apa batas-batasnya dan hambatan-hambatan apa yang ada?
- c. Siapa siswanya? Keterampilan-keterampilan dan harapan-harapan apa serta kebutuhan-kebutuhan belajar apa yang mereka miliki atau yang mereka rasakan? Dan berapa jumlah siswa yang ada?
 - d. Apa yang sebaiknya diperbuat untuk memberikan kontribusi pelajaran dalam usaha mencapai tujuan-tujuan itu dan untuk membantu siswa belajar?

Hal-hal yang dimintai oleh pertanyaan-pertanyaan di atas perlu dipelajari dan dikenali terlebih dahulu oleh setiap guru dalam merencanakan pembelajaran dengan alasan sebagai berikut:

- a. Jika guru telah mengenali kedudukan sistem yang ada maka dia akan menggunakan sumber-sumber yang telah ada sebagaimana mestinya.
- b. Jika guru telah memiliki data tentang siswa, maka dia dapat membantu siswa belajar sesuai dengan kebutuhannya, kemampuan siswa belajar dan sesuai dengan apa yang mereka ingin pelajari.
- c. Guru sendiri akan menyadari kemampuan-kemampuan yang dia miliki dan akan berusaha menggunakan segenap kemampuannya itu, atau akan berusaha mengembangkan kemampuannya sendiri lebih lanjut, lebih mempersiapkan diri guna membantu siswa yang menjadi tanggung jawabnya.

2. Perumusan tujuan pembelajaran.

Langkah berikutnya yang sangat penting dalam rangka merancang pembelajaran adalah merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan penting artinya dalam menentukan urutan bahan yang akan disampaikan, metode mengajar, dan prosedur evaluasi yang akan dikembangkan.

Pemilihan dan perumusan tujuan pada hakikatnya adalah suatu proses membuat keputusan. Berdasarkan informasi tentang apa

yang ingin diketahui oleh siswa, apa yang mereka butuhkan, bahan pelajaran apa yang ingin diajarkan dan berbagai informasi penting lainnya, maka guru menetapkan perangkat tujuan yang hendak dicapai para siswa. Jadi tujuan mengajar sebenarnya adalah tujuan belajar.

Tanpa perumusan tujuan yang khusus, jelas teliti dan operasional sering guru sulit menentukan bahan apa yang hendak diajarkan oleh sebab tanpa tujuan-tujuan itu guru tidak memiliki landasan yang dapat dijadikan pegangan dan kriteria dalam menentukan bahan pelajaran dan desain pembelajaran yang relevan,

Tujuan pembelajaran mengandung makna yang penting dalam rangka menentukan prosedur instruksional yang akan ditempuh oleh guru. Berdasarkan tujuan-tujuan yang telah dirumuskan tersebut maka disarankan agar guru merancang kegiatan-kegiatan yang serasi untuk membantu siswa belajar. Itu sebabnya penentuan tujuan secara cermat akan memudahkan guru memilih dan menggunakan metode-metode mengajar yang dinilai efektif dalam proses pembelajaran.

Perumusan tujuan pembelajaran merupakan tahap yang penting dalam sistem pembelajaran dengan beberapa alasan sebagai berikut:

- a. Umumnya desain pembelajaran didasarkan pada tujuan-tujuan. Isi pelajaran dan prosedur instruksional dipilih untuk membantu siswa dalam upaya mencapai tujuan.
- b. Tujuan memainkan peranan kritis dalam evaluasi pembelajaran. Tujuan-tujuan itu menjadi dasar bagi evaluasi dan merupakan kriteria utama dalam mempertimbangkan prestasi belajar siswa dan keberhasilan guru.
- c. Kemungkinan terjadinya salah kaprah atau ketercampurbaauran dapat dihindari sedemikian rupa, karena tujuan-tujuan tadi sebagai media

komunikasi dan memberikan alat yang sama bagi semua guru.

- d. Tujuan menjadi pedoman bagi siswa yang mengarahkan kegiatan belajar mereka dan untuk menilai kemajuan belajar yang telah mereka lakukan sebelumnya.

3. Perencanaan dan pelaksanaan evaluasi.

Berdasarkan asumsi bahwa setiap guru merumuskan perangkat tujuan pembelajaran yang berarti akan memberikan pelajaran baru. Jika guru telah merumuskan tujuan belajar bagi siswanya, maka sesungguhnya guru telah mengetahui hal-hal yang perlu dikerjakan/diperbuat oleh siswanya. Karena itu, setiap perumusan tujuan senantiasa harus disertai dengan perencanaan evaluasi instruksional. Untuk jelasnya, guru harus memperhatikan beberapa pertanyaan berikut:

- a. Bagaimana saya mengetahui para siswa telah mencapai tujuan-tujuan belajarnya?
- b. Bagaimana saya dapat menerangkan bahwa saya telah melakukan tugas pekerjaan dengan baik dalam menciptakan kondisi-kondisi belajar bagi para siswa?
- c. Bagaimana saya mengetahui bahwa prosedur kerja yang saya tempuh baik atau masih kurang memadai?
- d. Bagaimana saya mengetahui bahwa prosedur mengajar yang saya lakukan selama ini perlu diperbaiki, dan dalam hal apa perlu mendapat perhatian?

Semua pertanyaan di atas berkenaan dengan pertanyaan evaluasi instruksional, kendatipun masalah evaluasi merupakan tahap akhir dari suatu proses instruksional, namun masalah ini perlu dirancang sebelumnya. Dua alasan pokok yang mendukung pendapat ini adalah: (a) rencana evaluasi secara langsung mengembangkan secara langsung tujuan-tujuan pelajaran, dan (b) rencana evaluasi adalah alat untuk mengecek apakah

tujuan-tujuan telah dirumuskan secara jelas dan tepat? Karena itu rencana program evaluasi harus dilakukan dengan berhati-hati dan teliti karena hal berikut:

- a. Dengan program evaluasi, guru dan siswanya dapat menemukan bukti apakah telah terjadi proses belajar. Tanpa program evaluasi kiranya sulit untuk membuktikan bahwa telah terjadi perubahan pada diri siswa.
- b. Jika guru tak dapat menunjukkan bahwa telah terjadi kegiatan belajar siswa, maka sulit baginya untuk menentukan apa yang perlu diperbaiki. Jika evaluasi itu penting, baik bagi guru maupun bagi siswa, karena bertalian juga dengan masalah kualitas pembelajaran yang ditandai oleh keberhasilan belajar para siswanya.

4. Pendeskripsiandan pengkajian tugas.

Deskripsi tugas dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan: (a) cara-cara apa yang paling efisien dan efektif yang sebaiknya dilakukan oleh seorang ahli atau perancang sistem agar siswa melakukan kegiatan belajar?, dan (b) langkah-langkah apa yang akan dikerjakan dalam melaksanakan suatu tugas?

Kedua pertanyaan tersebut menggambarkan bahwa suatu deskripsi tugas dimaksudkan untuk mengidentifikasi langkah-langkah yang ditempuh oleh seorang guru apabila melakukan suatu tugas. Tugas-tugas dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis yakni tugas-tugas tindakan dan tugas-tugas kognitif.

Tugas tindakan adalah seperangkat langkah yang dirumuskan secara jelas dan diamati serta dapat diperinci menjadi subtugas-subtugas misalnya langkah-langkah dalam melaksanakan fardhu kifayah. Sedangkan yang dimaksud dengan tugas-tugas kognitif adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan secara mental yang umumnya tidak

dapat diamati misalnya memutuskan, menilai, membedakan dan sebagainya kendatipun langkahnya dapat disusun secara berurutan, tetapi berbeda dengan unsur kreativitas. Unsur itu dapat dilakukan tetapi tak mungkin mengerjakan langkah-langkahnya dalam bentuk dan urutan yang sistematis dan logis.

Suatu deskripsi tugas atau seperangkat tujuan selanjutnya dianalisis menjadi jenis-jenis belajar yang perlu dilakukan. Suatu tugas dianalisis menjadi sejumlah kegiatan belajar. Untuk melakukan suatu tugas yang telah dideskripsikan maka diperlukan pengetahuan dan keterampilan-keterampilan tertentu yang dikembangkan dalam analisis tugas. Hal-hal itu harus diajarkan kepada para siswa. Jenis-jenis belajar demikian perlu sekali dianalisis, oleh sebab erat pertaliannya dengan prosedur instruksional. Untuk jenis-jenis belajar tertentu akan dibutuhkan prosedur instruksional tertentu pula antara tujuan, deskripsi tugas, dan analisis tugas saling berinteraksi satu sama lain.

5. Pelaksanaan prinsip-prinsip belajar.

Sebuah kekeliruan jika guru merancang pembelajarannya langsung menentukan metode mengajar yang akan digunakannya dengan mengabaikan apa yang ingin diajarkan kepada siswanya. Seharusnya, guru terlebih dahulu menetapkan lebih dulu hal-hal yang ingin diajarkan, lalu mempertimbangkan berbagai alternatif metode mengajar yang akan digunakan. Di dalam merancang pembelajaran, guru perlu menjawab sejumlah pertanyaan berikut ini:

- a. Bagaimana cara menyusun kondisi-kondisi yang memungkinkan para siswa belajar?
- b. Keterampilan-keterampilan apa yang terlibat dalam perilaku untuk melaksanakan tugas dan bagaimana keterampilan-keterampilan itu sebaiknya dipelajari.

- c. Konsep-konsep apa yang terlibat dalam melakukan tugas untuk mencapai tujuan, dan bagaimana konsep-konsep itu sebaiknya dipelajari?
- d. Prinsip-prinsip apa yang dilibatkan dalam melakukan tugas-tugas untuk mencapai tujuan, dan bagaimana prinsip-prinsip itu sebaiknya dipelajari?
- e. Apa ada dari prinsip-prinsip umum belajar yang dapat dilaksanakan?
- f. Bagaimana cara seseorang melaksanakan prinsip-prinsip itu?
- g. Bagaimana guru menyusun kondisi-kondisi agar siswa termotivasi belajar?

Dengan mempelajari prinsip-prinsip belajar maka guru dapat membantu para siswa belajar, dengan jalan menyediakan kondisi-kondisi yang diperlukan melalui pelajaran yang diberikannya. Prinsip-prinsip belajar ini sebenarnya merupakan seperangkat kriteria yang digunakan untuk memilih prosedur instruksional yang efektif dan juga dapat digunakan untuk memecahkan berbagai masalah metode mengajar.

F. Model DSI-PK

Model desain sistem instruksional berorientasi pencapaian kompetensi (DSI-PK) dikembangkan oleh Wina Sanjaya. Model DSI-PK adalah gambaran proses rancangan sistematis tentang pengembangan pembelajaran baik mengenai proses maupun pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam upaya pencapaian kompetensi (Sanjaya, 2013:85).

Model DSI-PK memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Model DSI-PK adalah model desain yang sederhana dengan tahapan yang jelas dan bersifat praktis. Hal ini sesuai dengan kebutuhan responden yang menginginkan suatu model yang mudah dicerna.

2. Model desain secara jelas menggambarkan langkah-langkah yang harus ditempuh. Hal ini dimaksudkan untuk menuntun secara konkret bagi setiap guru, sehingga guru tidak lagi dihadapkan pada persoalan konseptual yang rumit dan bersifat abstrak.
3. Model desain merupakan pengembangan dari analisis kebutuhan. Sesuai dengan kebutuhan. Analisis kebutuhan tidak hanya menyangkut kebutuhan akademis dengan menganalisis kurikulum yang berlaku akan tetapi juga kebutuhan-kebutuhan personal yang sesuai dengan tuntutan sosial kedaerahan.
4. Model desain ditekankan kepada penguasaan kompetensi sebagai hasil belajar yang dapat diukur oleh sebab itu, setelah ditentukan kompetensi yang harus dicapai, para guru secara langsung menentukan alat ukurnya.

Prosedur pengembangan DSI-PK terdiri dari tiga bagian penting sebagai berikut:

1. **Analisis kebutuhan.**

Analisis kebutuhan yakni proses penjaringan informasi tentang kompetensi yang dibutuhkan anak didik sesuai dengan jenjang pendidikan. Dalam proses analisis kebutuhan dimaksud meliputi dua hal pokok yakni analisis kebutuhan akademis dan kebutuhan nonakademis. Kebutuhan akademis adalah kebutuhan sesuai dengan tujuan tuntutan kurikulum yang tergambar dalam setiap bidang studi atau mata pelajaran, sedangkan kebutuhan nonakademis adalah kebutuhan di luar kurikulum baik meliputi kebutuhan personal, kebutuhan sosial atau mungkin kebutuhan vokasional. Kebutuhan ini dijarah dengan berbagai teknik dari lapangan, misalnya dengan wawancara, observasi dan mungkin studi dokumentasi.

Berdasarkan studi pendahuluan, selanjutnya ditentukan topik atau tema pembelajaran. Tema atau topik pembelajaran bisa ditentukan

berdasarkan kebutuhan akademis. Kebutuhan nonakademis atau mungkin gabungan keduanya. Kompetensi yang harus dicapai disesuaikan dengan topik atau tema pembelajaran.

Kompetensi adalah kemampuan yang dapat diukur dan dapat diamati sebagai hasil belajar diharapkan bisa dicapai. Untuk meyakinkan bahwa kompetensi adalah hasil belajar yang dapat diamati, maka selanjutnya dikembangkan alat ukur dari setiap kompetensi yang diharapkan.

Secara detil langkah-langkah analisis kebutuhan adalah:

a. Tahap pengumpulan informasi.

Pengumpulan informasi adalah mengumpulkan data-data yang akan dimanfaatkan dalam menentukan dan menyusun langkah-langkah selanjutnya yang jelas seorang guru dalam proses merancang sistem pembelajaran harus berpijak pada informasi yang terkumpul.

Tahapan pengumpulan informasi ini terkait dengan tahapan menentukan jenis dan sumber data dan penjadwalan. Persoalan jenis dan sumber data yang dibutuhkan meliputi fakta atau pengetahuan, kemampuan atau kompetensi, sikap dan pandangan, serta tingkat hubungan.

Persoalan mengenai teknik pengumpulan data bisa dilakukan dengan wawancara, studi dokumentasi, observasi dan diskusi. Persoalan mengenai penggunaan sumber dapat dilakukan melalui sumber manusia, pelayanan, dan teknik laporan. Untuk lebih mudahnya ada tiga hal yang dapat diingat dalam proses perencanaan pengumpulan data yaitu: (1) apa yang ada ingin ketahui?, (2) bagaimana yang anda dapat lakukan dalam proses pengumpulan data itu?, dan (3) siapa yang dapat dijadikan sumber informasi dalam proses pengumpulan data itu?.

b. Tahapan identifikasi kesenjangan.

Dalam mengidentifikasi kesenjangan dapat dilakukan melalui *organizational elements*

model. Dalam model ini terdapat lima elemen yang saling berkaitan yaitu:

- Komponen input meliputi kondisi yang tersedia pada saat ini misalnya tentang keuangan, waktu, bangunan, guru, problem, tujuan, materi kurikulum yang ada.
- Komponen proses meliputi pelaksanaan pendidikan yang berjalan terdiri atas pola pembentukan staf, pendidikan yang berlangsung sesuai dengan kompetensi, perencanaan, metode, pembelajaran individu, dan kurikulum yang berlaku.
- Komponen produk meliputi penyelesaian pendidikan, keterampilan, pengetahuan dan sikap yang dimiliki serta kelulusan tes kompetensi.
- Komponen *output* meliputi ijazah kelulusan, keterampilan prasyarat, lisensi.
- Komponen *outcome* meliputi kecukupan dan kontribusi individu atau kelompok saat ini dan masa depan. *Outcome* merupakan hasil akhir yang diperoleh melalui analisis hasil dapat ditentukan mana hasil yang diperoleh dapat berkontribusi pada pencapaian tujuan.

c. Analisis *performance*.

Analisis *performance* dilakukan setelah guru memahami berbagai informasi dan mengidentifikasi kesenjangan yang ada. Ketika ditemukan adanya kesenjangan maka selanjutnya diidentifikasi kesenjangan mana yang dapat dipecahkan melalui perencanaan pembelajaran dan mana yang memerlukan pemecahan dengan cara lain seperti melalui kebijakan pengelolaan baru, penentuan struktur organisasi yang lebih baik, atau mungkin melalui pengembangan bahan dan alat-alat. Untuk menentukan semua itu maka diperlukan pemahaman terhadap faktor-faktor penyebab terjadi kesenjangan dan pemahaman tersebut dapat dilakukan pada saat analisis kebutuhan berlangsung.

Analisis *performance* meliputi beberapa hal sebagai berikut:

- Mengidentifikasi guru.
Bagaimana kinerja guru selama ini dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya dalam pengelolaan pembelajaran? Analisis *performance* mengenai hal ini perlu dilakukan, sebab bagaimanapun lengkap dan tersedianya segala kebutuhan pembelajaran maka tidak akan bermakna manakala kemampuan guru tidak menunjang. Menganalisis *performance* guru tidak terbatas pada penguasaan materi pembelajaran saja, akan tetapi juga terhadap keterampilan dalam mengelola pembelajaran misalnya ketrampilan dalam penggunaan berbagai strategi pembelajaran, pemanfaatan alat, bahan dan sumber belajar serta kemampuan melaksanakan evaluasi hasil belajar siswa.
- Mengidentifikasi sarana dan kelengkapan penunjang.
Bagaimana kelengkapan sarana dan prasarana yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran? Diakui, adanya kesenjangan bisa terjadi manakala proses pembelajaran tidak ditunjang oleh sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Guru perlu melakukan evaluasi dan menganalisis kondisi ini, sebab bagaimanapun idealnya suatu pemecahan masalah yang diusulkan akhirnya akan kembali pada tersedia atau tidaknya sarana pendukung. Sistem pendidikan cenderung akan efektif manakala didukung oleh ketersediaan fasilitas sebagai sumber pendukung.
- Mengidentifikasi berbagai kebijakan sekolah.
Bagaimana kebijakan-kebijakan sekolah dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran? Untuk menunjang keberhasilan, kepala sekolah perlu menerbitkan berbagai kebijakan yang dapat

memfasilitasi guru dalam melaksanakan programnya. Dengan demikian kepala sekolah dituntut untuk terbuka terhadap segala permasalahan yang dihadapi semua unsur yang berkepentingan dalam pelaksanaan program sekolah baik terbuka terhadap guru, komite sekolah, dan orang tua, siswa dan unsur lainnya.

- Mengidentifikasi iklim sosial dan iklim psikologis.

Bagaimana suasana sekolah? Apakah sekolah memiliki iklim yang baik sehingga dapat mendukung keberhasilan setiap program? Iklim sosial adalah hubungan yang baik antara semua unsur sekolah, sedangkan iklim psikologis adalah suasana kebersamaan antara semua unsur sekolah.

- d. Mengidentifikasi kendala beserta sumber-sumbernya.

Dalam pelaksanaan suatu program berbagai kendala bisa muncul sehingga dapat berpengaruh terhadap kelancaran suatu program. Berbagai kendala dapat meliputi waktu, fasilitas, bahan, pengelompokan dan komposisinya, filosofi, personal dan organisasi. Sumber-sumber kendala bisa berasal dari: (1) orang yang terlibat dalam suatu program pembelajaran, misalnya guru, kepala sekolah, dan siswa itu sendiri. Termasuk juga dalam hal ini adalah unsur filsafat atau pandangan orang terhadap pekerjaannya, (2) fasilitas yang ada, di dalamnya meliputi ketersediaan dan kelengkapan fasilitas serta kondisi fasilitas, dan (3) berkaitan dengan jumlah pendanaan beserta pengaturannya.

- e. Identifikasi karakteristik siswa.

Tahap kelima dalam analisis kebutuhan adalah mengidentifikasi siswa. Tujuan utama dalam perencanaan pembelajaran adalah memecahkan berbagai problema yang dihadapi siswa, oleh karena itu hal-hal yang berkaitan dengan siswa adalah bagian dari analisis kebutuhan.

Identifikasi yang berkaitan dengan siswa diantaranya adalah tentang usia, jenis kelamin, level pendidikan, tingkat sosial ekonomi, latar belakang, gaya belajar, pengalaman dan sikap.

Karakteristik siswa di atas akan bermanfaat ketika kita menentukan tujuan yang harus dicapai, pemilihan dan penggunaan strategi pembelajaran yang dianggap tepat serta menentukan teknik evaluasi yang relevan. Strategi pembelajaran yang digunakan akan berbeda untuk siswa yang kemampuan berpikirnya lebih dibandingkan untuk siswa yang memiliki kemampuan berpikir rendah.

f. Identifikasi tujuan.

Tidak semua kebutuhan menjadi tujuan dalam perencanaan pembelajaran. Seorang guru perlu menetapkan kebutuhan-kebutuhan apa yang dianggap mendesak untuk dipecahkan sesuai dengan kondisi. Ini hakekatnya menentukan skala prioritas dalam analisis kebutuhan.

g. Menentukan permasalahan.

Tahap akhir adalah proses analisis masalah adalah menuliskan pernyataan masalah sebagai pedoman dalam penyusunan proses perencanaan pembelajaran. Penulisan masalah pada dasarnya merupakan rangkuman atau saripati dari permasalahan yang ditemukan. Pernyataan masalah harus ditulis secara singkat dan padat yang biasanya tidak lebih dari satu-dua paragraf.

2. Pengembangan.

Pengembangan yakni proses mengorganisasikan materi pelajaran dan pengembangan proses pembelajaran. Materi pelajaran disusun sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, baik menyangkut data, fakta, konsep, prinsip dan atau mungkin keterampilan. Sedangkan proses, menunjukkan bagaimana seharusnya siswa mengalami kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, di dalamnya meliputi hal-hal yang semestinya

dilakukan oleh siswa dan guru dalam upaya mencapai kompetensi.

Pengembangan dalam hal ini terkait dengan beberapa aktivitas sebagai berikut: (a) perumusan tujuan, (b) pengembangan materi pembelajaran, (c) pengembangan pengalaman belajar, dan (d) pengembangan media dan sumber belajar.

3. Pengembangan alat evaluasi.

Pengembangan alat evaluasi yang memiliki dua fungsi utama yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk melihat sejauhmana efektivitas program yang telah disusun oleh guru, oleh sebab itu hasil evaluasi formative dimanfaatkan untuk perbaikan program pembelajaran. Evaluasi sumatif digunakan untuk memperoleh informasi keberhasilan siswa mencapai kompetensi, oleh sebab itu fungsinya sebagai bahan akuntabilitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

G. Model ASSURE

Model ASSURE merupakan suatu model untuk suatu kegiatan pembelajaran atau disebut juga model berorientasi kelas. Menurut Smaldino, Lowther dan Russel, model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu: (1) *Analyze Learners*, (2) *States Standard Objectives*, (3) *Select Strategies, Technology, Media, and Material*, (4) *Utilize Technology, Media and Materials*, (5) *Require Learner participation*, (6) *Evaluate and Revise* (Smaldino dkk, 2008:86).

Langkah-langkah dalam mendesain pembelajaran menurut model ASSURE ini adalah

1. *Analyze learners* (analisis mahasiswa) yaitu mengidentifikasi karakteristik mahasiswa dan juga analisis terhadap kompetensi spesifik yang telah dimiliki mahasiswa sebelumnya.
2. *State standards and objectives* (menetapkan standar dan tujuan pembelajaran) yaitu menetapkan standar dan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik yang mendeskripsikan

tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh mahasiswa setelah menempuh kegiatan pembelajaran. Di samping itu juga mendeskripsikan kondisi yang diperlukan oleh mahasiswa untuk menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai dan tingkat penguasaan mahasiswa terhadap pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

3. *Select strategies, technology, media and materials* (memilih strategi, teknologi, media dan bahan pembelajaran) dalam hal ini adalah memilih strategi, teknologi, media dan bahan pembelajaran yang akan digunakan dalam membantu mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
4. *Utilize technology, media and materials* (menggunakan teknologi, media dan bahan pembelajaran) dalam hal ini adalah menggunakan teknologi, media dan bahan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum penggunaannya maka terlebih dahulu dilakukan ujicoba untuk memastikan bahwa teknologi, media dan bahan pembelajaran tersebut dapat berfungsi efektif untuk digunakan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya.
5. *Require learner participation* (keterlibatan mahasiswa) yaitu keterlibatan mental mahasiswa secara aktif dengan materi atau substansi yang dipelajari dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Untuk melibatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan pemberian latihan dan umpan balik.
6. *Evaluate and revise* (evaluasi dan revisi) adalah tahap melakukan evaluasi terhadap desain pembelajaran yang dirancang untuk selanjutnya berdasarkan evaluasi tersebut dilakukan revisi perbaikan terhadap desain pembelajaran yang dirancang sehingga desain pembelajaran dapat digunakan.

H. Model Pengembangan Instruksional

Model pengembangan instruksional (MPI) ini dikembangkan oleh Atwi Suparman. Langkah-langkah model desain pembelajaran MPI terdiri dari 10 tahapan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menuliskan tujuan instruksional umum.

Proses mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dimulai dari mengidentifikasi kesenjangan antara keadaan sekarang dengan keadaan yang diharapkan, pemecahan masalah dan evaluasi terhadap efektivitas dan efisiensinya.

Proses mengidentifikasi hanya sampai pada perumusan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta kompetensi yang perlu dicapai mahasiswa. Selanjutnya kompetensi tersebut dijadikan dasar dari perumusan tujuan pembelajaran umum. Dengan demikian dapatlah dimaknai bahwa rangkaian kegiatan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran bertalian erat dengan menuliskan tujuan pembelajaran umum.

2. Melakukan analisis instruksional.

Analisis pembelajaran adalah proses menjabarkan kompetensi umum menjadi subkompetensi, kompetensi dasar atau kompetensi khusus yang tersusun secara logis dan sistematis. Terdapat empat macam kemungkinan struktur kompetensi khusus yang terbentuk dari kompetensi umum sebagai proses analisis pembelajaran yaitu: struktur hirarkis, struktur prosedural, struktur pengelompokan dan struktur kombinasi.

3. Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik.

Melakukan identifikasi perilaku dan karakteristik awal mahasiswa sangatlah penting karena berimplikasi terhadap penyusunan bahan belajar dan sistem pembelajaran. Terdapat tiga macam sumber yang dapat memberikan informasi kepada pendesain pembelajaran mengenai perilaku dan karakteristik awal mahasiswa yaitu: (1) mahasiswa atau calon mahasiswa; (2) orang-orang yang mengetahui kemampuan mahasiswa dari

dekat seperti dosen; dan (3) pengelola program pendidikan yang biasanya mengajarkan matakuliah tersebut.

4. Menulis tujuan instruksional khusus.

Menuliskan tujuan pembelajarankhusus dengan menggunakan kalimat yang jelas, pasti dan dapat diukur sehingga mahasiswa dan dosen mempunyai pengertian yang sama tentang apa yang tercantum di dalamnya.

Perumusan tujuan pembelajaran khusus merupakan titik permulaan yang sesungguhnya dari proses desain pembelajaran sedangkan proses sebelumnya merupakan tahap pendahuluan untuk menghasilkan tujuan pembelajaran khusus. Tujuan pembelajaran khusus merupakan dasar dalam menyusun kisi-kisi tes dan alat untuk menguji validitas isi tes.

5. Menyusun alat penilaian hasil belajar.

Berdasarkan tujuan pembelajarankhusus yang telah disusun maka dapatlah disusun alat penilaian hasil belajar yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan mahasiswa dalam menguasai kompetensi-kompetensi yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus. Alat penilaian penilaian hasil belajar yang disusun mengacu kepada tujuan pembelajaran disebut alat penilaian acuan patokan.

6. Menyusun strategi instruksional.

Dalam hal ini strategi pembelajaran adalah pendekatan dalam mengelola isi dan proses instruksional secara komprehensif untuk mencapai satu atau sekelompok tujuan pembelajaran.

Komponen utama dalam strategi pembelajaran meliputi: (1) urutan kegiatan pembelajaran; (2) garis besar isi pembelajaran; (3) metode pembelajaran; (4) media dan alat pembelajaran; dan (5) alokasi waktu.

Melalui pengelolaan strategi pembelajaran diharapkan materi atau isi pembelajaran secara sistematis dapat tersampaikan sehingga kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai mahasiswa secara efektif dan efisien.

7. Mengembangkan bahan instruksional.

Mengembangkan bahan pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan: (1) konteks penyelenggaraan pendidikan, dan (2) bentuk kegiatan pembelajaran.

Konteks penyelenggaraan pendidikan meliputi karakteristik institusi (formal atau nonformal), sarana dan prasarana, status pengajar (tetap atau tidak tetap), saluran komunikasi (interaksi antara mahasiswa, pengajar dan institusi penyelenggara, sistem dan prosedur administrasi dan manajemen) dan motivasi mahasiswa. Bentuk kegiatan pembelajaran meliputi pendidikan tatap muka, pendidikan jarak jauh atau kombinasi keduanya, sehingga dari bentuk kegiatan pembelajaran ini melahirkan tiga bentuk bahan pembelajaran pula yaitu: (1) bahan pembelajaran mandiri; (2) bahan pembelajaran kompilasi; dan (3) bahan pembelajaran kombinasi terdiri bahan pembelajaran mandiri dan kompilasi.

8. Menyusun desain dan melaksanakan evaluasi formatif.

Draft bahan pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan evaluasi formatif terhadap produk bahan ajar, di samping itu evaluasi formatif juga dilakukan terhadap proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Evaluasi formatif dilakukan melalui empat tahapan yaitu: (1) *review* oleh ahli diluar tim pendesain pembelajaran; (2) evaluasi satu-satu (*one-to-one evaluation*); (3) evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*); dan (4) ujicoba lapangan (*field trial*).

9. Sistem instruksional.

Hasil akhir dari proses desain pembelajaran adalah sistem pembelajaran yang siap digunakan dilapangan.

10. Implementasi, evaluasi sumatif dan difusi inovasi.

Aktivitas implementasi, evaluasi dan difusi bukanlah bagian dari proses desain pembelajaran melainkan tahapan lanjutan dari proses desain pembelajaran.

Implementasi dilakukan dalam skala yang lebih luas agar penggunaannya dapat digeneralisasikan bagi lebih banyak pengguna. Evaluasi sumatif dimaksudkan untuk menilai efektivitas, efisiensi dan kemenarikan dari sistem instruksional yang dirancang dengan sistem pembelajaran sebelumnya, dalam hal ini evaluasi sumatif dilakukan pihak lain diluar perancang sistem pembelajaran. Selanjutnya adalah menyebarkan penggunaan sistem pembelajaran melalui proses difusi inovasi.

BAB III TUJUAN PEMBELAJARAN

A. Pengertian

Tujuan pembelajaran sebagai perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tersebut (Mager dalam Uno, 2008:35). Menurut Percival dan Ellington tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar (Uno, 2008:35).

Tujuan pembelajaran adalah pernyataan tentang hasil pembelajaran apa yang diharapkan. Tujuan ini dapat sangat umum, sangat khusus atau di mana saja dalam kontinum khusus (Uno, 2008:19). Selanjutnya Cranton menjelaskan tujuan pembelajaran adalah pernyataan-pernyataan tentang pengetahuan dan kemampuan yang diharapkan dari peserta didik setelah selesai pembelajaran (Zaini, 2002:56).

Ibrahim dan Syaodih (2010:69) memaparkan tujuan pembelajaran adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan dimiliki siswa-siswa setelah menempun proses pembelajaran. Sementara itu Hamalik (2002:108) memaparkan tujuan pembelajaran adalah sejumlah hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam artian siswa belajar yang secara umum mencakupu pengetahuan baru, keterampilan dan kecakapan serta sikap-sikap yang diharapkan oleh guru dicapai oleh siswa sebagai hasil pengajaran.

Menurut Hamalik (2003:73) tujuan pembelajaran adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa setelah melakukan perbuatan belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru yang diharapkan tercapai oleh siswa. Selanjutnya Yusuf (2015:189) menjelaskan tujuan pembelajaran pada prinsipnya mengandung arti pernyataan atau gambaran perubahan pada pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, penampilan atau kondisi psikologis lainnya pada peserta didik, baik yang dapat dilihat langsung atau tidak, tetapi dapat diukur dan/atau dinilai.

Daryanto (1999:58) menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.

Merujuk kepada pendapat ahli-ahli di atas maka dapatlah dimaknai bahwa tujuan pembelajaran berkaitan erat dengan hasil belajar yang akan mengarahkan kepada sasaran yang akan dicapai siswa. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai dalam bentuk pengetahuan, sikap dan psikomotorik.

B. Rasionalitas

Terdapat beberapa rasionalitas perlunya dirumuskan tujuan pembelajaran dalam merancang suatu program pembelajaran. Dalam hal ini menurut Sanjaya (2014:64) terdapat 4 (empat) alasan mengapa tujuan pembelajaran perlu dirumuskan sebagai berikut:

1. Rumusan tujuan pembelajaran yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas keberhasilan proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil manakala siswa dapat mencapai tujuan secara optimal. Keberhasilan itu merupakan indikator keberhasilan guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran.

2. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa. Tujuan pembelajaran yang jelas dan tepat dapat membimbing siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar yang dilakukannya. Berkaitan dengan itu guru juga dapat merencanakan dan mempersiapkan tindakan apasaja yang harus dilakukan untuk membantu siswa dalam melaksanakan belajar.
3. Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran. Artinya dengan tujuan pembelajaran yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, alat, media dan sumber belajar, serta dalam menentukan dan merancang alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar siswa.
4. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran. Artinya melalui penetapan tujuan pembelajaran, guru bisa mengontrol sampai mana siswa telah menguasai kemampuan-kemampuan sesuai dengan tujuan dan tuntutan kurikulum yang berlaku. Lebih jauh dengan tujuan pembelajaran dapat ditentukan daya serap siswa dan kualitas suatu sekolah.

Senada dengan penjelasan Sanjaya di atas, Hamalik (2002:113) memaparkan rasionalitas pentingnya rumusan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

1. Untuk menilai pembelajaran, dalam arti bahwa pembelajaran dinilai berhasil apabila siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Ketercapaian tujuan pembelajaran oleh siswa menjadi indikator keberhasilan sistem pembelajaran yang dirancang sebelumnya oleh guru.
2. Untuk membimbing siswa. Tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan memberikan arah, acuan dan pedoman bagi siswa dalam melakukan kegiatan-kegiatan belajar. Dengan demikian, guru dapat merancang tindakan-

tindakan apa yang seyogyanya dilakukan untuk mengarahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

3. Merupakan kriteria untuk merancang pelajaran. Dengan tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, merupakan dasar dalam memilih dan menetapkan materi pelajaran, baik ruang lingkungannya maupun dalam urutannya, menentukan kegiatan-kegiatan yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan, memilih alat, dan sumber serta untuk merancang prosedur penilaian.
4. Menjadi semacam media untuk berkomunikasi dengan rekan-rekan guru lainnya. Berdasarkan tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, maka seorang guru dapat melakukan komunikasi dengan rekan kerjanya tentang apa yang hendak dicapai, serta hal-hal apa yang sebaiknya dikerjakan guru-guru lainnya dalam rangka mencapai tujuan-tujuan tersebut.

Mager sebagaimana dikutip Zaini dkk (2002:59) mengemukakan tiga alasan pokok mengapa tujuan pembelajaran itu penting dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Dasar bagi perencanaan mata pelajaran/matakuliah.
Jika tujuan pembelajaran tidak ada, maka tidak ada dasar yang kuat untuk pemilihan atau perancangan materi, muatan, dan metode pembelajaran. Jika guru atau dosen tidak tahu ke mana akan pergi, maka bagaimana mungkin tahu bagaimana caranya sampai ke tempat tujuan yang direncanakan?
2. Memberikan kesempatan untuk mengevaluasi hasil.
Untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran tersebut betul-betul tercapai, jika guru atau dosen tidak tahu ke mana akan pergi, bagaimana tahu bahwa telah tiba.
3. Memberikan arah yang jelas bagi peserta didik/mahasiswa.

Tujuan pembelajaran yang baik akan memberi tahu kepada peserta didik apa yang sedang terjadi. Dengan tujuan yang jelas maka peserta didik akan lebih mudah berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak perlu merab-raba apa yang diharapkan. Tujuan pembelajaran yang baik akan mengomunikasikan tujuan pembelajaran dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- a. Aspek kinerja; perilaku apa yang harus dapat dilakukan peserta didik?
- b. Kondisi; berdasarkan kondisi apa, kinerja tersebut harus terjadi atau berlangsung?
- c. Kriteria; bagaimana seharusnya kualitas kinerja tersebut?

Sementara itu Suparman (2012:132) menyatakan bahwa rumusan tujuan pembelajaran itu sangat diperlukan karena berbagai dasar pertimbangan rasionalitas sebagai berikut:

1. Pengajar dan peserta didik perlu mengetahui dan menyepakati arah dari pengajaran sejak awal kegiatan pengajaran agar persepsi, harapan dan motivasi mereka sama dalam menjalani seluruh proses pembelajaran yang dilakukan.
2. Tanpa kejelasan rumusan tujuan pembelajaran kegiatan pembelajaran berjalan tanpa arah dan tanpa patokan apakah kegiatan tersebut pada akhirnya dapat dinilai sukses atau gagal. Bahkan pengajar tidak mempunyai patokan apa yang harus dinilai pada hasil belajar peserta didik dan peserta didik pun akan mempertanyakan kriteria penilaian yang digunakan dalam menentukan tingkat keberhasilan. Dalam keadaan seperti ini baik peserta didik maupun masyarakat luas patut mempertanyakan akuntabilitas pendidikan.

Zaini dkk (2002:59) memaparkan bahwa terdapat empat dasar pemikiran yang berkaitan dengan mengapa harus merumuskan tujuan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Untuk memfokuskan pengajar tentang apa yang seharusnya diajarkan dan untuk menghindari pemberian materi pembelajaran yang tidak relevan.
2. Untuk memfokuskan peserta didik terhadap apa yang harus dipelajari atau dengan kata lain menghindari mempelajari materi pembelajaran yang tidak relevan.
3. Untuk menentukan metode yang lebih disukai atau cocok untuk pengajaran.
4. Untuk memfokuskan bahan ujian dan membantu untuk pemilihan tes atau item tes yang terbaik yang akan menggambarkan tujuan dari pelaksanaan pembelajaran.

Sementara itu menurut Hamalik (2003:75) pentingnya tujuan pembelajaran dalam rangka sistem pembelajaran yakni merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang menjadi titik tolak dalam merancang sistem yang efektif. Secara khususnya urgensi tujuan pembelajaran adalah:

1. Untuk menilai hasil pembelajaran.
Pengajaran dianggap berhasil jika siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Ketercapaian tujuan oleh siswa menjadi indikator keberhasilan sistem pembelajaran.
2. Untuk membimbing siswa belajar.
Tujuan-tujuan yang dirumuskan secara tepat berdayaguna sebagai acuan, arahan, pedoman bagi siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Dalam hubungan ini, guru dapat merancang tindakan-tindakan tertentu untuk mengarahkan kegiatan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan tersebut.
3. Untuk merancang sistem pembelajaran.
Tujuan pembelajaran itu menjadi dasar dan kriteria dalam upaya guru memilih materi pelajaran, menentukan kegiatan pembelajaran, memilih alat dan sumber serta merancang prosedur penilaian terhadap hasil belajar siswa.

4. Untuk melakukan komunikasi dengan guru lainnya dalam meningkatkan proses pembelajaran.
Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut terjadi komunikasi antara guru-guru mengenai upaya-upaya yang perlu dilakukan bersama dalam rangka mencapai tujuan-tujuan pembelajaran tersebut.
5. Untuk melakukan kontrol terhadap pelaksanaan dan keberhasilan program pembelajaran.
Dengan tujuan pembelajaran maka guru dapat mengontrol pembelajaran yang telah terlaksana, dan hingga mana siswa telah mencapai hal-hal yang diharapkan. Berdasarkan hasil kontrol ini dapat dilakukan upaya pemecahan kesulitan dan mengatasi masalah-masalah yang timbul sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

C. Manfaat

Manfaat atau kegunaan tujuan pembelajaran memungkinkan guru tahu secara tepat tingkah laku siswa yang bagaimana yang diinginkan untuk berhasilnya suatu pelajaran. Kemudian guru akan memilih metode mengajar yang tepat untuk keberhasilan siswa. Tujuan pembelajaran juga membantu guru dalam mengevaluasi seperti membuat pertanyaan tes secara langsung untuk tujuan mengajar mereka (Djiwandono, 2008:207).

Secara spesifik manfaat atau kegunaan tujuan pembelajaran dapat dilihat dari perspektif peserta didik dan perspektif pengajar. Manfaat tujuan pembelajaran dari perspektif peserta didik adalah membantu dalam hal-hal sebagai berikut:

1. Mengetahui harapan pengajar secara jelas.
2. Menjadi pedoman untuk fokus belajar.
3. Mengetahui indikator-indikator yang jelas untuk mengukur keberhasilan.

Selanjutnya manfaat tujuan pembelajaran dari perspektif pengajar adalah membantu hal-hal sebagai berikut:

1. Proses perencanaan pembelajaran seperti memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang tepat, teknik pengukuran dan evaluasi pembelajaran yang benar.
2. Membuat *feedback* dan evaluasi menjadi sangat jelas dan terarah. Sebab tujuan pembelajaran memberikan pernyataan yang jelas tentang apa yang akan dipelajari. Oleh karena itu, evaluasi pembelajaran akan lebih dirasakan sebagai sesuatu yang adil dan rasional.
3. Tujuan pembelajaran adalah cara yang berguna untuk mengomunikasikan, tidak hanya bagi siswa atau mahasiswa, tetapi juga bagi pengajar yang mengajar matapelajaran yang sama atau mata pelajaran lanjutan.
4. Memberikan sarana (alat) untuk mengukur sejauhmana belajar level lebih tinggi dimasukkan dalam suatu desain mata pelajaran.

D. Taksonomi

Istilah taksonomi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata yaitu "*taxis*" dan "*nomos*". *Taxis* berarti pengaturan sedangkan *nomos* berarti ilmu pengetahuan. Kata *taxis* juga merujuk pada struktur hirarki yang dibangun dalam suatu klasifikasi. Jadi taksonomi adalah ilmu yang mempelajari tentang klasifikasi. Dalam hal kaitannya dengan tujuan pembelajaran, maka taksonomi tujuan pembelajaran adalah klasifikasi tujuan pembelajaran berdasarkan domain pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang diidentifikasi dalam tiga domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Atherton dalam Yaumi, 2013:88).

Tujuan pembelajaran yang dapat digolongkan berdasarkan taksonominya, membantu guru untuk melihat tujuan itu secara khusus. Sering guru mengharapkan siswa mengerti apa yang telah diajarkan, sementara sering siswa menyatakan bahwa mereka telah mengerti apa yang telah diajarkan guru. Tetapi apa sebenarnya yang dimaksud dengan mengerti itu masih belum jelas. Dengan memilih taksonomi tertentu maka hal tersebut dapat dispesifikasikan, di samping itu

taksonomi tujuan pembelajaran juga membantu guru untuk menghubungkan kurikulum dengan alat evaluasi (Gulo, 2008:50).

Bloom (1956) dan Krathwohl (1964) membuat taksonomi tujuan pembelajaran dibagi menjadi tiga ranah yaitu: (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, dan (3) ranah psikomotorik. Ranah kognitif menekankan pada tujuan intelektual, ranah afektif menekankan pada perasaan dan emosi, sikap dan penghargaan, sedangkan ranah psikomotorik menekankan pada keterampilan gerak fisik (Zaini, 2002:68).

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Bloom mengelompokkan ranah kognitif ke dalam enam kategori dari yang sederhana sampai kepada yang paling kompleks dan diasumsikan bersifat hirarkis, yang berarti tujuan pada level yang tinggi dapat dicapai apabila tujuan pada level yang rendah telah dikuasai. Keenam kategori pada ranah kognitif tersebut adalah:

a. Pengetahuan (*knowledge*).

Pengetahuan didefinisikan sebagai suatu ingatan terhadap materi yang telah dipelajari. Hal itu meliputi ingatan terhadap jumlah materi yang banyak, dari fakta-fakta yang khusus hingga teori-teori yang lengkap. Namun yang dikehendaki di sini ialah menyampaikan informasi yang tepat ke dalam pikiran. Level pengetahuan adalah level hasil belajar yang paling rendah dalam tataran ranah kognitif.

Tingkatan pengetahuan mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan, misalnya fakta, terminologi, rumus, strategi pemecahan masalah dan sebagainya. Pengetahuan yang disimpan dalam ingatan, digali pada saat

dibutuhkan melalui bentuk ingatan (*recall*) atau mengingatkan kembali (*recognition*).

b. Pemahaman (*comprehension*).

Pemahaman diartikan sebagai suatu kemampuan menangkap makna suatu bahan ajar. Hal itu dapat diperlihatkan dengan cara: (1) menerjemahkan bahan dari suatu bentuk ke bentuk yang lain, (2) menafsirkan bahan, dan (3) mengestimasi trend masa depan.

Di samping itu pemahaman mencakup kemampuan untuk membandingkan menunjukkan persamaan dan perbedaan, mengidentifikasi karakteristik, menganalisis dan menyimpulkan. Hasil pembelajaran untuk level ini satu tingkat lebih tinggi dari sekedar hapalan.

c. Penerapan (*application*).

Tingkatan penerapan mencakup kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi atau konteks yang lain, sebagai contoh, menyusun kuesioner penelitian untuk menyusun skripsi penerapan prinsip-prinsip penyusunan instrumen penelitian yang sebelumnya telah dipelajari mahasiswa dalam mata kuliah metode penelitian.

d. Analisis (*analysis*).

Tingkatan analisis meliputi kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan atau membedakan komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa, atau kesimpulan dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada tidaknya kontraksi.

Dalam hal ini peserta didik diharapkan untuk menunjukkan hubungan diantara berbagai gagasan dengan cara membandingkan gagasan tersebut dengan standar, prinsip atau prosedur

yang telah dipelajari. Contoh mengkritik suatu karya literatur atau seni dan lain-lain.

e. Sintesis (*synthesis*).

Tingkatan sintesis mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Bagian-bagian dihubungkan satu sama lain sehingga terciptanya suatu bentuk baru. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam membuat rencana seperti penyusunan satuan pelajaran atau proposal penelitian.

f. Evaluasi (*evaluation*).

Evaluasi mencakup kemampuan untuk membuat penelitian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu. Sebagai contoh, kemampuan mengevaluasi suatu program video apakah memenuhi syarat sebagai program instruksional yang baik atau tidak. Dalam hal ini mahasiswa harus mempertimbangkan dari segi isi, strategi persentasi, budaya, karakteristik pengguna dan sebagainya.

Berikut ditampilkan daftar kata kerja operasional pada ranah kognitif sebagaimana terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif

Tingkat Kompetensi	Contoh Kata Kerja Operasional
Pengetahuan (Knowledge)	Mengenali, mendeskripsikan, menanamkan, memasang, membuat daftar, memilih.
Pemahaman (comprehension)	Mengklasifikasi, menjelaskan, mengikhtisarkan, membedakan
Penerapan	Mendemonstrasikan,

(Application)	menghitung, menyelesaikan, menyesuaikan, mengoperasikan, menghubungkan, menyusun
Analisis (Analysis)	Menemukan perbedaan, memisahkan, membuat diagram, membuat estimasi, menjabarkan ke dalam bagian-bagian, menyusun urutan
Sintesis (Synthesis)	Menggabungkan, menciptakan, merumuskan, merancang, membuat komposisi
Evaluasi (Evaluation)	Menimbang, mengkritik, membandingkan, memberi alasan, menyimpulkan, memberi dukungan

2. Ranah Afektif.

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Sikap adalah salah satu istilah bidang psikologi yang berhubungan dengan persepsi dan tingkah laku. Istilah sikap dalam bahasa Inggris disebut *attitude*. *Attitude* adalah suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang. Suatu kecenderungan untuk bereaksi terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi. Sikap melibatkan beberapa pengetahuan tentang situasi, namun aspek yang paling esensial dalam sikap adalah adanya perasaan atau emosi, kecenderungan terhadap perbuatan yang berhubungan dengan pengetahuan.

Sikap melibatkan pengetahuan tentang situasi termasuk situasi. Situasi di sini dapat digambarkan sebagai suatu obyek yang pada akhirnya akan mempengaruhi emosi, kemudian memungkinkan munculnya reaksi atau kecenderungan untuk berbuat. Dalam beberapa hal sikap adalah penentuan yang paling penting dalam tingkah laku manusia. Sebagai reaksi maka sikap selalu berhubungan dengan dua alternatif senang dan tidak senang untuk melaksanakan atau menjauhinya. Perasaan senang meliputi sejumlah

perasaan yang lebih spesifik seperti rasa puas, sayang, perasaan tidak senang meliputi sejumlah rasa yang spesifik pula yaitu rasa takut, gelisah, cemburu, marah, dendam, dan sebagainya.

Sikap juga diartikan sebagai “suatu konstruk untuk memungkinkan terlihatnya suatu aktivitas”. Pengertian sikap itu sendiri dapat dipandang dari berbagai unsur yang terkait seperti sikap dengan kepribadian, motif, tingkat keyakinan. Namun dapat diambil pengertian yang memiliki persamaan karakteristik, dengan demikian sikap adalah tingkah laku yang terkait dengan kesediaan untuk merespon obyek sosial yang membawa dan menuju ke tingkah laku yang nyata dari seseorang. Hal itu berarti tingkah laku dapat diprediksi apabila telah diketahui sikapnya.

Tiap orang mempunyai sikap yang berbeda-beda terhadap suatu objek. Ini berarti bahwa sikap itu dipengaruhi oleh berbagai faktor yang ada pada diri masing-masing seperti perbedaan bakat, minat, pengalaman, pengetahuan, intensitas perasaan dan juga situasi lingkungan. Demikian juga sikap seseorang terhadap suatu yang sama mungkin saja tidak sama.

Krathwohl, Bloom dan Masria (1964) mengembangkan taksonomi ini yang berorientasi kepada perasaan atau afektif. Taksonomi ini menggambarkan proses seseorang di dalam mengenali dan mengadopsi suatu nilai dan sikap tertentu yang menjadi pedoman baginya dalam bertingkah laku. Domain afektif, terdiri dari lima kategori/tingkatan yaitu:

a. Pengenalan atau penerima (*receiving*).

Pengenalan/penerimaan mencakup kemampuan untuk mengenal, bersedia menerima dan memperhatikan berbagai stimulasi. Dalam hal ini peserta didik bersikap pasif, sekedar mendengarkan atau memperhatikan saja. Contoh kata kerja operasional pada tingkat ini adalah :

mendengarkan, menghadiri, melihat dan memperhatikan.

b. Pemberian respon (*responding*).

Pemberian respon mencakup kemampuan untuk berbuat sesuatu sebagai reaksi terhadap suatu gagasan, benda atau sistem nilai, lebih dari sekedar pengenalan. Dalam hal ini mahasiswa diharapkan untuk menunjukkan perilaku yang diminta, misalnya berpartisipasi, patuh atau memberikan tanggapan secara sukarela, misalnya berpartisipasi, patuh atau memberikan tanggapan secara sukarela bila diminta. Contoh hasil belajar dalam tingkat ini berpartisipasi dalam kebersihan kelas, berlatih membaca al-Qur'an, dll. Kata kerja operasionalnya meliputi: mengikuti, mendiskusikan, berlatih, berpartisipasi, dan mematuhi.

c. Penghargaan terhadap nilai (*valuing*).

Penghargaan terhadap nilai merupakan perasaan, keyakinan atau anggapan bahwa suatu gagasan, benda atau cara berfikir tertentu mempunyai nilai. Dalam hal ini mahasiswa secara konsisten berperilaku sesuai dengan suatu nilai meskipun tidak ada pihak lain yang meminta atau mengharuskan. Nilai ini dapat saja dipelajari dari orang lain misalnya dosen, teman atau keluarga. Dalam proses belajar mengajar, peserta didik tidak hanya menerima nilai yang ajarkan tetapi telah tidak mampu untuk memilih baik atau buruk jenjang ini mulai dari hanya sekedar penerimaan sampai ketinggian komitmen yang lebih tinggi (menerima tanggung jawab untuk fungsi kelompok yang lebih efektif. Kata kerja operasionalnya adalah: memilih, meyakinkan, bertindak dan mengemukakan argumentasi.

d. Pengorganisasian (*organization*).

Pengorganisasian menunjukkan saling berhubungan antara nilai-nilai tertentu dalam suatu sistem nilai, serta menentukan nilai mana yang mempunyai prioritas lebih tinggi daripada nilai yang lain. Dalam hal ini mahasiswa menjadi *committed* terhadap suatu sistem nilai. Dia diharapkan untuk mengorganisasikan berbagai nilai yang dipilihnya ke dalam suatu sistem nilai dan menentukan hubungan diantara nilai-nilai tersebut. Kata kerja operasional pada tingkat pengorganisasian adalah: memilih, memutuskan, memformulasikan, membandingkan dan membuat sistematisasi.

e. Pengalaman (*characterization*).

Pengalaman (*characterization*) berhubungan dengan pengorganisasian dan pengintegrasian nilai-nilai kedalam suatu sistem nilai pribadi. Hal ini diperlihatkan melalui perilaku yang konsisten dengan sistem nilai tersebut. Ini adalah merupakan tingkatan afektif tertinggi, karena sikap batin peserta didik *philosophy of life* yang mapan. Contoh hasil belajar pada tingkat ini adalah: siswa memiliki kebulatan sikap untuk menjadikan surat Al-Ashr sebagai pegangan hidup dalam disiplin waktu baik di sekolah, di rumah maupun di tengah masyarakat. Kata kerja operasional pada tingkat ini adalah: menunjukkan sikap, menolak, mendemonstrasikan dan menghindari.

Berikut ditampilkan daftar kata kerja operasional pada ranah afektif sebagaimana terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Kata Kerja Operasional Ranah Afektif

Tingkatan Kompetensi	Contoh Kata Kerja Operasional
Pengenalan	Mendengarkan, menghindari,

	memperhatikan
Pemberian respon	Mengikuti, mendiskusikan, berpartisipasi, mematuhi
Penghargaan terhadap nilai	Memilih, meyakinkan, bertindak, mengemukakan argumentasi
Pengorganisasian	Memilih, memutuskan, memformulasikan, membandingkan, membuat sistematisasi
Pengalaman	Menunjukkan sikap, menolak, mendemonstrasikan, menghindari

3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik menurut Dave's adalah:

a. Imitasi.

Imitasi adalah mengamati dan menjadikan perilaku orang lain sebagai pola. Apa yang ditampilkan mungkin kualitas rendah. Contoh: menjiplak hasil karya seni.

b. Manipulasi.

Manipulasi adalah mampu menunjukkan perilaku tertentu dengan mengikuti instruksi dan praktek. Contoh: membuat hasil karya sendiri setelah mengikuti pelajaran, ataupun membaca mengenai hal tersebut.

c. Ketepatan.

Ketepatan adalah meningkatkan metode supaya lebih tepat. Beberapa kekeliruan tampak jelas. Contoh: bekerja dan melakukan sesuatu kembali, sehingga menjadi "cukup baik."

d. Artikulasi.

Artikulasi: mengkoordinasikan serangkaian tindakan, mencapai keselarasan dan internal konsistensi. Contoh: memproduksi film video yang menampilkan musik, drama, warna, suara dan sebagainya.

- e. Naturalisasi.
Naturalisasi: telah memiliki tingkat *performance* yang tinggi sehingga menjadi alami, dalam melakukan tidak perlu berpikir banyak. Misalkan: Michael Jordan bermain basket, Nancy Lopez memukul bola golf.

Harrow (1972) menyusun tujuan psikomotor secara hierarkhis dalam lima tingkat sebagai berikut:

- a. Meniru.
Meniru (*immitation*), pada pada tingkat ini mengharapkan peserta didik untuk dapat meniru suatu prilaku yang dilihatnya. Tujuan pembelajaran pada tingkat ini diharapkan peserta didik dapat meniru suatu perilaku yang dilihatnya.
- b. Manipulasi.
Manipulasi (*manipulation*), pada tingkat ini peserta didik diharapkan untuk melakukan suatu prilaku tanpa bantuan visual, sebagaimana pada tingkat meniru. Peserta didik diberi petunjuk berupa tulisan atau instruksi verbal, dan diharapkan melakukan tindakan (perilaku) yang diminta. Contoh kata kerja yang digunakan sama dengan untuk kemampuan meniru. Tujuan pembelajaran pada tingkat ini menuntut peserta didik untuk melakukan suatu perilaku tanpa bantuan visual, sebagaimana pada tingkat meniru. Tetapi diberi petunjuk berupa tulisan atau instruksi verbal.
- c. Ketepatan Gerakan.
Ketetapan gerakan (*precision*), pada tingkat ini peserta didik diharapkan melakukan suatu perilaku tanpa menggunakan Contoh visual maupun petunjuk tertulis, dan melakukannya dengan lancar, tepat dan akurat. Tujuan pembelajaran pada level ini peserta didik mampu melakukan suatu perilaku tanpa menggunakan contoh visual maupun petunjuk tertulis, dan melakukannya dengan lancar, tepat, seimbang dan akurat.

- d. Artikulasi.
 Artikulasi (*artikulation*), pada tingkat ini peserta didik diharapkan untuk menunjukkan serangkaian gerakan dengan akurat, urutan yang benar, dan kecepatan yang tepat. Tujuan pembelajaran pada level ini peserta didik mampu menunjukkan serangkaian gerakan dengan akurat, urutan yang benar, dan kecepatan yang tepat.
- e. Naturalisasi.
 Naturalisasi (*naturalization*) Pada tingkat ini peserta didik diharapkan melakukan gerakan tertentu secara spontan atau otomatis. Peserta didik melakukan gerakan tersebut tanpa berfikir lagi cara melakukannya dan urutannya. Tujuan pembelajaran pada tingkat ini peserta didik mampu melakukan gerakan tertentu secara spontan tanpa berpikir lagi cara melakukannya dan urutannya.

Berikut ditampilkan daftar kata kerja operasional pada ranah psikomotorik sebagaimana terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3 Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotorik

Tingkat Kompetensi	Contoh Kata Kerja Operasional
Meniru	Mengulangi, mengikuti, memegang, menggambar, mengucapkan, melakukan
Manipulasi	Mengulangi, mengikuti, memegang, menggambar, mengucapkan, melakukan, (tidak melihat contoh/tidak mendengar suara)
Ketepatan gerakan	Mengulangi, mengikuti, memegang, menggambar, mengucapkan, melakukan,

	(tepat, lancar tanpa kesalahan)
Artikulasi	Menunjukkan gerakan, akurat benar, kecepatan yang tepat, sifatnya : selaras, stabil dan sebagainya.
Naturalisasi	Gerakan spontan/otomatis, tanpa Berpikir melakukan dan urutannya

E. Rumusan Tujuan Pembelajaran.

Setiap rumusan tujuan pembelajaran dikembangkan berdasarkan kompetensi atau kinerja yang harus dimiliki oleh peserta didik jika selesai belajar dan berhasil menguasai materi ajar tertentu. Setiap rumusan tujuan pembelajaran haruslah jelas dan lengkap. Kejelasan dan kelengkapan ini sangat membantu dalam menentukan model belajar, pemanfaatan media dan sumber belajar.

Menurut Sanjaya (2014:86) terdapat empat komponen pokok yang harus tampak dalam rumusan tujuan pembelajaran seperti digambarkan dalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Siapa yang belajar atau yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran atau mencapai hasil belajar itu?
2. Tingkah laku atau hasil belajar yang bagaimana yang diharapkan dapat dicapai itu?
3. Dalam kondisi yang bagaimana hasil belajar itu dapat ditampilkan?
4. Seberapa jauh hasil belajar itu bisa diperoleh?

Pertanyaan pertama terkait dengan subjek belajar, oleh karena itu dalam rumusan tujuan pembelajaran sebaiknya mencantumkan subjek yang melakukan proses belajar, misalnya siswa, peserta didik, peserta pelatihan dan lain sebagainya. Penentuan subjek ini sangat penting untuk menunjukkan sasaran belajar.

Pertanyaan kedua terkait dengan tingkah laku yang harus muncul dalam tujuan pembelajaran setelah subjek mengikuti atau melaksanakan proses pembelajaran. Tingkah laku sebagai hasil belajar itu dirumuskan dalam bentuk kemampuan atau kompetensi yang dapat diukur atau yang dapat ditampilkan melalui *performance* siswa. Melalui kemampuan yang terukur itu dapat ditentukan apakah belajar yang dilakukan oleh siswa sudah berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau belum.

Pertanyaan ketiga terkait dengan kondisi atau dalam situasi di mana subjek dapat menunjukkan kemampuannya. Dalam hal ini rumusan tujuan pembelajaran yang baik harus dapat menggambarkan dalam situasi dan keadaan yang bagaimana subjek dapat mendemonstrasikan *performance*-nya.

Pertanyaan keempat terkait dengan standar kualitas dan kuantitas hasil belajar, artinya standar minimal yang harus dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan keempat kriteria di atas maka rumusan tujuan pembelajaran yang banyak diterapkan adalah dengan menggunakan akronim ABCD yaitu *audience, behavior, conditions* dan *degree*.

1. A = *audience*.

Peserta didik atau peserta pelatihan dengan segala karakteristiknya. Siapapun peserta didik, apapun latar belakangnya, jenjang belajarnya serta kemampuan prasyaratnya dan lain sebagainya dinyatakan secara jelas dan rinci.

2. B = *behavior*.

Prilaku belajar yang dikembangkan dalam pembelajaran. Prilaku belajar mewakili kompetensi, tercermin dalam penggunaan kata kerja. Kata kerja yang digunakan biasanya kata kerja yang terukur dan dapat diamati, misalnya menjelaskan, menyusun, menggunakan, dan seterusnya, dan dirumuskan secara utuh. Untuk lebih detail mengenai kata kerja ini dapat dilihat pada tabel kata kerja operasional yang tercantum

pada tabel sebelumnya yang meliputi kata kerja operasional pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

3. *C = conditions.*

Situasi kondisi atau lingkungan yang memungkinkan bagi peserta didik dapat belajar dengan baik. Penggunaan media, metode serta sumber belajar menjadi bagian dari kondisi belajar ini. Kondisi ini sebenarnya menunjuk pada istilah strategi pembelajaran tertentu yang diterapkan selama proses belajar mengajar berlangsung.

4. *D = degree.*

Persyaratan khusus atau kriteria yang dirumuskan secara baku sebagai bukti bahwa pencapaian tujuan pembelajaran dan proses belajar berhasil. Kriteria ini dapat dinyatakan dalam persentase benar, menggunakan kata-kata seperti tepat/benar, waktu yang harus dipenuhi, kelengkapan persyaratan tertentu yang dianggap dapat mengukur pencapaian kompetensi.

Berikut beberapa contoh perumusan tujuan pembelajaran yang memuat unsur ABCD sebagai berikut:

1. Siswa mampu menyusun kalimat *present tense* menurut contoh yang diberikan guru sebanyak tiga kalimat dengan benar.

A = siswa.

B = menyusun kalimat *present tense*.

C = menurut contoh yang diberikan guru.

D = sebanyak 3 kalimat dengan benar.

2. Peserta pelatihan dapat menerapkan model desain pembelajaran berdasarkan contoh dan latihan yang dilakukan pada setiap komponen pembelajaran dengan benar.

A = peserta pelatihan.

B = menerapkan model desain pembelajaran.

C = berdasarkan contoh dan latihan yang dilakukan.

D = pada setiap komponen pembelajaran dengan benar.

3. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep perencanaan pengajaran setelah membaca modul yang diberikan dengan baik dalam waktu 30 menit.

A = mahasiswa.

B = menjelaskan konsep perencanaan pengajaran.

C = setelah membaca modul yang diberikan.

D = dengan baik dalam waktu 30 menit.

BAB IV

MATERI PEMBELAJARAN

A. Pengertian

Materi pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai siswa sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu (Sanjaya, 2013:141). Dalam konteks tertentu, materi pelajaran merupakan inti dalam proses pembelajaran, artinya sering terjadi proses pembelajaran diartikan sebagai proses penyampaian materi. Hal ini dibenarkan manakala tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran.

Menurut Suryosubroto (2009:35) materi pelajaran pada hakikatnya adalah isi dari materi pelajaran yang diberikan kepada siswa sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Hal senada dipaparkan Sudjana (2002:67) bahwa materi atau bahan pelajaran adalah isi yang diberikan kepada siswa pada saat berlangsungnya proses belajar-mengajar. Melalui materi pelajaran ini siswa diantarkan kepada tujuan pengajaran.

Materi pelajaran menurut Ibrahim dan Syaodih (2010:100) adalah suatu yang disajikan guru untuk diolah dan kemudian dipahami oleh siswa dalam rangka pencapaian tujuan-tujuan pembelajattan yang telah ditetapkan. Dengan kata lain materi pelajaran merupakan salah satu unsur atau komponen yang penting artinya untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapatlah dipahami bahwa materi pembelajaran adalah isi atau

Bab 4 – Materi Pembelajaran | 88

content yang harus dipelajari dan dikuasai siswa. Dalam hal ini isi atau *content* tersebut diberikan kepada siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

B. Jenis-Jenis

Merril sebagaimana dikutip Sanjaya (2013:142) memaparkan bahwa jenis materi pembelajaran dapat dikelompokkan pada empat kategori yaitu: (1) fakta, (2) konsep, (3) prinsip dan (4) prosedur.

1. Fakta.

Fakta adalah sifat dari suatu gejala, peristiwa, benda yang wujudnya dapat ditangkap oleh panca indera. Fakta merupakan pengetahuan yang berhubungan dengan data-data spesifik baik yang telah maupun yang sedang terjadi yang dapat diuji atau diobservasi.

Anderson dan Krathwohl mengungkapkan pengetahuan fakta merupakan landasan bagi seseorang untuk menguasai ragam pengetahuan lain. Elemen fakta adalah simbol-simbol yang dikaitkan dengan benda konkret yang dapat memberikan gambaran pentingnya informasi tersebut. Fakta ini sangat diperlukan untuk memperkenalkan apapun juga (Prawiradilaga, 2007:84).

Dengan demikian dapatlah disimpulkan fakta adalah hal yang berwujud kenyataan dan kebenaran, meliputi nama-nama objek, peristiwa sejarah, lambang, nama tempat, nama orang, nama bagian atau komponen suatu benda, dan sebagainya. Selain itu fakta juga mengenai hubungan antar informasi tersebut, sebagai contoh es dihubungkan dengan rasa dingin, matahari terkait dengan keadaan siang hari atau panas dan demikian seterusnya.

2. Konsep.

Konsep menurut Kemp dkk adalah kategori atau ragam yang menunjukkan kesamaan atau kemiripan gagasan, kejadian, objek atau

kebendaan. Merrill menjelaskan konsep adalah kelompok objek atau kebendaan, kejadian, simbol yang memiliki kesamaan atau kemiripan karakteristik serta nama julukan. Selanjutnya Anderson dan Krathwhohl konsep adalah pengetahuan yang mencakup pengetahuan kategorisasi atau klasifikasi berikut kaitannya antar kategori atau klasifikasi tersebut (Prawiradilaga, 2007:85).

Sementara itu konsep menurut Tafsir (2003:110) adalah pengertian atau penyebutan semua ciri esensi suatu objek dengan membuang semua ciri aksidensinya. Ciri esensi ialah ciri yang menyebabkan objek sebagai objek itu sendiri, bukan yang lain. Ciri esensi ialah ciri pokok, sedangkan ciri aksidensi ialah ciri yang tidak pokok. Ciri aksidensi boleh ada boleh tidak, tidak mempengaruhi ada tidaknya objek itu.

Konsep menurut Sanjaya (2013:142) adalah abstraksi kesamaan atau keterhubungan dari sekelompok benda atau sifat. Suatu konsep memiliki bagian yang disebut atribut, di mana atribut adalah karakteristik yang dimiliki suatu konsep. Gabungan dari berbagai atribut menjadi suatu pembeda antara satu konsep dengan konsep lainnya. Oleh karena itu pemahaman tentang konsep harus didahului dengan pemahaman tentang data dan fakta sebab atribut itu sendiri pada dasarnya adalah sejumlah fakta yang terkandung dalam objek.

Dengan demikian dapatlah disimpulkan bahwa konsep adalah segala yang berwujud pengertian-pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi defenisi, pengertian, ciri khusus, hakikat inti/ isi dan sebagainya.

3. Prinsip.

Merril mendefinisikan prinsip berupa penjelasan atau ramalan atas suatu kejadian di dunia ini.

Prinsip menyangkut hukum sebab akibat dengan sifat hubungan korelasi untuk menginterpretasi kejadian khusus. Sedangkan Kemp dkk menjelaskan konsep adalah penjelasan mengenai hubungan antar dua konsep (Prawiradilaga, 2007:86).

Hal senada dengan paparan di atas dijelaskan oleh Tafsir (2003:114) bahwa konsep adalah pernyataan tentang hubungan konsep-konsep dengan kata lain prinsip adalah susunan konsep-konsep yang membentuk susunan berarti. Kadang-kadang prinsip disebut juga hukum atau generalisasi.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapatlah dipahami bahwa prinsip adalah berupa hal-hal utama, pokok, dan memiliki posisi terpenting, meliputi dalil, rumus, adagium postulat, paradigma, teorama, serta hubungan antar konsep yang menggambarkan implikasi sebab akibat.

4. Prosedur.

Prosedur adalah isi atau materi tentang pelaksanaan suatu pekerjaan atau tugas yang berurutan. Dalam hal ini Kemp menjelaskan prosedur adalah tugas atau pekerjaan yang harus dilaksanakan oleh peserta didik secara bertahap atau berurutan sedangkan Merrill menjelaskan prosedur adalah rangkaian langkah pelaksanaan pekerjaan yang harus dilaksanakan secara bertahap untuk mencapai tujuan tertentu, atau untuk menyelesaikan suatu masalah atau produk (Prawiradilaga, 2007:87)

C. Kriteria Pemilihan

Kriteria pemilihan materi pelajaran yang akan dikembangkan dalam sistem pembelajaran dipaparkan oleh Harjanto (1997:222) sebagai berikut:

a. Kriteria tujuan pembelajaran.

Suatu materi pelajaran yang terpilih dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus atau

tujuan-tujuan tingkah laku. Karena itu materi peelaajaran tersebut supaya sejalan dengan tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

- b. Materi pelajaran supaya terjabar.
Perincian materi pelajaran berdasarkan pada tuntutan di mana setiap tujuan pembelajaran dirumuskan secara spesifik, dapat diamati dan terukur. Hal ini berarti terdapat keterkaitan yang erat antara spesifikasi tujuan dan spesifikasi materi pelajaran.
- c. Relevan dengan kebutuhan siswa.
Kebutuhan siswa yang pokok adalah bahwa mereka ingin berkembang berdasarkan potensi yang dimilikinya. Karena setiap materi pelajaran yang akan disajikan hendaknya sesuai dengan usaha untuk mengembangkan pribadi siswa secara bulat dan utuh. Beberapa aspek di antaranya adalah pengetahuan sikap, nilai dan keterampilan.
- d. Kesesuaian dengan kondisi masyarakat.
Siswa dipersiapkan untuk menjadi warga masyarakat yang berguna dan mampu hidup mandiri. Dalam hal ini materi pelajaran yang dipilih hendaknya turut membantu mereka memberikan pengalaman edukatif yang bermakna bagi perkembangan mereka menjadi manusia yang mudah menyesuaikan diri.
- e. Materi pelajaran mengandung segi-segi etik.
Materi pelajaran yang akan dipilih hendaknya mempertimbangkan segi perkembangan moral siswa. Pengetahuan dan keterampilan yang bakal mereka peroleh dari materi pelajaran yang telah mereka terima diarahkan untuk mengembangkan dirinya sebagai manusia yang etik sesuai dengan sistem nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakatnya.
- f. Materi pelajaran tersusun dalam ruang lingkup dan urutan yang sistematis dan logis.
Setiap materi pelajaran disusun secara bulat dan menyeluruh, terbatas ruang lingkungannya dan terpusat pada satu topik masalah tertentu. Materi disusun secara berurutan dengan

mempertimbangkan faktor perkembangan psikologis siswa. Dengan cara ini diharapkan isi materi tersebut akan lebih mudah diserap oleh siswa dan dapat segera dilihat keberhasilannya.

- g. Materi pelajaran bersumber dari buku sumber yang baku, pribadi guru yang ahli dan masyarakat.

Ketiga faktor ini perlu diperhatikan dalam memilih materi pelajaran. Buku sumber yang baku umumnya disusun oleh para ahli dalam bidangnya dan disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku. Guru yang ahli, oleh sebab sumber utama memang adalah guru itu sendiri. Guru dapat menyimak semua hal yang dianggapnya perlu disajikan kepada siswa berdasarkan ukuran pribadinya. Masyarakat juga merupakan sumber yang luas, bahkan dapat dikatakan sebagai materi belajar yang paling besar.

Selanjutnya menurut Sudjana (2002:69) memaparkan hal-hal yang diperhatikan dalam menetapkan materi pembelajaran sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran harus sesuai dengan menunjang tercapainya tujuan.
2. Materi pembelajaran yang ditulis dalam perencanaan pengajaran terbatas pada konsep atau berbentuk garis besar bahan, tidak perlu douraikan terinci.
3. Menetapkan bahan pengajaran harus sesuai dengan urutan tujuan. Artinya bahan yang ditulis pertama bersumber dari tujuan yang pertama, bahan yang ditulis kedua, bersumber dari tujuan yang kedua dan seterusnya. Bila untuk satu tujuan dimungkinkan adanya beberapa bahan, maka penetapan bahan dipecah menjadi sub-sub bahan, tetapi ada dalam satu konsep bahan.
4. Urutan bahan pengajaran hendaknya memperhatikan kesinambungan atau kontinuitas. Kesinambungan mempunyai arti bahwa antara bahan yang satu dengan bahan berikutnya ada hubungan fungsional, bahan yang satu menjadi dasar bagi bahan berikut.

5. Materi pembelajaran disusun dari yang sederhana menuju yang kompleks, dari yang mudah menuju yang sulit, dari yang konkret menuju yang abstrak sehingga siswa mudah memahaminya.
6. Sifat materi pembelajaran yang ada faktual ada yang konseptual. Materi pembelajaran faktual sifatnya konkret dan mudah diingat, sedangkan bahan sifatnya konseptual berisikan konsep-konsep abstrak dan memerlukan pemahaman. Mempelajari bahan faktual lebih mudah daripada bahan yang bersifat konseptual.

Senada dengan penjelasan Sudjana di atas, Ibrahim dan Syaodih (2010:104) memaparkan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih/ menetapkan materi pelajaran sebagai berikut:

1. Tujuan pengajaran.

Materi pelajaran hendaknya ditetapkan dengan mengacu pada tujuan-tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Untuk itu materi pelajaran yang diberikan dalam setiap mata pelajaran hendaknya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran mata pelajaran yang bersangkutan, dalam rangka mewujudkan fungsi pendidikn yang diemban oleh sekolah tersebut.

2. Pentingnya bahan.

Materi pembelajaran yang diberikan hendaknya merupakan bahan yang betul-betul penting, baik dilihat dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai maupun fungsinya untuk mempelajari bahan pembelajaran berikutnya.

3. Nilai praktis,

Materi pembelajaran yang dipilih hendaknya bermakna bagi siswa dalam arti mengandung nilai praktis/bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari siswa.

4. Tingkat perkembangan peserta didik.

Kedalaman materi pembelajaran yang dipilih hendaknya ditetapkan dengan memperhitungkan tingkat perkembangan berpikir siswa yang bersangkutan. Dalam hal ini biasanya

dipertimbangkan dalam kurikulum sekolah yang bersangkutan.

5. Tata urutan.

Materi pembelajaran yang diberikan hendaknya ditata dalam urutan yang memudahkan dipelajarinya keseluruhan materi pembelajaran oleh peserta didik atau siswa.

Dalam mengembangkan materi pembelajaran guru harus mampu mengidentifikasi dan mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Potensi peserta didik.

Potensi peserta didik yang perlu dikenali meliputi potensi intelektual, emosional, spiritual, sosial dan potensial vokasional.

2. Relevansi dengan karakteristik daerah.

Jika peserta didik dan sekolah berlokasi bertempat di daerah pantai, maka pengembangan materi pembelajaran diupayakan agar selaras dengan kondisi masyarakat pantai. Jadi intinya memperhatikan keadaan lingkungan kedaerahan menjadi penting.

3. Tingkat perkembangan peserta didik

Tingkat perkembangan peserta didik dapat dilihat dari aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual peserta didik.

4. Kebermanfaatan bagi peserta didik.

Pengembangan materi pembelajaran diupayakan agar manfaatnya dapat dirasakan peserta didik dalam waktu yang relatif singkat setelah suatu materi pembelajaran tuntas dilaksanakan.

5. Struktur keilmuan.

Pengembangan materi pembelajaran didasarkan pada struktur keilmuan. Misalnya: mengembangkan konsep urbanisasi, jangan dimaknai secara geografis semata (urbanisasi artinya perpindahan penduduk dari perpindahan penduduk desa keperkotaan), seharusnya urbanisasi dimaknai sampai kepada perubahan pola berfikir, bersikap dan bertindak dari pola kehidupan masyarakat pedesaan tradisional menjadi pola kehidupan perkotaan yang modern,

disertai dengan perubahan dalam sarana dan prasarana penunjang kehidupan. Sebab perpindahan penduduk dari pedesaan keperkotaan hanya salah satu cara dalam urbanisasi.

6. Aktualisasi, kedalaman dan keluasan materi pembelajaran.

Dalam mengembangkan materi pembelajaran hendaknya selalu mempertimbangkan potensi peserta didik, tingkat perkembangan peserta didik, kebermanfaatan peserta didik, alokasi waktu dan perkembangan peradaban dunia.

7. Relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan.

8. Alokasi waktu yang tersedia dalam hal ini terkait dengan alokasi yang telah ditetapkan sebelumnya.

D. Pengembangan Materi

1. Sumber dan Pendekatan

Materi pembelajaran dapat ditemukan dari berbagai sumber seperti buku pelajaran, majalah, jurnal, koran, internet, media audio visual, dan sebagainya. Materi pembelajaran yang sudah ditentukan ruang lingkup serta kedalamannya dapat diurutkan melalui dua pendekatan pokok yaitu:

a. Pendekatan prosedural.

Urutan materi pembelajaran secara prosedural menggambarkan langkah-langkah secara urut sesuai dengan langkah-langkah melaksanakan suatu tugas. Misalnya langkah-langkah dalam melaksanakan “tatacara fardu kifayah”. Agar peserta didik berhasil mencapainya, maka harus melakukan langkah-langkah berurutan mulai dari memandikan, mengkafani dan mensholatkan dan menguburkan sebagai sebuah rangkaian prosedural yang dilakukan secara berurutan dan tidak boleh dibolak-balik.

b. Pendekatan hirarkis.

Pemaparan materi pembelajaran dengan pendekatan hirarkis merupakan cara atau teknik urutan pemaparan materi pembelajaran secara berjenjang. Misalnya, sebelum peserta didik mempelajari tentang tata cara

pelaksanaan sholat wajib, maka harus terlebih dahulu mempelajari tentang syarat-syarat sah sholat, bacaan-bacaan sholat, gerakan-gerakan sholat, barulahkemudian siswa diminta untuk melakukan praktek shalat.

2. Prinsip Pengembangan

Berbagai prinsip dasar yang harus diperhatikan dalam pengembangan materi pembelajaran ajar yaitu: (a)kesesuaian atau relevansi (b) keajegan atau konsistensi, dan (c) kecukupan atau *adecuacy*.

a. Relavansi atau kesesuaian.

Materi pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan pencapaian kompetensi dasar. Jika kemampuan yang diharapkan dikuasai peserta didik dengan menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan haruslah berupa fakta, bukan konsep atau prinsip ataupun jenis materi yang lain, demikian juga sebaliknya.

b. Keajegan atau konsistensi.

Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik ada dua macam, maka materi yang harus diajarkan juga harus meliputi dua macam. Contoh: kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik pengertian dan ketentuan-ketentuan haji dan umrah. Berdasarkan tuntutan Kompetensi Dasar tersebut, maka materi yang dipaparkan meliputi: pengertian dan ketentuan-ketentuan haji; pengertian dan ketentun-ketentuan umrah.

c. *Adequacy* atau kecukupan.

Materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit maka kurang membantu tercapainya standar

kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak maka akan mengakibatkan keterlambatan dalam pencapaian target kurikulum.

3. Langkah-Langkah Pengembangan

Langkah-langkah pengembangan materi pembelajaran dilakukan sebagai berikut:

a. Identifikasi Kompetensi Dasar.

Sebelum menentukan materi pembelajaran terlebih dahulu diidentifikasi aspek-aspek keutuhan kompetensi yang harus dipelajari atau dikuasai peserta didik. Aspek tersebut perlu ditentukan, karena setiap kompetensi inti dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu maka guru harus menentukan apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik termasuk pada ranah sikap (afektif), kognitif, atau psikomotor (keterampilan).

b. Identifikasi Materi Ajar berdasarkan Ranah (Dimensi).

Identifikasi materi pembelajaran berdasarkan tingkatan aktivitas/dimensi pembelajaran terdiri dari: dimensi sikap (afektif), dimensi kognitif; dan dimensi psikomotorik.

- Materi pembelajaran ranah kognitif ditentukan berdasarkan perilaku yang menekankan intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berfikir.
- Materi pembelajaran dimensi sikap (afektif) ditentukan berdasarkan perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Dengan demikian, jenis materi yang sesuai untuk ranah efektif meliputi rasa dan penghayatan, seperti pemberian respon, penerimaan, internalisasi, dan penilaian.
- Materi pembelajaran dimensi psikomotor ditentukan berdasarkan perilaku yang

menekankan aspek keterampilan motorik. Dengan demikian, materi yang sesuai dengan ranah psikomotor terdiri dari gerakan awal, semirutin, dan rutin.

Materi pembelajaran yang akan dibelajarkan perlu diidentifikasi secara tepat agar pencapaian kompetensinya dapat diukur. Tujuan mengidentifikasi jenis-jenis materi yang akan dibelajarkan kepada peserta didik agar guru dapat memilih dan menggunakan ketepatan dalam metode pembelajarannya. Sebab setiap jenis pelajaran memerlukan strategi, metode, media dan sistem evaluasi yang berbeda-beda. Misalnya materi pembelajaran terkait fakta berupa hafalan dapat menggunakan “jembatan ingatan”. Berbeda halnya dengan materi ajar yang bersifat prosedur yaitu dengan cara menggunakan metode “demonstrasi”.

c. Menentukan materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar.

Cara yang paling mudah untuk menentukan materi ajar yang akan dibelajarkan adalah dengan cara mengajukan pertanyaan tentang kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik. Selain itu, dengan mengacu pada kompetensi dasar dapat diketahui apakah materi yang akan kita ajarkan berupa fakta, konsep, prinsip, prosedur, aspek sikap, atau ketrampilan motorik.

Berikut adalah pertanyaan penuntun untuk mengidentifikasi jenis materi ajar:

- Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berupa mengingat nama suatu objek, simbol atau suatu peristiwa? Kalau jawabannya “ya” maka materi pembelajaran yang harus diajarkan adalah “fakta”. Contoh : nama cagar alam dan suaka margasatwa di Indonesia.

- Apakah kondisi dasar yang harus di kuasai peserta didik berupa kemampuan untuk menyatakan defenisi, menuliskan ciri khas sesuatu, mengklasifikasikan atau mengklompokkan beberapa contoh objek sesuai dengan suatu defenisi? Kalau jawabannya “ya” berarti materi yang harus diajarkan adalah “konsep”. Contoh : seorang guru agama menerangkan tentang bacaan-bacaan dan gerakan-gerakan wajib dan sunat dalam pelaksanaan shalat, kemudian peserta didik diminta untuk mengklasifikasikan atau mengklompokkan mana yang termasuk bacaan wajib, bacaan sunat, gerakan-gerakan yang wajib dan gerakan-gerakan yang sunat.
- Apakah kompetensi dasar yang harus di kuasai peserta didik berupa menjelaskan atau melakukan langkah-langkah atau prosedur secara urut atau membuat sesuatu ? bila “ya” maka materi pembelajaran yang harus diajarkan adalah “prosedur”. Contoh : seorang guru agama mengajarkan bagaimana tata cara penyembelihan hewan kurban.
- Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik menentukan hubungan antara beberapa konsep, atau menerapkan hubungan antara berbagai macam konsep? Bila jawabannya “ya”, berarti materi pembelajaran yang harus diajarkan termasuk dalam kategori “prinsip. Contoh seorang guru agama menjelaskan kepada muridnya tentang membaca al-Qur’an yang tidak tepat mahraj dan tajwidnya, maka dapat mengakibatkan perubahan makna atau isi kandungan dari ayat al-Qur’an tersebut.
- Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berupa memilih berbuat atau tidak berbuat berdasarkan pertimbangan baik buruk, suka tidak suka, indah tidak indah? Jika jawabannya “ya”, maka materi yang diajarkan harus berupa aspek sikap dan nilai. Contoh: budi memilih tidak merokok walaupun

lingkungan sebayanya banyak yang merokok akibat pemahaman terhadap bahaya rokok terhadap kesehatan.

- Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berupa melakukan perbuatan secara fisik? Jika jawabannya “ya”, maka materi pembelajaran yang harus diajarkan adalah aspek psikomotorik. Contoh: dalam membahas materi mempraktekkan tatacara pelaksanaan sholat jenazah, peserta didik diharapkan mampu melakukan sholat jenazah.

E. Pengemasan Materi.

1. Prinsip Pengemasan.

Materi pelajaran pada hakikatnya adalah pesan-pesan yang ingin disampaikan guru kepada peserta didik untuk dikuasainya. Pesan adalah informasi yang akan disampaikan baik berupa ide, data/fakta, konsep dan lain sebagainya yang dapat berupa kalimat, tulisan, gambar, peta, ataupun tanda. Pesan bisa disampaikan melalui bahasa verbal atau nonverbal. Agar pesan yang disampaikan bermakna sebagai materi pelajaran maka ada sejumlah prinsip yang menjadi perhatian dalam pengemasan materi pembelajaran sebagai berikut:

a. Kesesuaian dengan tujuan yang harus dicapai.

Kesesuaian antara pengemasan bahan pelajaran dengan tujuan yang harus dicapai, seperti yang dirumuskan dalam kurikulum secara teknis harus menjadi pertimbangan pertama, sebab dalam pendekatan sistem tujuan adalah komponen yang utama dalam proses pembelajaran. Artinya apapun yang direncanakan termasuk pengemasan materi diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh sebab itu, sebelum dilakukan pengemasan materi pelajaran maka sebaiknya ditentukan terlebih dahulu tujuan yang harus dicapai baik tujuan dalam bentuk perubahan perilaku yang bersifat umum maupun perilaku yang dalam bentuk indikator hasil belajar.

b. Kesederhanaan.

Materi pelajaran dikemas dengan tujuan untuk mempermudah siswa belajar. Dengan demikian, kesederhanaan pengemasan merupakan salah satu pertimbangan yang harus diperhatikan. Pengemasan tersebut bukan hanya tercerminkan dari bentuk pengemasannya itu sendiri, akan tetapi juga dilihat dari bentuk penyajiannya, misalnya dari bentuk dialog yang tidak banyak menggunakan kalimat majemuk, bahasa yang komunikatif dan mudah ditangkap maknanya atau mungkin kesederhanaan dalam perintah penggunaan bahan ajar yang lebih praktis.

c. Unsur-unsur desain pesan.

Dalam setiap kemasan sebaiknya terdapat unsur gambar dan *caption*. Pengemasan materi yang hanya terdiri atas gambar atau *caption* saja akan mengurangi makna penyajian informasi. Walaupun materi pelajaran dikemas dalam bentuk visual misalnya, unsur *caption* harus menjadi bagian dari teknik penyajian, sebab salah satu kriteria keberhasilan pengemasan adalah apakah pengemasan pesan atau informasi yang disajikan itu mudah dipahami atau tidak. Agar mudah dipahami, maka penyajian pesan dan informasi harus menyertakan unsur gambar dan *caption*.

d. Pengorganisasian materi.

Materi pelajaran sebaiknya disusun dalam bagian-bagian menuju keseluruhan. Materi pelajaran akan lebih mudah dipahami manakala disusun dalam bentuk unit-unit terkecil atau dalam bentuk pokok-pokok bahasan yang dikemas secara induktif. Selesai siswa mempelajari unit tertentu segera berikan umpan balik, demikian seterusnya sampai siswa menguasai materi secara keseluruhan secara tuntas.

e. **Petunjuk cara penggunaan.**

Dalam bentuk apapun pengemasan materi pelajaran harus disusun petunjuk cara penggunaannya. Hal ini sangat penting apalagi seandainya bahan ajar dikemas untuk pembelajaran mandiri seperti modul, pengajaran berprograma atau mungkin CD interaktif dan pembelajaran melalui kaset.

2. Kriteria Pengemasan.

Terdapat sejumlah kriteria yang harus diperhatikan agar materi pembelajaran) yang disampaikan bermakna sebagai bahan pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. ***Novelty.***

Suatu materi pembelajaran akan bermakna apabila bersifat baru atau mutakhir. Materi pembelajaran yang usang atau yang sebenarnya telah diketahui siswa maka akan mempengaruhi tingkat motivasi dan perhatian siswa dalam mempelajari bahan pembelajaran. Dengan demikian maka setiap guru perlu mengikuti berbagai kemajuan dalam perkembangan ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang studi yang diajarkannya misalnya melalui informasi yang terdapat dalam jurnal, pelacakan internet dan lain sebagainya.

b. ***Proximity.***

Materi pembelajaran yang disampaikan harus sesuai dengan pengalaman siswa. Materi pembelajaran yang disajikan jauh dari pengalaman siswa cenderung akan kurang diperhatikan siswa.

c. ***Conflict.***

Materi pembelajaran yang disajikan sebaiknya dikemas sedemikian rupa sehingga menggugah emosi siswa. Memang hal ini tidaklah mudah sebab tidak semua materi pembelajaran bisa

dikemas seperti itu. akan tetapi, seorang guru yang baik mestinya berusaha ke arah itu. Materi pembelajaran yang mampu membawa emosi siswa maka akan cenderung akan diperhatikan.

d. *Humor.*

Materi pembelajaran yang disampaikan sebaiknya dikemas sehingga menampilkan kesan lucu. Materi pembelajaran yang dikemas dengan lucu cenderung akan lebih menarik perhatian siswa.

3. Bentuk-Bentuk Pengemasan.

Materi pembelajaran dapat disajikan dalam berbagai bentuk pengemasan. Diantara bentuk pengemasan materi pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Materi pelajaran terprogram.

Materi pembelajaran terprogram adalah salah satu bentuk penyajian materi pembelajaran individual, sehingga materi pembelajaran dikemas untuk dapat dipelajari secara mandiri. Terdapat beberapa ciri dari materi pembelajaran terprogram yaitu:

- Materi pelajaran disajikan dalam bentuk unit atau bagian terkecil.

Dari seluruh materi pembelajaran yang harus dikuasai, maka materi itu dibagi dalam bagian-bagian terkecil. Siswa mempelajari setiap bagian itu secara bertahap dari mulai bagian awal sampai bagian akhir. Setiap siswa selesai mempelajari bagian atau unit, langsung diberikan tes yang dengan segera pula diberikan umpan balik dan diberikan penguatan.

- Menuntut aktivitas siswa.

Penyajian materi pembelajaran menuntut aktivitas siswa artinya dalam mempelajari materi pembelajaran siswa tidak mengandalkan orang lain di luar dirinya, akan tetapi belajar sendiri. Dengan demikian siswa yang cepat

belajar akan cepat juga menyelesaikan materi pembelajaran yang disajikan, sebaliknya siswa yang lambat akan lambat pula menyelesaikan materi pembelajaran.

- Mengetahui dengan segera setiap selesai mempelajari materi pembelajaran.

Dalam pengemasan materi terprogram siswa dapat segera mengetahui keberhasilannya. Oleh sebab itu setelah mempelajari satu bagian tertentu diberikan item tes yang berfungsi sebagai kontrol terhadap pemahaman materi pembelajaran dan setelah itu diberikan balikan tentang kemungkinan jawaban.

Materi pembelajaran terprogram dapat dikemas dalam bentuk bahan cetak (*printed material*) yang kemudian dikenal dengan pengajaran terprogram (*program teaching*) atau dapat juga dikemas dalam bentuk non-cetak dalam bentuk video dan komputer.

b. Pengemasan materi pembelajaran melalui modul.

Pengemasan materi pembelajaran modul merupakan bentuk pengemasan materi pembelajaran individual. Modul adalah satu kesatuan program yang lengkap, sehingga dapat dipelajari oleh siswa secara individual. Setiap materi pembelajaran yang bersifat mandiri, maka materi pembelajaran dikemas sedemikian rupa sehingga melalui modul siswa dapat belajar secara mandiri tanpa terikat oleh waktu, tempat dan hal-hal lain di luar dirinya sendiri.

Seperti halnya dalam pembelajaran terprogram melalui modul siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing. Siswa yang memiliki kemampuan belajar cepat, maka dapat menyelesaikan paket modul secara cepat juga, sebaliknya manakala siswa lambat belajar, akan lambat juga dalam menyelesaikan pelajarannya. Materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk modul memungkinkan siswa dapat belajar lebih

cepat atau lebih lambat sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Dalam sebuah modul berisikan tentang berbagai informasi yang dapat dilihat siswa sebagai berikut:

- Tujuan yang harus dicapai dirumuskan dalam bentuk perilaku yang spesifik sehingga keberhasilannya dapat diukur.
- Petunjuk penggunaan yakni petunjuk bagaimana seharusnya siswa mempelajari modul.
- Kegiatan belajar yakni berisikan materi pembelajaran yang harus dipelajari oleh siswa.
- Rangkuman materi yakni garis-garis besar materi pembelajaran.
- Tugas dan latihan.
- Sumber bacaan yakni buku-buku bacaan yang harus dipelajari untuk memperdalam dan memperkaya wawasan.
- Item-item tes yakni soal-soal yang harus dijawab untuk melihat keberhasilan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran.
- Kriteria keberhasilan yakni rambu-rambu keberhasilan siswa dalam mempelajari modul.
- Kunci jawaban.

c. Pengemasan materi pembelajaran kompilasi.

Kompilasi adalah bahan belajar yang disusun dengan mengambil bagian-bagian yang dianggap perlu dari berbagai sumber belajar dan menggabungkan menjadi satu kesatuan untuk dipelajari siswa. Sumber belajar yang menjadi bahan kompilasi biasanya berasal dari buku-buku teks yang dianggap sulit untuk didapatkan siswa.

Manfaat yang dapat diambil dari pengemasan materi pembelajaran kompilasi diantaranya adalah siswa dapat belajar secara utuh dari bahan-bahan yang diperlukan sehingga dapat menghemat waktu dan biaya, karena materi

pelajaran sudah merupakan kesatuan dari bahan-bahan yang terpisah.

Agar materi pembelajaran dapat disajikan secara sistematis maka pengemasannya perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- Tentukan tujuan yang harus dicapai oleh pengemasan materi pembelajaran melalui sistem kompilasi.
- Kemukakan secara ringkas tentang bahan-bahan yang dikompilasikan.
- Jelaskan petunjuk-petunjuk dalam mempelajari materi pembelajaran kompilasi.
- Buatlah alat tes untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran kompilasi.
- Antara satu bahan yang diambil dari satu sumber dan sumber lainnya diberi pembatas agar memudahkan siswa.

BAB V

METODE PEMBELAJARAN

A. Pengertian

Istilah metode adalah merupakan suatu kata yang tidak asing lagi dalam dunia pendidikan, karena setiap berlangsungnya proses pendidikan tersebut pasti akan menggunakan metode atau beberapa metode. Secara bahasa metode berasal dari dua suku kata yaitu "meta dan hodos." Meta berarti melalui dan hodos berarti jalan atau cara". Jadi secara istilah metode adalah merupakan suatu cara yang dilakukan untuk mencapai sesuatu (Poerwadarminta, 1992:103).

Metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan (Surakhmad, 1994: 96). Makna metode yang dikemukakan Surakhmad terkandung di dalamnya adalah metode merupakan sarana untuk menemukan, menguji dan menyusun data yang diperlukan bagi pengembangan disiplin ilmu. Maka usaha pengembangan metode itu sendiri merupakan syarat mutlak. Dengan demikian harus melalui tinjauan akademik, pengetahuan mengenai metode ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan disiplin yang bersangkutan.

Berdasarkan dari pengertian diatas, maka dapat dipahami bahwa metode adalah suatu cara yang digunakan oleh seseorang dalam suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Apabila istilah metode ini dihubungkan maka metode yang dimaksud adalah suatu cara yang digunakan oleh guru untuk menyajikan materi dalam proses belajar. Adapun metode yang digunakan tersebut adalah untuk mempermudah mencapai tujuan pendidikan.

Dalam pendidikan dan pembelajaran kata metode digunakan untuk menunjukkan serangkaian kegiatan guru yang terarah yang menyebabkan siswa belajar. Metode dapat pula dianggap sebagai cara atau prosedur yang keberhasilannya adalah di dalam belajar atau sebagai alat yang menjadikannya mengajar menjadi efektif (Wahab, 2009:36).

Metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik yang dianggap jitu untuk menyampaikan materi ajar (Prawiradilaga, 2007:18). Hal senada dengan ini dijelaskan Sanjaya (2014:147) bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Smaldino dkk (2008:15) memaparkan bahwa metode pembelajaran merupakan proses atau prosedur yang digunakan guru atau instruktur untuk mencapai tujuan atau kompetensi. Pemilihan metode yang tepat dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran atau melakukan internalisasi terhadap isi atau materi pembelajaran.

Sudjana (2002:76) menjelaskan metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Selanjutnya menurut Hasibuan dan Moedjiono (2004:3) metode pembelajaran adalah alat yang dapat merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar.

Usman (2002:31) menjelaskan pengertian metode pembelajaran yaitu suatu cara penyampaian bahan pelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, maka fungsi metode mengajar tidak dapat diabaikan karena turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses

pembelajaran dan merupakan bagian integral dalam suatu sistem pengajaran. Senada dengan penjelasan Usman, dalam hal ini Djamarah dan Zain (2002:84) memaparkan bahwa metode pembelajaran adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapatlah dipahami bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara yang diambil oleh guru dalam menyajikan materi ajar kepada siswa-siswa. Cara-cara yang diambil tersebut dengan menggunakan cara yang terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

B. Kriteria Pemilihan

Oleh karena metode pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan berbagai karakteristik siswa, materi, kondisi lingkungan dan sebagainya maka terdapat berbagai faktor yang menjadi kriteria yang menjadi dasar pertimbangan pemilihan metode mengajar. Dalam hal ini dasar pertimbangan pemilihan metode pembelajaran tersebut menurut Djamarah (2005:229) sebagai berikut:

1. Berpedoman pada tujuan.

Tujuan adalah keinginan yang hendak dicapai dalam setiap interaksi edukatif. Tujuan mampu memberikan garis yang jelas dan pasti ke mana kegiatan interaksi edukatif akan dibawa. Tujuan dapat memberikan pedoman yang jelas bagi guru dalam mempersiapkan segala sesuatunya dalam rangka pengajaran, termasuk pemilihan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran yang guru pilih tidak boleh dipertentangkan dengan tujuan yang telah dirumuskan tetapi metode pembelajaran yang dipilih itu harus mendukung ke mana kegiatan interaksi edukatif berproses guna mencapai tujuannya. Ketidakjelasan perumusan tujuan akan menjadi kendala dalam pemilihan metode pembelajaran. Jadi kejelasan dan kepastian dalam perumusan tujuan memudahkan bagi guru memilih metode pembelajaran.

2. Perbedaan individual anak didik.
Perbedaan individual anak didik perlu dipertimbangkan dalam pemilihan metode pembelajaran. Aspek-aspek perbedaan anak didik yang perlu diperhatikan adalah aspek biologis, intelektual, dan psikologis. Dengan memperhatikan perbedaan anak didik, maka guru dapat mengambil pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran sesuai dengan perbedaan individual anak didik tersebut.
3. Kemampuan guru.
Kemampuan guru bermacam-macam, hal ini disebabkan latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar. Seorang guru dengan latar belakang pendidikan keguruan akan lain kemampuannya bila dibandingkan dengan seorang dengan latar belakang pendidikan bukan keguruan. Kemampuan guru yang berpengalaman tentu lebih berkualitas dibandingkan dengan kemampuan guru yang kurang berpengalaman dalam pendidikan dan pengajaran. Latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar akan mempengaruhi bagaimana cara pemilihan metode mengajar yang baik dan benar. Jadi kemampuan guru patut dipertimbangkan dalam pemilihan metode pembelajaran.
4. Sifat bahan pelajaran.
Setiap mata pelajaran mempunyai sifat masing-masing, paling tidak sifat mata pelajaran ini adalah mudah, sedang dan sukar. Ketiga sifat ini tidak dapat diabaikan begitu saja dalam mempertimbangkan pemilihan metode mengajar. Untuk metode tertentu barangkali cocok untuk mata pelajaran tertentu, tetapi belum tentu tepat untuk mata pelajaran lain. Oleh karena itu penting mengenal sifat mata pelajaran sebelum pemilihan metode pembelajaran yang dilaksanakan.
5. Situasi kelas.
Situasi kelas adalah sisi lain yang patut diperhatikan dan dipertimbangkan guru ketika akan melakukan pilihan terhadap metode

pembelajaran. Guru yang berpengalaman tahu benar bahwa kelas dari hari ke hari dan waktu ke waktu selalu berubah sesuai kondisi psikologis anak didik. Dinamika kelas seperti ini patut diperhitungkan guru dari sudut manapun juga.

Ketika guru berusaha membagi anak didik ke dalam beberapa kelompok, guru akan menciptakan situasi kelas kepada situasi yang lain. Di sini tergambar metode mengajar mana yang harus dipilih sesuai dengan situasi kelas dan tujuan yang ingin dicapai. Jadi situasi kelas mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran.

6. Kelengkapan fasilitas.

Penggunaan metode perlu dukungan fasilitas. Fasilitas yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik metode mengajar yang akan dipergunakan. Ada metode mengajar tertentu yang tidak dapat dipakai, karena ketiadaan fasilitas di suatu sekolah. Sekolah-sekolah yang maju biasanya mempunyai fasilitas belajar yang lengkap sehingga sangat membantu guru dalam melaksanakan pengajaran dalam kelas. Sekolah-sekolah di daerah terpencil pada umumnya kekurangan fasilitas belajar sehingga kegiatan interaksi edukatif berjalan apa adanya secara sederhana.

7. Kelebihan dan kelemahan metode.

Setiap metode mempunyai kelebihan dan kelemahan. Dua sisi ini perlu diperhatikan guru. Jumlah anak didik di kelas dan kelengkapan fasilitas mempunyai andil tepat tidaknya suatu metode dipergunakan untuk membantu proses pengajaran. Metode yang tepat untuk pengajaran tergantung dari kecermatan guru dalam memilihnya. Penggabungan metode pun tidak luput dari pertimbangan berdasarkan kelebihan dan kelemahan metode yang manapun juga. Pemilihan yang terbaik adalah mencari titik kelemahan suatu metode untuk kemudian dicarikan metode yang dapat menutupi kelemahan metode tersebut.

Sementara itu Tafsir (2003:33) memaparkan bahwa guru dalam memilih metode pembelajaran yang paling tepat untuk digunakan haruslah mempertimbangkan berbagai hal sebagai berikut:

1. Keadaan murid yang mencakup pertimbangan tentang tingkat kecerdasan, kematangan, dan perbedaan individu lainnya.
2. Tujuan yang hendak dicapai, jika tujuannya pembinaan ranah kognitif maka metode drill kurang tepat digunakan.
3. Situasi yang mencakup hal yang umum seperti situasi kelas, situasi lingkungan. Bila jumlah murid begitu besar, maka metode diskusi agak sulit digunakan apalagi bila ruangan yang tersedia kecil. Metode ceramah harus mempertimbangkan antara lain jangkauan suara guru.
4. Alat-alat yang tersedia akan mempengaruhi pemilihan metode yang akan digunakan. Bila metode eksperimen yang akan dipakai maka alat-alat untuk eksperimen harus tersedia, dipertimbangkan juga jumlah dan mutu alat itu.
5. Kemampuan pengajar untuk menentukan, mencakup kemampuan fisik, keahlian. Metode ceramah memerlukan kekuatan guru secara fisik. Guru yang mudah lelah, kurang kuat berceramah dalam waktu yang lama. Dalam hal seperti ini sebaiknya ia menggunakan metode lain yang tidak menggunakan aktivitas ceramah yang banyak.

Selanjutnya Djamarah dan Zain (2002:89) memaparkan faktor-faktor yang mempengaruhi kriteria pemilihan metode pembelajaran yaitu: (1) anak didik, (2) tujuan, (3) situasi, (4) fasilitas, dan (5) guru.

1. Anakdidik.

Anak didik adalah manusia berpotensi yang menghajatkan pendidikan. Di sekolah, gurulah yang berkewajiban untuk mendidiknya. Di ruang kelas, guru akan berhadapan dengan sejumlah anak didik dengan latar belakang kehidupan yang berlainan. Status sosial juga bermacam-macam, demikian juga keadaan fisik, intelegensi, minat,

motivasi, gaya belajar dan sebagainya yang selalu ada perbedaan dan persamaan pada setiap anak didik.

Semua perbedaan individual anak didik tersebut mewarnai suasana kelas, dinamika kelas akan terlihat dengan banyaknya jumlah anak dalam kegiatan pembelajaran. Kegaduhan semakin terasa jika jumlah anak didik cukup ramai di kelas. Semakin banyak jumlah anak didik maka semakin mudah terjadi konflik dan cenderung sukar di kelola.

Perbedaan individual anak didik yang dikemukakan di atas akan mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode yang mana sebaiknya diambil guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang kreatif demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian dapatlah dipahami bahwa bervariasi anak didik mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran.

2. Tujuan.

Tujuan adalah sasaran yang dituju dari setiap kegiatan pembelajaran. Tujuan dalam pendidikan dan pembelajaran berbagai-bagai jenis dan fungsinya. Secara hirarki tujuan itu bergerak dari yang rendah hingga yang tinggi yaitu tujuan pembelajaran, tujuan kurikuler atau tujuan kurikulum, tujuan institutional dan tujuan pendidikan nasional.

Tujuan pembelajaran merupakan tujuan *intermedier* (antara) yang paling langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tujuan pembelajaran dikenal ada dua yaitu tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus.

Perumusan tujuan pembelajaran khusus, misalnya akan mempengaruhi kemampuan yang bagaimana yang terjadi pada diri anak didik. Proses pembelajaran pun dipengaruhi. Demikian juga penentuan metode yang digunakan guru di kelas. Metode pembelajaran yang dipilih guru harus sejalan dengan taraf kemampuan yang hendak di

isi ke dalam diri setiap anak didik, artinya metodelah yang harus tunduk kepada kehendak tujuan dan bukan sebaliknya. Oleh karena itu kemampuan yang bagaimana yang dikehendaki oleh tujuan, maka metode harus mendukung sepenuhnya.

3. Situasi.

Situasi kegiatan pembelajaran yang diciptakan guru tidak selalu sama dari hari ke hari. Pada suatu waktu boleh jadi guru ingin menciptakan situasi pembelajaran di alam terbuka yaitu di luar ruang sekolah. Maka guru dalam hal ini tentu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi yang diciptakan itu. Di lain waktu, sesuai dengan sifat bahan dan kemampuan yang ingin dicapai oleh tujuan, maka guru menciptakan lingkungan belajar anak didik secara berkelompok. Anak didik dibagi ke dalam beberapa kelompok belajar di bawah pengawasan dan bimbingan guru. Di sana semua anak didik dalam kelompok masing-masing disertai tugas oleh guru untuk memecahkan suatu masalah. Dalam hal ini tentu saja guru telah memilih metode pembelajaran untuk membelajarkan anak didik yaitu metode problem solving. Demikianlah situasi yang diciptakan guru mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar.

4. Fasilitas.

Fasilitas merupakan hal yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar. Fasilitas adalah kelengkapan yang menunjang belajar anak didik di sekolah. Lengkap tidaknya fasilitas belajar akan mempengaruhi pemilihan metode mengajar. Ketiadaan laboratorium IPA, misalnya kurang mendukung penggunaan metode eksperimen atau metode demonstrasi. Demikian juga halnya ketiadaan fasilitas olahraga, tentu sukar bagi guru olahraga menerapkan metode latihan. Oleh karena itu keefektifan suatu metode pembelajaran akan terlihat jika faktor fasilitas ini mendukungnya.

5. Guru.

Setiap Guru mempunyaikepribadian yang berbeda. Seorang guru misalnya kurang suka berbicara, tetapi seorang guru lainnya suka berbicara. Seorang guru yang berlatar pendidikan kegurua, berbeda dengan guru yang bukan berlatar pendidikan keguruan di bidang penguasaan ilmu kependidikan dan keguruan. Guru yang berlatar pendidikan keguruan lebih banyak menguasai metode-metode mengajar, karena menerima matakuliah tersebut sewaktu perkuliahan dan tentunya lebih menjiwai dunia guru.

Latar belakang pendidikan guru mempengaruhi kompetensi. Kurangnya penguasaan terhadap berbagai jenis metode menjadi kendala dalam memilih dan menentukan metode pembelajaran. Itulah yang biasanya dirasakan oleh guru yang bukan berlatar pendidikan keguruan. Apalagi belum memiliki pengalaman mengajar yang memadai.

Sungguhpun demikian, baik guru yang berlatar belakang pendidikan keguruan maupun bukan, yang masing-masing masih minim dalam pengalaman mengajar di kelas, cenderung sukar memilih metode yang tepat. Tetapi ada juga yang tepat memilihnya, namun dalam pelaksanaannya menemui kendala, disebabkan labilnya kepribadian dan dangkalnya penguasaan atas metode yang digunakan. Dengan demikian dapatlah dipahami bahwa kepribadian, latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar guru adalah permasalahan intern guru yang dapat mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar.

Hal senada dengan penjelasan di atas, Usman (2002:32) menjelaskan beberapa faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan metode pembelajaran sebagai berikut:

1. Tujuan.
Setiap bidang studi mempunyai tujuan bahkan dalam setiap topik pembahasa tujuan pengajaran ditetapkan lebih terinci dan spesifik sehingga dapat dipilih metode mengajar manakah yang cocok dengan pembahasan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
2. Karakteristik siswa.
Adanya perbedaan karakteristik siswa dipengaruhi oleh latar belakang kehidupan sosial ekonomi, budaya, tingkat kecerdasan, dan watak mereka yang berlainan antara satu dengan yang lainnya, menjadi pertimbangan guru dalam memilih metode pembelajaran apa yang terbaik digunakan dalam mengkomunikasikan pesan pengajaran kepada siswa.
3. Situasi dan kondisi (*setting*).
Di samping adanya perbedaan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai juga tingkat situasi sekolah yang meliputi geografis, sosiokultural, menjadi bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan *setting* yang berlangsung.
4. Perbedaan pribadi dan kemampuan guru.
Seorang guru yang terlatih bicara disertai dengan gaya dan mimik, gerak, irama, tekanan, suara akan lebih berhasil memakai metode ceramah dibandingkan guru yang kurang mempunyai kemampuan bicaranya.
5. Sarana dan prasarana.
Ketersediaan sarana dan prasarana berbeda antara satu sekolah dengan sekolah lainnya, maka dalam hal ini perlu menjadi pertimbangan guru dalam memilih metode mengajarnya. Sekolah yang memiliki peralatan dan media yang lengkap, gedung yang baik, dan sumber belajar yang memadai akan memudahkan guru dalam memilih metode yang bervariasi.

C. Jenis-Jenis

Terdapat beragam jenis metode pembelajaran namun dalam hal ini dipaparkan beberapa di antaranya:

1. Metode ceramah.

Metode ceramah adalah cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Metode ceramah ini tepat digunakan apabila: kegiatan pembelajaran baru dimulai, waktu terbatas sedangkan informasi yang diberikan cukup banyak dan jumlah guru sedikit sedangkan jumlah peserta didik cukup banyak.

Langkah-langkah menggunakan metode ceramah sebagai berikut:

a. Tahap persiapan.

1) Merumuskan tujuan yang ingin dicapai.

Proses pembelajaran adalah proses yang bertujuan, oleh sebab itu merumuskan tujuan yang jelas merupakan langkah awal yang harus dipersiapkan guru. Apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran dengan ceramah berakhir.

2) Menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan.

Keberhasilan suatu ceramah sangat bergantung pada tingkat penguasaan guru tentang materi yang akan diceramahkan. Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan pokok-pokok materi yang akan disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Dalam penentuan pokok-pokok ini juga perlu dipersiapkan ilustrasi-ilustrasi yang relevan untuk memperjelas informasi yang akan disampaikan.

3) Mempersiapkan alat bantu,

Alat bantu sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan persepsi dari siswa. Alat bantu tersebut misalnya dengan mempersiapkan transparansi atau media grafis lainnya untuk meningkatkan kualitas ceramah.

b. Tahap pelaksanaan.

Pada tahap ini ada tiga langkah yang harus dilakukan sebagai berikut:

1) Pembukaan.

Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam langkah pembukaan ini yaitu:

- Yakinkan bahwa siswa memahami tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu guru perlu mengemukakan terlebih dahulu tujuan yang harus dicapai siswa. Mengapa siswa harus paham akan tujuan yang ingin dicapai? Oleh karena tujuan akan mengarahkan segala aktivitas siswa, dengan demikian penjelasan tentang tujuan akan merangsang siswa untuk termotivasi mengikuti proses pembelajaran melalui ceramah tersebut.
- Lakukan langkah apersepsi yaitu langkah menghubungkan materi pelajaran yang lalu dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Guna langkah apersepsi dalam langkah pembukaan ini adalah untuk mempersiapkan secara mental agar siswa mampu dan dapat menerima materi pelajaran. Langkah apersepsi pada dasarnya menciptakan kondisi agar materi pelajaran itu mudah masuk dan menempel di otak.

2) Penyajian.

Tahap penyajian adalah tahap penyampaian materi pembelajaran dengan cara bertutur. Agar ceramah berkualitas sebagai metode pembelajaran maka guru harus menjaga perhatian siswa agar tetap terarah pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan. Untuk menjaga perhatian ini ada beberapa hal yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- Menjaga kontak mata secara terus menerus dengan siswa. Kontak mata adalah suatu isyarat dari guru agar siswa mau memerperhatikan. Selain, itu kontak mata juga dapat berarti sebuah penghargaan dari guru kepada siswa.

Siswa yang selalu mendapat pandangan dari guru akan merasa dihargai dan diperhatikan.

- Gunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dicerna oleh siswa. Oleh karena itu, sebaiknya guru tidak menggunakan istilah-istilah yang kurang populer, selain itu, jaga intonasi suara agar seluruh siswa dapat mendengarnya dengan baik.
- Sajikan materi pelajaran secara sistematis, tidak meloncat-loncat agar mudah dipahami siswa.
- Tanggapi respon siswa dengan segera, artinya sekecil apapun respon siswa harus ditanggapi. Apabila siswa memberikan respon yang tepat, maka segeralah guru memberi penguatan dengan memberikan semacam pujian yang membanggakan hati. Sedangkan, seandainya siswa memberikan respon yang kurang tepat, segeralah tunjukkan respon siswa perlu perbaikan dengan tidak menyinggung perasaan siswa.
- Jagalah agar kelas tetap kondusif dan menggairahkan untuk belajar. Kelas yang kondusif memungkinkan siswa tetap bersemangat dan penuh motivasi untuk belajar. Cara yang dapat digunakan untuk menjaga agar kelas tetap kondusif adalah dengan cara guru menunjukkan sikap yang bersahabat dan akrab, penuh gairah menyampaikan materi pembelajaran, serta sekali-sekali memberikan humor-humor yang segar dan menyenangkan.

3) Penutupan.

Ceramah harus ditutup agar materi pelajaran yang sudah dipahami dan dikuasai siswa tidak terbang kembali ciptakanlah kegiatan-kegiatan yang memungkinkan siswa tetap mengingat materi pembelajaran. Hal-hal yang dapat dilakukan untuk keperluan tersebut diantaranya:

- Membimbing siswa untuk menarik kesimpulan atau merangkum materi pelajaran yang baru saja disampaikan.
- Merangsang siswa untuk dapat menanggapi atau memberi semacam ulasan tentang materi pembelajaran yang telah disampaikan.
- Melakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran yang baru saja disampaikan.

Kelebihan metode ceramah sebagai berikut:

- a. Ceramah merupakan metode yang murah dan mudah untuk dilakukan. Murah dalam hak dimaksudkan proses ceramah tidak memerlukan peralatan-peralatan yang lengkap, sedangkan mudah, memang ceramah hanya mengandalkan suara guru, dengan demikian tidak terlalu memerlukan persiapan yang rumit.
- b. Ceramah dapat menyajikan materi pelajaran yang luas. artinya materi pelajaran yang banyak dapat dirangkum atau dijelaskan pokok-pokoknya oleh guru dalam waktu yang singkat.
- c. Ceramah dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlun ditonjolkan, artinya guru dapat mengatur pokok-pokok materi mana yang perlu ditekankan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.
- d. Melalui ceramah, guru dapat mengontrol keadaan kelas, oleh karena sepenuhnya kelas merupakan tanggung jawab guru yang memberikan ceramah.
- e. Organisasi kelas dengan menggunakan ceramah dapat diatur menjadi lebih sederhana. Ceramah tidak memerlukan setting kelas yang beragam, atau tidak memerlukan Persiapan-persiapan yang rumit. Asal siswa dapat menempati tempat duduk untuk mendengarkan guru, maka ceramah sudah dapat dilakukan.

Kelemahan metode ceramah sebagai berikut:

- a. Materi yang dapat dikuasai siswa sebagai hasil dari ceramah akan terbatas pada apa yang dikuasai guru. Kelemahan ini memang kelemahan yang paling dominan, sebab apa yang diberikan guru adalah apa yang dikuasainya, sehingga apa yang dikuasai siswa pun akan tergantung pada apa yang dikuasai guru.
- b. Ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme. Verbalisme adalah penyakit yang sangat mungkin disebabkan oleh proses ceramah. Oleh karena itu, dalam proses penyajiannya guru hanya mengandalkan bahasa verbal dan siswa hanya mengandalkan kemampuan auditifnya. Sedangkan, disadari bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang tidak sama, termasuk dalam ketajaman menangkap materi pembelajaran melalui pendengarannya.
- c. Guru yang kurang memiliki kemampuan bertutur kata yang baik, ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan. Sering terjadi, walaupun secara fisik siswa ada di dalam kelas, namun secara mental siswa sama sekali tidak mengikuti jalannya proses pembelajaran, pikirannya melayang ke mana-mana atau siswa mengantuk, oleh karena gaya bertutur guru yang tidak menarik.
- d. Melalui ceramah, sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum. Walaupun ketika siswa diberi kesempatan untuk bertanya, dan tidak ada seorangpun yang bertanya, semua itu tidak menjamin siswa seluruhnya sudah paham.

2. Metode diskusi.

Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami

pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan.

Metode diskusi tepat dilakukan guru apabila: belajar mengidentifikasi dan memecahkan masalah serta mengambil keputusan, perluasan pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik, membiasakan peserta didik berhadapan dengan berbagai pendekatan, interpretasi dan kepribadian dan menghadapi masalah secara berkelompok.

Terdapat beragam jenis diskusi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran antara lain:

a. Diskusi kelas.

Diskusi kelas atau disebut juga diskusi kelompok adalah proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh seluruh anggota kelas sebagai peserta diskusi. Prosedur yang digunakan dalam jenis diskusi ini adalah: (1) guru memberi tugas sebagai pelaksanaan diskusi, misalnya siapa yang akan menjadi moderator, siapa yang menjadi penulis, (2) sumber masalah (guru, siswa atau ahli tertentu dari luar) memaparkan masalah yang harus dipecahkan selama 10 – 15 menit, (3) siswa diberi kesempatan untuk menanggapi permasalahan setelah mendaftar pada moderator, (4) sumber masalah memberi tanggapan, dan (5) moderator menyimpulkan hasil diskusi.

b. Diskusi kelompok kecil.

Diskusi kelompok kecil dilakukan dengan membagi siswa dalam kelompok-kelompok. Jumlah anggota kelompok antara 3-5 orang. pelaksanaannya dimulai dengan guru menyajikan permasalahan secara umum, kemudian masalah tersebut dibagi-bagi ke dalam submasalah yang harus dipecahkan oleh setiap kelompok kecil, selesai diskusi dalam kelompok kecil, ketua kelompok menyajikan hasil diskusinya.

c. Simposium.

Simposium adalah metode mengajar dengan membahas suatu persoalan dipandang dari berbagai sudut pandang berdasarkan keahlian. Simposium dilakukan untuk memberikan wawasan yang luas kepada siswa. Setelah penyaji memberikan pandangannya tentang masalah yang dibahas, maka simposium diakhiri dengan pembacaan kesimpulan hasil kerja tim perumus yang telah ditentukan sebelumnya.

d. Diskusi panel.

Diskusi panel adalah pembahasan suatu masalah yang dilakukan oleh beberapa oleh panelis yang biasanya terdiri dari 4-5 orang dihadapan audiens. Diskusi panel berbeda dengan jenis diskusi lainnya. Dalam diskusi panel audiens tidak terlibat secara langsung tetapi berperan hanya sekedar peninjau para panelis yang sedang melaksanakan diskusi. Oleh sebab itu agar diskusi panel efektif perlu digabungkan dengan metode lainnya, misalnya dengan metode penugasan. Siswa disuruh untuk merumuskan hasil pembahasan dalam diskusi.

Langkah-langkah dalam melaksanakan diskusi sebagai berikut:

a. Persiapan.

- Merumuskan tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan yang bersifat umum maupun tujuan khusus. Tujuan yang ingin dicapai mesti dipahami oleh setiap siswa sebagai peserta diskusi. Tujuan yang jelas dapat dijadikan sebagai kontrol dalam pelaksanaan.
- Menentukan jenis diskusi yang dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Misalnya apabila tujuan yang ingin dicapai adalah penambahan wawasan siswa tentang suatu persoalan, maka dapat digunakan diskusi panel, sedangkan jika yang diutamakan adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam mengembangkan

gagasan, maka simposium dianggap sebagai jenis diskusi yang tepat.

- Menetapkan masalah yang akan dibahas. Masalah dapat ditentukan dari isi materi pembelajaran atau masalah-masalah yang aktual yang terjadi di lingkungan masyarakat yang dihubungkan dengan materi pelajaran sesuai dengan bidang studi yang diajarkan.
- Mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan teknis pelaksanaan diskusi, misalnya ruang kelas dengan segala fasilitasnya, petugas-petugas diskusi seperti moderator, notulis, dan tim perumus manakala diperlukan.

b. Pelaksanaan.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan diskusi adalah:

- Memeriksa segala persiapan yang dianggap dapat mempengaruhi kelancaran diskusi.
- Memberikan pengarahan sebelum dilaksanakan diskusi, misalnya menyajikan tujuan yang ingin dicapai serta aturan-aturan diskusi sesuai dengan jenis diskusi yang akan dilaksanakan.
- Melaksanakan diskusi sesuai dengan aturan main yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaan diskusi hendaklah memperhatikan suasana atau iklim belajar yang menyenangkan, misalnya tidak tegang, tidak saling menyudutkan dan lain sebagainya.
- Memberikan kesempatan yang sama kepada setiap peserta diskusi untuk mengeluarkan gagasan dan ide-idenya.
- Mengendalikan pembicaraan kepada pokok persoalan yang sedang dibahas. Hal ini sangat penting, sebab tanpa pengendalian biasanya arah pembahasan menjadi melebar dan tidak fokus.

c. Penutupan

Akhir dari proses pembelajaran dengan menggunakan diskusi hendaklah dilakukan sebagai berikut: (1) membuat pokok-pokok pembahasan sebagai kesimpulan sesuai dengan hasil diskusi, dan (2) mereview jalannya diskusi dengan meminta pendapat dari seluruh peserta sebagai umpan balik untuk perbaikan selanjutnya.

Kelebihan metode diskusi sebagai berikut:

- a. Metode diskusi dapat merangsang siswa untuk lebih kreatif khususnya dalam memberikan gagasan dan ide-ide.
- b. Dapat melatih untuk membiasakan diri bertukar pikiran dalam mengatasi setiap permasalahan.
- c. Dapat melatih siswa untuk dapat mengemukakan pendapat atau gagasan secara verbal. Di samping itu diskusi juga bisa melatih siswa untuk menghargai pendapat orang lain.

Kelemahan metode diskusi sebagai berikut:

- a. Sering terjadi pembicaraan dalam diskusi dikuasai dua atau tiga orang siswa yang memiliki keterampilan berbicara.
- b. Kadang-kadang pembahasan dalam diskusi meluas, sehingga kesimpulan menjadi kabur.
- c. Memerlukan waktu yang cukup panjang, yang kadang-kadang tidak sesuai dengan yang direncanakan.
- d. Dalam diskusi sering terjadi perbedaan pendapat yang bersifat emosional yang tidak terkontrol. Akibatnya kadang-kadang ada pihak yang merasa tersinggung, sehingga dapat mengganggu iklim pembelajaran.

3. Metode demonstrasi.

Metode demonstrasi adalah metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik

sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Sebagai metode penyajian, demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru. Walaupun dalam proses demonstrasi siswa hanya sekedar memperhatikan akan tetapi demonstrasi dapat menyajikan bahan pelajaran yang lebih konkret. Metode demonstrasi tepat digunakan dalam pembelajaran apabila: materi pelajaran berbentuk ketrampilan gerak psikomotor atau melakukan sesuatu ketrampilan ataupun melakukan prosedur melaksanakan suatu kegiatan dan juga pengajar bermaksud menyederhanakan penjelasan mengenai penyelesaian kegiatan yang panjang melalui demonstrasi yang ditampilkan.

Langkah-langkah penggunaan metode demonstrasi adalah sebagai berikut:

a. Tahap persiapan.

- Rumuskan tujuan yang harus dicapai siswa setelah proses demonstrasi berakhir. Tujuan ini meliputi beberapa aspek seperti aspek pengetahuan, sikap, atau keterampilan tertentu.
- Persiapan garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan. Garis-garis besar langkah demonstrasi diperlukan sebagai panduan untuk menghindari kegagalan.
- Lakukan ujicoba demonstrasi yang meliputi segala peralatan yang diperlukan.

b. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdiri dari tahapan sebagai berikut:

1) Pembukaan.

- Aturilah tempat duduk yang memungkinkan semua siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang didemonstrasikan.
- Kemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa.
- Kemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh siswa misalnya siswa

ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan demonstrasi.

2) Pelaksanaan.

- Mulailah demonstrasi dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang siswa untuk berpikir, misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan yang mengandung teka-teki sehingga mendorong siswa untuk tertarik memperhatikan demonstrasi.
- Ciptakan suasana yang menyejukkan dengan menghindari suasana yang menegangkan.
- Yakinkan bahwa semua siswa mengikuti jalannya demonstrasi dengan memperhatikan reaksi seluruh siswa.
- Berikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses demonstrasi itu.

3) Penutupan.

Apabila demonstrasi selesai dilakukan, proses pembelajaran perlu diakhiri dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan demonstrasi dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk meyakinkan apakah siswa memahami proses demonstrasi itu atau tidak. Selain memberikan tugas yang relevan, ada baiknya guru dan siswa melakukan evaluasi bersama tentang jalannya proses demonstrasi itu untuk perbaikan selanjutnya.

Kelebihan metode demonstrasi sebagai berikut:

- a. Melalui metode demonstrasi terjadinya verbalisme akan dapat dihindari, sebab siswa disuruh langsung memperhatikan bahan pelajaran yang dijelaskan.
- b. Proses pembelajaran akan lebih menarik, sebab siswa tak hanya mendengar, tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi.

- c. Dengan cara mengamati secara langsung siswa akan memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dan kenyataan. Dengan demikian siswa akan lebih meyakini kebenaran materi pelajaran.

Kelemahan metode demonstrasi sebagai berikut:

- a. Metode demonstrasi memerlukan persiapan yang lebih matang, sebab tanpa persiapan yang memadai demonstrasi bisa gagal sehingga dapat menyebabkan metode ini tidak efektif lagi. Bahkan sering terjadi untuk menghasilkan pertunjukkan suatu proses tertentu, guru harus beberapa kali mencobanya terlebih dahulu sehingga dapat memakan waktu yang banyak.
- b. Demonstrasi memerlukan peralatan, bahan-bahan dan tempat yang memadai yang berarti penggunaan metode ini memerlukan pembiayaan yang lebih mahal dibandingkan dengan ceramah.
- c. Demonstrasi memerlukan kemampuan dan keterampilan guru yang khusus, sehingga guru dituntut untuk bekerja lebih profesional. Di samping itu demonstrasi juga memerlukan kemauan dan motivasi guru yang bagus untuk keberhasilan proses pembelajaran siswa.

4. Metode simulasi.

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Belajar bagaimana cara mengoperasikan sebuah mesin yang mempunyai karakteristik khusus misalnya siswa sebelum menggunakan mesin yang sebenarnya akan lebih bagus melalui simulasi

terlebih dahulu. Demikian juga untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu peristiwa, penggunaan simulasi akan sangat bermanfaat.

Ragam metode simulasi di antaranya adalah:

a. Metode Sosiodrama.

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.

Hal-hal yang dilakukan guru dalam melaksanakan metode sosiodrama adalah sebagai berikut:

- Tetapkan terlebih dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
- Sampaikanlah kepada siswa mengenai isi dari masalah-masalah sosial tersebut dalam konteks yang menarik.
- Tetapkan siswa yang dapat atau bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas.
- Jelaskan kepada siswa lainnya mengenai peranan mereka pada waktu sosiodrama berlangsung.
- Beri kesempatan kepada para pelakon untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.
- Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mengalami ketegangan.
- Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.

- Guru melakukan penilaian hasil sosiodrama sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

b. Metode psikodrama.

Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis. Psikodrama biasanya digunakan untuk terapi yaitu agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya, menemukan konsep diri, menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan yang dialaminya.

c. *Role playing.*

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin pada masa mendatang. Misalnya kejadian seputar pemberontakan G 30 S/PKI, memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.

Langkah-langkah dalam metode simulasi dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

a. Persiapan.

- Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
- Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- Guru memberikakesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

b. Pelaksanaan.

- Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.

- Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
 - Guruhendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
 - Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
- c. Penutupan.
- Melakukan diskusi bagi tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
 - Merumuskan kesimpulan.

Kelebihan metode simulasi sebagai berikut:

- a. Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun menghadapi dunia kerja.
- b. Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.
- c. Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.
- d. Memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
- e. Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Simulasi dapat melatih diri siswa untuk memahami dan mengingat isi materi yang akan didramakan sehingga daya ingat siswa menjadi tajam dan tahan lama.
- g. Melalui aktivitas simulasi melatih dan menumbuhkan prilaku siswa untuk

- bekerjasama dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.
- h. Siswa memperoleh kebiasaan yang baik untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sebaik-baiknya.

Kelemahan metode simulasi sebagai berikut:

- a. Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.
- b. Pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
- c. Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.
- d. Sebagian besar siswa yang tidak ikut berperan dalam simulasi cenderung menjadi pasif.
- e. Penggunaan metode simulasi cenderung menggunakan waktu yang relatif lebih lama karena memerlukan persiapan dan latihan yang cukup serta pemahaman terhadap materi pembelajaran.

5. Metode tanya jawab.

Metode tanya jawab ialah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui bentuk pertanyaan yang perlu dijawab oleh anak didik. Dengan metode ini antara lain dapat dikembangkan keterampilan mengamati, menginterpretasi, mengklasifikasikan, membuat kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan.

Penggunaan metode tanya jawab bermaksud memotivasi anak didik untuk bertanya selama proses pembelajaran, atau guru yang bertanya (mengajukan pertanyaan) dan anak didik menjawabnya. Isi pertanyaan tidak mesti harus mengenai pertanyaan lebih luas yang berkaitan dengan pelajaran. Untuk itu beberapa hal yang penting diperhatikan dalam penerapan metode tanya jawab antara lain:

- a. Tujuan yang akan dicapai dari metode tanya jawab antara lain:
- Untuk mengetahui sampai sejauh mana materi pelajaran telah dikuasai siswa.
 - Untuk merangsang siswa berpikir.
 - Memberi kesempatan pada siswa untuk mengajukan masalah yang belum dipahami.
- b. Jenis pertanyaan.

Pada dasarnya ada dua pertanyaan yang perlu diajukan yakni pertanyaan ingatan dan pertanyaan pikiran. Pertanyaan ingatan dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana pengetahuan sudah tertanam pada siswa. Biasanya pertanyaan berpangkal kepada apa, kapan, di mana, berapa dan yang sejenisnya. Sedangkan pertanyaan pikiran dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauhmana cara berpikir anak dalam menanggapi suatu persoalan. Biasanya pertanyaan ini dimulai dengan kata mengapa, bagaimana.

Contoh pertanyaan ingatan: (1) Faktor-faktor apakah yang menyebabkan cepatnya pertumbuhan penduduk di Indonesia?, dan (2) Berapakah jumlah rukun Iman?

Contoh pertanyaan pikiran: Bagaimana pendapatmu bila pertumbuhan penduduk dibiarkan terus meningkat?

Sementara itu menurut Hasibuan dan Moedjino (2004:15) jenis pertanyaan dapat dikelompokkan kepada empat jenis yaitu:

- Pertanyaan permintaan (*compliance question*).

Pertanyaan yang mengharapkan siswa untuk mematuhi perintah yang diucapkan dalam bentuk pertanyaan.

Contoh:

Dapatkah siswa sekalian tenang agar suara bapak dapat didengar seluruhkelas?

- Pertanyaan retorik (*rhetorical question*).

Pertanyaan yang tidak menghendaki jawaban, melainkan akan dijawab sendiri

oleh guru karena merupakan teknik penyampaian informasi kepada siswa.

Contoh:

Guru: Apakah yang dimaksud dengan demokrasi?

Demokrasi adalah.....

- Pertanyaan menuntun dan mengarahkan (*prompting question*).

Pertanyaan yang diajukan untuk memberi arah kepada siswa dalam proses berpikir.

Contoh:

Guru: Minggu lalu kita mempelajari tentang macam-macam jenis tumbuhan berbiji. Coba Salsa jelaskan ada yang dimaksud dengan tumbuhan monokotil dan dikotil.

Salsa: diam (sedang berpikir)

Guru : Silakan tinjau dulu dasar pembagian jenis tumbuhan berbiji tersebut. Nah....bagaimana.....Salsa?

- Pertanyaan menggali (*probing question*).

Pertanyaan lanjutann yang akan mendorong siswa untuk lebih mendalami jawaban terhadap pertanyaan sebelumnya.

Contoh:

Guru: setelah kemarin kita meninjau museum, bagaimana pendapatmu, Fatur?.

Siswa: sangat menarik, Pak?

Guru: Faktor apanya yang menarik?

c. Teknik mengajukan pertanyaan.

Berhasil tidaknya metode tanya jawab, sangat bergantung kepada teknik guru dalam mengajukan pertanyaannya. Hal pokok yang harus diperhatikan antara lain:

- Perumusan pertanyaan harus jelas dan terbatas, sehingga tidak menimbulkan keragu-raguan pada siswa.
- Pertanyaan hendaknya diajukan pada kelas sebelum menunjuk siswa untuk menjawabnya.

- Beri kesempatan/waktu pada siswa untuk memikirkannya.
- Hargailah pendapat/pertanyaan dari siswa.
- Distribusi atau pemberian pertanyaan harus merata.
- Buatlah ringkasan hasil tanya jawab sehingga memperoleh pengetahuan secara sistematis.

Kelebihan metode tanya jawab sebagai berikut:

- a. Lebih mengaktifkan anak didik dibandingkan dengan metode ceramah.
- b. Anak akan lebih cepat mengerti, karena memberi kesempatan kepada anak didik untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas atau belum dimengerti sehingga guru dapat menjelaskan kembali.
- c. Mengetahui perbedaan-perbedaan pendapat antara anak didik dan guru dan akan membawa ke arah suatu diskusi.
- d. Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian anak didik.

Kekurangan metode tanya jawab sebagai berikut:

- a. Mudah menyimpang dari pokok persoalan.
- b. Dapat menimbulkan beberapa masalah baru.
- c. Anak didik terkadang merasa takut memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan kepadanya.
- d. Sukar membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan pemahaman anak didik.

6. Metode Eksperimen.

Metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran di mana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari. Dalam proses pembelajaran dengan metode eksperimen ini siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri mulai dari mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan sampai menarik kesimpulan mengenai suatu objek,

keadaan atau proses sesuatu. Dengan demikian siswa secara mandiri mencari kebenaran atau mencoba suatu pekerjaan.

Kelebihan metode eksperimen adalah sebagai berikut:

- a. Membuat siswa lebih percaya atas kebenaran atau kesimpulan berdasarkan percobaannya sendiri.
- b. Membina siswa untuk membuat terobosan-terobosan baru dengan penemuan dari percobaannya dan bermanfaat bagi kehidupan manusia.
- c. Hasil-hasil percobaan yang berharga dapat dimanfaatkan untuk kemashlahatan umat manusia.

Kelebihan metode eksperimen adalah sebagai berikut:

- a. Metode ini memerlukan berbagai fasilitas berupa peralatan dan bahan yang terkadang memerlukan pembiayaan tersendiri.
- b. Metode ini menuntut tingkat ketelitian dan keamanan tersendiri lebih-lebih apabila percobaan tersebut menggunakan zat-zat kimia yang membahayakan.
- c. Setiap percobaan tidak selalu memberikan hasil yang diharapkan karena mungkin ada faktor-faktor tertentu yang berada di luar kemampuan dan pengendalian.

7. Metode Resitasi.

Metode resitasi adalah metode penyajian bahan di mana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Tugas tersebut dapat dilakukan di dalam kelas, halaman sekolah, laboratorium, perpustakaan atau di mana saja tugas itu dapat dikerjakan.

Metode resitasi ini diberikan karena guru merasakan bahan pelajaran terlalu banyak sementara waktu sedikit, artinya banyaknya bahan pelajaran yang tersedia dengan waktu

kurang seimbang. Agar bahan materi pelajaran selesai sesuai dengan waktu yang ditentukan maka metode inilah yang biasanya guru gunakan untuk mengatasinya.

Langkah-langkah yang dapat dipedomani guru dalam menerapkan metode resitasi adalah sebagai berikut:

- a. Fase pemberian tugas.
 - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - Guru menyampaikan jenis tugas secara jelas sehingga siswa mengerti apa yang ditugaskan kepadanya.
 - Perlu diperhatikan bahwa memberikan tugas haruslah sesuai dengan kemampuan siswa.
 - Ada petunjuk atau sumber yang dapat membantu pekerjaan siswa.
 - Berikan waktu yang cukup kepada siswa untuk mengerjakan tugas tersebut.
- b. Fase pelaksanaan tugas.
 - Berikan bimbingan dan pengawasan selama siswa mengerjakan tugasnya.
 - Berikan motivasi secara terus menerus sehingga siswa mau mengerjakan tugasnya dengan sebaik-baiknya.
 - Guru memastikan bahwa siswa mengerjakan secara mandiri tugas yang dikerjakan tanpa menyuruh orang lain untuk mengerjakan tugasnya tersebut.
 - Guru mengingatkan siswa untuk mencatat hasil-hasil yang diperolehnya secara baik dan sistematis.
- c. Fase laporan atau pertanggungjawaban tugas.
 - Laporan siswa baik lisan maupun tulisan dari apa yang telah dikerjakannya.
 - Ada tanya jawab atau diskusi selama proses ini.
 - Penilaian hasil kerja siswa dengan menerapkan formir penilaian yang telah disiapkan guru.

Kelebihan metode resitasi adalah sebagai berikut:

- a. Metode ini dapat merangang siswa dalam melakukan aktivitas belajar secara individual maupun berkelompok.
- b. Dapat mengembangkan kemandirian siswa.
- c. Membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
- d. Mengembangkan kreativitas siswa.

Kelemahan metode resitasi adalah sebagai berikut:

- a. Siswa sulit dikontrol apakah benar bahwa siswa itu sendiri yang mengerjakan tugas tersebut ataukah orang lain.
- b. Jika tugas dikerjakan secara berkelompok, maka tidak jarang yang aktif mengerjakan tugas tersebut adalah siswa tertentu saja sedangkan siswa lainnya tidak berpartisipasi secara baik.

8. Metode Karyawisata.

Metode karyawisata adalah metode mengajar yang diterapkan guru dengan melaksanakan pembelajaran dilakukan di suatu tempat atau objek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu objek seperti meninjau perkebunan, pabrik, mengunjungi museum, kebun binatang dan sebagainya.

Kelebihan metode karyawisata adalah sebagai berikut:

- a. Karyawisata memiliki prinsip pembelajaran modern yaitu memanfaatkan lingkungan nyata dalam pelaksanaan pembelajaran bagi siswa.
- b. Membuat apa yang dipelajari siswa di sekolah atau di kelas lebih relevan dengan kenyataan dan kebutuhan di lapangan dan masyarakat.
- c. Siswa memperoleh informasi materi pelajaran lebih luas dan lebih aktual.

Kelemahan metode karyawisata adalah sebagai berikut:

- a. Menggunakan fasilitas dan pembiayaan yang relatif lebih mahal.
- b. Memerlukan persiapan atau perencanaan yang matang dan memperhatikan situasi dan kondisi baik siswa (khususnya terkait dengan pembiayaan) maupun waktu yang tersedia.
- c. Sering kali unsur rekreasi yang terlihat daripada unsur belajar dari pelaksanaan metode ini.

9. Metode Induktif.

Metode induktif berpedoman pada urutan kegiatan yang bergerak dari hal yang bersifat khusus kepada yang umum. Menurut Suparman (2012:261) metode induktif dilaksanakan melalui pemberian berbagai kasus, fakta, contoh atau sebab yang mencerminkan suatu konsep atau prinsip kemudian peserta didik dibimbing untuk berusaha keras mensintesis, menemukan atau menyimpulkan prinsip dasar dari pelajaran tersebut. Dalam hal ini metode induktif memberi kesempatan kepada siswa untuk menggali sendiri materi yang disajikan, kemudian baru diberikan penjelasan.

Selanjutnya Suparman (2012:261) menjelaskan bahwa metode induktif tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran apabila:

- a. Pesertadidik telah mengenal atau telah mempunyai pengalaman yang berhubungan dengan mata pelajaran tersebut.
- b. Materi yang akan diajarkan berupa keterampilan komunikasi antara pribadi, sikap, pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.
- c. Tenagapengajar mempunyai keterampilan mendengarkan yang baik, fleksibel, terampil mengajukan pertanyaan, terampil mengulang pernyataan dan sabar.
- d. Waktu yang tersedia cukup panjang.

Joyce, Weil dan Calhoun (2009:115) menjelaskan metode induktif dirancang untuk melatih siswa membuat konsep dan sekaligus untuk mengajarkan konsep-konsep dan cara penerapannya pada siswa. Metode pembelajaran ini juga mengajar minat siswa pada logika, minat pada bahasa dan arti kata-kata dan minat pada sifat pengetahuan.

Sudjana dan Suwariyah (1991:74) menjelaskan bahwa metode pembelajaran induktif adalah pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan cara berpikir menarik kesimpulan dari fakta khusus menuju kepada hal yang umum. Fakta khusus artinya data dan informasi dari lapangan sedangkan hal yang umum artinya generalisasi berdasarkan konsep-konsep dan prinsip yang berlaku umum.

Dalam proses pembelajarannya, metode pembelajaran induktif mengawali kegiatan dengan memperhatikan media sinematik yang merupakan contoh dari materi ajar yang disampaikan. Kegiatan ini diberikan untuk menarik minat siswa dan merangsang rasa ingin tahu mereka, apalagi diberikan dalam bentuk media sinematik, maka diharapkan siswa merasakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajarannya. Setelah itu, dilanjutkan dengan kegiatan membaca bahan bacaan/teks, kemudian guru memberikan penjelasan tentang materi yang ditonton dan bacaan/teks yang dibaca. Langkah terakhir adalah memberikan soal-soal latihan untuk mengukur keberhasilan dalam pembelajaran. Pemberian latihan ini bertujuan untuk mengingatkan kembali kepada siswa tentang materi yang dipelajari.

Sudjana dan Suwariyah (1991:77) menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran induktif yaitu:

a. Prainstruksional.

Prainstruksional yaitu kegiatan menumbuhkan atau mengkondisikan kesiapan dan motivasi belajar siswa.

b. Instruksional.

Instruksional yaitu kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- Penyampaian informasi materi ajar yang akan dipelajari siswa, secara umum bahan pelajaran tersebut terdiri dari fakta, konsep dan prinsip. Materi ajar tersebut dijelaskan secara umum disertai contoh-contohnya, bahkan kalau mungkin dengan permasalahan yang muncul dari konsep dan prinsip tersebut.
- Setelah diberikan informasi umum, kelas atau siswa dibawa untuk mengamati fakta, gejala atau peristiwa yang berkenaan dengan konsep dan prinsip materi ajar.
- Diskusi kelas membahas pengamatan, dalam hal ini setiap siswa atau kelompok diminta mengemukakan pendapatnya berdasarkan apa yang telah diamati atau dicatatnya.
- Menarik kesimpulan berupa perumusan konsep dan prinsip materi ajar untuk dicatat siswa. Rumusan konsep dan prinsip tersebut berdasarkan materi ajar atau materi esensial mata ajar yang telah dipelajari dan didiskusikan oleh siswa.

c. Evaluasi.

Evaluasi dilakukan untuk melihat proses belajar dan hasil belajar yang diperoleh siswa.

d. tindak lanjut.

Dilakukan dengan memberikan tugas untuk mengamati fakta, peristiwa, gejala atau proses sejenis di lingkungan tempat tinggalnya.

Sementara itu Anwar (1987:95) menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran induktif yaitu:

- a. Guru memilih bagian dari pengetahuan (aturan umum, prinsip, konsep dan sebagainya) yang akan diajarkan.
- b. Guru memberikan contoh-contoh spesifik dari bagian pengetahuan itu disajikan untuk memungkinkan siswa menyusun hipotesis.
- c. Guru memberikan contoh-contoh tambahan dengan maksud untuk membuktikan hipotesis yang diajukan. Mungkin membenarkan atau menyangkal hipotesis yang diajukan dan disusun oleh siswa.
- d. Menyimpulkansuatu bagian dari pengetahuan berupa kesimpulan yang terbukti berdasarkan pernyataan siswa bersama guru.

Sudjana dan Suwariyah (1991:79) menjelaskan prasyarat yang harus dipenuhi dalam melaksanakan pembelajaran induktif yaitu:

- a. Persyaratan untuk guru. Dalam hal ini guru mempersiapkan materi ajar, antara lain rangkuman fakta, konsep dan prinsip yang akan disampaikan kepada siswa. Selanjutnya guru mempersiapkan fakta, gejala atau peristiwa yang harus diamati oleh siswa dan juga menyiapkan bahan yang akan didiskusikan siswa. Guru juga menyiapkan kesimpulan berupa gabungan teori dan hasil diskusi siswa.
- b. Sumber-sumber belajar tersedia dengan memadai.
- c. Materajar, tidak hanya dari buku-buku pelajaran, tetapi juga dari pengalaman dan kehidupan yang ada disekitar siswa.
- d. Penilaian ditekankan pada proses pembelajaran di samping hasil belajar yang dicapai.

Adapun langkah-langkah perlakuan yang dilakukan guru dalam penerapan strategi pembelajaran induktif sebagai berikut:

- a. Gurumemberikan tes awal terhadap materi yang akan diajarkan.
- b. Gurumemberikan contoh dalam bentuk media sinematik.
- c. Siswamembaca bacaan/teks yang diberikan guru.
- d. Gurumenguraikan materi dan siswa memperhatikan penjelasan guru.
- e. Gurumemberikan soal-soal latihan untuk siswa.

Selanjutnya Sudjana dan Suwariyah (1991:81) menjelaskan beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam menyusun satuan pelajaran yang berbasiskan metode pembelajaran induktif yaitu:

- a. Waktu yang harus disediakan paling tidak dua jam pelajaran. Oleh karena itu, satuan pelajaran harus dibuat untuk satu pokok bahasan atau beberapa sub pokok bahasan. Dengan cara itu akan tersedia waktu yang cukup sehingga ada kesempatan untuk melakukan pengamatan lapangan.
- b. Rumusantujuan instruksional khusus tidak hanya berkenaan dengan penguasaan bahan ajar, tetapi juga dimasukkan ke dalam keterampilan proses. Untuk itu, salah satu tujuan instruksional khusus yang harus dimasukkan adalah keterampilan mengamati suatu gejala atau peristiwa atau keterampilan mendemonstrasikan suatu proses.
- c. Bahanpelajaran yang dimuat dalam satuan pelajaran terdiri dari atas konsep materi bahan pelajaran (garis besarnya), fakta, peristiwa, gejala yang akan diamati siswa dan topik atau masalah yang akan didiskusikan.
- d. Menyusunkegiatan belajar siswa sebaiknya diurutkan sebagai berikut:
 - Menerimainformasi konsep bahan pengajaran yang akan diamati serta cara mengamatinya.
 - Kunjunganke lapangan untuk mengamati fakta, peristiwa dan gejala serta mencatat

- hasil amatanya baik secara individual maupun secara kelompok.
- Melaksanakan diskusi kelompok hasil pengamatan.
 - Melaporkan hasil diskusi oleh setiap kelompok dan merangkumnya sebagai kesimpulan diskusi kelas.
 - Penilaian dilakukan atas penilaian proses dan penilaian hasil belajar.

Kelebihan dari metode pembelajaran induktif adalah siswa akan memperoleh pengetahuan yang bermakna dan bertahan lama karena diperoleh melalui proses penemuan. Dalam hal ini Joyce, Weil dan Calhoun (2009:102) menjelaskan bahwa pembelajaran induktif dapat membantu siswa mengumpulkan informasi dan mengujinya dengan teliti, mengolah informasi ke dalam konsep-konsep dan belajar memanipulasi konsep-konsep tersebut. Di samping itu dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk membentuk konsep-konsep secara efisien dan meningkatkan jangkauan perspektif dari sisi mana siswa memandang suatu informasi. Metode pembelajaran induktif juga dapat meningkatkan penalaran dan kemampuan berpikir secara bebas dan dapat melatih kemampuan kognitif untuk menemukan dan memecahkan masalah yang ditemui. Pematangan intelektual dan pertumbuhan kognitif seseorang yang diberikan pembelajaran dengan strategi pembelajaran induktif akan mengakibatkan perolehan hasil belajar menjadi baik dan memuaskan sesuai tujuan yang ingin dicapai.

Sedangkan kelemahan pada metode pembelajaran ini adalah siswa dengan motivasi belajar yang rendah akan mengalami kesulitan untuk mengikuti pembelajaran karena mereka cenderung lebih menyukai diberikan pengetahuan daripada menemukannya sendiri.

10. Metode Deduktif.

Metode pembelajaran deduktif berpedoman pada urutan kegiatan yang bergerak dari hal yang bersifat umum kepada yang khusus. Suparman (2012:269) menyatakan metode deduktif dimulai dengan pemberian penjelasan tentang prinsip-prinsip isi pelajaran, kemudian disusul dengan penerapan atau contoh-contoh pada situasi tertentu.

Selanjutnya Suparman (2012:260) menjelaskan bahwa metode pembelajaran deduktif tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran apabila:

- a. Pesertadidik belum mengenal pengetahuan yang sedang dipelajari.
- b. Isipelajaran meliputi terminologi, teknis dan bidang yang kurang membutuhkan proses berpikir kritis.
- c. Pengajarmempunyai persiapan yang baik dan pembicara yang baik.
- d. Waktuyang tersedia singkat.

Sudjana dan Suwariyah (1991:82) menyatakan bahwa metode pembelajaran deduktif adalah pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan cara berpikir menarik kesimpulan dari pernyataan umum menjadi pernyataan khusus, artinya dari konsep teori menuju fakta. Pada pelaksanaannya dimulai dari pengenalan teori, konsep, atau prinsip yang terdapat dalam bidang studi kemudian dilanjutkan dengan pengujian, pembuktian atau penggunaan melalui kegiatan di dalam atau di luar kelas.

Sudjana dan Suwariyah (1991:84) menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran deduktif yaitu:

- a. Prainstruksional.
Prainstruksional yaitu kegiatan menumbuhkan atau mengkondisikan kesiapan dan motivasi belajar siswa.
- b. Instruksional.

Prainstruksional yaitu kegiatan:

- Penyampaian informasi umum materi ajar yang akan dipelajari siswa, dalam hal ini guru menjelaskan pokok-pokok uraian semua materi yang akan dibahas secara integral sekalipun tidak mendalam secara sistematis.
- Pembahasan pokok materi ajar dilakukan secara bertahap satu persatu disertai contoh-contoh bagaimana konsep dan prinsip materi ajar tersebut digunakan dalam pemecahan suatu masalah.
- Pemecahan masalah atau pembuktian oleh siswa berdasarkan konsep dan prinsip yang terdapat pada materi ajar, selanjutnya guru memberikan tugas-tugas belajar kepada siswa.
- Siswa secara individual atau kelompok membuat ikhtisar atau rangkuman kesimpulan tentang apa yang telah dipelajari dan diperolehnya. Untuk itu, guru memberikan arahan atau petunjuk apa yang harus dibuat dan dirumuskan oleh siswa.

c. Evaluasi.

Evaluasi pada saat siswa melakukan kegiatan belajar, baik dalam membuktikan kebenaran konsep atau prinsip maupun dalam menggunakan konsep dan prinsip materi ajar dalam pemecahan masalah, guru melakukan pemantauan dan penilaian proses belajar melalui pengamatan. Hasil pengamatan dijadikan bahan bagi perbaikan belajar siswa, sedangkan penilaian hasil belajar dilakukan guru melalui pertanyaan lisan ataupun tulisan.

d. Tindak lanjut.

Tindak lanjut diarahkan kepada penguasaan konsep dan prinsip materi ajar serta penggunaannya dalam pemecahan masalah. Bentuk tindak lanjut dilakukan dengan menegaskan kepada siswa untuk melakukan percobaan sendiri atau mengamati gejala dan proses yang terjadi dari penggunaan konsep

atau prinsip atau latihan memecahkan masalah dari penggunaan konsep dan prinsip tersebut.

Metode pembelajaran deduktif merupakan strategi penyampaian pembelajaran yang diterapkan untuk siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris dengan memanfaatkan bahan bacaan/teks, media sinematik dan infokus. Dalam pelaksanaannya, kegiatan diawali dengan kegiatan membaca teks dengan tuntunan guru, dilanjutkan dengan langkah berikutnya yakni mendengarkan uraian penjelasan guru tentang bahan bacaan/teks, kemudian diberikan penguatan berupa contoh melalui media sinematik agar siswa mudah mengingat materi ajar yang telah diuraikan. Langkah terakhir adalah memberikan soal-soal latihan untuk dikerjakan siswa. Pemberian latihan ini adalah untuk membantu siswa agar dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan yang disampaikan dapat diingat kembali.

Kelebihan penerapan metode pembelajaran deduktif adalah guru dapat mengontrol dengan mudah setiap langkah pembelajaran karena pada hakekatnya pembelajaran yang dirancang dalam menyampaikan materi ajar dapat disampaikan guru sesuai dengan rancangannya dan orientasi pembelajaran seluruhnya tertuju pada guru. Pada metode pembelajaran deduktif ini, siswa diberikan materi berupa bahan bacaan/teks, yang dilanjutkan dengan pemberian penjelasan oleh guru, sehingga siswa mengetahui dan memahami hal yang terkandung dalam bacaan/teks, lalu diberikan contoh dalam bentuk media sinematik yang berfungsi sebagai penguatan akan materi yang telah diberikan penjelasannya pada langkah sebelumnya. Kemudian untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi ajar yang disampaikan, maka diberikan soal-soal latihan.

Kelemahan dari penerapan metode pembelajaran deduktif ini adalah kurang menekankan keaktifan

siswa dalam belajar sehingga potensi siswa yang memiliki kemampuan belajar yang baik tidak dapat terwujud secara optimal, siswa menjadi kurang kreatif dalam menggali inti pembelajaran dan cenderung bersikap menerima penjelasan yang disampaikan guru.

11. Metode Drill

Metode drill atau latihan dimaksudkan untuk memperoleh ketangkasan atau ketrampilan latihan terhadap apa yang dipelajari karena hanya dengan melakukan secara praktis suatu pengetahuan dapat disempurnakan dan disiap-siakan. Untuk menerapkan metode drill perlu dipertimbangkan dalam penggunaannya sebagai berikut:

- a. Harus disadari bahwa pengertian belajar bukan berarti pengulangan yang persis sama dengan apa yang telah dipelajari sebelumnya oleh siswa, akan tetapi terjadinya suatu proses belajar dengan latihan siap adalah adanya situasi yang berbeda serta pengaruh latihan pertama, latihan kedua, ketiga dan seterusnya akan lain sifatnya.
- b. Situasi belajar itulah yang mula-mula harus diulangi untuk mendapat memperoleh respon dari siswa. Bilamana siswa dihadapkan dengan berbagai situasi belajar, maka dalam diri siswa akan timbul alasan untuk memberi respons, sehingga menyebabkan siswa tersebut melatih ketrampilannya. Bagaimana situasi tersebut dapat diubah-ubah kondisinya sehingga menuntut adanya perubahan respons, maka keterampilan siswa akan dapat lebih disempurnakan.

Metode drill tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bilamana untuk memperoleh:

- a. Kecakapan motorik, seperti mengulas, menghafal, membuat alat-alat, menggunakan alat/mesin, permainan dan atletik.

- b. Kecakapan mental, seperti melakukan perkalian, menjumlah, mengenal tanda-tanda/symbol dan sebagainya.
- c. Asosiasi yang dibuat seperti hubungan huruf-huruf dalam ejaan, penggunaan symbol, membaca peta, dan sebagainya.
- d. Dalam mengajarkan kecakapan dengan metode latihan siap guru harus mengetahui sifat kecakapan itu sendiri, seperti kecakapan sebagai penyempurnaan dari pada suatu arti dan bukan sebagai hasil proses mekanis semata-mata dan kecakapan itu dikatakan tidak benar, bila hanya menentukan suatu hal yang rutin yang dapat dicapai dengan pengulangan yang tidak menggunakan pikiran, sebab kenyataan bertindak atau berbuat harus sesuai dengan situasi dan kondisi.

Kelebihan metode drill adalah sebagai berikut:

- a. Siswa akan memperoleh ketangkasan dan kemahiran dalam melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dipelajarinya.
- b. Dapat menimbulkan rasa percaya diri bahwa para siswa yang berhasil dalam belajarnya telah memiliki suatu ketrampilan khusus yang berguna di masa mendatang.
- c. Guru lebih mudah mengontrol dan dapat membedakan mana siswa yang disiplin dalam belajarnya dan mana yang kurang dengan memperhatikan tindakan dan perbuatan siswa disaat berlangsungnya pengajaran.

Kelemahan metode drill adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menghambat inisiatif siswa, di mana inisiatif dan minat siswa yang berbeda dengan petunjuk guru dianggap suatu penyimpangan dan pelanggaran dalam pengajaran yang diberikannya.
- b. Menimbulkan penyesuaian secara statis kepada lingkungan. Dalam kondisi belajar ini pertimbangan inisiatif siswa selalu disorot dan tidak diberikan keleluasaan. Siswa

menyelesaikan tugas secara statis sesuai dengan apa yang diinginkan guru.

- c. Membentuk kebiasaan yang kaku artinya seolah-olah siswa melakukan sesuatu secara mekanis dan dalam memberikan stimulus siswa dibiasakan bertindak secara otomatis.
- d. Dapat menimbulkan verbalisme, terutama pengajaran yang bersifat menghafal di mana siswa dilatih untuk dapat menguasai bahan pelajaran secara hapalan dan secara otomatis mengingatkannya bila ada pertanyaan-pertanyaan yang berkenaan dengan hapalan tersebut tanpa suatu proses berpikir secara logis.

D. Metode Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (saintifik). Langkah-langkah pendekatan saintifik (*scientific approach*) dalam proses pembelajaran disajikan sebagai berikut (1) mengamati, (2) menanya, (3) mengumpulkan informasi/eksplorasi, (4) mengasosiasikan/mengolah informasi/menalar, dan (5) mengkomunikasikan.

1. Mengamati (observasi)

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi.

Kegiatan mengamati dalam pembelajaran menghendaki guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Gurumemfasilitasipeserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang

penting dari suatu benda atau objek. Adapun kompetensi yang diharapkan adalah melatih kesungguhan, ketelitian, dan mencari informasi.

2. Menanya

Setelah kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Guru perlu membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan: pertanyaan tentang yang hasil pengamatan objek yang konkrit sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, atau pun hal lain yang lebih abstrak. Pertanyaan yang bersifat faktual sampai kepada pertanyaan yang bersifat hipotetik.

Dari situasi di mana peserta didik dilatih menggunakan pertanyaan dari guru, masih memerlukan bantuan guru untuk mengajukan pertanyaan sampai ke tingkat di mana peserta didik mampu mengajukan pertanyaan secara mandiri. Dari kegiatan kedua dihasilkan sejumlah pertanyaan. Melalui kegiatan bertanya dikembangkan rasa ingin tahu peserta didik. Semakin terlatih dalam bertanya maka rasa ingin tahu semakin dapat dikembangkan. Pertanyaan tersebut menjadi dasar untuk mencari informasi yang lebih lanjut dan beragam dari sumber yang ditentukan guru sampai yang ditentukan peserta didik, dari sumber yang tunggal sampai sumber yang beragam.

Kegiatan “menanya” dalam kegiatan pembelajaran adalah mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik). Adapun kompetensi yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.

3. Mengumpulkan Informasi/eksplorasi

Kegiatan “mengumpulkan informasi” merupakan tindak lanjut dari bertanya. Kegiatan ini dilakukan dengan menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi.

Aktivitas mengumpulkan informasi dilakukan melalui eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/ kejadian/, aktivitas wawancara dengan narasumber dan sebagainya. Adapun kompetensi yang diharapkan adalah mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.

4. Mengasosiasikan/Mengolah Informasi/Menalar

Kegiatan “mengasosiasi/mengolah informasi/menalar” dalam kegiatan pembelajaran adalah memproses informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi. Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan. Kegiatan ini dilakukan untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi tersebut. Adapun kompetensi yang diharapkan adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.

Aktivitas ini juga diistilahkan sebagai kegiatan menalar, yaitu proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Aktivitas menalar dalam konteks pembelajaran pada Kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah banyak merujuk pada teori belajar asosiasi atau pembelajaran asosiatif.

Istilah asosiasi dalam pembelajaran merujuk pada kemauan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukannya menjadi penggalan memori. Selama mentransfer peristiwa-peristiwa khusus ke otak, pengalaman tersimpan dalam referensi dengan peristiwa lain. Pengalaman-pengalaman yang sudah tersimpan di memori otak berelasi dan berinteraksi dengan pengalaman sebelumnya yang sudah tersedia.

Setelah menemukan keterkaitan antar informasi dan menemukan berbagai pola dari keterkaitan tersebut, selanjutnya secara bersama-sama dalam satu kesatuan kelompok, atau secara individual membuat kesimpulan.

5. Mengkomunikasikan

Pada pendekatan saintifik, guru diharapkan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompokpeserta didik tersebut.

Kegiatan “mengkomunikasikan” dalam kegiatan pembelajaran adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Adapun kompetensi yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

BAB VI

MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad, 2000:3). Areif Sardiman dkk (1996:6) mengemukakan arti dari media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Hennich dkk sebagaimana dikutip Arsyad (2000:4) menjelaskan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekamanaudio, gambar yang diproyeksikan dan sebagainya adalah *media komunikasi*. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Rohani (1997:3) menjelaskan pengertian media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi. Selanjutnya Hamijaya menjelaskan pengertian media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Rohani, 1997:2)

Merujuk kepada beberapa definisi yang dikemukakan para ahli di atas, maka dapatlah dimaknai bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk terjadinya suatu proses komunikasi.

Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa media pembelajaran apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2000:3).

Rossi dan Briedle memaparkan media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya, dalam hal ini apabila digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran (Sanjaya, 2013:204).

Gagne dan Briggs sebagaimana dikutip Susmaini (2008:42) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah “meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recoder, kaset, video camera, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer”. Dari kutipan ini dapat dimaknai bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi pembelajaran dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Asnawir dan Usman (2002:11) mengemukakan pengertian media pembelajaran adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Selanjutnya Miarso (2004:458) menjelaskan media pembelajaran adalah segalanya sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali,

Rohani (1997:3) menjelaskan beberapa makna terkait dengan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Segala jenis sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran, mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe dan sebagainya.
2. Peralatan fisik untuk menyampaikan isi pembelajaran, termasuk buku, film, video, tape recorder, slide, guru dan perilaku non verbal. Dengan kata lain media pembelajaran mencakup perangkat lunak (software) dan atau perangkat keras (*hard ware*) yang berfungsi sebagai alat belajar atau alat bantu belajar.
3. Media yang digunakan dan diintegrasikan dengan tujuan dan isi pembelajaran yang biasanya sudah dituangkan dalam satuan pembelajaran dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan pembelajaran.
4. Sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dengan menggunakan alat penampil dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran meliputi kaset, audio, slide, film strip, OHP, film radio, televisi dan sebagainya.

Dari beberapa kutipan di atas mengenai pengertian media pembelajaran yaitu sarana atau alat yang digunakan (guru) dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai, efektif, efisien dan berdaya tarik.

Berdasarkan paparan tentang uraian mengenai media pembelajaran maka di dalamnya terkandung beberapa makna yaitu:

1. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dikenal dengan istilah hardware (perangkat keras) yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indra.

2. Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
4. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
5. Media pembelajaran dapat digunakan secara individual maupun massal.

B. Fungsi dan Manfaat

Media pembelajaran merupakan unsur yang amat penting dalam proses pembelajaran selain metode pembelajaran. Kedua komponen pembelajaran (metode dan media) saling berkaitan, pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan. Hamalik sebagaimana dikutip Arsyad (2000:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan memadatkan informasi.

Berkaitan dengan fungsi media, Kemp dan Dayton sebagaimana dikutip Arsyad (2000:20) memaparkan 3 (tiga) fungsi utama apabila media pembelajaran digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

1. Memotivasi minat atau tindakan.
Untuk memenuhi fungsi memotivasi atau tindakan maka media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi.
2. Menyajikan informasi.
Untuk memenuhi fungsi informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan, laporan, atau pengetahuan latar belakang.
Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas ada persetujuan atau ketidaksetujuan secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak atau kurang senang, netral atau senang.
3. Memberi instruksi.
Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individual siswa.

Selanjutnya Levie dan Lentz memaparkan 4 (empat) fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi.
Menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau

menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran dengan menggunakan media diharapkan atensi atau perhatian, minat siswa terhadap pelajaran akan baik.

2. Fungsi afektif.

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. Fungsi kognitif.

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi kompensatoris.

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal (Arsyad, 2000:17).

Selanjutnya fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2013:208) sebagai berikut:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video, atau bagaimana proses perkembangan bayi dalam rahim, demikian

juga dalam pelajaran lainnya seperti guru dapat menjelaskan bagaimana terjadinya peristiwa proklamasi melalui tayangan film dan lain sebagainya.

2. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia maka dapat disajikan melalui film.

Selain itu media pembelajara juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di kelas atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata. Benda atau objek yang terlalu besar misalkan, alat-alat perang, berbagai binatang buas, benda-benda langit dan lain sebagainya. Untuk menampilkan objek tersebut guru dapat memanfaatkan film slide, foto-foto, atau gambar. Benda-benda yang terlalu kecil misalkan bakteri, jamur, virus dan lain sebagainya dapat dipelajari dengan memanfaatkan mikroskop ataupun micri projector.

3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pelajaran dapat lebih meningkat, sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topik tersebut maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir, atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya.

4. Memiliki nilai praktis.

Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut: (a) media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, (b) media dapat mengatasi batas ruang kelas, (c) media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan, (d) media

dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, (e) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat, (f) media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik, (g) media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, (h) media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa, dan (i) media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

Berkaitan dengan manfaat media pembelajaran, Kemp dan Dayton menjelaskan beberapa manfaat penggunaan media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, setiap siswa yang melihat dan mendengar penyajian melalui media, menerima pesan yang sama. Penggunaan media dapat menyatukan penafsiran guru yang berbeda-beda. Dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landsan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.
2. Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kejelasan, dan keruntutan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa berpikir yang kesemuanya menunjukkan bahwa media mempunyai aspek motivasi dan meningkatkan minat.
3. Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis (partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan).
4. Mengurangi jumlah waktu pembelajaran, karena umumnya media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan nisi pembelajaran dalam jumlah yang cukup banyak.
5. Meningkatkan kualitas belajar siswa. Kualitas hasil belajar siswa dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan

dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.

6. Pembelajaran dapat diberikan kapan pun dan di mana pun terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk menjelaskan secara berulang-ulang mengenai isi pembelajaran dapat diminimalisir sehingga guru dapat memusatkan perhatian kepada aspek yang penting lain dalam pembelajaran misalnya sebagai konsultan atau penasehat siswa (Arsyad, 2000:22).

Miarso (2004:458) memaparkan manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal.
2. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.
3. Media dapat melampaui batas ruang kelas. Banyak hal yang tak mungkin untuk dialami secara langsung di dalam kelas oleh peserta didik karena:
 - a. Objek terlalu besar misalnya candi, stasiun dan lain-lain.
 - b. Beberapa objek, makhluk hidup dan benada yang terlalu kecil untuk diamati dengan mata telanjang misalnya bakteri, protozoa dan sebagainya.
 - c. Gerakan-gerakan yang terlalu lambat untuk diamati misalnya proses pemekaran bunga dan lain-lain.
 - d. Gerakan-gerakan yang terlalu cepat misalnya kepakan sayap burung, kumbang dan sebagainya.
4. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
5. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.

7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
8. Media membangkitkan pengalaman integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak.
9. Media memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri.
10. Media meningkatkan kemampuan keterbacaan (*new literacy*) yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan dan lambang yang tampak baik yang alami maupun buatan manusia yang terdapat dalam lingkungan.
11. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.
12. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri pengajar maupun peserta didik.

Dale sebagaimana dikutip Arsyad (2000:24) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru-siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut dapat terealisasi:

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
3. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran, kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.
4. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
5. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
6. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.

7. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.
8. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
9. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.
10. Menyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Sardiman (1996:16) menjelaskan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.
3. Penggunaan media dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis (partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan).
4. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairah belajar.
 - b. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
 - c. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
5. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera seperti:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.

- b. Objek yang terlalu kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
- c. Gerak yang terlalu cepat atau terlalu lambat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *highspeed photography*.
- d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan melalui rekaman film, video, film bingkai atau film.
- e. Objek yang terlalu kompleks misalnya mesin-mesin dapat disajikan dengan model atau diagram,
- f. Konsep yang terlalu luas seperti gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.

Di dalam *Encyclopedia of Educational* menjelaskan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontiniu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan dengan cara lain dan membantu efisiensi, serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar (Arsyad, 2000:25).

Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran dijelaskan Sudjana dan Rivai sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain (Arsyad, 2000:25).

Arsyad (2000:26) menjelaskan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu:
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, slide, flim atau gambar.
 - c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.
 - d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah, dapat ditampilkan secara

- konkret melalui, film, gambar, slide atau simulasi komputer.
- e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan siswa dan guru dapat disimulasikan dengan menggunakan media seperti komputer, film dan video.
 - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu yang lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time lapse* untuk film, video, slide atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Merujuk kepada beberapa pendapat ahli di atas, maka dapatlah dimaknai bahwa beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Di samping itu penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

C. Karakteristik

Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip Arsyad (2000:11) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien melakukannya. Ketiga ciri media pembelajaran tersebut sebagai berikut:

1. Ciri fiksatif (*fixative property*).

Ciri fiksatif menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografis, video, tape, disket komputer dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri fiksatif ini penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu decade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian direproduksi beberapa kali pun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa baik individual maupun kelompok.

2. Ciri manipulatif (*manipulative property*).

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong, kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman *time lapse* tersebut.

Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian juga dapat diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video, misalnya proses lompat galah, atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan manipulatif dari media. Demikian pula suatu aksi gerakan dapat direkam dengan foto kamera, pada

rekaman gambar hidup (video, motion film) kejadian dapat diputar mundur.

Media (rekaman video, atau audio) dapat diedit sehingga guru dapat hanya menampilkan bagian-bagian penting atau utama dari suatu urutan kejadian dengan memotong bagian-bagiannya yang tidak diperlukan. Kemampuan media dan ciri manipulatf memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap siswa ke arah yang tidak diinginkan.

Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu. Proses penanaman dan panen jagung, pengolahan jagung menjadi tepung dan penggunaan tepung untuk membuat kue atau roti dapat dipersingkat waktunya dalam suatu urutan rekaman video atau film yang mampu menyajikan informasi yang cukup bagi siswa untuk mengetahui asal usul dan proses penanaman baha baku tepung jagung hingga menjadi kue atau roti.

3. Ciri distributif (*distributiveproperty*).

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio dapat disebarkan ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, maka dapat direproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.

Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

D. Klasifikasi

Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam sistem pembelajaran. Oleh sebab itu, setiap guru harus memahami apa saja jenis dan klasifikasi media pembelajaran yang tepat dan diperlukan dalam pembelajaran. Setidaknya guru yang memahami teori dan praktik pembelajaran efektif harus memperhatikan kelengkapan media pembelajaran ini dalam memacu dan memicu potensi siswa sehingga menjadi aktual melalui proses pembelajaran. Tegasnya pemahaman terhadap jenis dan klasifikasi media pembelajaran mengantarkan guru untuk termotivasi menggunakan media teknologi pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam dan di luar kelas.

Hal yang perlu dicatat bahwa penggunaan media pembelajaran tidak dapat dilihat atau dinilai dari segi kecanggihannya semata-mata tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi kualitas proses pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan media pembelajarann haruslah selaras dengan upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana sampai pada media yang cukup rumit dan canggih. Untuk mempermudah mempelajari jenis media, karakter dan kemampuannya maka dilakukan pengklasifikasian atau penggolongan. Istilah pengklasifikasian atau penggolongan di kenal dengan ***taksonomi***.

Banyak para ahli melakukan klasifikasi atau penggolongan media pembelajaran. Berikut ditampilkan beberapa klasifikasi atau penggolongan media yang penulis kutip dari beberapa ahli.

1. Klasifikasi Kemp dan Dayton.

Kemp dan Dayton mengklasifikasi media pembelajaran ke dalam 8 (delapan) kelompok yaitu: (1) media cetakan, (2) media pajang, (3) *overhead tranparacies*, (4) rekaman audiotape, (5) slide dan filmstrips, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman, video dan film hidup, dan (8) komputer (Arsyad, 2000:37).

a. Media cetakan.

Meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Di samping buku teks atau buku ajar, termasuk pula lembaran penuntun berupa daftar cek tentang langkah-langkah yang harus diikuti ketika mengoperasikan sesuatu peralatan atau memelihara peralatan. Lembaran ini berisi gambar atau foto di samping teks penjelasan. Penuntun belajar adalah bentuk media cetak lain yang mempersiapkan dan mengarahkan siswa bagaimana untuk maju ke unit berikutnya dan menyelesaikan mata pelajaran.

Di samping itu ada pula penuntun instruktur yang memberikan tuntunan dan bantuan kepada instruktur pada saat mempersiapkan dan menyampaikan pelajaran. Jadi penuntun instruktur meliputi petunjuk dan informasi yang berkaitan dengan pokok-pokok bahasa yang akan diajarkan.

Bentuk lain dari media cetakan adalah brosur, *newsletter* dan teks terprogram. Brosur merupakan pengumuman atau pemberitahuan mengenai sesuatu proram atau pelayanan, sedangkan *newsletter* berisikan laporan kegiatan suatu organisasi. Teks terprogram adalah informasi yang disajikan secara terkendali dalam arti baha siswa hanya memiliki akses untuk melihat dan membaca teks yang diinginkan langkah demi langkah. Teks informasi ini merupakan stimulus yang meminta siswa untuk memberikan respon, kemudian siswa diberitahukan jawaban yang benar dengan membandingkan jawabannya dengan jawaban yang telah disiapkan pada halaman yang terdapat dalam teks tersebut. Melalui tahapan demikian, siswa dapat meneruskan bacaannya, apabila sudah menguasai

informasi yang disajikan, atau siswa akan diminta mengulang membaca informasi yang serupa apabila belum menguasai untuk selanjutnya membaca informasi yang lain.

Kelebihan media cetakan adalah sebagai berikut:

- Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lambat membaca dan memahami. Namun, pada akhirnya semua siswa diharapkan dapat menguasai materi pelajaran tersebut.
- Di samping dapat mengulang materi dalam media cetakan, siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis.
- Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal lumrah, dan ini dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.
- Khusus pada teks terprogram, siswa akan berpartisipasi/berinteraksi dengan aktif karena harus memberi respon terhadap pertanyaan dan latihan yang disusun, siswa dapat segera mengetahui apakah jawabannya benar atau salah.
- Meskipun isi informasi media cetakan harus diperbaharui dan direvisi sesuai dengan perkembangan dan temuan-temuan baru dalam bidang ilmu tertentu, materi tersebut dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusikan dengan mudah.

Sedangkan keterbatasan media cetakan adalah sebagai berikut:

- Sulit menampilkan gerak dalam halaman media cetakan.
- Biaya pencetakan akan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, gambar, atau foto yang berwarna.
- Proses pencetakan media seringkali memakan waktu beberapa hari sampai berbulan-bulan,

tergantung kepada peralatan percetakan dan kerumitan informasi pada halaman cetakan.

- Pembagian unit-unit pelajaran dalam media cetakan harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu panjang dan dapat membosankan siswa.
- Umumnya media cetakan dapat membawa hasil yang baik jika tujuan pelajaran itu bersifat kognitif, misalnya belajar tentang fakta dan keterampilan. Jarang sekali, jika ada, media cetakan terutama teks terprogram yang mencoba menekankan perasaan, emosi dan sikap.
- Jika tidak dirawat dengan baik, media cetakan cepat rusak atau hilang.

b. Media pajang.

Media pajang pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Media yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- Papan tulis.
Papan tulis merupakan media pajang yang paling sederhana dan hampir selalu tersedia. Dengan perencanaan yang baik, kapur berwarna, menampilkan informasi pada saat siswa harus melihatnya maka papan tulis dapat menjadi alat penyajian pelajaran yang efektif.
- *Flip chart*.
Penyajian dengan *flip charts* sangat menguntungkan untuk informasi visual seperti kerangka pikiran, diagram, bagan/*chart* atau grafik karena dengan mudah karton-karton lebar yang disusun sebelum penyajian dibuka dan dibalik dan jika perlu dapat ditunjukkan kembali kemudian.
- Papan magnetik.
Papan magnetik merupakan papan pameran yang terdiri dari permukaan baja tipis yang dilapisi magnet. Objek dan informasi yang ingin ditunjukkan diletakkan di atas karton yang dibelakangnya terdapat magnet kecil sehingga dengan mudah karton tersebut ditempelkan ke papan magnet dan dipindah-pindahkan.

- Papan bulletin.
Papan bulletin berfungsi sama dengan papan magnetik tetapi dapat pula digunakan untuk menampilkan visual tiga dimensi. Di samping itu, papan bulletin biasanya ditempatkan pada lokasi yang dapat menarik perhatian orang-orang yang lewat sehingga dapat melihat dan membaca informasi di papan tersebut.
- Pameran.

Kelebihan dari media pajang adalah sebagai berikut:

- Bermanfaat di ruang manapun tanpa harus ada penyesuaian khusus.
- Pemakai dapat secara fleksibel membuat perubahan-perubahan sementara penyajian berlangsung.
- Mudah dipersiapkan dan materinya mudah digunakan.
- Fasilitas papan tulis atau *whiteboard* selalu tersedia di ruang-ruang kelas.

Sedangkan keterbatasan dari media pajang adalah sebagai berikut:

- Terbatasnya penggunaannya pada kelompok kecil.
- Memerlukan keahlian khusus dari penyajinya, apalagi jika memerlukan penjelasan verbal.
- Mungkin tidak dianggap penting jika dibandingkan dengan media-media yang diproyeksikan.
- Pada saat menulis di papan, guru membelakangi siswa, dan jika ini berlangsung lama tentu akan mengganggu suasana dan pengelolaan kelas.

c. *Overhead transparencies.*

Transparansi yang diproyeksikan adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding melalui sebuah proyektor. Kemampuan proyektor memperbesar gambar membuat

media ini berguna untuk menyajikan informasi pada kelompok yang besar dan pada semua jenjang.

Overhead transparencies (OHT) dirancang untuk dapat digunakan di depan kelas sehingga guru dapat selalu berhadapan dan menatap siswa. Penataan letak layar dan proyeksi bayangan seringkali menimbulkan layar yang berbentuk trapezium (*keystone*) yang sering mengganggu penampilan tayangan dan pandangan siswa. Akan tetapi hal itu dapat di atasi dengan memiringkan layar.

Kelebihan penggunaan *overhead transparencies* adalah:

- Pantulan proyeksi gambar dapat terlihat jelas pada ruangan yang terang sehingga guru dan siswa tetap dapat saling melihat.
- Dapat menjangkau kelompok yang besar.
- Guru selalu dapat bertatap muka dengan siswa karena *overhead transparencies* dapat diletakkan di depan kelas dan dengan demikian guru dapat mengendalikan kelas.
- Transparansi dapat dengan mudah dibuat sendiri oleh guru, baik yang dibuat secara manual maupun yang melalui proses cetak, salin dan kimia.
- Peralatannya mudah dioperasikan dan tidak memerlukan perawatan khusus.
- Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.
- Dapat dijadikan pedoman dan penuntn bagi guru dalam penyajian materi.

Sedangkan kelemahan penggunaan *overhead transparencies* adalah:

- Fasilitas *overhead transparencies* harus tersedia.
- Listrik pada ruang/lokasi penyajian harus tersedia.
- Tanpa layar yang dapat dimiringkan (misalnya hanya menggunakan dinding/tembok atau layar lurus) sulit untuk mengatasi distorsi tayangan yang berbentuk trapesium (*keystone*).

- Harus memiliki teknik khusus untuk pengaturan urutan baik dalam penyajian maupun penyimpanan.

d. Rekaman audio-tape.

Pesan danisi pelajaran dapat direkam pada tape magnetik sehingga hasil rekaman tersebut dapat diputar kembali pada saat diinginkan. Pesan danisi pelajaran itu dimaksudkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sebagai upaya mendukung terjadinya proses belajar. Materi rekaman audio-tape adalah cara ekonomis untuk menyiapkan isi pelajaran atau jenis informasi tertentu. Rekaman dapat disiapkan untuk sekelompok siswa dan sekarang ini sudah lumrah rekaman dipersiapkan untuk penggunaan perorangan.

Terdapat hubungan media audio dengan pengembangan keterampilan yang berkaitan dengan keterampilan mendengarkan. Keterampilan yang dapat dicapai dengan penggunaan media audio meliputi:

- Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian. Misalnya siswa mengidentifikasi kejadian tertentu dari rekaman yang didengarnya.
- Mengikuti pengarahan. Misalnya sambil mendengarkan pernyataan atau kalimat singkat, siswa menandai salah satu pilihan pernyataan yang mengandung arti yang sama.
- Melatih daya analisis. Misalnya siswa menentukan urutan kejadian atau suatu peristiwa atau menentukan ungkapan mana yang menjadi sebab dan mana akibat dari pernyataan-pernyataan atau kalimat-kalimat yang didengarnya.
- Menentukan arti dari konteks, misalnya siswa mendengarkan pernyataan yang belum lengkap sambil berusaha menyempurnakannya dengan memilih kata yang disiapkan. Kata-kata yang disiapkan itu berbunyi sangat mirip dan hanya dapat dibedakan apabila sudah dalam konteks kalimat.
- Memilah-milah informasi atau gagasan yang relevan dan informasi yang tidak relevan.

Misalnya rekaman yang diperdengarkan mengandung dua sisi informasi yang berbeda dan siswa mengelompokkan informasi ke dalam dua kelompok itu.

- Merangkum, mengemukakan kembali atau mengingat kembali informasi, misalnya setelah mendengarkan rekaman suatu peristiwa atau cerita, siswa diminta untuk mengungkapkan kembali dengan kalimat-kalimat mereka sendiri.

Kelebihan penggunaan media audio-tape ini adalah sebagai berikut:

- Radio tape (*tape recorder*) telah menjadi peralatan yang lumrah dalam rumah tangga, sekolah, mobil, bahkan dalam saku (*walkman*). Karena harganya cenderung terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat, ketersediaannya dapat diandalkan.
- Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan sehingga pesan dan isi pelajaran dapat berada di beberapa tempat pada waktu yang bersamaan.
- Merekam peristiwa atau isi pelajaran untuk digunakan kemudian, atau merekam pekerjaan siswa sendiri dapat dilakukan dengan media audio.
- Rekaman memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan diri sendiri sebagai alat diagnosis guna membantu meningkatkan keterampilan mengucapkan, membaca, berpidato dan sebagainya.
- Pengoperasiannya relatif mudah.

Sedangkan kelemahan penggunaan media audio-tape ini adalah sebagai berikut:

- Dalam suatu rekaman, sulit menentukan lokasi suatu pesan atau informasi. Jika pesan atau informasi itu berada di tengah-tengah pita, maka akan memakan waktu lama untuk menemukannya, apalagi jika radio-tape tidak memiliki angka penuntun putaran pitanya.
- Kecepatan merekam dan pengaturan *track* yang bermacam-macam menimbulkan kesulitan untuk

memainkan kembali rekaman yang direkam pada suatu mesin perekam yang berbeda dengannya.

e. Slide

Slide (film bingkai) adalah suatu film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2 x 2 inci. Bingkai tersebut terbuat dari karton atau plastik. Film bingkai diproyeksikan melalui *slide projector*. Jumlah film bingkai yang akan ditayangkan untuk suatu program tergantung kepada tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, lama penayangan atau panjangnya program sangat bervariasi.

Program visual dapat dikombinasikan dengan suara yang dikenal dengan film bingkai bersuara. Program kombinasi film bingkai bersuara pada umumnya berkisar antara 10 – 30 menit dengan jumlah gambar yang bervariasi dari 10 – 100 buah. Berbeda dengan gambar yang disertai suara rekaman waktu tayangnya sudah tertentu, gambar yang tidak disertai suara dapat ditayangkan seberapa lama pun sesuai dengan kebutuhan dan isi pesan dan informasi yang ingin disampaikan melalui gambar tersebut.

Kelebihan penggunaan slide (film bingkai) adalah sebagai berikut:

- Urutan gambar (film bingkai) dapat diubah-ubah sesuai dengan kebutuhan.
- Isi pelajaran yang sama yang terdapat dalam gambar-gambar film bingkai dapat disebarkan dan digunakan di berbagai tempat secara bersamaan.
- Gambar pada film bingkai tertentu dapat ditayangkan lebih lama dan dengan demikian dapat menarik perhatian dan membangun persepsi siswa yang sama terhadap konsep atau pesan yang ingin disampaikan.
- Film bingkai dapat ditayangkan pada ruangan yang masih terang (tidak perlu benar-benar gelap). Jika tidak terdapat layar khusus, dinding dapat dijadikan tempat proyeksi gambar.

- Film bingkai dapat menyajikan gambar dan grafik untuk berbagai bidang ilmu kepada kelompok atau perorangan dengan usia yang tidak terbatas.
- Film bingkai dapat digunakan sendiri atau digabung dengan suara/rekaman. Baik film bingkai bersuara maupun yang tidak, dapat diubah.
- Film bingkai dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain. Di samping itu, dengan film bingkai, objek yang besar, berbahaya, atau terlalu kecil untuk dilihat dengan mata dapat ditayangkan dengan jelas.

Sedangkan kelemahan penggunaan slide (film bingkai) adalah sebagai berikut:

- Gambar dan grafik visual yang disajikan tidak bergerak sehingga daya tariknya tidak sekuat dengan televisi dan film. Oleh karena itu, visualisasi objek atau proses yang bergrak akan kurang efektif bila disajikan melalui film bingkai.
- Film bingkai terlepas-lepas dan ini merupakan suatu titik keunggulan sekaligus kelemahannya, karena memerlukan perhatian untuk penyimpanannya agar film-film bingkai itu tidak hilang atau tercecer.
- Meskipun biaya produksinya tidak terlalu mahal, film bingkai masih memerlukan biaya lebih besar daripada pembuatan media foto, gambar, grafik yang tidak diproyeksikan.

f. Film dan Video.

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontiniu.

Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup

dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.

Kelebihan penggunaan film dan video adalah sebagai berikut:

- Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika membaca, berdiskusi, berpraktik dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
- Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya langkah-langkah dan cara yang benar dalam berwudhu atau peristiwa metamorfosis pada kupu-kupu.
- Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Misalnya film kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare, dapat membuat siswa sadar terhadap pentingnya kebersihan makanan dan lingkungan.
- Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan, film dan video seperti slogan yang sering didengar dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi, atau perilaku binatang buas.
- Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar, atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.
- Dengan kemauan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film dalam kecepatan

normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Misalnya bagaimana kejadian mekarnya bunga mulai dari lahrynya kuncup bunga sampai kuncup bunga tersebut mekar.

Sedangkan kelemahan penggunaan film dan video adalah sebagai berikut:

- Pengadaan film dan video pada umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang juga disampaikan melalui film tersebut.
- Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

g. Televisi

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar.

Dewasa ini televisi dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit. Dengan demikian, ada dua jenis pengiriman (penyiaran) gambar dan suara yaitu penyiaran langsung kejadian atau peristiwa yang dapat disaksikan saat terjadi atau berlangsung dan penyiaran program yang telah direkam di atas pita film atau pita video.

Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkannya. Televisi pendidikan tidak sekedar menghibur tetapi yang lebih penting adalah mendidik.

Oleh karena itu, televisi memiliki ciri-ciri tersebut yaitu:

- Dituntun oleh guru/instruktur.
Guru atau instruktur yang bertugas menuntun siswa melalui pengalaman-pengalaman visual.
- Sistematis
Siaran berkaitan dengan mata pelajaran dan silabus dengan tujuan dan pengalaman belajar yang terencana.
- Teratur dan berurutan.
Siaran disajikan dengan selang waktu yang beraturan secara berurutan di mana satu siaran dibangun atau mendasari siaran lainnya.
- Terpadu.
Siaran berkaitan dengan pengalaman belajar lainnya seperti latihan, membaca, diskusi, laboratorium, percobaan, menulis dan pemecahan masalah.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui program televisi untuk berbagai mata pelajaran dapat menguasai mata pelajaran tersebut sama seperti mereka yang mempelajarinya melalui tatap muka dengan guru di kelas.

Meskipun televisi memiliki berbagai kelebihan dalam menyampaikan pesan dan materi pelajaran, namun televisi juga mempunyai kelemahan. Kelebihan dari penggunaan televisi adalah sebagai berikut:

- Televisi dapat memancarkan berbagai jenis bahan audiovisual termasuk gambar diam, film, objek, spesimen dan drama.
- Televisi dapat menyajikan model dan contoh-contoh yang baik bagi siswa.
- Televisi dapat membawa dunia nyata ke ruang kelas seperti orang, tempat-tempat dan peristiwa melalui penyiaran langsung atau rekaman.
- Televisi dapat memberikan kepada siswa peluang untuk melihat dan mendengar diri sendiri.
- Televisi dapat menyajikan program-program yang dapat dipahami oleh siswa dengan usia dan tingkatan pendidikan yang berbeda-beda.

- Televisi dapat menyajikan visual dan suara yang amat sulit diperoleh pada dunia nyata, misalnya ekspresi wajah, *dental operation* dan lain-lain.
- Televisi dapat menghemat waktu guru dan siswa, misalnya dengan merekam siaran pelajaran yang disajikan dapat diputar ulang jika diperlukan tanpa harus melakukan proses itu kembali. Di samping itu, televisi merupakan cara yang ekonomis untuk menjangkau sejumlah besar siswa pada lokasi yang berbeda-beda untuk penyajian yang bersamaan.

Kelemahan menggunakan televisi adalah sebagai berikut:

- Televisi hanya mampu menyajikan komunikasi satu arah.
- Televisi pada saat disiarkan akan berjalan terus dan tidak ada kesempatan untuk memahami pesan-pesannya sesuai dengan kemampuan individual siswa.
- Guru tidak memiliki kesempatan untuk merevisi film sebelum disiarkan.
- Layar pesawat televisi tidak mampu menjangkau kelas besar sehingga sulit bagi semua siswa untuk melihat secara rinci gambar yang disiarkan.
- Kekhawatiran muncul bahwa siswa tidak memiliki hubungan pribadi dengan guru dan siswa bisa jadi bersikap pasif selama penayangan.

h. Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar yaitu input (*keyboard* dan *writing pad*), prosessor (CPU yaitu unit pemroses data yang diinput), penyimpanan data (memori yang menyimpan data yang akan diproses oleh CPU baik secara permanen (ROM) maupun sementara (RAM) dan output (layar, monitor, printer atau plotter).

Komputer memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya seperti CD player, video tape, dan audio tape. Di samping itu, komputer dapat merekam, menganalisis dan memberi reaksi kepada respons yang diinput oleh pemakai atau siswa.

Pemanfaatan komputer untuk pendidikan dikenal sering dinamakan pembelajaran dengan bantuan komputer yang dikembangkan dalam beberapa format antara lain *drills and practice*, *tutorial*, *simulation*, *games* dan *discovery*. Komputer juga digunakan untuk mengadministrasikan perangkat pembelajaran dan tes dan pengelolaan administrasi sekolah.

Kelebihan penggunaan komputer adalah sebagai berikut:

- Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena komputer dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.
- Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realism.
- Kendali berada di tangan siswa, sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain, komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara perseorangan misalnya dengan bertanya dan menilai jawaban.
- Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan suatu program pembelajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perseorangan dan perkembangan siswa selalu dapat dipantau.
- Dapat berhubungan dengan dan mengendalikan peralatan lain seperti compact disc, video tape dan

lainnyaa dengan program pengendali dari komputer.

Sedangkan kelemahan penggunaan komputer adalah sebagai berikut:

- Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin murah, pengembangan perangkat lunak masih relatif mahal.
- Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer.
- Keragaman model komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (*software*) yang tersedia untuk satu model tidak cocok (kompatibel) dengan model lainnya.
- Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas siswa, sehingga hal tersebut tentu tidak akan dapat mengembangkan kreativitas siswa.
- Komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil. Untuk kelompok besar diperlukan tambahan peralatan lain yang mampu memproyeksikan pesan-pesan di monitor ke layar lebih lebar.

2. Klasifikasi Seels dan Glasgow

Seels dan Glasgow mengklasifikasikan media pembelajaran dilihat dari segi perkembangan teknologi yang dibedakan atas dua kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir Arsyad (2000:33).

a. Pilihan media tradisional.

Pilihan media tradisional dikelompokkan sebagai berikut:

1) Visual diam yang diproyeksikan.

- Proyeksi *opaque* (tak tembus pandang).
- Proyeksi *overhead*.
- *Slides*
- *Filmstrips*.

2) Visual yang tak diproyeksikan.

- Gambar, poster.
- Foto.

- *Charts*, grafik, diagram.
 - Pameran, papan info.
- 3) Audio
 - Rekaman piringan.
 - Pita kaset.
 - 4) Multimedia.
 - Slide plus suara.
 - *Multi image*.
 - 5) Visual dinamis yang diproyeksikan.
 - Film.
 - Televisi.
 - Video.
 - 6) Cetak.
 - Buku teks.
 - Modul, teks terprogram.
 - *Workbook*.
 - Majalah ilmiah, berkala.
 - *Hand out*.
 - 7) Permainan.
 - Teka-teki.
 - Simulasi.
 - Permainan papan.
 - 8) Realita.
 - Model.
 - Specimen (contoh).
 - Manipulatif (peta, boneka)
- b. Pilihan media teknologi mutakhir.
- Pilihan media teknologi mutakhir dikelompokkan sebagai berikut:
- 1) Media berbasis telekomunikasi.
 - a. *Teleconference*.
Suatu teknik komunikasi di mana kelompok-kelompok yang berada di geografis berbeda menggunakan mikrofon dan amplifier khusus yang dihubungkan satu dengan lainnya sehingga setiap orang dapat berpartisipasi dengan aktif dalam suatu pertemuan besar dan diskusi.
 - b. *Telelecture*.
Suatu teknik pengajaran di mana seorang ahli dalam suatu bidang ilmu tertentu menghadapi sekelompok pendengar yang

mendengarkan melalui amplifier telepon. Pendengar dapat bertanya kepada pembicara dan kelompok tersebut dapat mendengarkan jawaban atau tanggapan pembicara.

2) Media berbasis mikroprosesor.

a. *Computer assisted instruction*.

Suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor yang pelajarannya dirancang dan deprogram ke dalam sistem tersebut.

b. Sistem tutor intelijen

Pengajaran dengan bantuan komputer yang memiliki kemampuan untuk berdialog dengan siswa dan melalui dialog itu siswa dapat mengarahkan jalannya pelajaran.

c. *Interactive video*.

Suatu sistem penyampaian pengajaran di mana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar, melihat video dan suara, tetapi juga dapat memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan skueni penyajian.

d. Compact video disc.

Sistem penyimpanan dan rekaman video di mana signal audio-visual direkam pada disket plastik, bukan pada pita magnetik.

e. *Hypertext* dan *hypermedia*.

Hypertext adalah suatu tulisan yang nonsekuensial dengan suatu sistem *authoring* yang mampu menghubungkan informasi dari bagian manapun dalam paket pembelajaran tersebut, menciptakan jalur-jalur melalui satu korpus materi yang berkaitan, memberikan keterangan teks yang tersedia dan membuat catatan yang menghubungkan teks-teks itu.

Sedangkan *hypermedia* adalah perluasan dari *hypertext* yang menggabungkan media lain ke dalam teks. Dengan sistem *hypermedia*,

perancangdalam membuat suatu korpus materi yang kait mengkait yang meliputi teks, grafik, animasi, suara, video, musik dan lain-lain.

3. **Klasifikasi Leshin, Pollock dan Reigeluth**

Leshin, Pollock dan Reigeluth mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam 5 (lima) kelompok yaitu:

- a. Media berbasis manusia, terdiri dari guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, *field trip*.
- b. Media berbasis cetak, terdiri dari buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, dan *hand out*.
- c. Media berbasis visual, terdiri dari buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide,
- d. Media berbasis audiovisual, terdiri dari video, film, program, slide-tape, televisi
- e. Media berbasis komputer. Media berbasis komputer adalah pembelajaran dengan bantuan komputer, interaktif video dan *hypertext*. Salah satu ciri dari media ini adalah bahwa media tersebut membawa pesan atau informasi kepada penerima (siswa), sebagian diantaranya memproses pesan atau informasi yang diungkapkan oleh siswa. Dengan demikian media ini disebut media interaktif. Pesan dan informasi disiapkan untuk kebutuhan dan kemampuan belajar siswa serta dikembangkan agar siswa berpartisipasi dengan aktif selama proses belajar. Melalui media tersebut terciptalah lingkungan pembelajaran yang interaktif yang memberikan respon terhadap kebutuhan belajar siswa dengan jalan menyiapkan kegiatan belajar yang efektif guna menjamin terjadinya belajar (Arsyad, 2000:36)

4. **Klasifikasi Seels dan Richey.**

Seel dan Richey (1994) melakukan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi media itu sendiri. Dalam hal ini terdapat 4

(empat) klasifikasi media pembelajaran yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audiovisual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2000:29).

a. Media hasil teknologi cetak.

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi dan teori belajar.

Teknologi cetak memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- Teks dibaca secara linear, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang.
- Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
- Teks dan visual ditampilkan statis (diam).
- Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
- Baik teks maupun visual berorientasi dan berpusat pada siswa.
- Informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang oleh pemakai.

b. Media hasil teknologi audiovisual.

Media hasil teknologi audiovisual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pembelajaran melalui audiovisual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar berlangsung seperti mesin proyektor film, tape recorder

dan proyektor visual. Dengan demikian, pembelajaran melalui audiovisual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbil yang serupa.

Ciri-ciri utama teknologi media audiovisual adalah sebagai berikut:

- Bersifat linear.
- Menyajikan visual yang dinamis.
- Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancangannya.
- Representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- Berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif siswa yang rendah.

c. **Media hasil teknologi berbasis komputer.**

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya sebagaimana dipaparkan sebelumnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.

Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal dengan istilah *computer assisted instruction* (CAI). Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), *games and simulation* (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari) dan *basic data* (sumber yang dapat

membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing).

Ciri-ciri umum media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer adalah sebagai berikut:

- Dapat digunakan secara acak, non skuensial atau secara linear.
- Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang sebagaimana direncanakannya.
- Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata simbol dan grafik.
- Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
- Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi.

d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random access memory* yang besar, *hard disk* yang besar dan monitor yang beresolusi tinggi, ditambah dengan peripheral (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio.

Ciri utama media dari hasil teknologi gabungan ini adalah:

- Dapat digunakan secara acak, skuensial dan linear.
- Dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa, bukan saja dengan cara yang direncanakan dan diinginkan oleh perancangannya.
- Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa,

menurut apa yang relevan dengan siswa dan di bawah pengendalian siswa.

- Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan pelajaran.
- Pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pelajaran itu digunakan.
- Bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktivitas siswa.
- Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

5. Klasifikasi Gerlach

Klasifikasi media pembelajaran menurut Gerlach dibagi menjadi 5 (lima) kategori yaitu: (1) benda-benda asli dan manusia, (2) gambar-gambar dan gambar yang disorotkan, (3) benda-benda yang didengarkan, (4) benda-benda cetakan, dan (5) benda-benda yang dipamerkan (Rohani, 1997:13).

6. Klasifikasi Edgar Dale

Edgar Dale mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan pengalaman belajar peserta didik yaitu yang bersifat konkret sampai yang bersifat abstrak yaitu : (1) pengalaman melalui lambang kata/verbal, (2) pengalaman melalui lambang visual seperti peta, diagramm (3) pengalaman melalui gambar seperti foto, album (4) pengalaman melalui rekaman, radio, gambar, (5) pengalaman melalui gambar hidup, (6) pengalaman melalui televisi, (7) pengalaman melalui pameran, (8) pengalaman melalui studi wisata, (9) pengalaman melalui kegiatan demonstrasi, (10) pengalaman melalui dramatisasi, (11) pengalaman melalui model atau benda tiruan, dan (12) pengalaman melalui pengalaman langsung bertujuan dan melakukan sendiri (Rohani, 1997:14).

7. Klasifikasi Hamijaya

Santoso S. Hamijaya mengklasifikasikan media pendidikan menurut penggunaannya, yaitu: (1) media pembelajaran yang penggunaannya secara massal

meliputi televisi, film slide, radio, (2) media pembelajaran yang penggunaannya secara individual, dan (3) media pembelajaran pada pendidikan modern (Rohani, 1997:11).

8. Klasifikasi Bretz

Bertz mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam tujuan kelas, yaitu: (1) kelas I, Media audio – motion – visual, (2) kelas II, Media audio – still – visual, (3) kelas III, Media audio – semimotion, (4) kelas IV, Media motion – visual, (5) kelas V, Media still – visual, (6) kelas VI Media audio, dan (7) kelas VII, Media yang menampilkan simbol-simbol tertentu saja (Rohani, 1997:15).

E. Kriteria Pemilihan.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Untuk itu terdapat beberapa kriteria yang seharusnya menjadi perhatian guru dalam menggunakan media yang akan dipergunakan dalam pembelajaran.

Pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran hendaknya memperhatikan perspektif teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis sebagai berikut:

1. Motivasi.

Harus ada kebutuhan, minat atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Lagi pula, pengalaman yang akan di alami siswa harus relevan dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, perlu untuk melahirkan motivasi itu dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran.

2. Perbedaan individual.

Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor seperti kemampuan intelegensia, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar.

Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman.

3. Tujuan pembelajaran.

Jika siswa diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar. Di samping itu pernyataan mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat menolong perancang dan penulis materi pelajaran. Tujuan ini akan menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.

4. Organisasi isi.

Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan yang bermakna. Siswa akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurutkan secara teratur. Di samping itu, tingkatan materi yang akan disajikan ditetapkan berdasarkan kompleksitas dan tingkat kesulitan isi materi. Dengan cara seperti ini dalam pengembangan dan penggunaan media, siswa dapat dibantu untuk secara lebih baik mensintesis dan memadukan pengetahuan yang akan dipelajari.

5. Persiapan sebelum belajar.

Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses. Dengan kata lain, ketika merancang materi pelajaran, perhatian harus ditujukan kepada sifat dan tingkat persiapan siswa.

6. Emosi.

Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan sangat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang tepat untuk menghasilkan respon emosional seperti takut, cemas, empati,

cinta kasih dan kesenangan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus ditujukan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap.

7. Partisipasi.

Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus menginternalisasi informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya. Oleh sebab itu, belajar memerlukan kegiatan. Partisipasi aktif oleh siswa jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif. Partisipasi artinya kegiatan mental atau fisik yang terjadi di sela-sela penyajian materi pelajaran. Dengan partisipasi kesempatan lebih besar terbuka bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran tersebut.

8. Umpan balik.

Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.

9. Penguatan.

Apabila siswa berhasil belajar, dan didorong untuk terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.

10. Latihan dan pengulangan.

Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan demikian dapat tinggal dalam ingatan jangka panjang.

11. Penerapan.

Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatnya kemampuan siswa untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Tanpa dapat melakukan ini, pemahaman sempurna belum dapat dikatakan dikuasai. Siswa mesti telah pernah dibantu untuk mengenali atau menemukan generalisasi (konsep, prinsip atau kaidah) yang berkaitan dengan tugas. Kemudian diberi kesempatan untuk bernalar dan memutuskan dengan menerapkan generalisasi atau prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru.

Secara teknis beberapa ahli berikut memaparkan kriteria-kriteria terkait dalam pemilihan media pembelajaran. Berikut disampaikan pendapat beberapa ahli terkait dengan kriteria pemilihan media pembelajaran.

Asnawir dan Usman (2002:15) menjelaskan kriteria dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan tujuan ini harus jelas dan operasional, spesifik dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku.
2. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
3. Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umur, inteligensi, latar belakang pendidikan, budaya dan lingkungan siswa menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran.

4. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media, yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan. Seringkali suatu media dianggap tepat untuk digunakan di kelas akan tetapi di sekolah tersebut tidak tersedia media atau peralatan yang diperlukan sedangkan untuk mendesain atau merancang suatu media yang dikehendaki tersebut tidak mungkin dilakukan guru.
5. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan berhasil guna dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
6. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang canggih (berteknologi tinggi), bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.

Arsyad (2000:73) memaparkan 6 (enam) kriteria yang perlu diperhatikan guru dalam pemilihan media pembelajaran yaitu:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipertunjukkan oleh siswa, seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik atau pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab dan akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.

Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan ketrampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Televisi, misalnya tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.

3. Praktis, luwes, dan bertahan.

Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di manapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.

4. Guru terampil menggunakannya.

Hal ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

Proyektor, film, video, komputer dan peralatan canggih lainnya tidak akan mempunyai arti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.

5. Pengelompokkan sasaran.

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil maupun perorangan. Oleh karena itu dalam melakukan pemilihan media

pembelajaran maka perlu diperhatikan faktor pengelompokkan siswa ini.

6. Mutu teknis.

Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

F. Pengembangan Media.

1. Langkah-Langkah Pengembangan.

Sadiman, dkk (1996:98) menjelaskan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan media pembelajaran secara umum yaitu: (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan khas, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menuliskan naskah media, dan (6) mengadakan tes dan revisi.

a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Setelah menganalisis kebutuhan siswa, maka perlu juga menganalisis karakteristik siswanya, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya.

Cara mengetahuinya bisa dengan tes atau dengan yang lainnya. Langkah ini dapat disederhanakan dengan cara menganalisa topic-topik materi ajar yang dipandang sulit dan karenanya memerlukan bantuan media. Pada langkah ini sekaligus pula dapat ditentukan ranah tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, termasuk rangsangan indera mana yang diperlukan (audio, visual, gerak atau diam).

b. Merumuskan tujuan instruksional (*Instructional objective*) dengan operasional dan khas.

Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, ada beberapa ketentuan yang harus diingat, yaitu:

- 1) Tujuan instruksional harus berorientasi kepada siswa. Artinya tujuan instruksional itu benar-benar harus menyatakan adanya perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan.
- 2) Tujuan harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu menunjukkan suatu perilaku/perbuatan yang dapat diamati atau diukur.

c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut.

Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.

d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.

Alat pengukur keberhasilan seyogyanya dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah program ditulis. Dan alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau cheklist perilaku. Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya. Misalkan alat pengukurnya tes, maka siswa nanti

akan diminta mengerjakan materi tes tersebut. Kemudian dilihat bagaimana hasilnya. Apakah siswa menunjukkan penguasaan materi yang baik atau tidak dari efek media yang digunakannya atau dari materi yang dipelajarinya melalui sajian media. Jika tidak maka dimanakah letak kekurangannya. Dengan demikian, maka siswa dimintai tanggapan tentang media tersebut, baik dari segi kemenarikan maupun efektifitas penyajiannya.

e. Menulis Naskah Media.

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media.

Naskah program media maksudnya adalah sebagai penuntun kita dalam memproduksi media. Artinya menjadi penuntut kita dalam mengambil gambar dan merekam suara. Karena naskah ini berisi urutan gambar dan grafis yang perlu diambil oleh kamera atau bunyi dan suara yang harus direkam.

f. Mengadakan Tes atau Uji Coba dan Revisi.

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Sesuatu program media yang oleh pembuatnya dianggap telah baik, tetapi bila program itu tidak menarik, atau sukar dipahami atau tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang ditujunya, maka program semacam ini tentu saja tidak dikatakan baik.

Tes atau uji coba tersebut dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil

atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes. Jika semua langkah-langkah tersebut telah dilakukan dan telah dianggap tidak ada lagi yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya adalah media tersebut siap untuk diproduksi. Akan tetapi bisa saja terjadi setelah dilakukan produksi ternyata setelah disebar atau disajikan ada beberapa kekurangan dari aspek materi atau kualitas sajian mediana (gambar atau suara) maka dalam kasus seperti ini dapat pula dilakukan perbaikan (revisi) terhadap aspek yang dianggap kurang. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kesempurnaan dari media yang dibuat, sehingga para penggunaannya akan mudah menerima pesan-pesan yang disampaikan melalui media tersebut.

2. Pengembangan Media Berbasis Manusia.

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Salah satu contoh yang terkenal adalah gaya tutorial Socrates. Media berbasis manusia ini bermanfaat khususnya apabila bertujuan untuk mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Guru dapat mengarahkan dan mempenaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Guru dapat merangkai pesannya untuk satu kelompok khusus dan setelah itu dirangkai menurut kebutuhan belajar kelompok siswa atau irama emosinya.

Faktor penting dalam pembelajaran menggunakan media berbasis manusia adalah pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan interaktif. Dalam hal ini guru dapat memaksimalkan interaksi yang terbuka lebar karena bertatap muka langsung dengan siswa. Untuk

menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan interaktif dapat dilakukan dengan melakukan aktivitas berikut:

- a. Mengidentifikasi materi pelajaran.
- b. Mengembangkan sajian pembelajaran yang mencakup semua informasi yang diharapkan siswa harus kuasai.
- c. Membaca/mengamati keseluruhan penyajian dan menentukan di mana dialog-dialog interaktif dapat digabung dan disisipkan.
- d. Menetapkan jenis informasi yang diinginkan dari siswa, kembangkan pertanyaan atau strategi lain yang memerlukan keikutsertaan siswa menganalisis, mensintesis, mengevaluasi atau membuat keputusan.
- e. Menentukan pesan-pesan apa yang ingin disampaikan dengan kegiatan interaktif.
- f. Menetapkan butir-butir diskusi penting, butir-butir penting ini dapat disajikan setelah melibatkan siswa dalam diskusi atau kegiatan strategis lainnya.
- g. Memulai pembelajaran dengan memusatkan pada aplikasi isi berbagai isu yang relevan dengan siswa, dan memaparkan bagaimana siswa akan menggunakan atau menerapkan informasi baru ini.
- h. Menginformasikan kepada siswa apa yang diharapkan mereka dapat kerjakan.
- i. Memulai dengan mengajukan pertanyaan atau mengajukan masalah yang memusatkan perhatian terhadap informasi yang harus dipelajari siswa.

Pengembangan media berbasis manusia dilakukan dua teknik yaitu pengembangan yang berpusat pada masalah dan model Socrates.

- a. Pengembangan yang berpusat pada masalah.

Pengembangan media pembelajaran yang berpusat pada masalah dibangun berdasarkan masalah yang harus dipecahkan siswa. Langkah-langkah pengembangan adalah sebagai berikut:

- Merumuskan masalah yang relevan.

- Mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang terkait untuk memecahkan masalah.
- Gunakan buku teks dan ceramah sebagai sumber untuk menyajikan pengetahuan dan keterampilan.
- Sampaikan kepada siswa mengapa pengetahuan itu penting dan bagaimana pengetahuan itu dapat diterapkan untuk pemecahan masalah.
- Tuntun eksplorasi siswa. Sebagai guru untuk pelajaran pemecahan masalah maka perannya adalah:
 - 1) Membiarkan eksplorasi siswa tak terintangi, partisipasi aktif dan bertanya.
 - 2) Membantu siswa dalam menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan terdahulu.
 - 3) Membantu siswa membentuk dan menginternalisasi representasi masalah atau tugas.
 - 4) Membantu siswa mengidentifikasi persamaan antara masalah baru dan pengalaman yang lalu yang berisikan masalah yang serupa. Jaga agar pada awalnya analogi itu sederhana.
 - 5) Berikan umpan balik mengenai benar atau salahnya jalan pikiran dan jalur pemecahan masalah.
 - 6) Gunakan representasi grafik, masalah itu yang dihubungkan dengan uraian verbal.
- Kembangkan masalah dalam konteks yang beragama dengan tahapan tingk kerumitan.
- Nilai pengetahuan siswa dengan memberikan masalah baru untuk dipecahkan.

b. Model Socrates.

Model Socrates menekankan pada penjelasan konsep-konsep dan gagasan-gagasan melalui penggunaan pertanyaan-pertanyaan pancingan. Langkah-langkah model Socrates adalah:

- Mengidentifikasi pertanyaan heuristic yang meminta siswa berbagai, menganalisis, mengevaluasi dan mensintesis pekerjaan/tugas mereka, misalnya:
 - 1) Bagaimana cara mengubah sikap negatif siswa terhadap guru maupun pelajaran?

- 2) Bagaimana siswa bekerja secara mandiri dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar?
 - 3) Mengapa jarang sekali siswa bercita-cita untuk berprofesi di bidang pendidikan/keguruan?
- Pelajaran mungkin bisa dimulai dengan diskusi dalam kelompok besar sebagai pembahasan eksplorasi. Siswa kemudian dapat dikelompokkan ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mendalami isu dan gagasan-gagasan yang muncul pada pembahasan kelompok besar.
 - Menentukan apakah siswa harus belajar/bekerja bersama-sama dalam kelompok, perseorangan, seseorang demi seseorang atau secara bebas.

3. Pengembangan Media Berbasis Visual

Media pembelajaran berbasis visual antara lain gambar, grafik, foto, buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, *handout* dan sebagainya. Pengembangan media berbasis visual ini hendaknya memperhatikan enam elemen penting di dalam pengembangannya yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

a. Konsistensi.

Hal-hal terkait dengan konsistensi media berbasis cetakan adalah:

- Menggunakan konsistensi format dari halaman ke halaman. Usahakan agar tidak menggabungkan cetakan huruf dan ukuran huruf.
- Usaha untuk konsisten dalam jarak spasi. Jarak antara judul dan baris pertama serta garis samping supaya sama, dan antara judul dan teks utama. Spasi tidak sama sering dianggap buruk, tidak rapi dan oleh karena itu tidak memerlukan perhatian sungguh-sungguh dalam melakukan penulisannya.

b. Format.

Terkait dengan format hal-hal yang perlu diperhatikan adalah:

- Jika paragraf panjang sering digunakan, wajah satu kolom lebih sesuai, sebaliknya jika

paragraf tulisan pendek-pendek maka format duduk kolom lebih sesuai.

- Isi yang berbeda supaya dipisahkan dan dilabel secara visual.
- Taktik dan strategi pembelajaran yang berbeda sebaiknya dipisahkan dan dilabel secara visual.

c. Organisasi.

Hal-hal terkait dengan organisasi media pembelajaran berbasis cetakan yang perlu menjadi perhatian adalah:

- Menyusun teks sedemikian rupa sehingga informasi mudah diperoleh.
- Informasi terkait dengan posisi teks secara keseluruhan.
- Menggunakan kotak-kotak yang dapat digunakan untuk memisahkan bagian-bagian dari teks.

d. Dayatarik.

Perkenalkan dalam setiap bab atau bagian baru dengan cara yang berbeda. Hal ini diharapkan dapat memotivasi siswa membaca terus.

Di samping cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis cetakan adalah warna, huruf dan kotak. Warna digunakan sebagai alat penuntun dan penarik perhatian kepada informasi yang penting, misalnya kata kunci dapat diberi tekanan dengan cetakan warna merah. Selanjutnya huruf yang dicetak tebal atau di cetak miring memberikan penekanan pada kata-kata kunci atau judul. Informasi penting dapat pula diberi tekanan dengan menggunakan kotak. Penggunaan garis bawah sebagai alat penuntun sedapat mungkin dihindari karena memuat kata itu sulit dibaca.

e. Ukuranhuruf

Pilihlah ukuran huruf yang sesuai dengan siswa, pesan dan lingkungannya. Ukuran huruf biasanya dalam *font* peri inci. Ukuran hurud yang baik untuk teks (buku teks dan buku penuntun sebaiknya 12 *font*).

Di samping itu, hindari penggunaan huruf kapital untuk seluruh teks karena dapat membuat proses membaca sulit.

f. Penggunaan spasi kosong.

Manfaatkan ruang konsep tak berisi teks atau gambar untuk menambah kontras. Hal ini penting untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk beristirahat pada titik-titik tertentu pada saat matanya bergerak menyusuri teks. Ruang kosong dapat berbentuk:

- Ruang sekitar judul.
- Batas tepi (marjin), batas tepi yang luas memaksa perhatian siswa untuk masuk ke tengah-tengah halaman.
- Spasi antar kolom, semakin lebar kolomnya, semakin luas spasi diantaranya.
- Permulaan paragraf diidentifikasi.
- Penyesuaian spasi antar baris atau antar paragraf.
- Sesuaikan spasi antar baris untuk meningkatkan tampilan pada tingkat keterbacaan.
- Tambahkan spasi antar paragraf untuk meningkatkan tingkat keterbacaan.

Terkait dengan pengembangan media berbasis visual maka maka terlebih dahulu sebaiknya pengembang media pembelajaran memperhatikan prinsip-prinsip dan unsur-unsur visual dalam pengembangan media pembelajaran berbasis visual. Secara umum prinsip-prinsip pengembangan media berbasis visual adalah:

a. Prinsip kesederhanaan.

Secara umum prinsip kesederhaan mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami, demikian pula teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi

misalnya 15 – 20 kata. Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan ataupun serangkaian tampilan visual. Kalimat-kalimatnya juga harus ringkas tetapi padat, dan mudah dimengerti.

b. Prinsip keterpaduan.

Prinsip keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual ini merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

c. Prinsip penekanan.

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

d. Prinsip keseimbangan.

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan formal. Keseimbangan seperti ini menampakkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun oleh karena itu, keseimbangan formal cenderung tampak statis. Sebaliknya, keseimbangan informal, tidak keseluruhannya simetris memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian. Pengembangan visual dengan keseimbangan informal memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi dan keinginan bereksperimen dari perancang visual.

Selain prinsip-prinsip pengembangan media berbasis visual di atas, maka dalam pengembangan media berbasis visual juga hendaknya memperhatikan

unsur-unsur visual dalam pengembangan media pembelajaran berbasis visual yaitu:

a. Bentuk.

Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

b. Garis.

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

c. Warna.

Warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan, di samping itu, warna dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respons emosional tertentu. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna yaitu:

- Pemilihan warna khusus (merah, biru, kuning dan sebagainya).
- Nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibandingkan dengan unsur lain dalam visual tersebut).
- Intensitas atau kekuatan warna dapat memberikan dampak yang diinginkan.

d. Tekstur.

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.

4. Pengembangan Media berbasis audio.

Media berbasis audio yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran antara lain radio dan tape recorder. Penggunaan audio dalam pembelajaran dapat digunakan dalam semua fase atau tahapan pembelajaran mulai dari

pengantar atau pembukaan ketika memperkenalkan topik materi sampai kepada evaluasi hasil belajar siswa. Di samping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, penggunaan media audio dapat digunakan untuk:

- a. Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar.
- b. Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
- c. Menjadi model yang akan ditiru oleh siswa.
- d. Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.

Langkah-langkah yang harus menjadi perhatian dalam menggunakan media berbasis audio adalah:

- a. Persiapan.

Guru merencanakan dan menyiapkan diri sebelum penyajian materi. Salah satu cara mempersiapkan diri sebelumnya adalah dengan memeriksa dan mencobakan materi itu, membuat catatan tentang hal-hal penting yang tercakup dalam materi audio tersebut dan menemukan apa yang akan digunakan untuk membangkitkan minat, perhatian dan motivasi siswa, bagian mana yang akan menjadi bahan utama diskusi dan bagian mana yang dijadikan penilaian pemahaman siswa.

- b. Membangkitkan kesiapan siswa.

Siswa dituntut agar memiliki kesiapan untuk mendengar, misalnya dengan cara memberikan komentar awal dan pertanyaan-pertanyaan. Variasi lain dalam mempersiapkan siswa untuk mendengar adalah:

- Mengidentifikasi materi judul, peserta, atau keadaan yang terjadi pada saat produksi.
- Memberikan informasi latar belakang yang menarik tentang program.
- Membahas secara singkat bersama siswa mengenai topik dan memunculkan beberapa pertanyaan kunci di mana jawabannya diharapkan dapat diperoleh dari materi audio tersebut.

- Membuat di papan tulis daftar kata-kata kunci atau frase kunci yang terkandung dalam bahan audio.
 - Menjelaskan mengapa siswa harus mendengarkan materi audio itu, bagaimana materi itu berkaitan dengan pengetahuan dan tugas siswa saat ini, apa yang dilakukan siswa selama dan setelah mendengarkan materi audio dan bagaimana siswa diharapkan dapat memperoleh keuntungan dari materi tersebut.
- c. Mendengarkan materi audio.
Menuntun siswa untuk menjalani pengalaman mendengar dengan waktu yang tepat atau dengan sedikit penundaan antar pengantar dan mulainya proses mendengar. Dorong siswa mendengarkan dengan tenang, pusatkan perhatian kepada materi audio, mendengarkan dengan pikiran terbuka atau dengan kemauan, dan dengan sadar menghubungkan apa yang didengar dengan pertanyaan-pertanyaan yang dibahas sebelum program ini dimulai.
- d. Diskusi materi.
Sebaiknya setelah selesai mendengarkan program audio, diskusi dimulai secara informal dengan mengajukan pertanyaan yang bersifat umum, seperti bagian mana (gagasan mana) yang paling berkesan/menonjol dari program audio itu?. Setelah itu, barulah pindah ke pertanyaan-pertanyaan yang dipersiapkan, seperti pertanyaan mana yang terjawab seluruhnya atau sebagian?, Apakah siswa setuju dengan pandangan yang disajikan dalam materi program audio? Dari sisi mana pandangan itu sama atau berbeda? dan lain-lain.
Diskusi ini selayaknya diakhiri dengan meminta satu atau dua siswa memberikan rangkuman atau intisari dan gagasan-gagasan utama program audio tersebut.
- e. Tindak lanjut.
Pada umumnya, diskusi dan evaluasi setelah mendengarkan program mengakhiri kegiatan mendengar. Namun demikian, diharapkan siswa akan termotivasi untuk mempelajari lebih banyak

tentang pelajaran itu dengan melakukan bacaan di perpustakaan, membaca buku teks, menonton film yang berkaitan atau melakukan kegiatan lain berkaitan dengan materi program audio.

G. Faktor Pendukung Keberhasilan

Keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran sangat tergantung kepada berbagai faktor yang melingkupinya. Faktor-faktor tersebut adalah (1) belajar harus menyenangkan, (2) interaktivitas, (3) kesempatan berlatih harus memotivasi, (4) tepat dan tersedia *feedback* dan (5) faktor menuntun dan melatih siswa dengan lingkungan informal.

1. Belajar harus menyenangkan.

Untuk membuat proses pembelajaran dengan menggunakan media menyenangkan, ada tiga unsur yang harus diperhatikan guru, dalam hal ini ketiga unsur tersebut adalah:

a. Menantang.

Program pembelajaran multimedia harus menyajikan tujuan yang hasilnya tidak menentu dengan cara menyiapkan beberapa tingkatan kesulitan baik secara otomatis atau dengan pilihan siswa atau dengan menyiapkan berbagai tujuan untuk permainan pada setiap tingkat kesulitan misalnya dengan merekam skor, mempercepat respon atau memberi bonus permainan ekstra.

b. Fantasi.

Kegiatan pembelajaran dalam program media dapat menarik dan menyentuh secara emosional, misalnya menyajikan contoh-contoh praktis dan gambaran utuh mengenai jenis keterampilan yang sedang dilatih, fantasi instrinsik, tidak sekedar menilai jawaban siswa apakah benar atau salah, akan lebih menarik dan membawa dampak edukatif bagi siswa.

c. Ingin tahu.

Kegiatan pembelajaran harus dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dengan menggabungkan efek-efek audio dan visual serta

musik dan grafik. Kemudian siswa dapat dituntun ke dalam situasi yang mengherankan, namun disertai dengan situasi berisikan informasi yang dapat membantu siswa memahami kesalahan persepsi ketika pertama kali memasuki situasi tadi.

2. Interaktivitas.

Dalam merancang program pembelajaran dengan menggunakan media, maka hendaknya kegiatan pembelajaran yang akan dialami siswa memenuhi keperluan atau aspek interaktivitas dalam pembelajaran. Untuk itu perlu diperhatikan beberapa hal berikut ini:

- a. Dukungan komputer yang dinamis.
Program pembelajaran dengan bantuan komputer harus mengambil inisiatif awal untuk tugas-tugas yang harus dikuasai oleh siswa, di samping memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikul tanggung jawab sejalan dengan kemajuan yang diperolehnya dalam tingkat penguasaan tugas-tugas itu.
- b. Dukungan sosial yang dinamis.
Program pembelajaran harus mampu mendorong dan memungkinkan terjadinya interaksi dan saling membantu antara rekan siswa atau antara siswa pemula dengan merekayang sudah menguasai. Misalnya siswa tidak akan mungkin melakukan sesuatu tugas tanpa bantuan seseorang, sehingga siswa tersebut dapat merasakan dukungan sosial untuk dapat menjadi ahli dan menguasai tugas tersebut.
- c. Aktif dan interaktif.
Siswa harus berperan aktif dalam setiap kegiatan selama pembelajaran dengan menggunakan media berlangsung. Keaktifan siswa ini menunjukkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran dengan menggunakan media.
- d. Keluasan.
Siswa harus memperoleh berbagai ragam jenis dunia latihan pembelajaran dengan bantuan komputer. Setiap jenis kegiatan itu melatih keterampilan yang siswa ingin kuasai. Dengan

ketersediaan bermacam-macam kegiatan dalam program pembelajaran maka siswa pasti dapat terlibat dengan aktif.

e. Power

Kegiatan pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk melahirkan hasil yang menarik dengan upaya yang relatif ringan terutama diperuntukkan kepada siswa pemula.

3. Kesempatan berlatih harus memotivasi, tepat dan tersedia *feedback*.

Memberikan latihan yang cukup untuk penguasaan pengetahuan dan keterampilan amatlah penting dalam program multimedia. Latihan-latihan tersebut sebaiknya memperhatikan beberapa faktor antara lain:

- a. Tugas-tugas latihan harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Perkembangan siswa harus selalu dipantau melalui rekaman pada program latihan komputer yang siswa telah gunakan untuk dapat mendiagnosis kemajuan siswa dan memberikan umpan balik.
- b. Kesempatan latihan dengan bantuan komputer harus mempersiapkan umpan balik yang dapat dipahami, segera, dan produktif dengan mempertimbangkan setiap kesalahan selama tugas dan latihan dikerjakan oleh siswa.
- c. Untuk tugas latihan yang kompleks, program dapat mendukung salah satu aspek performansi untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih tugas latihan tingkatan lebih tinggi pada aspek yang kedua.
- d. Lingkungan latihan dan praktek harus memotivasi. Siswa akan termotivasi dengan berbagai penuntun dan petunjuk, latar belakang suara, musik dan grafik. Program dapat meningkatkan motivasi diri dengan jalan menginformasikan keberhasilan siswa. Siswa harus merasakan bahwa keberhasilan itu menyenangkan dan menguntungkan, dengan demikian setiap kali siswa berhasil mengerjakan tugas latihan atau menguasai keterampilan yang

diinginkan maka siswa akan bertambah termotivasi.

4. Menuntun dan melatih siswa dengan lingkungan informal.

Dalam program pembelajaran media, siswa akan bermain melawan teman sejawat atau komputer dengan cara bergantian memainkan program komputer. Program pembelajaran multimedia akan menganalisis tingkat keterampilan dan kelemahan siswa dengan merekam langkah-langkah yang benar dan salah selama pembelajaran.

Oleh karena itu, program pembelajaran melalui media sebaiknya dapat memberi umpan balik berdasarkan prinsip-prinsip berikut:

- a. Sebelum memberikan petunjuk atau saran-saran, yakinkan bahwa saran itu berkenaan dengan keadaan kelemahan siswa atau kekurangan siswa.
- b. Pada saat menunjukkan suatu langkah atau kegiatan, berilah contoh atau kegiatan alternatif yang hasilnya lebih baik daripada langkah atau kegiatan yang dibuat oleh siswa.
- c. Apabila siswa tampaknya akan kalah, segera berikan petunjuk dengan langkah atau kegiatan yang akan membuat siswa itu terhindar dari kekalahan dan jika diinginkannya dapat bermain terus.
- d. Jangan memberikan petunjuk dua kali atau dua langkah kegiatan secara berturut-turut.
- e. Jangan memberikan petunjuk sebelum siswa memperoleh kesempatan untuk menemukan sendiri.
- f. Sebaiknya jangan hanya memberikan kritik pada saat memberikan petunjuk. Jika siswa membuat langkah-langkah atau kegiatan yang tepat, tunjukkan mengapa langkah itu tepat dan beri pujian penguatan seperti ucapan selamat.
- g. Setelah memberi petunjuk kepada siswa tawarkan kesempatan untuk mengambil langkah kegiatan kembali, tetapi jangan dipaksakan.

- h. Upayakan agar program pembelajaran berjalan secara optimal.
- i. Jika siswa meminta bantuan, berikanlah beberapa tingkatan petunjuk.
- j. Jika siswa kalah atau salah terus menerus, sesuaikan tingkat kesulitan program.
- k. Jika siswa membuat kesalahan karena ceroboh, maafkanlah sambil memberi komentar jangan sampai kesalahan itu terjadi bukan karena kecerobohan siswa.

BAB VII SUMBER BELAJAR

A. Pengertian.

Dalam pemaknaan yang sederhana sumber belajar adalah buku-buku atau bahan-bahan tercetak lainnya. Pemaknaan seperti ini masih banyak dipahami oleh guru, misalnya dalam program pengajaran yang disusun guru terdapat komponen sumber belajar maka pada umumnya akan diisi dengan buku teks atau buku wajib yang dianjurkan (Sudjana dan Rivai, 2001:76). Sedangkan dalam arti yang luas sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar diri peserta didik dan yang memungkinkan memudahkan terjadinya proses belajar (Rohani, 1997:102).

Association for Educational Communication and Technology (1986:9) menjelaskan sumber belajar adalah semua sumber (data, orang dan barang) yang dapat digunakan oleh peserta didik baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, biasanya dalam situasi informasi untuk memberikan fasilitas belajar.

Sumber belajar adalah sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa belajar sendiri secara individual (Percival dan Ellington dalam Siregar dan Nara, 2010:127). Selanjutnya Edgar Dale sebagaimana dikutip Sitepu (2014:18) merumuskan sumber belajar sebagai sesuatu yang dapat dipergunakan untuk mendukung dan memudahkan terjadinya proses belajar.

Menurut Sudjana dan Rivai (2001:77) sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan

guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Hal senada dijelaskan Majid (2005:170) bahwa sumber belajar adalah sebagai tempat atau lingkungan sekitar, benda, dan orang yang mengandung informasi dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku.

Merril dan Drob menjelaskan sumber belajar adalah terkait dengan alat yang dijadikan sumber belajar termasuk audio, televisi, bahan-baahan grafis untuk paparan individual dan kelompok, bahan pembelajaran yang direkam dan termasuk orang-orang yang membantu guru dan mempersiapkannya (Sitepu, 2014:19). Hal ini juga ditegaskan oleh Dorel bahwa sumber belajar termasuk video, buku, kaset audio, program video pembelajaran dan program pembelajaran berbasis komputer, atau paket belajar yang menggabungkan berbagai media atau multimedia (Sitepu, 2014:19).

Sementara itu menurut Sanjaya (2013:228) sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar namun juga dilihat dari proses berupa interaksi siswa dengan berbagai macam sumber yang dapat merangsang siswa untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu yang dipelajarinya.

Sitepu (2014:224) menjelaskan sumber belajar adalah segala sesuatu yang mengandung informasi dan dapat dijadikan sebagai bahan pelajaran. Sumber belajar termasuk pesan, orang, baahan, alat, prosedur dan lingkungan. Sumber belajar dapat dibuat secara khusus untuk keperluan belajar atau tidak dibuat secara khusus untuk keperluan belajar tetapi dapat dimanfaatkan untuk keperluan belajar.

B. Manfaat

Sumber belajar bermanfaat untuk memfasilitasi kegiatan belajar agar menjadi lebih efektif dan efisien.

Secara rinci Siregar dan Nara (2010:128) memaparkan manfaat dari sumber belajar sebagai berikut:

1. Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung, misalnya pergi berdarmawisata ke pabrik-pabrik, ke pelabuhan dan lain-lain.
2. Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung, misalnya model, denah, foto, film dan lain-lain.
3. Dapat menambah dan memperluas cakrawala sains yang ada di dalam kelas, misalnya buku teks, foto, film, narasumber dan lain-lain.
4. Dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya buku teks, buku bacaan, majalah dan lain-lain.
5. Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan baik makro maupun dalam lingkup mikro, misalnya penggunaan modul, simulasi, pengaturan lingkungan yang menarik, penggunaan infokus, dan film.
6. Dapat memberikan motivasi positif, lebih-lebih bila diatur dan dirangsang secara tepat.
7. Dapat merangsang untuk berpikir lebih kritis, merangsang untuk bersikap lebih positif dan merangsang untuk berkembang lebih jauh, misalnya dengan membaca buku teks, buku bacaan, melihat film dan lain sebagainya yang dapat merangsang pemakai untuk berpikir, menganalisa dan berkembang lebih lanjut.

Selanjutnya Sitepu (2014: 42) memaparkan manfaat penggunaan sumber belajar dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman pendidikan yang baru kepada pemelajar dan pembelajar.
2. Memberikan lebih banyak pilihan kegiatan belajar kepada pemelajar.
3. Memperbanyak dan memperluas sumber informasi untuk belajar dan membelajarkan.

4. Memberikan kesempatan lebih banyak dan intensif untuk berinteraksi antara sesama pemelajar serta antara pemelajar dan pembelajar.
5. Memberikan kesempatan lebih banyak kepada pembelajar untuk memantau kegiatan belajar pemelajar secara individu.
6. Memberikan kesempatan belajar yang lebih luas kepada pemelajar.

C. Karakteristik

Karakteristik dari sumber belajar adalah sebagai berikut:

1. Mempunyai daya atau kekuatanyang dapat memberikan sesuatu yang diperlukan dalam proses pengajaran. Jadi, walaupun ada sesuatu daya, tetapi tidak memberikan sesuatu yang diinginkan, sesuai dengan tujuan pengajaran, maka sesuatu daya tersebut tdiak dapat disebut sumber belajar. Misalnya ada seorang ahli dalam bidang kesehatan, tetapi saati itu kita sedang membutuhkan seorang ahli dalam bidang elektronika, maka ahli dalam bidang kesehatan tersebut bukan sumber belajar, karena dia tidak dapat memberi daya yang kita perlukan.
2. Sumber belajar dapat merubah tingkah laku yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan. Apabila dengan sumber belajar membuat seseorang berbuat dan bersikap negatif, maka sumber belajar tersebut tidak dapat disebut sumber belajar.
3. Sumber belajar dapat dipergunakan secara sendiri-sendiri (terpisah), tetapi juga dapat dipergunakan secara kombinasi (gabungan).
4. Sumber belajar dibedakan menjadi dua yaitu sumber belajar yang dirancang (*by designed*), dan sumber belajar yang dipakai (*by utilization*). Sumber belajar yang dirancang adalah sesuatu yang memang dari semula dirancang untuk keperluan belajar, sedangkan sumber belajar yang dipakai adalah sesuatu yang mulanya tidak dimaksudkan untuk kepentingan belajar, tetapi kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan

belajar. Ciri utama sumber belajar yang dipakai adalah tidak terorganisir dalam bentuk isi yang sistematis, tidak memiliki tujuan pembelajaran yang eksplisit, hanya dipergunakan untuk tujuan tertentu dan bersifat insidental, dan dapat dipergunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang relevan dengan sumber belajar tersebut (Siregar dan Nara, 2010:129).

Sementara itu menurut Rohani (1997:104) memaparkan karakteristik sumber belajar sebagai berikut:

1. Sumber belajar harus mampu memberikan kekuatan dalam proses belajar-mengajar, sehingga tujuan instruksional dapat tercapai secara maksimal.
2. Sumber belajar harus mempunyai nilai-nilai instruksional edukatif yaitu dapat mengubah dan membawa perubahan yang sempurna terhadap tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ada.
3. Dengan adanya klasifikasi sumber belajar, maka sumber belajar yang dimanfaatkan mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:
 - a. Tidak terorganisasi dan tidak sistematis baik dalam bentuk maupun isi.
 - b. Tidak mempunyai tujuan instruksional yang eksplisit.
 - c. Hanya dipergunakan menurut keadaan dan tujuan tertentu atau secara insidental.
 - d. Dapat dipergunakan untuk berbagai tujuan instruksional.
4. Sumber belajar yang dirancang mempunyai ciri-ciri yang spesifik sesuai dengan tersedianya media.

D. Klasifikasi

Klasifikasi sumber belajar menurut *Association for Educational Communication and Technology*(1986:9) dapat dikelompokkan atas 6 (enam) jenis yaitu:

1. Pesan yaitu informasi yang akan disampaikan oleh komponen lainnya, dapat berbentuk ide, fakta, makna dan data, misalnya materi bidang studi

tertentu. Pesan merupakan sumber belajar yang meliputi:

- a. Pesan formal yaitu pesan yang dikeluarkan oleh lembaga resmi seperti pemerintah atau pesan yang disampaikan guru dalam situasi pembelajaran. Pesan-pesan ini selain disampaikan secara lisan juga dibuat dalam bentuk dokumen, seperti kurikulum, peraturan pemerintah, perundang-undangan, silabus, satuan pembelajaran dan sebagainya.
 - b. Pesan non formal yaitu pesan yang ada di lingkungan masyarakat luas yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran, misalnya dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran, misalnya cerita rakyat, legenda, ceramah oleh tokoh masyarakat dan ulama, prasasti, relief pada candi, kitab kuno dan peninggalan sejarah lainnya.
2. Orang yaitu pihak-pihak yang bertindak sebagai penyimpann dan atau menyalurkan pesan, misalnya guru, siswa, pelaku, pembicara. Semua orang pada dasarnya dapat berperan sebagai sumber belajar, namun secara umum dapat dibagi kepada dua kelompok yaitu:
- a. Kelompok orang yang didesain khusus sebagai sumber belajar utama yang dididik secara profesional untuk mengajar seperti guru, konselor, instruktur, widyaiswara, termasuk kepala sekolah, laboran, teknisi sumber belajar, pustakawan dan lainnya.
 - b. Orang yang memiliki profesi selain tenaga yang berada di lingkungan pendidikan dan profesinya tidak terbatas, misalnya politisi, tenaga kesehatan, tenaga pertanian, arsitek, psikolog, pengacara, polisi, pengusaha, dan lain-lain.
3. Bahan yaitu barang-barang yang lazim disebut media atau perangkat lunak (*software*) yang biasanya berisikan pesan untuk disampaikan dengan menggunakan peralatan dan terkadang bahan itu sendiri sudah merupakan bentuk penyajian, misalnya transparansi, slide, film,

- piringan hitam, bahan pengajaran terprogram, program pengajaran dengan komputer.
4. Peralatan yaitu barang-barang yang lazimnya disebut perangkat keras (*hardware*) digunakan untuk menyampaikan pesan yang terdapat bahanm misalnya OHP, proyektor, TV, radio. Dengan demikian dapat dipahami bahwa alat yang dimaksudkan di sini adalah benda-benda yang berbentuk fisik.
 5. Teknik yaitu prosedur atau langkah-langkah tertentu dalam menggunakan bahan, alat, tata tempat, dan orang untuk menyampaikan pesan. Di dalamnya mencakup ceramah, permainan/simulasi, tanya jawab, sosiodrama, dan sebagainya.
 6. Latar (lingkungan) yaitu lingkungan di mana pesan diterima oleh peserta didik, misalnya lingkungan fisik seperti gedung, perpustakaan, studio, laboratorium, ataupun lingkungan non fisik seperti penerangan, sirkulasi udara, mesin pendingin (AC).

Menurut Wellington sebagaimana dikutip Rohani (1997:107) menjelaskan klasifikasi sumber belajar mudah dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut: (1) apakah jenis informasi yang akan ditransmisikan? (2) siapakah yang melaksanakan transmisi itu? (3) bagaimanakah cara mentransmisi itu? dan (4) di manakah transmisi itu diadakan?. Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan tersebut maka sumber belajar diklasifikan oleh Wellington yaitu: (1) peserta, berita, informasi, dan lain-lain, (2) manusia, material, alat, (3) teknik, metode, prosedur, dan (4) di tempat yang diatur.

Klasifikasi sumber belajar menurut Prawiradilaga (2007: 66) adalah sebagai berikut:

1. Sumber belajar berupa orang, peralatan, teknologi dan bahan ajar untuk membantu peserta didik.
2. Sumber belajar berupa sistem *information communication and technology* (ICT), sumber yang terdapat di masyarakat seperti perpustakaan,

museum, kebun binatang, pabrik industri, perkebunan dan pakar.

3. Sumber belajar berupa media digital seperti CD-ROM, websites, webQuests, dan *electronic performance support system* (EPSS).
4. Sumber belajar berupa media analog seperti buku-buku, majalah, jurnal dan bahan cetak, rekaman video, dan media audiovisual.

Klasifikasi sumber belajar menurut Howard Levis sebagaimana dikutip Rohani (1997:110) sebagai berikut:

1. *Sign vehicle characteristic*, seperti: (a) simbol digital, kata, angka dan lain-lain, dan (b) simbol *iconic* seperti gambar, diagram dan lain-lain.
2. *Realism cue characteristic*, seperti: (a) jumlah detail gambar-gambar, (b) warna, (c) dimensi, dan (d) efek pendengaran.
3. *Sensory channel characteristic*, seperti: (a) pengamatan, (b) pendengaran, (c) perabaan, dan (d) penyajian melalui berbagai saluran.
4. *Locus of control characteristic*, seperti: (a) menjadi sumber, (b) kekakuan/keluwesannya menurut waktu, dan (c) kekakuan/keluwesannya menurut urutan.

Sementara itu, Majid (2005:170) memaparkan klasifikasi sumber belajar sebagai berikut:

1. Tempat atau lingkungan alam sekitar.
Tempat atau lingkungan alam sekitar di mana saja seseorang dapat melakukan belajar atau proses perubahan tingkah laku maka tempat atau lingkungan alam sekitar tersebut dapat dikategorikan sebagai tempat belajar yang berarti sumberbelajar, misalnya perpustakaan, pasar, museum, sungai, gunung, tempat pembuangan sampah, kolam ikan dan sebagainya.
2. Benda.
Segala benda yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik, maka benda itu dapat dikategorikan sebagai sumber belajar, misalnya situs, candi, benda peninggalan lainnya.
3. Orang.

Siapa saja yang memiliki keahlian tertentu di mana peserta didik dapat belajar sesuatu maka yang bersangkutan dapat dikategorikan sebagai sumber belajar, misalnya guru, polisi, arsitek dan sebagainya.

4. Buku.

Segala macam buku yang dapat dibaca secara mandiri oleh peserta didik dapat dikategorikan sebagai sumber belajar, misalnya buku pelajaran, buku teks, kamus dan sebagainya.

5. Peristiwa dan fakta.

Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi misalnya peristiwa kerusuhan, peristiwa bencana, dan peristiwa lainnya yang guru dapat menjadikan peristiwa atau fakta tersebut sebagai sumber belajar.

Klasifikasi sumber belajar diungkapkan oleh Ely sebagai berikut: (1) *man* yaitu pihak yang mentransmisikan pesan, (2) *media instrumentation* yaitu media sebagai instrumen dalam menyampaikan pesan, (3) *technique* atau teknik/prosedur dan (4) *environment* atau lingkungan.

Senada dengan penjelasan di atas, Siregar dan Nara (2010:128) menjelaskan jenis-jenis sumber belajar sebagaimana dijabarkan berikut ini:

1. Pesan (*message*) yaitu informasi yang akan disampaikan dalam bentuk ide, fakta, makna dan ide.
2. Manusia (*people*) yaitu orang-orang yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah dan penyalur pesan.
3. Bahan media *software(materials)* yaitu perangkat lunak yang biasanya berisi pesan.
4. Peralatan *hardware(device)* yaitu perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang terdapat dalam bahan.
5. Teknik (*technique*) yaitu prosedur atau langkah-langkah tertentu dalam menggunakan bahan, peralatan, lingkungan dan orang untuk menyampaikan pesan.

6. Latar (*setting*) yaitu lingkungan di mana pesan itu diterima oleh peserta didik.

Rohani (1997:111) mengklasifikasikan sumber belajar sebagai berikut:

1. Sumber belajar cetak; buku, majalah, ensiklopedi, brosur, koran, poster, denah dan lain-lain.
2. Sumber belajar non cetak; film, slide, video, model, boneka, audio, kaset, dan lain-lain.
3. Sumber belajar yang berupa fasilitas: auditorium, perpustakaan, ruang belajar, meja belajar individual, studio, lapangan olahraga dan lain-lain.
4. Sumber belajar yang berupa kegiatan; wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, permainan dan lain-lain.
5. Sumber belajar yang berupa lingkungan dari masyarakat; teman, terminal dan lain-lain.

Sanjaya (2014:175) menjelaskan beberapa sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru khususnya dalam *setting* proses pembelajaran di dalam kelas di antaranya adalah:

- a. Manusia sumber.

Manusia merupakan sumber utama dalam proses pembelajaran. Dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memanfaatkannya dalam *setting* proses pembelajaran. Misalkan untuk mempelajari undang-undang lalu lintas, guru bisa menggunakan polisi lalu lintas sebagai sumber belajar utama siswa. Demikian juga untuk mempelajari topik-topik yang berhubungan dengan kesehatan, guru dapat memanfaatkan tenaga media seperti dokter atau perawat kesehatan.

Memang pemanfaatan manusia sebagai sumber belajar oleh guru khususnya dalam *setting* proses pembelajaran di dalam kelas, masih belum memasyarakat. Selama ini penggunaan manusia sumber baru digunakan di luar kelas, itupun masih sangat terbatas. Akan tetapi dalam proses pendidikan modern, hal ini perlu dicoba. Sebab

penggunaan manusia sumber belajar secara langsung akan menambah motivasi belajar siswa serta akan menambah wawasan yang luas, di samping dapat menghindari terjadinya salah persepsi.

b. Alat dan bahan pengajaran.

Alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu guru, sedangkan bahan pengajaran adalah segala sesuatu yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Alat *dan* bahan biasanya menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan, yang menjadi bahan pelajaran di sekolah di antaranya adalah buku-buku, majalah, koran dan bahan cetak lainnya, transparansi yang telah berisi pesan yang akan disampaikan, *film slide*, foto, gambar dan lain sebagainya. Sedangkan yang termasuk pada alat adalah OHP untuk memproyeksikan transparansi, slide projector untuk menayangkan film, tape, video player memutar kaset audio dan kaset video, dan lain sebagainya.

c. Berbagai aktivitas dan kegiatan.

Aktivitas adalah segala perbuatan yang sengaja dirancang oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa seperti kegiatan diskusi, demonstrasi, simulasi, melakukan percobaan dan lain sebagainya.

d. Lingkungan atau *setting*.

Lingkungan atau *setting* adalah segala sesuatu yang dapat memungkinkan siswa belajar, misalnya gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, taman, kantin sekolah, dan lain sebagainya.

E. Komponen

Sumber belajar merupakan satu kesatuan yang di dalamnya terdapat berbagai komponen yang saling berhubungan, saling mempengaruhi serta saling melengkapi. Komponen yang dimaksudkan adalah semua bagian yang ada di dalam sumber belajar, baik yang dirancang ataupun yang dimanfaatkan. Komponen-

komponen ini merupakan satu kesatuan yang sulit berdiri sendiri, meskipun kadang-kadang dapat digunakan secara terpisah.

Komponen sumber belajar menurut Sudjana dan Rivai (2001:82) terdiri dari: (1) tujuan, misi atau fungsi sumber belajar, (2) bentuk, format atau keadaan fisik sumber belajar, (3) pesan yang dibawa oleh sumber belajar, dan (4) tingkat kesulitan atau kompleksitas pemakaian sumber belajar.

1. Tujuan, misi atau fungsi sumber belajar.

Setiap sumber belajar selalu mempunyai tujuan atau misi yang akan dicapai. Sumber belajar yang dirancang tampaknya lebih eksplisit daripada sumber belajar yang dimanfaatkan saja. Seorang narasumber ahli dalam bidang pertanian akan mempunyai misi untuk berbicara sesuai dengan bidangnya. Bila kita membawa siswa ke museum purbakala, tentu museum tersebut memiliki tujuan-tujuan yang harus dipelajari sebelumnya. Tujuan setiap sumber itu selalu ada, baik secara eksplisit maupun secara implisit. Tujuan sangat dipengaruhi oleh sifat dan bentuk-bentuk sumber belajar itu sendiri.

2. Bentuk, format atau keadaan fisik sumber belajar.

Wujud sumber belajar secara fisik satu sama lainnya berbeda-beda, misalnya pusat perbelanjaan berbeda dengan kantor bank sekalipun keduanya sama-sama memberikan informasi mengenai perdagangan. Demikian pula bila mempelajari dokumentasi, tertentu berbeda dengan mengadakan wawancara dengan seseorang. Jadi keadaan fisik sumber belajar merupakan komponen penting. Penggunaan atau pemanfaatannya hendaknya dengan memperhitungkan segi waktu, pembiayaan dan sebagainya.

3. Pesanyang dibawa oleh sumber belajar.

Setiap sumber belajar selalu membawa pesan yang dapat dimanfaatkan atau dipelajari oleh pemakainya. Komponen pesan merupakan informasi yang penting. Oleh sebab itu para pemakai sumber belajar hendaknya memperhatikan bagaimana isi pesan disimak. Hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain: isi pesan harus sederhana, cukup jelas, lengkap, mudah disimak maknanya.

Untuk itu perlu pengolahan yang sistematis, sebagai contoh bila siswa mengamati suatu gejala sosial di beberapa desa, maka informasi yang diperolehnya itu tidak akan segera disimpulkan karena memerlukan pengolahan dulu. Lain halnya dengan wawancara dengan seorang ahli pengetahuan tertentu yang dapat memberikan informasi lengkap sekaligus, bahkan ahli tersebut dapat menyimpulkannya.

4. Tingkatkesulitan atau kompleksita pemakaian sumber belajar.

Tingkat kompleksitas penggunaan sumber belajar berkaitan dengan keadaan fisik dan pesan sumber belajar. Sejauhmana kompleksitasnya perlu diketahui guna menentukan apakah sumber belajar belajar itu masih dapat dipergunakan, mengingat waktu dan biaya yang terbatas, misalnya bilamana suatu mata pelajaran sudah memadai disajikan dalam bentuk media gambar-gambar foto, dengan modul tertentu, tidak perlu diputar film yang isi pesannya relatif sama.

Sementara itu menurut Rohani (1997) komponen-komponen sumber belajar adalah sebagai berikut:

1. Tujuan dan fungsi sumber belajar.

Sumber belajar yang dirancang mempunyai tujuan-tujuan instruksional tertentu, karena itu tujuan dan fungsi sumber juga dipengaruhi oleh setiap jenis variasi sumber belajar yang digunakan. Sehingga sumber belajar yang

dirancang, tujuan, dan fungsinya akan lebih eksplisit, dipengaruhi oleh perancang sumber itu sendiri, serta sangat tergantung karakteristik pada masing-masing jenis sumber belajar yang digunakan.

2. Bentuk atau keadaan fisik sumber belajar.

Perpustakaan, ruang praktek, laboratorium, ruang belajar dan sebagainya dipergunakan sebagai media penunjang dalam pengembangan sistem instruksional.

3. Pesan.

Pesan termasuk komponen dalam sumber belajar sebab sumber belajar harus mampu membawa pesan yang dapat dimanfaatkan dan dipelajari oleh penerima pesan dalam hal ini peserta didik sehingga peserta didik memperhatikan dan menangkap isi pesan itu secara efektif dan efisien serta terserap secara maksimal.

Pesan mengandung 3 (tiga) macam pengertian yaitu:

- a. Tanda (kata-kata, gambar) termasuk pemilihan dan urutannya yang menjadi tanggung jawab perancang, diharapkan bermakna bagi suatu sasaran.
- b. Pembawa tanda (macam gaya, tata letak, pencetakan) yang menjadi tanggung jawab penerbit atau produser.
- c. Informasi atau arti yang diterima, yang menjadi tanggung jawab sasaran.

Pesan sebagai salah satu komponen penting dalam sumber belajar untuk perlu diperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Kelengkapan isi pesan, kejelasan, serta kemutakhiran isi pesan.
- b. Kemudahan penangkapan pesan sesuai dengan kondisi situasi tempat serta kemampuan dan kebutuhan penerima pesan.

- c. Isi pesan cukup sederhana, jelas, lengkap dan mudah ditangkap.

F. Kriteria Pemilihan

Untuk menggunakan sumber belajar yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran maka terdapat sejumlah kriteria pemilihan yang harus dipertimbangkan. Kriteria pemilihan sumber belajar menurut Siregar dan Nara (2010:130) sebagai berikut:

1. Tujuan yang ingin dicapai.
Masing-masing sumber belajar memiliki kelebihan dan kekurangan. Karenanya terdapat sejumlah tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan sumber belajar. Apakah sumber belajar dipergunakan untuk menimbulkan motivasi, untuk keperluan pengajaran, untuk keperluan penelitian, atau untuk memecahkan masalah?
2. Ekonomis.
Ekonomis apabila dapat digunakan oleh banyak orang, dalam kurun waktu yang relatif lama, serta pesan yang terkandung lebih dapat dipertanggungjawabkan kadar ilmiahnya, seperti penayangn program jarak jauh melalui sumber belajar TV, dengan menampilkan seorang pakar yang representatif.
3. Praktis dan sederhana.
Sumber belajar yang praktis dan sederhana, yang tidak memerlukan peralatan dan perawatan khususnya tidak sulit dicari, tidak mahal harganya, dan tidak memerlukan tenaga trampil yang khusus adalah sumber belajar yang harus mendapatkan prioritas utama dan pertama.
4. Mudah didapat.
Sumber belajar yang baik adalah yang ada di sekitar kita dan mudah didapat. Kita tidak perlu membeli produk atau memproduksi sendiri. Bila di sekitar kita telah tersedia dan tinggal menggunakan maka hal yang penting adalah sesuaikan sumber belajar tersebut dengan tujuan yang ingin dicapai.

5. Fleksibel atau luwes.

Sumber belajar yang baik harus dapat dimanfaatkan dalam berbagai kondisi dan situasi. Semakin fleksibel, maka semakin mendapat prioritas untuk dipilih.

Senada dengan penjelasan di atas, Rohani (1997:112) memaparkan beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memiliki sumber belajar sebagai berikut:

1. Ekonomis.

Hendaknya dalam memilih sumber belajar mempertimbangkan segi ekonomis dalam arti realita murah, yakni secara nominal uang atau biaya yang dikeluarkan hanya sedikit.

2. Praktis dan sederhana.

Praktis artinya tidak memerlukan pelayanan dan pengadaan sampingan yang sulit dan langka. Sederhana artinya memerlukan pelayanan khusus yang mensyaratkan ketrampilan yang rumit dan kompleks.

3. Mudah diperoleh.

4. Bersifat fleksibel (luwes).

Fleksibel artinya bahwa sumber belajar ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan instruksional dan dapat dipertahankan dalam berbagai situasi dan pengaruh.

5. Komponen-komponen sesuai dengan tujuan.

Mungkin satu sumber belajar sangat ideal, akan tetapi salah satu bahkan keseluruhan komponen ternyata justru menghambat instruksional.

Pemilihan sumber belajar menurut Sudjana dan Rivai (2001:84) dapat dilihat dari dua aspek kriteria yaitu: (1) kriteria umum, dan (2) kriteria berdasarkan tujuan.

1. **Kriteria umum.**

Kriteria umum dalam memilih berbagai sumber belajar adalah:

a. Ekonomis dalam pengertian murah.

Ekonomis tidak berarti harganya selalu harus rendah. Bisa saja dana pengadaan sumber belajar itu cukup tinggi, tetapi pemanfaatannya

dalam jangka panjang terhitung murah. Misalnya pengadaan video tape recorder cukup mahal, namun untuk jangka panjang pemanfaatannya terhitung murah.

b. Praktis dan sederhana.

Praktis dan sederhana artinya tidak memerlukan pelayanan serta pengadaan sampingan yang sulit dan langka, misalnya proyektor khusus seperti micro projector untuk memproyeksikan gambar, majalah folder, foto dan peta. Sedangkan sederhana maksudnya tidak memerlukan pelayanan yang menggunakan keterampilan khusus yang rumit. Semakin praktis dan sederhana sumber belajar itu, semakin perlu diprioritaskan untuk dipilih dan digunakan.

c. Mudah diperoleh.

Mudah diperoleh artinya sumber belajar itu dekat, tidak perlu diadakan atau dibeli di toko dan pabrik. Sumber belajar yang tidak dirancang lebih mudah diperoleh asal jelas tujuannya dan dapat dicari di lingkungan sekitar.

d. Bersifat fleksibel.

Bersifat fleksibel artinya dapat dimanfaatkan untuk pelbagai tujuan instruksional dan tidak dipengaruhi oleh faktor luar, misalnya kemajuan teknologi, nilai, budaya, keinginan pelbagai pemakai sumber belajar itu sendiri. Suatu kaset video isi pesannya bisa dipakai untuk beberapa program instruksional sesuai dengan budaya setempat sehingga kaset video sifatnya fleksibel.

e. Komponen-komponennya sesuai dengan tujuan.

Merupakan kriteria yang penting, sering terjadi suatu sumber belajar mempunyai tujuan yang sesuai, pesan yang dibawa juga cocok, tetapi keadaan fisik tidak terjangkau karena di luar kemampuan disebabkan oleh biaya yang tinggi dan banyak memakan waktu.

2. Kriteria berdasarkan tujuan.

Kriteria pemilihan sumber belajar berdasarkan tujuan yaitu:

- a. Sumber belajar guna memotivasi.
Sumber belajar untuk memotivasi terutama berguna untuk siswa yang lebih rendah tingkatannya, dimaksudkan untuk memotivasi mereka terhadap mata pelajaran yang diberikan. Dengan memanfaatkan darmawisata, gambar-gambar yang menarik, cerita yang baik guru akan dapat merangsang para siswa dalam mempelajari suatu program pelajaran. Pemanfaatan sumber belajar tersebut bertujuan membangkitkan minat, mendorong partisipasi, merangsang pertanyaan-pertanyaan, memperjelas masalah, dan sebagainya. Misalnya rekaman laporan hanya baik untuk tujuan memperoleh informasi tetapi tidak tepat dipergunakan untuk membangkitkan motivasi. Wawancara dengan narasumber sebagai seorang ahli bidang tertentu mungkin lebih sesuai dengan tujuan tersebut.
- b. Sumber belajar untuk tujuan pengajaran.
Untuk mendukung kegiatan pembelajaran maka kriteria ini paling umum dipakai guru dengan maksud untuk memperoleh bahan pelajaran, melengkapi pelbagai kekurangan bahan, sebagai kerangka mengajar yang sistematis.
- c. Sumber belajar untuk penelitian.
Sumber belajar untuk penelitian merupakan bentuk yang dapat diobservasi, dianalisis, dicatat secara teliti, dan sebagainya. Jenis sumber belajar ini diperoleh secara langsung dari masyarakat atau lingkungan. Sumber belajar yang dirancang dapat membantunya melalui rekaman audio maupun video.
- d. Sumber belajar untuk memecahkan masalah.
Beberapa ciri yang perlu diperhatikan, misalnya: (1) sebelum mulai perlu diketahui; Apakah masalah yang dihadapi sudah cukup

jelas sehingga bisa diperoleh sumber belajar yang tepat? Apakah sumber belajar bisa disediakan? Di mana bisa diperolehnya? (2) mempertimbangkan bukti-bukti; Apakah sumber belajar masih aktual? Bagaimana jenisnya? Adakah sumber lain yang dapat dipakai? dan (3) membuat kesimpulan; Benarkah kesimpulan yang diambil atau dasar sumber belajar itu?

e. Sumber belajar untuk presentasi.

Hal ini hampir sama dengan yang dipergunakan dalam kegiatan instruksional. Di sini lebih ditekankan sumber sebagai alat, metode, atau strategi penyampaian pesan. Fungsi sumber belajar ini bukan sebagai penyampai pesan, informasi atau data melainkan sebagai strategi, teknik, atau metode. Jadi sumber belajar ini merupakan perantara dari pesan yang ada dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut: apa masalah pengajaran yang dihadapi? Bagaimana sumber belajar bisa membantu? Bagaimana sumber belajar dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru? Berapa lama bisa dipakai? Apa yang diperlukan dalam pemakaiannya? Bagaimana dapat ditentukan mutunya? Apakah sumber belajar itu dapat diganti? Bagaimana cara memperolehnya?

Sementara itu menurut Prawiradilaga (2007:66) pemilihan sumber belajar yang ditentukan oleh beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Situasi pembelajaran. Apakah sistem penyampaian ditujukan untuk seorang peserta didik, kelompok peserta didik, kelas konvensional atau belajar jarak jauh.
2. Peserta didik berikut karakteristiknya seperti tipe belajar, usia, dan minat.
3. Tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dipelajari oleh peserta didik.
4. Ketersediaan sumber belajar itu sendiri di lokasi belajar.

5. Kemampuan pengajar untuk menggunakannya jika akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan pola konvensional.

G. Prinsip Pengembangan.

Prinsip pengembangan sumber belajar mencakup: (1) dasar pengembangan, (2) tujuan pengembangan, dan (3) komponen pengembangan (Sitepu, 2014:179).

1. Dasar pengembangan.

Perlunya mengembangkan sumber belajar di institusi pendidikan didasari oleh pertimbangan sebagai berikut:

- a. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni begitu cepat sehingga bahan pelajaran yang ada dalam buku teks pelajaran tidak mengikutinya pada waktu yang bersamaan.
- b. Waktu yang tersedia untuk belajar secara tatap muka antara pembelajar dan pemelajar terbatas dan tidak cukup mencakup semua pokok bahasan secara tuntas sehingga tidak mencapai kompetensi yang ditetapkan.
- c. Masing-masing pemelajar memiliki gaya belajar yang berbeda-beda dan tidak mungkin dipenuhi semuanya di dalam kelas.
- d. Pemelajar perlu dilatih mencari, menemukan, mengolah dan menggunakan informasi secara mandiri.
- e. Sumber belajar yang ada perlu dimanfaatkan secara terintegrasi dan optimal dengan proses pembelajaran di kelas untuk efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.
- f. Pusat sumber belajar dapat dijadikan sebagai penggerak dalam mengatasi berbagai masalah belajar dan membelajarkan dengan cara-cara yang kreatif dan inovatif dengan berorientasi pada kepentingan pemelajar.

2. Tujuan pengembangan.

Secara umum tujuan mengembangkan sumber belajar ialah meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar pemelajar secara individu dan keseluruhan dengan menggunakan aneka sumber

belajar. Secara khusus pengembangan sumber belajar bertujuan sebagai berikut:

- a. Memenuhi kebutuhan pemelajar dalam belajar sesuai dengan gaya belajarnya.
- b. Memberikan kesempatan kepada pemelajar untuk memilih sumber belajar sesuai dengan karakteristiknya.
- c. Memberikan kemampuan kepada pemelajar belajar dengan menggunakan berbagai sumber.
- d. Mengatasi masalah individual pemelajar dalam belajar.
- e. Memotivasi pemelajar belajar sepanjang hayat.
- f. Memberikan kesempatan kepada pemelajar mengembangkan berbagai model pembelajaran.
- g. Membantu pembelajar mengatasi masalah-masalah dalam pengembangan sistem pembelajaran.
- h. Mendorong penggunaan pendekatan pembelajaran yang baru, kreatif dan inovatif.
- i. Mendorong terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan.
- j. Mensinergikan penggunaan semua sumber belajar sehingga tujuan belajar tercapai secara efektif dan efisien.

3. Komponen pengembangan

Komponen sumber belajar yang perlu dikembangkan dapat dikategorikan ke dalam: (a) pesan, (b) orang, (c) bahan, (d) alat, (e) prosedur, (f) lingkungan, dan (g) pengelolaan.

a. Pesan.

Pesan merupakan gagasan atau materi/bahan pelajaran yang harus dipelajari pemelajar untuk memperoleh kemampuan tertentu sebagai tujuan belajar. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan pesan adalah:

- Jenis isi pesan mencakup semua mata pelajaran yang diperlukan pemelajar dan pembelajar di lembaga pendidikan.

- Jenis isi pesan mencakup semua kemampuan dan ketrampilan yang diperlukan masyarakat setempat.’
 - Isi pesan bervariasi untuk masing-masing mata pelajaran atau kemampuan, mulai dari yang mudah sampai yang sulit.
 - Isi pesan bersifat mutakhir, akurat dan kontekstual.
 - Penyajian pesan menarik dan memotivasi belajar lebih lanjut.
- b. Orang.
- Dalam sistem belajar tradisional pembelajar dianggap sebagai sumber belajar utama dalam proses belajar karena ia memiliki lebih banyak pengetahuan dan ketrampilan daripada pemelajar. Akan tetapi, pembelajar juga memiliki kemampuan yang terbatas dalam memberikan informasi yang diperlukan pemelajar dalam membangun pengetahuan dan ketrampilannya. Oleh karena itu, dalam memilih orang sebagai sumber belajar, perlu diperhatikan bahwa orang itu:
- Menguasai dan berpengalaman dalam bidangnya.
 - Memiliki informasi yang sesuai dengan kebutuhan pemelajar.
 - Memberikan informasi secara komunikatif dan meyakinkan.
 - Memotivasi belajar lebih lanjut.
 - Dapat didatangkan ke tempat belajar atau ditemui di tempat yang bersangkutan.
 - Memiliki kepribadian yang dapat diteladani.
- c. Bahan.
- Bahan belajar meliputi media cetak dan noncetak/elektronik yang mengandung informasi serta dapat membantu pemelajar mencapai tujuan belajar. Mengembangkan bahan belajar dapat dilakukan dengan menggunakan perpustakaan. Dalam mengembangkan bahan sebagai sumber belajar hendaknya memperhatikan hal-hal berikut:

- Bervariasi dalam bentuk cetak, noncetak, audio, visual, audiovisual dan yang berbasis komputer.
- Praktis dan mudah dipergunakan.
- Menyenangkan untuk digunakan.
- Memotivasi untuk belajar lebih lanjut.
- Jumlahnya cukup untuk dipergunakan secara individual dan kelompok.
- Dapat memenuhi gaya belajar pemelajar yang berbeda-beda.
- Membantu pembelajar menyajikan bahan pelajaran dalam berbagai tampilan.
- Mendorong pembelajar untuk membuat inovasi baru dalam penyajian bahan pelajaran.
- Pemanfaatannya dapat diintegrasikan dengan kegiatan belajar di kelas.
- Efektif dan efisien dipergunakan sebagai sumber belajar dan membelajarkan.

d. Alat.

Alat yang dipergunakan sebagai sumber belajar termasuk alat praktek di laboratorium, serta alat peraga yang dipergunakan menjelaskan pokok bahasan. Alat-alat untuk belajar ini dapat juga dibuat sendiri oleh pemelajar atau pembelajar. Dalam mengembangkan alat sebagai sumber belajar hendaknya memperhatikan hal-hal berikut:

- Sesuai dengan kebutuhan dalam masing-masing mata pelajaran atau keahlian.
- Mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
- Praktis dan mudah dipergunakan.
- Aman dan menyenangkan dipergunakan.
- Dapat dipergunakan oleh pemelajar secara individu atau dalam kelompok.
- Memberikan kesempatan belajar yang lebih luas kepada pemelajar.
- Dapat dibuat sendiri oleh pemelajar, pembelajar atau pemelajar dan pembelajar.
- Efektif dan efisien dipergunakan untuk kegiatan belajar dan membelajarkan.

e. Prosedur.

Prosedur mencakup pendekatan, strategi, metode, dan teknik belajar dan membelajarkan. Prosedur dikategorikan sebagai sumber belajar karena pesan atau bahan belajar yang dipelajari akan dapat dipahami oleh pemelajar kalau disampaikan melalui prosedur yang tepat. Prosedur yang tepat memudahkan pemelajar memahami pesan dan memotivasinya belajar lebih lanjut. Oleh karena itu dalam mengembangkan dan menerapkan pendekatan, strategi, metode dan teknik belajar dan membelajarkan hendaknya memperhatikan hal-hal berikut:

- Mengacu pada tujuan belajar.
- Sesuai dengan karakteristik bahan pelajaran.
- Sesuai dengan karakteristik pemelajar.
- Memudahkan pemelajar memahami bahan pelajaran.
- Bervariasi dan mengikuti perkembangan teori belajar dan membelajarkan.
- Mendorong pemelajar aktif dan mandiri.
- Menciptakan proses belajar yang interaktif, kreatif, inovatif, efektif, efisien, dan menyenangkan.
- Menantang dan memotivasi pemelajar untuk belajar lebih lanjut.
- Sesuai dengan lingkungan belajar.

f. Lingkungan.

Lingkungan merupakan keadaan atau fenomena di sekitar pemelajar atau tempat belajar yang dapat dijadikan informasi tentang sesuatu yang dipelajari. Lingkungan dapat dibagi menjadi lingkungan sosial dan lingkungan alam. Lingkungan sosial berkaitan dengan tempat dan kegiatan masyarakat sedangkan lingkungan alam ialah alam secara keseluruhan termasuk fauna, flora, air, tanah dan udara.

Dalam mengembangkan lingkungan sebagai sumber belajar perlu memperhatikan hal-hal berikut:

- Mengacu pada tujuan belajar.
- Sesuai dengan karakteristik bahan pelajaran.
- Sesuai dengan karakteristik pemelajar.
- Mudah dijangkau oleh pemelajar.
- Aman dan memberikan pengalaman yang nyata.
- Menarik dan memotivasi untuk belajar lebih lanjut.
- Efektif dan efisien sebagai sumber belajar.

g. Pengelolaan.

Dalam pengembangan sumber belajar di lembaga pendidikan diperlukan pengelolaan dengan ciri khusus sehingga tujuan mengembangkan sumber belajar dapat tercapai. Tujuan utama pengelolaan sumber belajar ialah memberikan pelayanan kepada pemelajar dan pembelajar sehingga memudahkan mereka melaksanakan tugasnya. Pemelajar terbantu melakukan kegiatan belajar dan memperoleh kemampuan yang dikehendaki. Pembelajar terbantu merancang dan melaksanakan desain pembelajaran berbasis aneka sumber.

Dalam mengelola pengembangan sumber belajar, perlu diperhatikan hal-hal berikut:

- Perencanaan sistematis dan terpadu; pengembangan kurikulum, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran telah memuat prinsip belajar berbasis aneka sumber.
- Koordinasi; dalam menyusun pengembangan kurikulum, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran mengikutsertakan pembelajar, pengelola sumber belajar, dan kepala/wakil kepala sekolah.
- Integrasi; dalam melaksanakan pembelajaran, pembelajar mengintegrasikan kegiatan di kelas dengan di tempat sumber belajar lain (perpustakaan, laboratorium, atau tempat praktik) dan sebaliknya, kegiatan di tempat sumber belajar lain

- diselaraskan dengan kegiatan belajar di kelas untuk semua mata pelajaran.
- Organisasi; apabila memungkinkan di lembaga pendidikan didirikan pusat sumber belajar yang berfungsi mengoordinasikan pengelolaan dan pemanfaatan berbagai sumber belajar yang ada di lembaga pendidikan itu sehingga lebih efektif dan efisien, apabila belum memungkinkan mendirikan pusat sumber belajar, perpustakaan dapat ditunjuk melakukan tugas koordinasi sumber belajar.
 - Pengelola; pusat sumber belajar hendaknya dikelola oleh petugas yang memiliki latar belakang tentang teknis pemanfaatan sumber belajar serta pengembangan desain pembelajaran yang berbasis aneka sumber.
 - Dana; dana dalam jumlah yang memadai perlu tersedia untuk pengadaan, pengembangan dan perawatan sumber belajar. Kekurangan dana dapat mengakibatkan pusat sumber belajar tidak dapat mengakibatkan pusat sumber belajar tidak dapat berfungsi dengan baik dan sumber-sumber belajar yang ada tidak terawat dengan baik serta mubazir.

BAB VIII

PENILAIAN HASIL BELAJAR

A. Pengertian

Gay sebagaimana dikutip Yusuf (2015:19) mendefinisikan penilaian hasil belajar merupakan suatu proses pengumpulan dan analisa data secara sistematis untuk mengetahui bukti penguasaan peserta didik dalam belajar, ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan dan menentukan keefektifan pembelajaran.

Percival menjelaskan penilaian hasil belajar adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur keefektifan sistem mengajar-belajar sebagai suatu keseluruhan (Hamalik, 2004:146). Hal ini senada dengan penjelasan Sanjaya (2013:240) bahwa penilaian hasil belajar adalah menentukan efektivitas program dan keberhasilan siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga melalui informasi tersebut dapat diambil keputusan apakah program pembelajaran yang dirancang perlu diperbaiki atau tidak, bagian-bagian mana yang dianggap memiliki kelemahan sehingga perlu diperbaiki.

Menurut Aunurrahman (2011:207) penilaian hasil belajar adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauhmana proses penilaian peserta didik atau ketercapaian kompetensi peserta didik. Penilaian disini diharapkan menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil berupa nilai kualitatif dan nilai kuantitatif.

Arikunto (2005:4) menjelaskan penilaian hasil belajar adalah pengukuran apakah siswa sudah menguasai ilmu yang dipelajari oleh siswa atau bimbingan guru sesuai dengan tujuan yang dirumuskan. Sementara itu Siregar dan

Nara (2010:144) menjelaskan bahwa penilaian hasil belajar adalah segala macam prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk kerja (*performance*) siswa atau seberapa jauh siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Selanjutnya menurut Harjanto (1997:277) bahwa penilaian hasil belajar adalah penilaian/penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan peserta didik ke arah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Hasil penilaian dapat dinyatakan secara kuantitatif maupun kualitatif.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapatlah dipahami bahwa penilaian hasil belajar adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar baik yang menggunakan instrumen tes atau non tes. Dalam hal ini penilaian hasil belajar dimaknai sebagai suatu proses pembuatan keputusan nilai keberhasilan belajar.

B. Tujuan dan Fungsi

Penilaian hasil belajar adalah suatu kegiatan yang disengaja dan bertujuan yang dilakukan dengan sadar oleh guru dengan tujuan memperoleh kepastian mengenai keberhasilan belajar anak didik dan memberikan masukan kepada guru mengenai yang dilakukan dalam pembelajaran. Dengan kata lain penilaian hasil belajar yang dilakukan guru bertujuan untuk mengetahui bahan-bahan pelajaran yang disampaikannya sudah dikuasai atau belum oleh anak didik dan apakah kegiatan pengajaran yang telah dilaksanakan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam hal ini Sudjana dan Rivai (2001:148) menjelaskan bahwa tujuan penilaian hasil belajar bertujuan untuk melihat kemajuan belajar siswa dalam hal penguasaan materi pengajaran yang telah dipelajarinya sesuai dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.

Secara umum penilaian hasil belajar bertujuan untuk melihat sejauhmana suatu program pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Secara spesifik tujuan penilaian hasil belajar dijelaskan Reece dan Walker

sebagaimana dikutip oleh Aunurrahman (2011:209) sebagai berikut:

1. Memperkuat kegiatan belajar.
2. Menguji pemahaman dan kemampuan siswa.
3. Memastikan pengetahuan prasyarat yang sesuai.
4. Mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran.
5. Memotivasi siswa.
6. Memberi umpan balik bagi siswa.
7. Memberi umpan balik bagi guru.
8. Memelihara standar mutu.
9. Mencapai kemajuan proses dan hasil belajar.
10. Memprediksi kinerja pembelajaran selanjutnya.
11. Menilai kualitas belajar.

Selanjutnya terkait dengan fungsi penilaian hasil belajar dijelaskan Siregar dan Nara (2010:145) adalah sebagai berikut:

1. Diagnostik.
Menentukan letak kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam belajar, hal ini bisa terjadi pada keseluruhan bidang yang dipelajari oleh siswa atau pada bidang-bidang tertentu saja.
2. Seleksi.
Menentukan calon siswa yang dapat diterima di sekolah tertentu dan mana yang tidak dapat diterima. Seleksi dilakukan guna menjaring siswa yang memenuhi persyaratan.
3. Kenaikan kelas.
Menentukan naik atau lulus tidaknya siswa setelah menyelesaikan suatu program pembelajaran tertentu.
4. Penempatan.
Menempatkan siswa sesuai dengan kemampuan/potensi mereka. Instrumen yang digunakan antara lain *placement test*, *readiness test* dan sebagainya.

Fungsi penilaian hasil belajar dijelaskan Sanjaya (2013:244) sebagai berikut:

1. Evaluasi merupakan alat yang penting sebagai umpan balik bagi siswa. Melalui evaluasi siswa akan mendapatkan informasi tentang efektivitas

pembelajaran yang dilakukannya. Dari hasil evaluasi siswa akan dapat menentukan harus bagaimana proses pembelajaran yang perlu dilakukannya.

2. Evaluasi merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian siswa dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan. Siswa akan tahu menjadi tahu bagian mana yang perlu dipelajari lagi dan bagaimana yang tidak perlu.
3. Evaluasi dapat memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum. Informasi ini sangat dibutuhkan baik untuk guru maupun untuk para pengembang kurikulum khususnya untuk perbaikan program selanjutnya.
4. Informasi dari hasil evaluasi dapat digunakan oleh siswa secara individual dalam mengambil keputusan, khususnya untuk menentukan masa depan sehubungan dengan pemilihan bidang pekerjaan serta pengembangan karir.
5. Evaluasi berguna untuk para pengembang kurikulum khususnya dalam menentukan kejelasan tujuan khusus yang ingin dicapai. Misalnya akankah tujuan itu perlu diubah atau ditambah.
6. Evaluasi berfungsi sebagai umpan balik untuk semua pihak yang berkepentingan dengan pendidikan di sekolah, misalnya untuk orang tua, untuk guru dan pengembang kurikulum, untuk perguruan tinggi, pemakai lulusan, untuk orang yang mengambil kebijakan pendidikan termasuk juga untuk masyarakat. Melalui evaluasi dapat dijadikan bahan informasi tentang efektivitas program sekolah.

Selanjutnya Hamalik (2004:147) memaparkan fungsi-fungsi pokok dari penilaian hasil belajar sebagai berikut:

1. Fungsi edukatif.

Penilaian hasil belajar adalah suatu subsistem dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang keseluruhan sistem dan/atau salah satu subsistem pendidikan. Bahkan dengan evaluasi dapat diungkapkan hal-hal yang tersembunyi dalam proses pendidikan.

2. Fungsi institusional.
Penilaian hasil belajar berfungsi mengumpulkan informasi akurat tentang *input* dan *output* pembelajaran di samping proses pembelajaran itu sendiri. Dengan evaluasi dapat diketahui sejauhmana siswa mengalami kemajuan dalam proses belajar setelah mengalami proses pembelajaran.
3. Fungsi diagnostik.
Melalui penilaian hasil belajar dapat diketahui kesulitan masalah-masalah yang sedang dihadapi oleh siswa dalam proses/kegiatan belajarnya. Dengan informasi tersebut maka dapat dirancang dan diupayakan untuk menanggulangi dan/atau membantu yang bersangkutan mengatasi kesulitannya dan/atau memecahkan masalahnya.
4. Fungsi administratif.
Penilaian hasil belajar menyediakan data tentang kemajuan belajar siswa, yang pada gilirannya berguna untuk memberikan sertifikasi (tanda kelulusan) dan untuk melanjutkan studi lanjut dan/atau untuk kenaikan kelas. Jadi hasil evaluasi memiliki fungsi administratif. Penilaian hasil belajar juga dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan guru dalam proses pembelajaran, hal ini berdaya guna untuk kepentingan supervisi.
5. Fungsi kurikuler.
Penilaian hasil belajar berfungsi menyediakan data dan informasi yang akurat dan berdaya guna bagi pengembangan kurikulum.
6. Fungsi manajemen.
Komponen penilaian hasil belajar merupakan bagian integral dalam sistem manajemen, hasil evaluasi berdaya guna sebagai bahan bagi pimpinan untuk membuat keputusan manajemen pada semua jenjang manajemen.

Fungsi penilaian hasil belajar menurut Sudjana (2002:111) adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran, dalam hal ini adalah tujuan pengajaran khusus. Dengan fungsi ini dapat diketahui tingkat

penguasaan bahan pelajaran yang seharusnya dikuasai oleh para siswa. Dengan perkataan lain dapat diketahui hasil belajar yang dicapai para siswa.

2. Untuk mengetahui keefektifan proses pembelajaran yang telah dilakukan guru. Dengan fungsi ini guru dapat mengetahui berhasil tidaknya ia mengajar. Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa, tidak semata-mata disebabkan kemampuan siswa tetapi juga bisa disebabkan kurang berhasilnya guru mengajar. Melalui penilaian berarti menilai kemampuan guru itu sendiri dan hasilnya dapat dijadikan bahan dalam memperbaiki usahanya yakni tidak mengajar berikutnya.

Arikunto (2005:10) memaparkan fungsi penilaian hasil belajar ada beberapa hal: (1) penilaian berfungsi selektif, (2) penilaian berfungsi diagnostik, (3) penilaian berfungsi sebagai penempatan, dan (4) penilaian berfungsi sebagai pengukur keberhasilan.

1. Penilaian berfungsi selektif.

Dengan cara mengadakan penilaian guru mempunyai cara untuk mengadakan seleksi atau penilaian terhadap siswanya. Penilaian itu sendiri mempunyai beberapa tujuan, antar lain:

- a. Untuk memilih siswa yang dapat diterima di sekolah tertentu.
- b. Untuk memilih siswa yang dapat naik ke kelas atau tingkat berikutnya.
- c. Untuk memilih siswa yang seharusnya mendapat beasiswa.
- d. Untuk memilih siswa yang sudah berhak meninggalkan sekolah, dan sebagainya.

2. Penilaian berfungsi diagnostik.

Apabila alat yang digunakan dalam penilaian cukup memenuhi persyaratan, maka dengan melihat hasilnya, guru akan mengetahui kelemahan siswa. Disamping itu diketahui pula sebab-sebab kelemahan itu. Jadi dengan mengadakan penilaian, sebenarnya guru mengadakan diagnosa kepada siswa tentang kebaikan dan kelemahannya. Dengan diketahui

sebab-sebab kelemahan ini, maka akan lebih mudah dicari untuk cara mengatasinya.

3. Penilaian berfungsi sebagai penempatan.

Sistem baru yang kini banyak dipopulerkan di negara Barat, adalah sistem belajar sendiri. Belajar sendiri dapat dilakukan dengan cara mempelajari sebuah paket belajar, baik itu berbentuk modul maupun paket belajar yang lain. Sebagai alasan dari timbulnya sistem ini adalah adanya pengakuan yang besar terhadap kemampuan individual. Setiap siswa sejak lahirnya telah membawa bakat sendiri sendiri sehingga pelajaran akan lebih efektif apabila disesuaikan dengan pembawaan yang ada. Akan tetapi disebabkan karena keterbatasan sarana dan tenaga, pendidikan, yang bersifat individual kadang-kadang sukar sekali dilaksanakan. Pendidikan yang bersifat melayani perbedaan kemampuan, adalah pengajaran secara kelompok. Untuk dapat menentukan dengan pasti dikelompok mana seorang siswa harus ditempatkan, digunakan suatu penilaian. Sekelompok siswa yang mempunyai hasil penilaian sama, akan berada dalam kelompok yang sama dalam belajar.

4. Penilaian berfungsi sebagai pengukur keberhasilan.

Fungsi dari penilaian dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana suatu program berhasil diterapkan. Telah disinggung pada bagian sebelum ini, keberhasilan program ditentukan oleh beberapa faktor yaitu: guru, metode/strategi pembelajaran, media pembelajaran, kurikulum, sarana dan sistem administrasi.

C. Manfaat

Manfaat penilaian hasil belajar dapat dilihat dari perspektif siswa, guru, dan sekolah.

1. Siswa.

Dengan diadakannya penilaian, maka siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan guru. Hasil yang diperoleh

siswa dari pekerjaan menilai ini adadua kemungkinan:

a. Memuaskan.

Jika siswa memperoleh hasil yang memuaskan, dan hal itu menyenangkan, tentu kepuasan itu ingin diperolehnya lagi pada kesempatan lain waktu. Akibatnya siswa akan mempunyai motivasi yang cukup besar untuk belajar yang lebih giat. Namun demikian, keadaan sebaliknya dapat terjadi, yakni siswa merasa sudah puas dengan hasil yang diperoleh dan usahanya kurang gigih lain kali.

b. Tidak memuaskan.

Jika siswa tidak puas dengan hasil yang diperoleh ia akan berusaha agar lain kali keadaan itu tidak terulang lagi. Maka ia lalu bekerja giat. Namun demikian, keadaan sebaliknya dapat terjadi putus asa dengan hasil kurang memuaskan yang telah diterimanya.

2. Guru

a. Dengan hasil penilaian yang diperoleh guru akan dapat mengetahui siswa-siswa mana yang sudah berhak meneruskan pelajarannya karena sudah berhasil menguasai bahan, maupun mengetahui siswa-siswa yang belum berhasil menguasai bahan. Dengan petunjuk ini guru dapat lebih memusatkan perhatiannya kepada siswa yang belum berhasil. Apa lagi jika guru tahu akan sebab-sebabnya ia akan memberikan perhatian yang lebih teliti sehingga keberhasilan selanjutnya dapat diharapkan.

b. Guru akan mengetahui apakah ‘materi’ yang diajarkan sudah tepat bagi siswa sehingga untuk memberikan pengajaran diwaktu yang akan datang tidak perlu diadakan perubahan.

c. Guru akan mengetahui apakan ‘metode’ yang digunakan sudah tepat atau belum. Jika sebagian besar dari siswa memperoleh angka jelek pada penilaian yang diadakan, mungkin hal ini disebabkan oleh pendekatan atau metode yang kurang tepat. Apabila demikian halnya, maka

guru harus mawas diri dan mencoba mencari metode lain dalam belajar.

3. Sekolah.

- a. Apabila guru-guru mengadakan penilaian dan diketahui bagaimana hasil belajar siswa-siswanya, dapat pula diketahui bahwa apakah kondisi belajar yang diciptakan oleh sekolah sudah sesuai dengan harapan atau belum. Hasil belajar merupakan cermin kualitas sesuatu sekolah.
- b. Informasi dari guru tentang tepat tidaknya kurikulum untuk sekolah itu dapat merupakan bahan pertimbangan bagi perencanaan sekolah untuk masa-masa yang akan datang.
- c. Informasi hasil penilaian yang diperoleh dari tahun ketahun, dapat digunakan sebagai pedoman bagi sekolah, yang dilakukan oleh sekolah sudah memenuhi standar atau belum. Pemenuhan standar akan terlihat dari bagusnya angka-angka yang diperoleh siswa.

Manfaat penilaian hasil belajar menurut Aunurrahman (2011:211) adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui taraf kesiapan anak untuk menempuh suatu pendidikan tertentu.

Melalui penilaian akan diperoleh data/informasi yang aktual apakah siswa sudah cukup siap untuk mengikuti pembelajaran tertentu atau belum. Bilamana dari hasil penilaian diperoleh data yang mendukung kesimpulan bahwa siswa ternyata sudah siap, maka pembelajaran dapat segera diberikan. Namun bilamana hasil penilaian menunjukkan bahwa siswa belum siap, maka pemberian pembelajaran bagi anak tersebut harus ditundai sampai persyaratan yang ditentukan dapat terpenuhi.

2. Mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai dalam proses pendidikan.

Penilaian yang dilaksanakan secara benar akan menjadi sumber informasi yang tepat untuk menyimpulkan sejauhmana hasil yang telah dicapai dari proses pembelajaran. Penilaian juga harus dapat

menjawab apakah hasil-hasil yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Bilamana hasil penilaian diketahui bahwa hasil yang dicapai belum mencapai sasaran yang ditentukan, maka diperlukan analisis lebih mendalam untuk menentukan faktor-faktor apa saja yang menyebabkan tidak optimalnya pencapaian hasil tersebut. Kajian-kajian yang mendalam terhadap faktor-faktor yang menjadi kendala dalam pencapaian hasil dari proses pembelajaran akan menjadi bahan masukan yang penting untuk memperbaiki proses pelaksanaan pembelajaran pada tahap-tahap kegiatan berikutnya.

3. Mengetahui apakah suatu mata pelajaran yang diajarkan dapat dilanjutkan dengan bahan yang baru ataukah harus mengulang pelajaran yang sebelumnya.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran umumnya guru telah menentukan secara spesifik materi pelajaran atau bahan pelajaran yang harus dikuasai siswa sesuai dengan porsi waktu yang telah ditetapkan. Selama proses pembelajaran berlangsung guru melakukan pemantauan dan melaksanakan penilaian proses yang terarah pada perubahan perubahan pemahaman, ketrampilan ataupun sikap siswa.

Demikian pula ketika akhir pelajaran, guru juga melakukan penilaian baik tertulis maupun lisan atau melalui penilaian performan guna mengetahui secara keseluruhan apakah bahan-bahan pelajaran yang telah dibahas atau disajikan dapat dikuasai dengan baik oleh siswa. Bilamana diketahui bahan-bahan yang seharusnya dapat dikuasai siswa ternyata tidak memenuhi standar yang diharapkan maka kemungkinan guru belum dapat melanjutkan ke bahan pelajaran yang baru.

Itu berarti guru harus mengulang sebagian atau bahkan keseluruhan materi yang telah diajarkan. Konsekuensinya perencanaan pengajaran yang telah dibuat guru akan berubah, demikian pula proporsi waktu yang telah ditentukan juga harus disesuaikan. Sebaliknya bilamana siswa secara keseluruhan atau

sebagian besar mampu mencapai hasil belajar yang cukup baik melalui evaluasi yang dilakukan, maka berarti pelajaran dapat dilanjutkan pada materi pelajaran yang baru.

4. Mendapat bahan-bahan informasi dalam memberikan bimbingan tentang jenis pendidikan dan jabatan yang sesuai dengan siswa.

Melalui penilaian yang dilakukan, guru dapat mengetahui kompetensi-kompetensi yang dimiliki siswa. Pengetahuan tentang kompetensi siswa tersebut dapat menjadi informasi awal bagi guru untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menentukan jenis pendidikan yang kelak dapat dipilih yang sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Demikian pula dengan memahami potensi siswa tersebut guru juga dapat mengarahkan jenis ketrampilan apa yang nantinya dapat siswa dalam mendukung pengembangan potensinya sehingga dapat menjadi bekal untuk menentukan jenis jabatan atau lapangan kerja yang kelak dapat dipilih.

5. Mendapatkan bahan-bahan informasi apakah seorang anak dapat dinaikan ke kelas yang lebih tinggi atau harus mengulang di kelas semula.

Dasar untuk menentukan apakah seorang siswa dapat dinaikkan ke kelas berikutnya atau harus mengulang kelas adalah terpenuhi tidaknya standar yang ditentukan sebagai prasyarat kenaikan kelas siswa. Bilamana berdasarkan hasil penilaian dari sejumlah bahan yang dipelajari dari berbagai mata pelajaran menunjukkan bahwa siswa telah memenuhi syarat-syarat minimal yang ditentukan untuk naik kelas, maka siswa tersebut dapat dinaikkan ke kelas berikutnya.

Namun bilamana hasil evaluasi memberikan petunjuk bahwa hasil belajar yang dicapai siswa belum mencapai standar yang ditentukan termasuk hasil penilaian sikap dan penampilannya yang dipersyaratkan, maka siswa tersebut harus mengulang lagi pada kelas semula. Oleh karena itu kecermatan di dalam melaksanakan penilaian sangat dibutuhkan sehingga hasil yang diperoleh melalui

penilaian benar-benar menggambarkan kemampuan siswa secara menyeluruh.

6. Membandingkan apakah prestasi yang dicapai peserta didik sudah sesuai dengan kapasitasnya atau belum.

Sebagaimana diketahui bahwa setiap siswa memiliki kapasitas kemampuan yang berbeda. Untuk mengetahui kapasitas kemampuan siswa yang berbeda tersebut, maka guru perlu melakukan pendekatan-pendekatan individual, mengamati perilaku belajar dan mampu menilai secara tepat. Bilamana di dalam penilaian diketahui bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa tidak sesuai dengan kapasitas kemampuannya, maka guru perlu menemukan faktor-faktor yang mungkin menjadi penghambat.

7. Untuk menafsirkan apakah seorang peserta didik telah cukup matang untuk dilepaskan ke dalam masyarakat atau untuk melanjutkan ke lembaga pendidikan yang lebih tinggi.

Penilaian yang dilakukan selama periode pembelajaran tertentu akan memberikan gambaran tentang tingkat kematangan siswa. Apabila berdasarkan hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa telah memiliki kemampuan yang dipersyaratkan baik pengetahuan, sikap maupun ketrampilan, maka siswa tersebut dianggap mampu untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan atau lembaga pendidikan yang lebih tinggi, atau dianggap matang untuk memasuki kehidupan di masyarakat.

8. Untuk mengadakan seleksi.

Seleksi merupakan kegiatan untuk memilih dan menentukan apakah seseorang dapat memenuhi standar atau kriteria yang ditentukan untuk suatu jenjang pendidikan, pekerjaan/jabatan atau jenis kegiatan. Informasi tersebut dapat diperoleh melalui penilaian. Dalam hal ini penilaian berperan untuk menentukan sejauhmana siswa dapat memenuhi kriteria yang ditentukan, karena melalui penilaian yang dilaksanakan akan diperoleh gambaran yang cukup jelas calon-calon mana yang dapat memenuhi syarat untuk jenis jabatan atau pendidikan tertentu.

9. Untuk mengetahui taraf efisiensi metode yang dipergunakan dalam lapangan pendidikan. Dalam upaya untuk mewujudkan pencapaian hasil pendidikan yang optimal, di samping ditentukan berbagai faktor lain seperti sarana dan prasarana, sumber daya manusia, biaya dan dukungan-dukungan lainnya, juga sangat ditentukan oleh penggunaan metode yang tepat sehingga memungkinkan seluruh aktivitas dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Meskipun di dalam proses pembelajaran kita sudah berusaha memiliki metode yang tepat, namun tidak mustahil hasil kerja yang dicapai belum dapat memberikan kepuasan sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Bahkan mungkin sebagian pihak hasil yang dicapai jauh di bawah kriteria yang ditentukan. Oleh sebab itu, dalam hal ini evaluasi diperlukan untuk mengkaji kembali apakah metode yang dipilih sudah tepat. Bilamana metode yang dipilih dianggap tepat, maka perlu juga dilakukan penilaian apakah penerapannya sudah sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, apakah segala sumber daya pendukung sudah dapat didayagunakan dengan baik untuk mendukung efisiensi metode tersebut.

D. Prinsip

Prinsip penilaian hasil belajar menurut Daryanto (1999:19) adalah sebagai berikut: (1) prinsip keterpaduan, (2) prinsip keterlibatan siswa, (3) prinsip koherensi, (4) prinsip pedagogis, dan (5) prinsip akuntabilitas.

1. Prinsip keterpaduan.

Penilaian merupakan komponen integral dalam program pengajaran di samping tujuan pembelajaran dan materi serta metode pengajaran. Tujuan pembelajaran, materi, metode serta penilaian merupakan kesatuan terpadu yang tidak boleh dipisahkan. Karena itu, perencanaan penilaian harus ditetapkan pada waktu menyusun perencanaan pengajaran sehingga dapat disesuaikan secara harmonis dengan tujuan pembelajaran dan materi pengajaran yang hendak disajikan.

2. Prinsip keterlibatan siswa.

Prinsip ini berkaitan erat dengan metode belajar siswa aktif yang menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Untuk dapat mengetahui sejauhmana siswa berhasil dalam kegiatan pembelajaran yang dijalaninya secara aktif, siswa membutuhkan evaluasi. Dengan demikian, evaluasi baagi siswa merupakan kebutuhan, bukan sesuatu yang ingin dihindari. Penyajian evaluasi oleh guru merupakan upaya guru untuk memenuhi kebutuhan siswa akan informasi mengenai kemajuannya dalam program pembelajaran. Siswa akan merasa kecewa apabila usahanya tidak dievaluasi.

3. Prinsipkoherensi.

Prinsip koherensi dimaksudkan evaluasi harus berkaitan dengan materi pengajaran yang sudah disajikan dan sesuai dengan ranah kemampuan yang hendak diukur. Tidak dapat dibenarkan menyusun alat evaluasi hasil belajar atau evaluasi pencapaian belajar yang mengukur bahan yang belum disajikan dalam kegiatan pembelajaran. Demikian pula tidak diterima apabila alat evaluasi berisi butir yang tidak berkaitan dengan bidang kemampuan yang hendak diukur.

4. Prinsippedagogis.

Di samping sebagai alat penilai hasil/pencapaian belajar, penilaian juga perlu diterapkan sebagai upaya perbaikan sikap dan tingkah laku ditinjau dari segi pedagogis. Evaluasi dan hasilnya hendaknya dapat dipakai sebagai alat motivasi untuk siswa dalam kegiatan belajarnya. Hasil evaluasi hendaknya dirasakan sebagai *reward* yakni sebagai penghargaan bagi yang berhasil tetapi merupakan hukuman bagi yang tidak atau kurang berhasil.

5. Prinsip akuntabilitas.

Sejauhmana keberhasilan program pengajaran perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan pendidikan sebagai laporan pertanggungjawaban. Pihak-pihak termaksud antara

lain orangtua, masyarakat lingkungan pada umumnya, dan lembaga pendidikan sendiri. Pihak-pihak ini perlu mengetahui keadaan kemajuan belajar siswa agar dapat dipertimbangkan pemanfaatannya.

Selanjutnya Yusuf (2015:38) memaparkan prinsip penilaian hasil belajar yang baik adalah sebagai berikut:

1. Prinsip komprehensif.

Prinsip ini menunjukkan pada kita betapa pentingnya cakupan yang luas dari alat ukur yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran. Cakupan itu bukan semata-mata dilihat dari luas materi yang dinilai, melainkan juga domain yang diukur. Oleh karena itu, perumusan secara tepat aspek yang akan dinilai sangat esensial. Selanjutnya aspek tersebut hendaklah ditinjau secara menyeluruh dan komprehensif, baik dari segi keterwakilan luasnya, maupun dari segi tujuan yang dirumuskan sebelum proses pendidikan dilaksanakan. Instrumen apa yang akan digunakan sangat terkait dengan kedua pembatasan tersebut. Sebab setiap jenis/tipe instrumen mempunyai keterbatasan tersendiri. Tidak ada instrumen yang baik untuk semua tujuan.

2. Prinsip kontinu.

Penilaian yang baik bukanlah dilakukan pada awal dan akhir suatu kegiatan saja, dengan kata lain hanya bersifat sewaktu atau momentum, melainkan hendaklah dilakukan secara terus menerus. Pada saat program pendidikan mulai dirancang, seharusnya sudah diawali dengan penilaian untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik sudah menguasai materi yang akan diberikan. Dengan cara demikian dapat dipilih materi dan strategi yang tepat, organisasi kelas yang tepat dan menarik, waktu yang sesuai dan sumber belajar yang mendukung kegiatan pembelajaran.

Penilaian yang dilakukan secara tidak kontinu, maka kurang dapat merekam semua keadaan dalam proses pembelajaran, maupun proses dan hasil belajar, sehingga penilaian belum dapat menggambarkan pencapaian secara utuh dan sesungguhnya.

3. Bersifat objektif.
Gambaran yang sesungguhnya tentang peristiwa, kejadian, objek dan sasaran yang dinilai hanya dimungkinkan kalau penilaian itu bersifat objektif. Untuk itu guru harus mampu objektif, instrumen harus valid dan reliabel dan pengadministrasian instrumen harus sesuai dengan manual yang telah ditetapkan.
4. Berpijak pada tujuan yang telah ditetapkan dan menggunakan kriteria yang jelas.
Perumusan tujuan yang jelas, sangat penting dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan awal dari semua kegiatan pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung. Tujuan yang jelas akan membawa dampak positif pada pemilihan metode, demikian juga pada pemilihan media. Tujuan yang jelas merupakan dasar dalam merumuskan kisi-kisi ujian dan bentuk ujian yang akan digunakan. Oleh karena itu tujuan hendaklah terjabar dengan baik, jelas dan mudah diukur atau dinilai, sehingga menjadi pegangan guru dan membantu dalam memilih dan menyusun alat penilaian yang tepat.
5. Menggunakan prosedur.
Tidak ada penilaian tunggal yang mampu dan dapat menilai semua komponen pembelajaran, termasuk kurikulum, program, proses pembelajaran dan kondisi awal peserta didik dan guru, kemajuan peserta didik, serta proses dan hasil belajar. Untuk menilai pengetahuan siapa (pengetahuan hapalan/materi yang dihapal) umpamanya, dapat digunakan tes dalam bentuk: benar-salah, tetapi bentuk ini tidak baik digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman, keterampilan berpikir atau perubahan sikap peserta didik. Untuk yang tersebut terakhir itu, pendidik/guru, dan tenaga penunjang lainnya hendaklah mencari instrumen atau alat penilaian yang lain, sehingga dapat merangkum semua yang dibutuhkan sesuai dengan keadaan peserta didik yang sesungguhnya.
6. Makin banyak dan relevan informasi yang dikumpulkan melalui penilaian, makin baik tingkat

kepercayaan terhadap keputusan yang diambil melalui evaluasi pendidikan.

Keputusan yang diambil tentang suatu komponen pembelajaran, seperti kualitas pembelajaran akan lebih tepat apabila guru menggunakan berbagai teknik dan instrumen dalam menilainya. Guru dapat melakukan observasi pada saat individu yang dinilai sedang melaksanakan proses pembelajaran. Dengan data yang lengkap sebagai hasil penilaian tentang proses pembelajaran, maka keputusan serta pemberian makna terhadap penilaian menjadi lebih terarah, tepat dan dapat dipercaya.

7. Dilakukan suatu tim.

Penggunaan tim sangat besar artinya dalam penentuan objektifitas penilaian. Cara ini dapat mengurangi subjektifitas yang mungkin timbul, dibandingkan apabila penilaian itu dilakukan oleh satu orang saja. Di samping itu, apabila dilakukan secara tim, maka dapat melakukan dialog sesama mereka dan membicarakan secara mendalam tentang orang yang dinilainya. Dengan demikian diharapkan, apa yang mereka peroleh dari komponen pembelajaran yang dinilai, maka itulah hasil yang sesungguhnya.

8. Penilaian bukanlah tujuan melainkan cara dalam menyediakan informasi untuk mencapai suatu tujuan.

Banyak kesalahan yang mungkin terjadi pada instrumen penilaian yang digunakan. Kesalahan pertama akan ada pada waktu menyusun instrumen. Apakah instrumen itu telah disusun sedemikian rupa menurut cara yang sebenarnya? Apakah tujuan yang dirumuskan sudah benar? Kesalahan lain terletak pada apakah aspek yang dinilai telah mencakup semua aspek materi pelajaran, ataukah hanya aspek-aspek tertentu saja dan tidak mewakili keadaan yang sebenarnya?

Oleh karena itu berhati-hatilah. Upayakanlah seoptimal mungkin memenuhi standar yang telah ditetapkan dalam melakukan penilaian yang baik. Kehati-hatian akan mengurangi dan meminimalkan kesalahan yang akan terjadi, dan secara langsung

maupun tidak langsung akan memberikan dampak positif terhadap perbaikan dan pengendalian mutu pendidikan.

9. Bersifat mendidik.

Hal penting yang perlu diperhatikan adalah penilaian adalah suatu proses penyediaan informasi, bukan pengambilan keputusan untuk suatu kebijakan. Prinsip mendidik berkaitan dengan upaya melakukan perbaikan bukan menyebarkan kelemahan dan kesalahan orang/unit yang dinilai.

E. Teknik Penilaian.

Secara garis besar teknik penilaian yang digunakan dalam penilaian hasil belajar dikelompokkan menjadi dua macam yaitu: (1) teknik tes, dan (2) teknik non tes (Daryanto, 1999:28).

1. Teknik Tes

Tes belajar adalah merupakan salah satu jenis tes yang dipergunakan untuk mengukur perkembangan atau kemajuan belajar peserta, sebagai alat pengukur perkembangan dan kemajuan belajar peserta didik, apabila ditinjau dari segi bentuk dan soalnya dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu tes hasil belajar dalam bentuk uraian essay, dan tes hasil belajar bentuk objektif.

a. Tes hasil belajar bentuk uraian (essay)

Tes essay (uraian) adalah bentuk tes yang pertanyaannya membutuhkan jawaban uraian, baik uraian secara bebas maupun uraian secara terbatas. Dan tes essay atau tes subjektif sering dipengaruhi faktor subjektif dari guru penilai. Soalnya tes dalam bentuk subjektif (uraian) menuntut kemampuan murid mengorganisasikan dan merumuskan jawaban dengan menggunakan kata-kata sendiri serta mengukur kecakapan murid untuk berfikir tinggi yang biasanya dituangkan dalam bentuk pertanyaan yang menuntut :

- Memecahkan masalah
- Menganalisa masalah
- Membandingkan
- Menyatakan hubungan
- Menarik kesimpulan dan sebagainya.

Dapat kita ambil contoh soal tes essay dalam bentuk terbatas. Diantara objek pembahasan dalam ilmu kalam adalah mengenai perbuatan manusia dan kekuasaan Tuhan. Dalam masalah ini keempat aliran besar dalam Islam atau dalam ilmu kalam yaitu Muktazilah, As'ariyah, Maturudiyah, Bukhara dan Samarkhan, ini mempunyai pendapat yang tidak sama. Coba jelaskan keempat pendapat aliran itu.

Tes uraian (essay) ini memiliki karakteristik:

- Tes tersebut bentuk pertanyaan atau perintah yang menghendaki jawaban berupa uraian atau paparan kalimat yang pada umumnya cukup panjang.
- Bentuk pertanyaan atau perintah itu menuntuk kepada teser untuk memberikan penjelasan, komentar, penafsiran, membandingkan, membedakan, dan sebagainya.
- Jumlah soal butir uraiannya terbatas yaitu berkisar lima sampai dengan sepuluh butir.
- Pada umumnya butir-butir soal uraian diawali dengan kata-kata, “uraikan”,.... “Mengapa”,....”Terangkan”,....”Jelaskan”,

Teknik penyusunan tes essay adalah:

- Dalam menyusun butir-butir soal tes uraian diusahakan agar soal tersebut dapat mencakup ide-ide pokok dari materi pelajaran yang telah diajarkan.
- Untuk menghindari tumbuhnya perbuatan curang oleh teser misalnya, menyontek dan bertanya kepada teser yang lainnya hendaknya sesuatu kalimat pada soal berlawanan dengan buku pelajaran.
- Dalam menyusun butir-butir soal tes uraian hendaknya diusahakan agar pertanyaan-pertanyaan itu jangan dibuat seragam melainkan bervariasi. Contohnya : Jelaskan perbedaan antara ...dengan .. dan kemukakan alasannya... mengapa..
- Kalimat soal yang disusun hendaklah ringkas dan padat.
- Sebelum tester mengerjakan soal hendaklah seorang teser mengemukakan cara mengerjakannya, contoh,

“Jawaban soal harus ditulis diatas lembaran jawaban dan sesuai dengan urut nomor.

Tes essay ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan yakni :

- Bagi guru, menyusun tes tersebut sangat mudah dan tidak memerlukan waktu yang lama.
- Peserta tes mempunyai kebebasan dalam menjawab dan mengeluarkan isi hati dan buah pikirannya.
- Melatih mengeluarkan pikiran dalam bentuk kalimat atau bahasa yang teratur.
- Lebih ekonomis, hemat karena tidak memerlukan kertas terlalu banyak untuk membuat soal tes, dapat didektekan atau ditulis dipapan tulis.

Kekurangan tes essay yakni:

- Tidak atau kurang dapat digunakan untuk mengetes pelajaran yang luas atau banyak sehingga kurang dapat menilai isi pengetahuan siswa yang sebenarnya.
- Kemungkinan jawaban dan keterangan sifatnya menyulitkan penjelasan pengetesan dalam mensekornya. ’
- Baik buruknya tulisan dan panjang pendeknya jawaban yang sama mudah menimbulkan Evaluasi dan perskoran (*scoring*) yang kurang objektif.

b. Tes Hasil Belajar Bentuk Objektif

Tes objektif disebut objektif karena cara pemeriksaannya (*scoring*) yang seragam terhadap semua murid yang telah mengikuti tes itu. Tes objektif juga dikenal dengan istilah tes jawaban pendek (*short answer tes*) tesnya, dan salah satu tes hasil belajar yang terdiri dari butir-butir soal (*items*) yang dapat dijawab oleh tesor dengan jalan memilih salah satu (atau lebih), diantara beberapa kemungkinan jawaban yang telah dipasangkan pada masing masing *items* atau dengan jalan menuliskan jawabannya berupa kata-kata atau simbol-simbol tertentu pada tempat-tempat yang disediakan untuk masing-masing butir yang bersangkutan.

Adapun penggolongan tes objektif

1) Completion test.

Completion test adalah dikenal dengan istilah melengkapi atau menyempurnakan. Salah satu jenis objektif yang hampir mirip sekali dengan tes objektif fill in. Letak perbedaannya ialah pada tes objektif bentuk fill in bahan yang diteskan itu merupakan satu kesatuan. Sedangkan pada tes objektif bentuk completion tidak harus demikian. Contohnya “ Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang benar dan tepat.

“Faktor prima dari bilangan 15 adalah

Completion test ini memiliki kelebihan yakni :

- Tes ini amat mudah dalam penyusunannya.
- Jika dibanding dengan tes objektif bentuk *fill in*, tes objektif ini lebih menghemat tempat (kertas).
- Karena bahan yang disajikan dalam tes ini cukup banyak dan beragam.
- Tes ini juga dapat digunakan untuk mengukur berbagai taraf kompetensi dan tidak sekedar mengungkapkan taraf pengenalan atau hapalan saja.

Kekurangan tes completion yakni :

- Pada umumnya tester cenderung menggunakan tes model ini untuk mengungkapkan daya ingat atau aspek hapalan saja.
- Dapat terjadi bahwa butir-butir item dari tes model ini kurang relevan untuk disajikan.
- Karena pembuatannya mudah, maka teser sering kurang hati-hati dalam membuat soal-soal.

2) Tes objektif bentuk multiple choice test.

Multiple choice test atau tes pilihan ganda merupakan tes objektif dimana masing-masing tes disediakan lebih dari kemungkinan jawaban, dan hanya satu dari pilihan-pilihan tersebut yang benar atau yang paling benar. Penyusunan tes

dalam bentuk multiple choice test sebagai berikut:

- Hendaknya antara pernyataan dalam soal dengan alternatif jawaban terdapat kesesuaian.
- Kalimat pada tiap-tiap butir soal hendaknya dapat disusun dengan jelas.
- Sebaiknya soal hendaknya disusun menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
- Setiap butir pertanyaan hendaknya hanya mengandung satu masalah, meskipun masalah itu agak kompleks.

Contoh “Hasil pembagian $\frac{3}{4} : \frac{1}{2}$ adalah:

- a. $1 \frac{1}{2}$
- b. $2 \frac{1}{2}$
- c. $3 \frac{1}{2}$
- d. $4 \frac{1}{2}$

3) Tes objektif bentuk **matching** (menjodohkan)

Tes bentuk ini sering dikenal dengan istilah tes menjodohkan, tes mencari pandangan, tes menyesuaikan, tes mencocokkan. Ciri-ciri tes ini adalah:

- Tes terdiri dari satu seri pertanyaan dan satu seri jawaban.
- Tugas tes adalah mencari dan menetapkan jawaban-jawaban yang telah tersedia sehingga sesuai dengan atau cocok atau merupakan pasangan, atau merupakan “jodoh” dari pertanyaan.

Contoh sebagai berikut :

1. Sholat sunnah yang dilaksanakan pada tiap malam bulan Ramadhan

A. Istisqo

2.-Sholat Sunnah yang dilakukan

B. Tarawih

sewaktu masuk mesjid. C. Rawatif

3.-Sholat Sunnah yang dilakukan gunaD. Mutlak meminta hujan.

Tes bentuk *matching* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari tes ini adalah .

- Pembuatan mudah.
- Dapat dinilai dengan mudah dan cepat dan objektif.
- Apabilas tes jenis ini dibuat dengan baik, maka faktor merubah praktis dapat dihilangkan
- Tes ini sangat berguna untuk menilai berbagai hal.

Kelemahan dari tes *matching* yakni :

- *Matching*tes cenderung lebih banyak mengungkap aspek hapalan atau daya ingat.
- Karena mudah disusun, maka tes jenis ini kurang baik acap kali dijadikan “pelarian” bagi pengajaran, yaitu kalau pengajar tidak sempat lagi untuk membuat tes bentuk lain.
- Karena jawaban yang pendek, maka tes ini kurang baik untuk mengevaluasi pengertian dan kemampuan membuat tafsiran.

Cara menyusun bentuk tes ini adalah:

- Hendaknya butir-butir dari soal yang dituangkan dalam bentuk *mechingtes* ini jumlahnya tidak kurang dari 10 dan tidak lebih dari 15 soal.
- Daftar yang berada disebelah kiri hendaknya dibuat lebih panjang ketimbang daftar yang disebelah kanan, agar jawaban dapat dengan cepat dicari dan ditemukan oleh teser.
- Sekalipun kadang-kadang sulit dilaksanakan, usahakanlah agar petunjuk tentang cara mengerjakan soal dibuat seringkis dan setengah mungkin.

4) Tes objektif bentuk fill in (isian)

Tes objektif bentuk fill in ini biasanya berbentuk cerita atau karangan. Tes objektif fill ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya ialah:

- Dengan menggunakan tes objektif bentuk fill in maka masalah yang diwujudkan tertuang secara keseluruhan dalam konteksnya.
- Cara penyusunannya mudah.

Adapun kekurangannya adalah :

- Tes objektif fill ini cenderung lebih banyak mengungkapkan aspek pengetahuan atau pengenalan saja.
- Tes ini juga sifatnya konfrensif, sebab hanya dapat mengungkapkan sebahagian saja dari bahan yang seharusnya ditekankan.

Cara penyusunan tes objektif bentuk fill in ini.

- Agar tes ini dapat digunakan secara efisien sebaiknya jawaban yang harus diisikan ditulis pada lembar jawaban atau pada tempat yang terpisah.
- Ungkapan cerita yang dijadikan bahan tes hendaknya disusun ringkas mungkin demi menghemat tempat atau kertas serta waktu penyesuaiannya.
- Apabila jenis mata pelajaran yang akan disajikan itu memungkinkan pengajaran atau pengujian soal juga dapat dituangkan dalam bentuk gambar.

5) Tes objektif bentuk True False (benar salah)

Tes ini juga sering dikenal dengan tes objektif bentuk “Ya-Tidak” tes objektif bentuk true false adalah salah satu bentuk tes, dimana ada yang benar dan ada yang salah.

Contohnya adalah :

- (B)-(S). Rasulullah dilahirkan pada tahun 571 H bertepatan dengan tahun Gajah.
- (B)-(S). Rasulullah dijuluki dengan “Al-Amin” karena beliau tidak pernah bohong.

Kelebihan dan kekurangan tes true-false, kelebihanannya ialah :

- Pembuatan mudah dapat dipergunakan berulang kali.
- Dapat mencakup bahan pelajaran yang luas.
- Tidak terlalu banyak memakan kertas.
- Bagi teser cara mengerjakannya mudah.

Adapun kekurangannya adalah :

- Tes objektif bentuk *true false* membuka peluang bagi teser untuk berspekulasi dalam memberikan jawaban.
- Sifatnya awal terbatas dalam arti bahwa tes tersebut hanya dapat mengungkapkan daya ingat dan pergerakan kembali saja.
- Dapat terjadi bahwa butir-butir soal tes objektif, jenis ini tidak dapat dijawab dengan dua kemungkinan saja yakni benar atau salah.

Contohnya :

- B-S Tes objektif lebih baik dari pada tes subjektif.
- B-S IPS lebih berguna untuk dipelajari ketimbang IPA.

Adapun cara penyusunan *true false*, all.

- Seyogianya membuat petunjuk yang jelas, bagaimana mengerjakan soal tes, agar anak tidak bingung.
- Jangan membuat pernyataan yang masih dapat dipersoalkan antara benar dan salahnya, pernyataan sudah benar atau salah.
- Setiap soal supaya mengandung satu pengertian saja, jangan membuat soal yang banyak mengandung pengertian.
- Dalam membuat soal jangan ada kata-kata yang meragukan misalnya dengan kata “Kadang” “Barang kali”.

Sekarang ini bentuk *true false* tidak diperlukan lagi untuk tes hasil belajar karena bentuk ini dianggap kurang tepat untuk mengukur tingkat kemajuan belajar peserta didik.

2. Teknik Non Tes.

Beberapa bentuk teknik non tes yang dikenal diantaranya adalah: kuesioner, wawancara, observasi, dan skala rentang.

a. Kuesioner.

Kuesioner atau angket adalah seperangkat pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk

mengungkapkan pendapat, keadaan, kesan yang ada pada diri responden sendiri maupun di luar dirinya. Penyusunan sebuah kuesioner hendaknya memperhatikan beberapa hal yang menjadi fokus perhatian penyusun kuesioner, sehingga kuesioner yang disajikan kepada responden memiliki tingkat keterbacaan tinggi. Hal-hal yang menjadi perhatian dalam menyusun kuesioner antara lain:

- Membuat kata pengantar. Kata pengantar ini menjadi urgen karena menjelaskan kepada responden tentang maksud dari kuesioner tersebut. Melalui kata pengantar yang dikemas dengan bahasa yang santun dan arif akan menumbuhkan *trust* dari responden sehingga terjalin komunikasi yang baik dan pada akhirnya responden memberikan jawaban yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.
- Menyertakan petunjuk pengisian angket yang menjelaskan tentang cara menjawab pertanyaan. Petunjuk disusun dengan bahasa yang mudah dimengerti, singkat dan jelas serta dilengkapi dengan contoh tentang bagaimana cara mengisi atau menjawab kuesioner tersebut.
- Item pertanyaan dalam kuesioner disusun sedemikian rupa sehingga dapat dipahami setiap responden.
- Hindari pertanyaan yang dapat menimbulkan kecurigaan, menimbulkan potensi permusuhan atau perselisihan.
- Beri penekanan secara khusus pada kalimat atau kata yang difokuskan melalui penggunaan garis bawah atau penebalan.

Secara umum kelebihan penggunaan kuesioner adalah:

- Dalam waktu singkat dan serentak dapat diperoleh data yang relatif banyak.
- Menghemat waktu, tenaga dan biaya, jika dibandingkan metode wawancara.
- Dalam mengisi angket responden dapat memilih waktu senggangnya sehingga tidak terlalu terganggu bila dibandingkan dengan wawancara.
- Secara psikologis responden tidak merasa dipaksa dan dapat menjawab lebih terbuka.

Sedangkan kelemahan penggunaan kuesioner adalah:

- Dengan adanya bentuk (susunan) pertanyaan yang sama untuk responden yang sangat heterogen, maka penafsiran akan berbeda-beda sesuai dengan latar belakang sosial pendidikan.
- Hanyadapat diterapkan bagi responden yang bisa baca tulis.
- Apabila responden tidak dapat memahami pertanyaan atau tidak dapat menjawab, maka akan terjadi kemacetan dan mungkin responden tidak akan menjawab seluruh kuesioner.
- Jawaban terhadap kuesioner dapat diisi orang lain. Jika peneliti tidak dapat mengontrol waktu responden mengisi kuesioner.
- Sangat sulit untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan secara tepat dengan menggunakan bahasa yang jelas sesuai dengan karakteristik responden.

b. Wawancara.

Wawancara merupakan instrumen pengumpulan data yang mengkehendaki komunikasi langsung antara peneliti dengan subjek penelitian. Dalam wawancara biasanya terjadi tanya jawab yang berorientasi pada pencapaian tujuan penelitian. Wawancara sangat tepat diterapkan untuk mengungkap persoalan-persoalan yang sedang diujai daripada persoalan-persoalan yang sudah dibatasi dari awal.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan agar wawancara berlangsung efektif dan efisien adalah:

- Bersikaplah sebagai pewawancara yang simpatik yang perhatian dan pendengar yang baik, tidak berperan terlalu aktif untuk menunjukkan bahwa anda menghargai pendapat responden.
- Bersikaplah netral dalam relevansinya dengan materi wawancara. Janganlah menyatakan pendapat sendiri tentang hal itu, atau mengomentari pendapat responden. Upayakan jangan menunjukkan sikap terheran-heran atau tidak menyetujui terhadap apa yang dinyatakan atau ditunjukkan responden.

- Bersikaplah tenang, tidak terburu-buru atau ragu-ragu dan responden akan menunjukkan sikap yang sama.
- Mungkin responden yang diwawancarai merasa takut kalau-kalau mereka menunjukkan sikap atau gagasan yang salah menurut pewawancara. Yakinkanlah responden bahwa pendapatnya penting dan bahwa wawancara ini bukan tes atau ujian.
- Secara khusus perhatikan bahasa yang digunakan untuk wawancara, ajukan frasa yang sama pada setiap pertanyaan, selalu ingat akan garis tujuan wawancara, ulangi pertanyaan apabila responden menjawab terlalu umum atau kabur sifatnya.

c. Observasi.

Observasi yaitu pengamatan secara langsung terhadap proses yang berlangsung di *setting* program yang di evaluasi. Observasi dapat dilakukan terhadap klien terkait proses, aktivitas dan interaksinya. Observasi dapat dilakukan menggunakan daftar cek (*checklist*) ataupun catatan terbuka (tulisan bebas). Pedoman observasi menggunakan daftar cek lebih mudah digunakan karena berisi daftar kriteria tertentu, sehingga *observer* (pengamat) hanya memberikan tanda cek pada kriteria yang sesuai dengan pengamatan.

Instrumen observasi yang digunakan dalam evaluasi memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan observasi adalah:

- Tidak perlu biaya banyak, mudah dilakukan dan dapat digunakan untuk penelitian terhadap berbagai macam gejala.
- Tidak banyak mengganggu subjek penelitian.
- Dapat secara simultan melakukan pencatatan kepada *observee*.
- Banyak gejala yang hanya diteliti dengan observasi sehingga hasilnya yang akurat sulit dibantah.
- Banyak objek yang hanya bersedia diambil datanya hanya dengan observasi, karena sulit untuk diwawancarai ataupun mengisi kuesioner.

- Kejadian yang serempak dapat diamati dan dicatat secara serempak pula dengan memperbanyak observer.
- Banyak kejadian yang dipandang kecil yang tidak dapat ditangkap oleh alat pengumpulan data yang lain, ternyata sangat menentukan hasil penelitian justru diungkap oleh observasi.

Sedangkan kelemahan observasi adalah:

- Observasi bergantung pada kemampuan pengamatan dan mengingat. Kemampuan ini dipengaruhi oleh beberapa aspek yaitu: (1) daya adaptasi yaitu kemampuan menyesuaikan diri dengan objek yang akan diamati, (2) kebiasaan-kebiasaan, yaitu kebiasaan atau pengalaman dalam kehidupan yang berperan dalam pengamatan, tetapi pola ini seringkali tidak mampu menangkap fakta-fakta sebagaimana adanya, (3) keinginan yaitu memperoleh hasil tertentu dalam penelitiannya, sehingga pengamatannya lebih terarah pada fakta yang sesuai dengan keinginannya, (4) prasangka terhadap objek yang diamati sehingga pengamatan tidak dapat dilakukan secara objektif dan bahkan terjerumus pada penafsiran secara baik, (5) proyeksi yaitu kecenderungan melemparkan kejadian di dalam diri observer kepada objek yang berada di luar, sehingga pengamatan tidak dapat dilakukan secara baik, (6) Ingatan yaitu ingatan observer cenderung tidak tahan lama dan tidak luas sehingga fakta-fakta yang dilupakan menjadi tidak tercatat dan fakta-fakta yang dilupakan diganti menurut interpretasi observer, dan (7) keadaan fisik dan psikis terutama perasaan yang dalam kondisi fisik letih, sakit, mengantuk, marah dan lain-lain sehingga sulit untuk melakukan pengamatan secara cermat.
- Kelemahan dalam pencatatan meliputi: (1) pengaruh kesan umum (*hallo effects*). Observasi terpengaruh oleh kesan umum dari objek yang diamati sehingga ia mencatat tidak tepat, (2) pengaruh keinginan (*generosity effects*). Observer ingin membuat baik dalam bentuk kecenderungan memberikan penilaian yang menguntungkan walaupun gejala yang dialami

sebenarnya tidaklah demikian,(3) pengaruh pengamatan sebelumnya (*carry out effects*). Kesesatan ini terjadi karena observasi tidak dapat memisahkan kesan terdahulu pada saat mengamati gejala berikutnya, (4) banyaknya kejadian atau keadaan objek yang sulit diobservasi, terutama yang menyangkut kehidupan pribadi yang sangat rahasia. Di samping itu seringkali terjadi munculnya suatu gejala yang akan diamati pada saat diamati, (5) banyak gejala yang hanya diamati dalam kondisi lingkungan tertentu, sehingga kalau terjadi gangguan yang tiba-tiba, observasi tidak dapat dilaksanakan, (6) observasi memerlukan waktu yang lama, sehingga kadang merasa membosankan karena tingkah laku/gejala yang diharapkan diamati tidak segera muncul, dan (7) terjadinya subjektivitas dari observer sangat tinggi.

d. Skala.

Skala menggambarkan suatu nilai yang berbentuk angka terhadap suatu terhadap suatu hasil pertimbangan. Beberapa bentuk skala yang banyak dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran secara khusus maupun penggunaan dalam penelitian adalah:

1) Skala likert

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap seseorang terhadap sesuatu, misalnya pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits siswa menunjukkan sikap dan perilaku gemar melafalkan ayat-ayat al-Qur'an, siswa menunjukkan sikap hormat pada orang tua dll. Skala likert terdiri dari dua unsur yaitu pernyataan dan alternatif jawaban. Pernyataan ada dua bentuk yaitu pernyataan positif dan negatif, sedangkan alternatif jawaban terdiri dari: sangat setuju, setuju, netral, kurang setuju dan tidak setuju.

Langkah-langkah untuk membuat skala likert untuk menilai afektif antara lain adalah: (1) pilih variabel afektif yang akan diukur, (2) buat pernyataan positif terhadap variabel yang diukur, (3) minta pertimbangan kepada beberapa orang tentang pernyataan positif dan negatif yang

4) Skala differential

Skala ini bertujuan untuk mengukur konsep-konsep untuk tiga dimensi. Dimensi yang akan diukur dalam kategori :

baik – tidak baik

kuat – lemah

cepat – lambat atau aktif – pasif

Contoh :

Baik	1	2	3	4	5	6	7	Tidak baik
Berguna	1	2	3	4	5	6	7	Tidak berguna
Aktif	1	2	3	4	5	6	7	Pasif

F. Penilaian Dalam Kurikulum 2013.

Pada kurikulum 2013, penilaian hasil belajar dilakukan oleh pendidik memiliki fungsi untuk memantau kemajuan belajar, memantau hasil belajar, dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Berdasarkan fungsinya penilaian hasil belajar oleh pendidik meliputi:

- a. Formatif yaitu memperbaiki kekurangan hasil belajar peserta didik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada setiap kegiatan penilaian selama proses pembelajaran dalam satu semester, sesuai dengan prinsip Kurikulum 2013 agar peserta didik tahu, mampu dan mau. Hasil dari kajian terhadap kekurangan peserta didik digunakan untuk memberikan pembelajaran remedial dan perbaikan RPP serta proses pembelajaran yang dikembangkan guru untuk pertemuan berikutnya.
- b. Sumatif yaitu menentukan keberhasilan belajar peserta didik pada akhir suatu semester, satu tahun pembelajaran, atau masa pendidikan di satuan pendidikan. Hasil dari penentuan keberhasilan ini digunakan untuk menentukan nilai rapor, kenaikan kelas dan keberhasilan belajar satuan pendidikan seorang peserta didik.

Tujuan dilakukannya penilaian hasil belajar oleh pendidik terhadap peserta didik adalah:

- a. Mengetahui tingkat penguasaan kompetensi dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang sudah dan belum dikuasai seorang/ sekelompok peserta didik

untuk ditingkatkan dalam pembelajaran remedial dan program pengayaan.

- b. Menetapkan ketuntasan penguasaan kompetensi belajar pesertadidik dalam kurun waktu tertentu, yaitu harian, tengahsemesteran, satu semesteran, satu tahunan, dan masa studisatuan pendidikan.
- c. Menetapkan program perbaikan atau pengayaan berdasarkantingkat penguasaan kompetensi bagi mereka yang diidentifikasisebagai peserta didik yang lambat atau cepat dalam belajar danpencapaian hasil belajar.
- d. Memperbaiki proses pembelajaran pada pertemuan semesterberikutnya.

Acuan penilaian hasil belajar peserta didik dalam kurikulum 2013 adalah:

- a. Penilaian menggunakan acuan kriteria yang merupakanpenilaian kemajuan peserta didik dibandingkan dengan kriteriacapaian kompetensi yang ditetapkan. Skor yang diperoleh darihasil suatu penilaian baik yang formatif maupun sumatifseorang peserta didik tidak dibandingkan dengan skor pesertadidik lainnya namun dibandingkandengan penguasaankompetensi yang dipersyaratkan.
- b. Bagi yang belum berhasil mencapai kriteria, diberi kesempatanmengikuti pembelajaran remedial yang dilakukan setelah suatukegiatan penilaian (bukan di akhir semester) baik secaraindividual, kelompok, maupun kelas. Bagi mereka yang berhasil dapat diberi program pengayaan sesuai dengan waktu yangtersedia baik secara individual maupun kelompok. Programpengayaan merupakan pendalaman atau perluasan darikompetensi yang dipelajari.
- c. Acuan Kriteria menggunakan modus untuk sikap, rerata untukpengetahuan, dan capaian optimum untuk keterampilan.

Prinsip penilaian hasil belajar oleh pendidik meliputi prinsip umumdan prinsip khusus. Prinsip umum dalam penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah sebagai berikut:

- a. Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
- b. Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.
- c. Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.
- d. Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- e. Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan.
- f. Holistik dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dan dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik.
- g. Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
- h. Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.
- i. Edukatif, berarti penilaian dilakukan untuk kepentingan dan kemajuan peserta didik dalam belajar.

Prinsip khusus dalam penilaian hasil belajar oleh pendidik berisikan prinsip-prinsip penilaian autentik sebagai berikut:

- a. Materi penilaian dikembangkan dari kurikulum.
- b. Bersifat lintas muatan atau mata pelajaran.
- c. Berkaitan dengan kemampuan peserta didik.
- d. Berbasis kinerja peserta didik.
- e. Memotivasi belajar peserta didik.
- f. Menekankan pada kegiatan dan pengalaman belajar peserta didik.

- g. Memberi kebebasan peserta didik untuk mengkonstruksi responnya.
- h. Menekankan keterpaduan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- i. Mengembangkan kemampuan berpikir divergen.
- j. Menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran.
- k. Menghendaki balikan yang segera dan terus menerus.
- l. Menekankan konteks yang mencerminkan dunia nyata.
- m. Terkait dengan dunia kerja.
- n. Menggunakan data yang diperoleh langsung dari dunia nyata.
- o. Menggunakan berbagai cara dan instrumen.

Ketuntasan belajar terdiri atas ketuntasan penguasaan substansi dan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar. Ketuntasan penguasaan substansi yaitu ketuntasan belajar kompetensi dasar yang merupakan tingkat penguasaan peserta didik atas kompetensi dasar tertentu pada tingkat penguasaan minimal atau di atasnya, sedangkan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar terdiri atas ketuntasan dalam setiap semester, setiap tahun ajaran, dan tingkat satuan pendidikan.

Ketuntasan belajar dalam satu semester adalah keberhasilan peserta didik menguasai kompetensi dari sejumlah mata pelajaran yang diikutinya dalam satu semester. Ketuntasan Belajar dalam setiap tahun ajaran adalah keberhasilan peserta didik pada semester ganjil dan genap dalam satu tahun ajaran. Ketuntasan dalam tingkat satuan pendidikan adalah keberhasilan peserta didik menguasai kompetensi seluruh mata pelajaran dalam suatu satuan pendidikan untuk menentukan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan.

Nilai ketuntasan kompetensi sikap dituangkan dalam bentuk predikat, yakni predikat Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Kurang (K). Ketuntasan Belajar untuk sikap

(KD pada KI-1 dan KI-2) ditetapkan dengan predikat Baik (B).

Nilai ketuntasan kompetensi pengetahuan dan keterampilan dituangkan dalam bentuk angka dan huruf, yakni 4,00 – 1,00 untuk angka yang ekuivalen dengan huruf A sampai dengan D. Nilai ketuntasan pengetahuan dan keterampilan sebagai berikut:

3,85 – 4,00	A
3,51 – 3,84	A-
3,18 – 3,50	B+
2,85 – 3,17	B
2,51 – 2,84	B-
2,18 – 2,50	C+
1,85 – 2,17	C
1,51 – 1,84	C-
1,18 – 1,50	D+
1,00 – 1,17	D

Ketuntasan belajar untuk pengetahuan ditetapkan dengan skor rerata 2,67 untuk keterampilan ditetapkan dengan capaian optimum 2,67. Khusus untuk SD/MI ketuntasan sikap, pengetahuan dan keterampilan ditetapkan dalam bentuk deskripsi yang didasarkan pada modus, skor rerata dan capaian optimum.

Teknik dan instrumen yang dapat digunakan dalam kurikulum 2013 untuk menilai kompetensi pada aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

a. Penilaian Kompetensi Sikap.

Sikap bermula dari perasaan (suka atau tidak suka) yang terkait dengan kecenderungan seseorang dalam merespons suatu objek. Sikap juga sebagai ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang. Sikap dapat dibentuk, sehingga terjadi perubahan perilaku atau tindakan yang diharapkan.

Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menilai sikap peserta didik, antara lain melalui

observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya, dan penilaian jurnal. Instrumen yang digunakan antara lain daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik, yang hasil akhirnya dihitung berdasarkan modus.

1. Observasi.

Sikap dan perilaku keseharian peserta didik direkam melalui pengamatan dengan menggunakan format yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati, baik yang terkait dengan mata pelajaran maupun secara umum. Pengamatan terhadap sikap dan perilaku yang terkait dengan mata pelajaran dilakukan oleh guru yang bersangkutan selama proses pembelajaran berlangsung, seperti: ketekunan belajar, percaya diri, rasa ingin tahu, kerajinan, kerjasama, kejujuran, disiplin, peduli lingkungan, dan selama peserta didik berada di sekolah atau bahkan di luar sekolah selama perilakunya dapat diamati guru.

- Contoh ke-1.

Nama	Percaya diri			Disiplin			Bekerja sama		
	BT	T	M	BT	T	M	BT	T	M

Keterangan:

BT = belum terlihat

T = terlihat

M = menonjol

- Contoh ke-2.

**SIKAP SISWA DALAM DISKUSI KELOMPOK
(MENGUNAKAN SKALA CEK LIST)**

No	Indikator Prilaku Yang Diobservasi	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Berinisiatif memberikan ide, usul dan saran		
2	Mengikuti diskusi penuh perhatian, semangat dan antusias		
3	Tanggung jawab dalam kelompok		
4	Kepatuhan terhadap aturan dalam diskusi		
5	Menyimak atau memperhatikan ketika teman lain sedang berbicara		
6	Kesantunan dalam menyampaikan pendapat		
7	Kesantunan dalam menyampaikan menyanggah pendapat		
8	Penerimaan terhadap hasil diskusi		
9	Kerjasama dalam kelompok		
Skor Perolehan			
Skor Maksimum			

Kategori Penilaian:

BAIK : skor 81 – 100

jika aspek atau kriteria yang diamati muncul dengan nyata dan sesuai dengan indikator aspek yang diamati

CUKUP : skor 61 - 80

jika aspek atau kriteria yang diamati muncul cukup nyata dan cukup sesuai dengan indikator aspek yang diamati

KURANG : \leq skor 60

jika aspek atau kriteria yang diamati muncul kurang nyata dan kurang sesuai dengan indikator aspek yang diamati

- Contoh ke-3.

SIKAP SISWA TERHADAP PELAJARAN MATEMATIKA (MENGUNAKAN SKALA CEK LIST)

No	Indikator Prilaku Yang Diobservasi	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Tingkat kehadiran/kedisiplinan		
2	Ketepatan waktu mengerjakan PR		
3	Keaktifan dalam menyelesaikan tugas diskusi kelompok		
4	Keaktifan dalam menanggapi presentasi kelompok lain		
5	Menyimak penjelasan guru		
6	Mengajukan pertanyaan		
7	Menjawab pertanyaan		
8	Membuat catatan/resume pelajaran		
Skor Perolehan			
Skor Maksimum			

BAIK : skor 81 – 100

jika aspek atau kriteria yang diamati muncul dengan nyata dan sesuai dengan indikator aspek yang diamati

CUKUP : skor 61 - 80

jika aspek atau kriteria yang diamati muncul cukup nyata dan cukup sesuai dengan indikator aspek yang diamati

KURANG : \leq skor 60

jika aspek atau kriteria yang diamati muncul kurang nyata dan kurang sesuai dengan indikator aspek yang diamati.

2. Penilaian diri (*self assessment*).

Penilaian diri digunakan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) terhadap kemajuan proses belajar peserta didik. Penilaian diri berperan penting bersamaan dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru ke peserta didik yang didasarkan pada konsep belajar mandiri (*autonomous learning*).

Untuk menghilangkan kecenderungan peserta didik menilai diri terlalu tinggi dan subjektif,

penilaian diri dilakukan berdasarkan kriteria yang jelas dan objektif. Untuk itu penilaian diri oleh peserta didik di kelas perlu dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- Menjelaskan kepada peserta didik tujuan penilaian diri.
- Menentukan kompetensi yang akan dinilai.
- Menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan.
- Merumuskan format penilaian, dapat berupa daftar tanda cek, atau skala penilaian.

Pada dasarnya teknik penilaian diri ini tidak hanya untuk aspek sikap, tetapi juga dapat digunakan untuk menilai kompetensi dalam aspek keterampilan dan pengetahuan.

- Contoh 1:

Nama :

Kelas :

Semester :

Waktu penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya berusaha belajar dengan sungguh-sungguh		
2	Saya mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian		
3	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu		
4	Saya mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami		
5	Saya berperan aktif dalam kelompok		
6	Saya menyerahkan tugas tepat waktu		
7	Saya selalu membuat catatan hal-hal yang saya anggap penting		
8	Saya merasa menguasai dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik		
9	Saya menghormati dan menghargai orang tua		

10	Saya menghormati dan menghargai teman		
11	Saya menghormati dan menghargai guru		

- Contoh ke 2:

Untuk pernyataan dibawah ini masing-masing penilaiannya dengan huruf A, B, atau C sesuai dengan pendapatmu

A = selalu

B = jarang

C = tidak pernah

1. _____ Selama diskusi saya memberikan saran-saran kepada kelompok untuk didiskusikan.
2. _____ Ketika kami berdiskusi, setiap anggota memberikan masukan untuk di diskusikan.
3. _____ Semua anggota kelompok melakukan sesuatu dalam kegiatan kelompok.
4. _____ Setiap anggota kelompok mengerjakan kegiatannya sendiri dalam kegiatan kelompok.
5. Selama kegiatan kelompok, saya:
 - _____ mendengarkan
 - _____ bertanya
 - _____ mengajukan gagasan/pendapat
 - _____ mengendalikan kelompok
 - _____ mengganggu kelompok
 - _____ tidur

- Contoh ke-3

**PENILAIAN DIRI SIKAP SISWA TERHADAP MAPEL
BIOLOGI
(MENGUNAKAN SKALA CEK LIST)**

No	Indikator Prilaku Yang Diobservasi	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Saya senang belajar Biologi		
2	Mapel Biologi bermanfaat		
3	Saya berusaha hadir tiap pelajaran Biologi		
4	Saya berusaha memiliki buku mapel Biologi		

5	Pelajaran Biologi membosankan		
6	Guru Biologi menguasai materi yang diajarkan		
7	Pembelajaran Biologi menggunakan media yang menarik		
8	Pembelajaran Biologi menggunakan berbagai sumber belajar		
9	Saya malas mengerjakan tugas-tugas maple Biologi		
10	Guru Biologi mengajar menyenangkan dan bersemangat		
Skor Perolehan			
Skor Maksimum			

Kategori Penilaian:

BAIK : skor 81 – 100

jika aspek atau kriteria yang diamati muncul dengan nyata dan sesuai dengan indikator aspek yang diamati

CUKUP : skor 61 - 80

jika aspek atau kriteria yang diamati muncul cukup nyata dan cukup sesuai dengan indikator aspek yang diamati

KURANG : \leq skor 60

jika aspek atau kriteria yang diamati muncul kurang nyata dan kurang sesuai dengan indikator aspek yang diamati

3. Penilaian teman sebaya (*peer assessment*).

Penilaian teman sebaya atau antarpeserta didik merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai terkait dengan pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar pengamatan antarpeserta didik. Penilaian teman sebaya dilakukan oleh peserta didik terhadap 3 (tiga) teman sekelas atau sebaliknya.

- Contoh ke-1.

Nama teman yang dinilai :

Nama penilai :

Kelas :

Semester :

Waktu penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Berusaha belajar dengan sungguh-sungguh		
2	Mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian		
3	Mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu		
4	Mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami		
5	Berperan aktif dalam kelompok		
6	Menyerahkan tugas tepat waktu		
7	Selalu membuat catatan hal-hal yang dianggap penting		
8	Menguasai dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik		
9	Menghormati dan menghargai teman		
10	Menghormati dan menghargai guru		

Keterangan:

- Penilaian antarteman digunakan untuk mencocokkan persepsi diri siswa dengan persepsi temannya serta kenyataan yang ada.
- Hasil penilaian antarteman digunakan sebagai dasar guru untuk melakukan bimbingan dan motivasi lebih lanjut.
- Contoh ke-2.

**PENILAIAN ANTAR SISWA DALAM DALAM
PRAKTIKUM IPA
(MENGUNAKAN SKALA CEK LIST)**

No	Indikator Prilaku Yang Diobservasi	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Menggunakan pakaian khusus untuk praktikum		
2	Menggunakan alat praktikum dengan hati-hati		
3	Menunjukkan keseriusan dalam praktikum		
4	Menyampaikan data hasil praktikum		

	secara objektif		
5	Mengembalikan alat-alat praktikum pada tempatnya		
6	Menjaga kebersihan ruang praktikum		
7	Menerima masukan atas kekeliruan hasil praktikum		
8	Bekerjasama dengan teman lainnya dalam menyelesaikan praktikum		
9	Menyelesaikan tugas praktikum tepat waktu		
10	Bercanda berlebihan di ruang praktikum		
Skor Perolehan			
Skor Maksimum			

Kategori Penilaian:

BAIK : skor 81 – 100

jika aspek atau kriteria yang diamati muncul dengan nyata dan sesuai dengan indikator aspek yang diamati

CUKUP : skor 61 - 80

jika aspek atau kriteria yang diamati muncul cukup nyata dan cukup sesuai dengan indikator aspek yang diamati

KURANG : \leq skor 60

jika aspek atau kriteria yang diamati muncul kurang nyata dan kurang sesuai dengan indikator aspek yang diamati.

4. Penilaian jurnal (*anecdotal record*).

Jurnal merupakan kumpulan rekaman catatan gurudan/atau tenaga kependidikan di lingkungan sekolahtentang sikap dan perilaku positif atau negatif, selama dan diluar proses pembelajaran mata pelajaran.

Contoh:

No	Tanggal	Nama	Catatan Pengamatan (KI-1 dan KI-2)		Tindak lanjut
			Kekuatan	Kelemahan	
1	5/10/13	Ani	Sangat terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar	Perlu usaha-usaha pembiasaan dalam bersuci sebelum beribadah	Perlu pembiasaan dan bimbingan dalam bersuci
			Menunjukkan sikap percaya diri dan bekerja sama yang sangat menonjol	Namun masih kurang teliti.	Sering diberi latihan yang melibatkan ketelitian.

Keterangan:

- Kolom 1 diisi nomor urut
- Kolom 2 diisi tanggal pengamatan
- Kolom 3 diisi nama siswa
- Kolom 4 diisi kekuatan sikap siswa yang berkaitan dengan KI-1 dan/atau KI-2 (seperti yang tertuang pada tabel di bawah).
- Kolom 5 diisi kelemahan sikap siswa yang berkaitan dengan KI-1 dan/atau KI-2 (seperti yang tertuang pada tabel di bawah).
- Kolom 6 diisi tindak lanjut yang direncanakan oleh guru, sekolah, dan orang tua berdasarkan hasil pengamatan terhadap sikap siswa.

b. Penilaian Kompetensi Pengetahuan.

1. Tes tertulis.

Bentuk soal tes tertulis, yaitu: (1) memilih jawaban, dapat berupa: pilihan ganda, dua pilihan

(benar-salah, ya-tidak), menjodohkan, dan sebab-akibat, dan (2) mensuplai jawaban, dapat berupa: isian atau melengkapi, jawabansingkat atau pendek dan uraian.

Soal tes tertulis yang menjadi penilaian autentik adalah soal-soal yang menghendaki peserta didik merumuskan jawabannya sendiri, seperti soal-soal uraian. Soal-soal uraian menghendaki peserta didik mengemukakan atau mengekspresikan gagasannya dalam bentuk uraian tertulis dengan menggunakan kata-katanya sendiri, misalnya mengemukakan pendapat, berpikir logis, dan menyimpulkan.

Kelemahan tes tertulis bentuk uraian antara lain cakupan materi yang ditanyakan terbatas dan membutuhkan waktu lebih banyak dalam mengoreksi jawaban.

2. Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan.

Penilaian terhadap pengetahuan peserta didik dapat dilakukan melalui observasi terhadap diskusi, tanya jawab, dan percakapan. Teknik ini adalah cerminan dari penilaian autentik. Ketika terjadi diskusi, guru dapat mengenal kemampuan peserta didik dalam kompetensi pengetahuan (fakta, konsep, prosedur) seperti melalui pengungkapan gagasan yang orisinal, kebenaran konsep, dan ketepatan penggunaan istilah/fakta/prosedur yang digunakan pada waktu mengungkapkan pendapat, bertanya, atau pun menjawab pertanyaan.

Seorang peserta didik yang selalu menggunakan kalimat yang baik dan benar menurut kaedah bahasa menunjukkan bahwa yang bersangkutan memiliki pengetahuan tata bahasa yang baik dan mampu menggunakan pengetahuan tersebut dalam kalimat-kalimat.

Seorang peserta didik yang dengan sistematis dan jelas dapat menceritakan misalnya hukum Pascal kepada temannya, pada waktu menyajikannya atau menjawab pertanyaanannya memberikan informasi yang sah dan autentik tentang pengetahuannya mengenai hukum Pascal dan mengenai penerapan hukum Pascal jika yang bersangkutan menjelaskan bagaimana hukum Pascal digunakan dalam kehidupan (bukan mengulang cerita guru, jika mengulangi cerita dari guru berarti yang bersangkutan memiliki pengetahuan).

Seorang peserta didik yang mampu menjelaskan misalnya pengertian pasar, macam dan jenis pasar serta kaitannya dengan pemasaran memberikan informasi yang valid dan autentik tentang pengetahuan yang dimilikinya tentang konsep pasar.

Seorang peserta didik yang mampu menceritakan dengan kronologis tentang suatu peristiwa sejarah merupakan suatu bukti bahwa yang bersangkutan memiliki pengetahuan dan keterampilan berpikir sejarah tentang peristiwa sejarah tersebut.

Seorang peserta didik yang mampu menjelaskan makna lambang negara Garuda Pancasila merupakan suatu bukti bahwa yang bersangkutan memiliki pengetahuan dan keterampilan berpikir tentang kandungan nilai-nilai kebangsaan dan cinta tanah air.

3. Penugasan.

Instrumen penugasan berupa pekerjaan rumah dan/atau proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas. Contoh format penugasan menyajikan teks cerita tradisi menyambut puasa di lingkungan di sekitar tempat tinggal peserta didik.

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai								
		Pemilihan kosa kata			Ejaan			Sistematika penulisan		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Anton		V				V	V		
2	Betty			V		V			V	
3	Chaerunnisa		V		V					V

Keterangan:

- 1: kurang; 2: cukup; 3: baik sekali
- Deskripsi:
 - Anton sangat menguasai ejaan, tetapi pada aspek sistematika penulisan perlu bimbingan guru.
 - Betty sangat pandai memilih kosa kata, tetapi pada penggunaan ejaan dan sistematika penulisan masih perlu bimbingan guru.
 - Chaerunnisa sangat menguasai sistematika penulisan, tetapi penggunaan ejaan masih perlu latihan.

c. Penilaian Kompetensi Keterampilan.

Penilaian kompetensi keterampilan terdiri atas keterampilan abstrak dan keterampilan kongkret. Penilaian kompetensi keterampilan dapat dilakukan dengan menggunakan:

1. Unjuk kerja/kinerja/praktik.

Penilaian unjuk kerja/kinerja/praktik dilakukan dengan cara mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu seperti: praktikum di laboratorium, praktik ibadah, praktik olahraga, presentasi, bermain peran, memainkan alat musik, bernyanyi, dan membaca puisi/deklamasi.

Penilaian unjuk kerja/kinerja/praktik perlu mempertimbangkan hal-hal berikut:

- Langkah-langkah kinerja yang perlu dilakukan pesertadidik untuk menunjukkan kinerja dari suatu kompetensi.
- Kelengkapan dan ketepatan aspek yang akan dinilaidalam kinerja tersebut.
- Kemampuan-kemampuan khusus yang diperlukan untukmenyelesaikan tugas.
- Kemampuan yang akan dinilai tidak terlalu banyak,sehingga dapat diamati.
- Kemampuan yang akan dinilai selanjutnya diurutkanberdasarkan langkah-langkah pekerjaan yang akandiamati.

Pengamatan unjuk kerja/kinerja/praktik perlu dilakukandalam berbagai konteks untuk menetapkan tingkatpencapaian kemampuan tertentu. Misalnya untuk menilaikemampuan berbicara yang beragam dilakukan pengamatanterhadap kegiatan-kegiatan seperti: diskusi dalam kelompokkecil, berpidato, bercerita, dan wawancara.

Dengandemikian, gambaran kemampuan peserta didik akan lebihtuh. Contoh untuk menilai unjuk kerja/kinerja/praktik dilaboratorium dilakukan pengamatan terhadap penggunaanalat dan bahan praktikum. Untuk menilai praktik olahraga, seni dan budaya dilakukan pengamatan gerak danpenggunaan alat olahraga, seni dan budaya.

Untuk mengamati unjuk kerja/kinerja/praktik peserta didikdapat menggunakan instrumen sebagai berikut:

- Daftar cek.
Dengan menggunakan daftar cek, peserta didik mendapat nilai bila kriteria penguasaan kompetensi tertentu dapatdiamati oleh penilai.
- SkalaPenilaian (*Rating Scale*).
Penilaian kinerja yang menggunakan skala penilaianmemungkinkan penilai memberi nilai tengah terhadappenguasaan kompetensi tertentu, karena pemberian nilaisecara

kontinum di mana pilihan kategori nilai lebih daridua. Skala penilaian adalah rentang dari tidak sempurnasampai sangat sempurna. Misalnya: 4 = sangat baik, 3 =baik, 2 = cukup, dan 1 = kurang.

• Contoh ke-1.

Kelas/Semester : _____

Materi : Al-Qur'an Surah Al-Fatihah

No	Nama	Penilaian								
		Makhrijul Huruf			Tajwid			Adab		
		(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)
1.	Kurniawan									
2.	Hety									
3.	Dony									

Keterangan:

- 1: kurang ; 2: cukup ; 3: baik.
- Deskripsi: Pada saat membaca al-qur'an Kurniawan menunjukkan adab yang baik tetapi terdapat beberapa pengucapan huruf yang kurang tepat.
- Rekomendasi: Kurniawan perlu berlatih dengan serius terutama berkaitan dengan pengucapan huruf.

• Contoh ke-2.

**Format Penilaian Praktek Sholat
(Menggunakan Daftar Tanda Cek)**

Nama peserta didik : _____

Kelas : _____

No.	Aspek Yang Dinilai	Ya	Tidak
1.	Niat		
2.	Berdiri tegak		
3.	Takbiratul Ihram		
4.	Membaca Surah al-Fatihah		
5.	Rukuk dengan tumakninah		
6.	Iktidal		
7.	Sujud dua kali dengan tukmaninah		
8	Duduk antara dua sujud		

9	Tasyahud awal		
10	Tasyahud akhir		
11	Membaca shalawat bpada tasyahud akhir		
12	Salam		
13	Tertib		
Skor Perolehan			
Skor maksimum			

- Contoh ke-3.

**Format Penilaian Praktek Pidato Bahasa Inggris
(Menggunakan Daftar Tanda Cek)**

Nama peserta didik : _____

Kelas : _____

No.	Aspek Yang Dinilai	Ya	Tidak
1.	Berdiri tegak		
2.	Memandang ke arah audience		
3.	Pronounciation baik		
4.	Sistematika penyampaian baik		
5.	Mimik baik		
6.	Intonasi baik		
7.	Penyampaian gagasan/ide jelas		
Skor Perolehan			
Skor maksimum			

- Contoh ke-4.

**Format Penilaian Praktek Lompat Jauh Gaya
Menggantung
(Menggunakan Daftar Skala Rentang)**

Nama peserta didik : _____

Kelas : _____

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor		
		1	2	3
1.	Teknik Awalan			
2.	Teknik Tumpuan			
3.	Posisi tubuh saat di udara			
4.	Teknik Mendarat			
Skor Perolehan				
Skor Maksimum				

Keterangan Penilaian:

- 1 = tidak kompeten
- 2 = kurang kompeten
- 3 = kompeten

- Contoh ke-5.

**Format Penilaian Praktek Keterampilan Melakukan Percobaan IPA
(Menggunakan Daftar Skala Rentang)**

Nama peserta didik : _____
Kelas : _____

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor		
		1	2	3
1.	Merumuskan masalah			
2.	Merumuskan hipotesis			
3.	Merencanakan percobaan			
4.	Menyiapkan alat-alat percobaan			
5.	Merangkai alat percobaan			
6.	Melakukan pengamatan/pengukuran			
7.	Melakukan analisis data			
8.	Menarik kesimpulan hasil pengamatan/pengukuran			
9.	Kerjasama dalam kelompok			
10.	Presentasi laporan			
Skor Perolehan				
Skor Maksimum				

Keterangan Penilaian:

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik

2. Projek.

Penilaian projek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasi, kemampuan menyelidiki dan kemampuan menginformasikan suatu hal secara jelas. Penilaian projek dilakukan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai pelaporan. Untuk itu, guru perlumenetapkan hal-hal atau

tahapan yang perlu dinilai, seperti penyusunan desain, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan laporan tertulis/lisan. Untuk menilai setiap tahap perlu disiapkan kriteria penilaian atau rubrik.

Contoh: Carilah informasi terkini terkait dengan perkembangan budaya lokal Islami di sekitar lingkunganmu. Buatlah rencana penelitian secara berkelompok dan buatlah laporannya. Informasi dapat diperoleh dari internet, tokoh masyarakat dan tokoh agama dan sebagainya.

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1	Kebenaran informasi (benar = 2 tidak benar = 1)	1 – 2
2	Kesesuaian informasi dengan materi (sesuai = 3 kurang sesuai = 2 tidak sesuai = 1)	1 – 3
3	Sistematika penyusunan laporan hasil penelitian (Sistematis = 3 kurang sistematis = 2 tidak sistematis = 1)	1 – 3
4	Penggunaan bahasa (Komunikatif = 3 kurang komunikatif = 2 tidak komunikatif = 1)	1 – 3
Skor maksimum = 11		
Nilai = (Skor perolehan : skor maksimum) x 100		

3. Produk.

Penilaian produk meliputi penilaian kemampuan peserta didik membuat produk-produk, teknologi, dan seni, seperti: makanan (contoh: tempe, kue, asinan, bakso, dan *nata decoco*), pakaian, sarana kebersihan (contoh: sabun, pasta gigi, cairan pembersih dan sapu), alat-alat teknologi (contoh: adaptor ac/dc dan bel listrik), hasil karya seni (contoh: patung, lukisan dan gambar), dan barang-barang terbuat dari kain, kayu, keramik, plastik, atau logam.

Pengembangan produk meliputi 3 (tiga) tahap dan setiap tahap perlu diadakan penilaian yaitu:

- a. Tahap persiapan, meliputi: penilaian kemampuan pesertadidik dan merencanakan, menggali, dan mengembangkangagasan, dan mendesain produk.
- b. Tahap pembuatan produk (proses), meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dalam menyeleksi dan menggunakan bahan, alat, dan teknik.
- c. Tahap penilaian produk (*appraisal*), meliputi: penilaian produk yang dihasilkan peserta didik sesuai kriteria yang ditetapkan, misalnya berdasarkan, tampilan, fungsi danestetika.

Penilaian produk biasanya menggunakan cara analitik atauholistik. Cara analitik, yaitu berdasarkan aspek-aspek produk,biasanya dilakukan terhadap semua kriteria yang terdapat pada semua tahap proses pengembangan(tahap: persiapan, pembuatan produk, penilaian produk). Cara holistik, yaitu berdasarkan kesan keseluruhan dari produk, biasanya dilakukan hanya pada tahap penilaian produk.

Contoh mendesain kaligrafi menggunakan media kertas dan alat gambar.

Nama Proyek : Mendesain kaligrafi surah Al-Fatihah

Nama siswa :

Kelas :

No.	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Perencanaan a. Desain b. Tahapan pembuatan					V V
2.	Proses Pembuatan a. Persiapan alat dan bahan. b. Teknik pembuatan c. K3 (keselamatan,			V V	V	

No.	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
	keamanan, kebersihan).					
3	Hasil/produk a. Bentuk fisik b. Keberfungsian c. Estetika	V	V V			

Keterangan:

- Penilaian dilakukan melalui pengamatan untuk menilai aspek keterampilan.
- Skor 1: sangat kurang; 2: kurang; 3: cukup; 4: baik ; 5. Baik sekali
- Deskripsi:
Dalam mendesain kaligrafi dari segi perencanaan baik sekali, namun dari segi hasil dan estetika masih memerlukan usaha bimbingan lebih lanjut.

4. Portofolio.

Penilaian portofolio pada dasarnya menilai karya-karyapeserta didik secara individu pada satu periode untuk suatumata pelajaran. Akhir suatu periode hasil karya tersebutdikumpulkan dan dinilai oleh guru dan peserta didik sendiri.Berdasarkan informasi perkembangan tersebut, guru danpeserta didik sendiri dapat menilai perkembangankemampuan peserta didik dan terus menerus melakukanperbaikan.

Dengan demikian, portofolio dapatmemperlihatkan dinamika kemampuan belajar peserta didikmelalui sekumpulan karyanya, antara lain: karangan, puisi,surat, komposisi musik, gambar, foto, lukisan, resensibuku/literatur, laporan penelitian, sinopsis dan karya nyataindividu peserta didik yang diperoleh dari pengalaman.

Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan dalammelaksanakan penilaian portofolio yaitu:

- a. Peserta didik merasa memiliki portofolio sendiri.
- b. Tentukan bersama hasil kerja apa yang akan dikumpulkan.
- c. Kumpulkan dan simpan hasil kerja peserta didik dalam 1 map atau folder.
- d. Beri tanggal pembuatan.
- e. Tentukan kriteria untuk menilai hasil kerja peserta didik.
- f. Minta peserta didik untuk menilai hasil kerja mereka secara berkesinambungan.
- g. Bagi yang kurang beri kesempatan perbaiki karyanya, tentukan jangka waktunya.
- h. Bila diperlukan maka jadwalkan pertemuan dengan orang tua siswa.

Contoh format penilaian portofolio

Nama Siswa :
 Kelas :
 Semester :

Tang gal	Nama dokumen	Substansi			Bahasa		Estetika			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
	Laporan Projek kaligrafi									
	Hasil karangan tentang tradisi Islami									
	Tugas Kliping tentang ayat dan hadits yang berkaitan dengan perilaku adil									
									

									
									

Keterangan:

- 1: kurang; 2: cukup; 3: baik sekali
- Portofolio berfungsi sebagai bukti otentik hasil belajar siswa yang merupakan bagian tak terpisahkan dari laporan hasil capaian kompetensi siswa yang disampaikan kepada orang tua.
- Guru memberi komentar/catatan tentang dokumen portofolio yang telah dikumpulkan siswa dalam bentuk kalimat positif yang berisi motivasi, semangat, juga usaha-usaha yang masih perlu ditingkatkan. Komentar/catatan tersebut ditulis dan dimasukkan dalam file portofolio setiap siswa.

5. Tertulis.

Selain menilai kompetensi pengetahuan, penilaian tertulis juga digunakan untuk menilai kompetensi keterampilan, seperti menulis karangan, menulis laporan, dan menulissurat.

DAFTAR BACAAN

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif Dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Amirin, Tatang. (1996). *Pokok-Pokok Teori Sistem*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anwar, Moch. Idochi. (1986). *Sistem Informasi Manajemen Dan Perencanaan Pembangunan Pendidikan*. Bandung: Angkasa.
- _____. (1987). *Kepemimpinan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Angkasa.
- Arikunto, Suharsimi. (2005). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2000). *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asnawir dan Usman, M. Basyaruddin. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Association for Educational Communication and Technology. (1986). *The Definition of Educational Terminology*. Alihbahasa: Arief S. Sadiman dkk. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Aunurrahman. (2011). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Commbs, Phillip H. (1982). *Apakah Perencanaan Pendidikan Itu*. Alihbahasa: Tim Bhatara. Jakarta: Karya Aksara.

- Cunningham, Wiliam G. (1982). *Systematic Planning for Educational Change. First Edition*. California: Mayfield Publishing Company.
- Daryanto. (1999). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dick, Walter, Carey, Lou dan Carey, James O. (2009). *The Systematic Design of Instruction*. Seventh Edition. New Jersey: Pearson.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2005). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif. Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Enoch, Jusuf. (1995). *Dasar-Dasar Perencanaan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Gustafson, Kent L. dan Branch, Robert Maribe. (2002). *Survey of Instructional Development Models*. New York: Eric Clearinghouse on Information & Technology, Syracuse University.
- Hamalik, Oemar. (1991). *Perencanaan Dan Manajemen Pendidikan*. Bandung: Mandar Maju.
- _____. (2002). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2003). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- _____. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harjanto. (1997). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasibuan, Malayu S.P. (2001). *Organisasi dan Motivasi Dasar Peningkatan Produktivitas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan, JJ. Dan Moedjiono. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim, R., dan Syaodih, Nana S. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Johnson, R.A. (1983). *The Theory and Management of System*. Tokyo: McGraw Hill Kogakusha.
- Joyce, Bruce dan Weil, Marsha. (1980). *Models of Teaching*. New Jersey: Prentice Hall.
- Joyce, Bruce, Weil, Marsha dan Calhoun, Emily. (2009). *Models of Teaching*, Alihbahasa: Achmad Fawaid dan Ateila Mirza, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kast, Fremont E. dan Rosenzweig, James E. (2002). *Organisasi dan Manajemen*, Alihbahasa: Hasymi Ali. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kauffman, Roger A. (1972). *Educational System Planning*. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Kemp, Jerrold E. (1994). *Proses Perancangan Pengajaran*. Alihbahasa Asril Marjohan. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Majid, Abdul. (2005). *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Mulyanto, Agus. (2009). *Sistem Informasi, Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurdin, Syafruddin dan Usman, Basyiruddin. (2002). *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Nomor 104 Tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar.
- Poerwadarminta, WJS. (1992). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Pribadi, Benny A. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Richey, Rita C., Klein, James D., dan Tracey, Monica W. (2011). *The Instructional Design Knowledge Base, Theory, Research And Practice*. New York: Routledge.
- Robbins, Stephen P. (1982). *Administrative Process, Secind Edition*. New Delhi: Prantive Hall of India Private Limited.
- Roestiyah NK. (1994). *Masalah Pengajaran Sebagai Suatu Sistem*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohani, Ahmad HM. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S., dkk. (1996). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

- Sagala, Syaiful. (2005). *Manajemen Berbasis Madrasah, dan Masyarakat Strategi Memenangkan Persaingan Mutu*. Jakarta: Nimas Multima.
- _____. (2012). *Konsep Dan Makna Pembelajaran, Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____. (2014). *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siagian, Sondang P. (2003). *Filsafat Administrasi*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sitepu, B.P. (2014). *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L. dan Russell, James D. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Ninth Edition. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Snellbecker, Glenn N. (1974). *Learning Theory, Instructional Theory, and Psycho Educational Design*. New York: Mc. Graw-Hill Inc.
- Soenarya, Endang. (2000). *Teori Perencanaan Pendidikan Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Steller, Arthur W. (1983). *Curriculum Planning*. Virginia: ASCD.

- Sudjana, Nana dan Suwariyah, Wari. (1991). *Model-Model Mengajar CBSA*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2001). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. (2002). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suparman, M. Atwi. (2012). *Desain Instruksional Modern, Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Surakhmad, Winarno. (1994). *Pengantar Interaksi Mengajar-Belajar, Dasar Dan Teknik Metodologi Pengajaran*. Bandung: Tarsito.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah, Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susmaini. (2008). *Media dan Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Medan: Widya Puspita.
- Tafsir, Ahmad. (2003). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah B. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Moh. Uzer. (2002). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Usman, M. Basyiruddin. (2002). *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Wahab, Abdul Azis. (2009). *Metode Dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta.

- Yaumi, Muhammad. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yusuf, A. Muri. (2015). *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan. Pilar Penyedia Informasi Dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Zaini, Hisyam. dkk. (2002). *Desain Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Center for Teaching Staf Development (CSTD).

RIWAYAT PENULIS



Rusydi Ananda, Lahir di Tanjung Pura Langkat, dengan Ayah yang bernama H. Thaharuddin AG (Alm) dan Ibu Hj. Rosdiani. Anak pertama dari 6 bersaudara. Menempuh pendidikan SD di Medan tamat tahun 1984, melanjutkan ke SMP di Medan tamat tahun 1987, kemudian menyelesaikan SMU di Medan tamat pada tahun 1990. Melanjutkan pendidikan strata 1 (S.1) di IAIN SU jurusan Tadris Matematika yang diselesaikan pada tahun 1995. Meraih gelar Magister Pendidikan dari Universitas Negeri Medan dengan konsentrasi studi Teknologi Pendidikan pada tahun 2005. Doktor Pendidikan dari Universitas Negeri Jakarta program studi Teknologi Pendidikan (2017).

Menikah dengan Tien Rafida, yang berprofesi sebagai PNS/Dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. Saat ini dikarunia Allah SWT 3 (tiga) orang anak, yaitu: Annisa Arfitha, Salsabila Hadiyanti dan Faturrahman.

Pengalaman kerja dimulai sebagai tenaga administrasi di PT. Marhamah Medan pada tahun 1995-1996. Guru matematika di SMP Perguruan Bandung tahun 1996-1997. Guru Matematika di SMA UISU Medan Tahun 1997-1999. Sejak tahun 2000 sampai sekarang bekerja sebagai PNS/Dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. Sejak tahun 2006 – 2008 bertugas di pusat penelitian UIN Sumatera Utara dan tahun 2008 –2011 dipercaya sebagai ketua program studi Pendidikan Matematika UIN Sumatera Utara. Sejak Tahun 2017 sebagai Sekretaris Program Magister PAI FITK UIN SU.

Aktivitas lainnya yang digeluti adalah sebagai trainer di Widya Pustpita tahun 2003 – 2009, trainer pada kegiatan yang dikelola DBE2 USAID tahun 2006 – 2010, dan trainer di AUSAID sejak tahun 2014 - 2015. Trainer Dinas Pendidikan Kabupaten Labuhanbatu Selatan dan Dinas Kabupaten Deli Serdanh Tahun 2017-2018.

Karya berupa buku yang sudah diterbitkan adalah Evaluasi Pembelajaran (2014), Penelitian Tindakan Kelas (2015), Pengantar Kewirausahaan, Rekayasa Akademik Melahirkan Entrepeneurship (2016), Evaluasi Program Pendidikan (2017), Inovasi Pendidikan, (*Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*) (2017), Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan (2017), Statistik Pendidikan (2018), Profesi Pendidik dan Kependidikan (2018), Pembelajaran Terpadu (2018).

RIWAYAT EDITOR



Amiruddin, Lahir di Muara Tiga 14 Agustus 1982, dengan Ayah yang bernama Amaran Hasibuan (Alm) dan Ibu Mahyuni Br Sarumpaet. Anak kelima dari 6 bersaudara. Menempuh pendidikan SD di Sukaramai (Riau) tamat tahun 1997, melanjutkan ke Pondok Pesantren Darussalam di Saran Kabun (Riau) tamat tahun 2001, kemudian menyelesaikan MAS Aliyah PP. Darusslam di Saran Kabun (Riau) pada tahun 2004. Melanjutkan pendidikan strata 1 (S.1) di IAIN SU jurusan Pendidikan Agama Islam yang diselesaikan pada tahun 2008. Meraih gelar Magister Pendidikan dari Universitas Negeri Medan Program Studi Administrasi Pendidikan pada tahun 2012. Sekarang lagi S3 di Universitas Negeri Medan pada Program Studi Manajemen Pendidikan.

Menikah dengan Putri Khairani Lubis, yang berprofesi sebagai Guru di MTs Swasta Al-Muslimin. Saat ini dikarunia Allah SWT 3 (Tiga) orang anak, yaitu: Azayla Zafirah Amanda Hasibuan dan Kanzia Amira Putri Hasibuan, dan Rafaizan Khairan Hasibuan.

Adapun karier pernah penulis jabat sebagai Ketua LPMKE UNU-SU 2016-2017. sebagai tenaga pengajar di di SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan tahun 2008-2012. Dosen Luar Biasa di UIN-SU Medan Tahun 2012-sekarang. Dosen UNU-SU 2016-Sekarang.

Adapun organisasi/karier yang penulis ikut, sebagai anggota PUSDIKRA, LPPPI dan Pengelola Jurnal **PUSDIKRA** 2013-sekarang, Pengelola Jurnal **JURDIKTI** di Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara, sebagai anggota **HISPAI** tahun 2014-sekarang. Aktivitas lainnya yang digeluti adalah sebagai trainer TOT Pelatihan MBS oleh USAID UIN_SU tahun 2014-2017.

Karya berupa buku yang sudah diterbitkan adalah Peningkatan Kontribusi Manajemen Pendidikan (2015) Terbitan Perdana Publishing Medan; Organisasi

Manajemen (2016) Terbitan Rajagrafindo Persada Jakarta; Inovasi Pendidikan, (*Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*) (2017) Terbitan Widya Puspita Medan.

Motto: “Mulailah Dengan Kemauan Yang Tinggi”