Perencanaan Pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah

Buku Perkuliahan
Program S-1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Sunan Ampel Surabaya

Penulis:

Chairati Saleh, S.Ag., M.Ed

Supported by:
Government of Indonesia (GoI) and Islamic Development Bank (IDB)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahamanirrahim

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memperkenankan kami untuk menyusun Buku Ajar Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran untuk MI, buku ini merupakan buku Perkuliahan Mata Kuliah Perencanan pembelajaran untuk mahasiswa Program Studi PGMI UIN Sunan Ampel Surabaya.

Kami menyadari bahwa buku ajar ini masih banyak kekurangan dan kelemahannua, oleh karena itu kritik dan saran akan sangat berguna untuk penyempurnaan buku ajar ini.

Kepada Government of Indonesian (Gol) dan Islamic Development Bank (IDB) yang telah mensupport pembiayaan buku ajar ini dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan buku ini kami ucapkan banyak terima kasih.

Semoga buku ajar inibermanfaat bagi siapapun yang membutuhkannya dan bagi pengembangan ilmu pendidikan khususnya.

Surabaya, Mei 2013

Chairati Saleh

Penulis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN

Halaman Judul ……. i

Balik Halaman Judul ……. ii

Kata Pengantar ……. iii

Daftar Isi …… iv

ISI PAKET

PAKET **1** …….. 1

PAKET 2 …….. 9

PAKET 3 …….. 13

PAKET 4 …….. 23

PAKET 5 …….. 33

PAKET 6 …….. 48

PAKET 7 …….. 66

PAKET 8 …….. 75

PAKET 9 …….. 86

PENUTUP

Sistem Evalusi …….. 87

Daftar Pustaka…….. 90

Daftar Riwayat Hidup Penulis …….. 91

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PAKET 1
KONSEP DASAR PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket ini akan difokuskan pada konsep dasar perencanaan pembelajaran. untuk itu, kajian dalam paket ini meliputi pengertian, ruang lingkup, tujuan, urgensi, dan manfaat perencanaan pembelajaran dan kendala-kendala yang dihadapi guru di sekolah dalam menyusun perangkat pembelajaran. Materi ajar dalam pertemuan ini paket ini adalah paket yang paling dasar dan merupakan pengantar untuk paket-paket berikutnya, Sehubungan dengan persiapan pemberlakuan kurikulum 2013 maka pada paket ini juga akan dibahas tentang konsep dasar perencanaan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 201.

Untuk memberi gambaran tentang konsep dan pentingnya perencanaan pembelajaran, dosen akan menggunakan metode *six hat thinking de bono* (6 topi berfikir) dimana mahasiswa akan dibagi menjadi 6 kelompok kemudian diberikan tugas berdasarkan warna topi masing- masing kelompok, selanjutnya setiap kleompok melaporkan hasil investigasi dan mediskusikan dengan mahasiswa dari kelompok lain.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu mengeksplorasi konsep dasar dan fungsi perencanaan pembelajaran

Indikator

1. menjelaskan konsep dasar perencanaan pembelajaran
2. mengidentifikasi fungsi perencanaan pembelajaran
3. mengidentifikasi kendala penyusunan perencanaan pembelajaran
4. mengeksplorasi alternatif pemecahan masalah penyusunan peerencanaan pembelajaran

Waktu

4 x 40 menit

Materi Pokok

1. Pengertian perencanaan
2. Pengertian perencanaan pembelajaran
3. Ruang lingkup perencanaan pembelajaran
4. Fungsi perencanaan pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan perkuliahan

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Penjelasan tentang tujuan perkuliahan
2. Brainstorming pemahaman mahasiswa tentang perencanaan pembelajaran

Kegiatan inti (120 menit)

1. Membagi mahasiswa dalam 4 kelompok
2. Masing-masing kelompok mengidentifikasi :
3. Kelompok 1 : fakta dan informasi tentang perencanaan pembelajaran
4. Kelompok 2 : fungsi perencanaan pembelajaran
5. Kelompok 3 : fakta dan kendala yang dihadapi guru dalam perencanaan pembelajaran
6. Kelompok 4 : usaha-usaha yang perlu dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam meyusun RPP
7. Presentasi kelompok
8. Penguatan hasil diskusi
9. Tanya jawab

Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. memberikan motivasi
3. Refleksi hasil perkuliahan

Kegiatan tindak lanjut (10 menit)

Memberikan tugas dan latihan

Lembar Kegiatan Mahasiswa

1. Membagi mahasiswa dalam 4 kelompok
2. Masing-masing kelompok mengidentifikasi :
3. Kelompok 1 : fakta dan informasi tentang perencanaan pembelajaran
4. Kelompok 2 : fungsi perencanaan pembelajaran
5. Kelompok 3 : fakta dan kendala yang dihadapi guru dalam perencanaan pembelajaran
6. Kelompok 4 : usaha-usaha yang perlu dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam meyusun RPP

Tujuan

Mengkritis RPP yang digunakan oleh guru dalam mengajar (RPP bisa) didownload

Bahan dan Alat

Buku paket, kertas plano, spidol.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

Pengertian Perencanaan Pembelajaran

A. Pengertian perencanaan

Perencanaan memiliki beberapa definisi yang berbeda satu dengan yang lainnya. Perencanaan menurut William H. Newman dalam bukunya Administrative Action Technigues of Organization and Management mengemukakan bahwa "perencanaan adalah menentukan apa yang akan dilakukan (dalam Majid, 2006). Lebih lanjut, perencanaan berisi rangkaian putusan yang luas dan penjelasan-penjelasan tentang tujuan, penentuan kebijakan, penentuan program, penentuan metode-metode dan prosedur tertentu dan penentuan kegiatan berdasarkan jadwal sehari-hari". Terry (dalam Majid, 2006) menyatakan bahwa perencanaan adalah menetapkan pekerjaan yang harus dilaksanakan oleh kelompok untuk mencapai tujuan yang digariskan.

Mengingat perencanaan berisi kegiatan pengambilan keputusan, diperlukan kemampuan untuk mengadakan visualisasi dan melihat ke depan guna merumuskan suatu pola tindakan untuk masa depan. Ulbert Silalahi (dalam Muhibbin Syah, 2007) menyatakan bahwa perencanaan merupakan kegiatan menetapkan tujuan serta merumuskan dan mengatur pembedayaan manusia, informasi, finansial, metode, dan waktu untuk memaksimalkan efisiensi dan efektivitas pencapaian tujuan.

Secara luas, Tjokroamidjoyo (dalam Syah, 2007) menyatakan bahwa perencanaan mencakup tiga pengertian berikut.

- Suatu proses persiapan sistematik mengenai kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu.
- Perencanaan adalah suatu cara untuk mencapai tujuan sebaik-baiknya dengan sumber yang ada secara efesien dan efektif.
- Perencanaan adalah penetuan tujuan yang akan dicapai atau yang akan dilakukan, bagaimana, bilamana, dan oleh siapa .

Berdasarkan rumusan di atas, dapat disimpulkan bahwa perencanaan adalah suatu strategi yang dapat membuat kegiatan terlaksana dengan baik, disertai dengan berbagai langkah taktis untuk mengurangi kesenjangan antara harapan dan kenyataan sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

B. Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaraan (instruction) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (teaching) dan konsep belajar (learning). Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni kepada penumbuhan aktivitas subjek didik laki-laki dan perempuan. Konsep tersebut sebagai suatu sistem, sehingga dalam sistem pembelajaran ini terdapat komponen-komponen siswisiswa, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur, serta alat atau media yang harus dipersiapkan. Dengan kata lain, pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan, harus direncanakan oleh guru berdasarkan kurikulum yang berlaku.

C. Pengertian Perencanaan Pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perencanaan pembelajaran adalah suatu dokumen rasional yang disusun berdasarkan hasil analisis sistematis tentang perkembangan peserta didik dengan tujuan agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tuntutan kebutuhan siswa-siswi dan masyarakat. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang baik memerlukan perencanaan program yang baik pula. Itu berarti keberhasilan belajar siswa-siswi sangat ditentukan oleh perencanaan yang dibuat guru. Untuk itu, penyusunan perencanaan pembelajaran mutlak dilakukan oleh guru pada saat akan melaksanakan tugasnya dalam membelajarkan siswa-siswi. Artinya, guru tidak akan dapat mengajar dengan optimal apabila tidak memiliki persiapan yang dikembangkan sebelumnya.

Menurut Madjid (2006), perencanaan pembelajaran dapat dilihat dari beberapa sudut pandang berikut.

- Perencanaan pembelajaran sebagai teknologi yaitu perencanaan pembelajaran dengan menggunakan teknik-teknik serta penggunaan teknologi yang dapat mengembangkan tingkah laku kognitif dan teori konstruktif yang dapat memberikan solusi terhadap problem pengajaran yang timbul dalam dunia pendidikan.
- Perencanaan pembelajaran sebagai suatu sistem adalah menyusun perencanaan pembelajaran dengan menetapkan strategi, model, pendekatan, metode, alat serta sumber dan prosedur yang dapat digunakan dalam menyelenggarakan pembelajaran.
- Perencanaan pembelajaran sebagai sebuah disiplin ilmu, yaitu perencanaan pembelajaran merupakan cabang dari pengetahuan yang senantiasa memperhatian hasil-hasil penelitian di bidang pendidikan, pengajaran dan teori-teori yang berkembang serta strategi pengajaran yang dikembangkan dan diiplementasikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.
- Perencanaan pembelajaran sebagai sebuah proses, yaitu pengembangan pembelajaran secara sistemik yang digunakan secara khusus atas dasar teori-teori pembelajaran untuk menjamin pembelajaran. Dalam perencanaan ini dilakukan analisis kebutuhan dari proses belajar dengan alur yang sitematik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Termasuk di dalamnya melakukan evaluasi terhadap materi pelajaran dan aktivitas aktivitas pembelajaran.

Hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam pembuatan perencanaan pembelajaran.

- ***Signifikansi.*** Perencanaan pembelajaran harus memperhatikan signifikansi dan kegunaan sosial dari tujuan pendidikan yang diajukan. Pengambilan keputusan harus mempunyai garis-garis yang jelas dan mengajukan kriteria evaluasi. Signifikansi dapat ditentukan berdasarkan kriteria yang dibangun dalam proses perencanaan.
- ***Relevansi.*** Perencanaan pembelajaran memungkinkan penyelesaian persoalan secara lebih spesifik atau waktu yang tepat agar dapat dicapai tujuan spesifik secara optimal.
- ***Adaptif***. Perencanaan pembelajaran bersifat dinamik, sehingga perlu mencari umpan balik. Penggunaan berbagai proses memungkinkan perencanaan pembelajaran yang fleksibel dan adaptatif, yakni dapat dirancang untuk menghindari hal-hal yang tidak diharapkan.
- ***Feasibilitas***. Feasibilitas artinya perencanaan terkait dengan teknik dan estimasi biaya serta lainnya dalam pertimbangan yang realistik.
- ***Kepastian atau defenitivenes***. Sekalipun perlu banyak alternatif yang disediakan dalam perencanaan pembelajaran, konsep kepastian yang dapat meminimumkan atau mengurangi kejadian-kehadian yang tidak diduga tetap perlu diutamakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- ***Ketelitian atau psimoniusness***. Prinsip ini hendaknya diperhatikan agar perencanaan pembelajaran disusun dalam bentuk yang sederhana dan sensitif terhadap kaitan-kaitan antarkomponen pembelajaran. Berbagai alternatif perlu disediakan, sehingga mudah dipilih alternatif mana yang paling efesien.
- ***Waktu***. Perencanaan pembelajaran hendaknya dapat memprediksi kebutuhan masa depan, dengan tetap memperhatikan dan bertumpu pada realitas kekinian.
- ***Monitoring atau pemantauan***. Monitoring merupakan proses dan prosedur untuk mengetahui apakah komponen yang ada berjalan sebagaimana mestinya. Dengan monitoring hambatan atau kendala dalam implementasi pelaksanaan cepat diketahui, solusi cepat ditemukan dan pelaksanaan pembelajaran berlangsung secara efektif.
- ***Kesetaraan dan keadilan gender.*** Perencanaan pembelajaran hendaknya mencerminkan pengembangan potensi siswa-siswi secara seimbang.

D. Ruang Lingkup Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran merupakan satu tahapan dalam proses belajar mengajar. Perencanaan menjadi sangat penting karena dapat berfungsi sebagai dasar, pemandu, alat kontrol dan arah pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang baik akan melahirkan proses pembelajaran yang baik pula. Perencanaan pembelajaran atau disebut juga desain instruksional merupakan kegiatan organisasi instruksional. Yang dimaksud dengan organisasi

Instruksional adalah perencanaan pembelajaran mengkoordinasikan komponen-komponen pembelajaran atau disebut dengan desain instruksional. Komponen organisasi instruksional yang dimaksud adalah:

(1) tujuan pembelajaran,
(2) materi pembelajaran,
(3) metode pembelajaran,
(4) langkah-langkah interaksi pembelajaran,
(5) sumber belajar yang digunakan,
(6) evaluasi pembelajaran.

Secara sistematik perencanaan pembelajaran mencakup kegiatan merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan isi/materi pelajaran yang harus dipelajari, merumuskan kegiatan belajar, dan merumuskan sumber belajar/media pembelajaran yang akan digunakan serta merumuskan evaluasi pembelajaran. Untuk itu, dalam bahan kuliah ini akan diarahkan bagaimana mahasiswa-mahasiswi dapat membuat perencanaan pembelajaran tersebut.

Perencanaan pembelajaran merupakan kegiatan penting dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran harus didesain secara sistematis dalam merumuskan tujuan, bagaimana karakteristik siswa-siswinya, bagaimana menentukan metodenya, bagaimana menentukan topiknya, dan bagaimana cara mengevalusinya. Untuk mempelajari langkah-langkah perencanaan, dalam ahan perkuliahan ini akan dibahas beberapa model desain menurut beberapa ahli desain pembelajaran. Model-model yang dimaksud adalah model pembelajaran Briggs, model Bella H. Banathy, model IDI, model Kemp, model Dick & Carrey, model PPSI, dan model berbasis kompetensi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Beberapa model tersebut diharapkan dapat memberi wawasan kepada mahasiswa-mahasiswi untuk merencanaan pembelajaran sesuai dengan aturan yang berlaku. Untuk itu, dalam bahan perkuliahan ini juga akan dibahas

E. Urgensi Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran memainkan peran penting dalam memandu guru untuk melaksanakan tugas sebagai pendidik dalam melayani kebutuhan belajar siswa-siswinya. Perencanaan pembelajaran juga dimaksudkan sebagai langkah awal sebelum proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, maka perencanaan pembelajaran digunakan sebagai pedoman kegiatan guru dalam mengajar dan pedoman siswa-siswi dalam kegiatan belajar yang disusun secara sistematis dan sistemik. Perencanaan pembelajaran seharusnya dipandang sebagai suatu alat yang dapat membantu para pengelola pendidikan lebih berdaya guna dalam melaksanakan tugas dan fungsinya. Perencanaan dapat menolong pencapaian suatu sasaran secara lebih ekonomis, tepat waktu, dan member peluang untuk lebih mudah dikontrol dan dimonitor dalam pelaksanaannya.

Oleh karena perencanaan sebagai langkah pertama dalam kegiatan pembelajaran, ia menempati posisi yang amat penting dan amat menentukan. Adapun urgensi perencanaan pembelajaran adalah untuk:

(1) menunjukkan arah kegiatan,
(2) memperkirakan apa yang akan terjadi dalam pembelajaran,
(3) menentukan cara terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran,
(4) menentukan skala prioritas, dan
(5) menentukan alat pengukur atau standar
(6) mengadakan pengawasan atau evaluasi kinerja, sasaran, dan kegiatan usahanya.

F. Manfaat Perencanaan Pembelajaran

Manfaat perencanaan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- Sebagai petunjuk arah kegiatan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- Sebagai pola dasar dalam mengatur tugas dan wewenang bagi setiap unsur yang terlibat dalam kegiatan.
- Sebagai pedoman kerja, baik unsur guru maupun siswa dan siswi.
- Sebagai alat ukur efektif tidaknya suatu kegiatan, sehingga setiap saat diketahui ketepatan dan kelambatan kegiatan tersebut.
- Untuk bahan penyususunan data agar tidak terjadi kesenjangan dalam kegiatan pembelajaran.
- Untuk menghemat waktu, tenaga dan alat.

G. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kompetensi

Pembelajaran berbasis kompetensi mengarahkan peserta didik untuk dapat melakukan sesuatu atau berkompeten. Kompeten artinya dapat mengerjakan suatu tugas atau pekerjaan sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan. Mereka diharapkan untuk dapat menggunakan kemampuan yang dimilikinya untuk memecahkan masalah atau melaksanakan tugas dengan kondisi yang berbeda. Batasan tersebut berdampak pada kegiatan pembelajaran yang diarahkan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Hal ini akan berakibat adanya konsep perencanaan pembelajaran yang spesifik, yaitu merencanakan pembelajaran dengan mengarah pada pembentukan siswa-siswi untuk berkompeten. Ciri khas program pembelajaran berbasis kompetensi menurut Majid (2006) mengandung empat unsur pokok, yakni:

(1) pemilihan kompetensi yang sesuai,
(2) spesifikasi indikator-indikator evaluasi untuk menentukan keberhasilan pencapaian kompetensi,
(3) pengembangan sistem pengajaran dan
(4) penilaian.

Berkaitan dengan kepentingan di atas, perencanaan pembelajaran berbasis kompetensi sangat cocok menggunakan langkah-langkah pengembangan pembelajaran yang dikembangkan oleh Stanley Elam (1971), yang terdiri atas langkah-langkah:

(1) menentukan spesifikasi asumsi-asumsi atau preposisi yang mendasar,
(2) mengidentifikasi kompetensi,
(3) menggambarkan secara spesifik kompetensi-kompetensi,
(4) menentukan tingkat-tingkat kriteria dan jenis assessment,
(5) mengelompokkan dan menyusun tujuan pembelajaran,
(6) mendesain strategi pembelajaran,
(7) mengorganisasi sistem pengelolaan,
(8) melaksanakan percobaan program,
(9) menilai desain program, dan
(10)memperbaiki program.

Rangkuman

1. Perencanaan pembelajaran adalah proses menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang terdiri atas kegiatan memilih dan menetapkan standar kompetensi (SK), memilih dan menetapkan kompetensi dasar (KD), mengembangkan indikator, memilih dan Pengembangkan bahan ajar, memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran, memilih dan mengembangkan media/sumber belajar, dan mengembangkan instrumen penilaian.
2. Ruang lingkup perencanaan pembelajaran mencakup kegiatan merumuskan tujuan pembelajaran (lebih rinci dari indikator), merumuskan isi/materi pelajaran yang harus dipelajari, merumuskan kegiatan belajar,memilih/mengembangkan sumber belajar/media pembelajaran yang akan digunakan dan mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran.
3. Tujuan perencanaan pembelajaran adalah menghasilkan rencana pembelajaran yang siap digunakan guru dalam pembelajaran. Sementara itu, fungsi rencana pembelajaran adalah sebagai pedoman kegiatan guru dalam mengajar dan pedoman siswa-siswi dalam kegiatan belajar di dalam kelas.
4. Urgensi perencanaan pembelajaran yaitu:
   (1) menunjukkan arah kegiatan,
   (2) memperkirakan apa yang akan terjadi dalam pembelajaran,
   (3) menentukan cara terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(4) Menenentukan skala prioritas,
(5) menentukan alat pengukur atau standar untuk mengadakan pengawasan atau evaluasi kinerja, sasaran, dan kegiatan usahanya.

5. Perencanaan pembelajaran berbasis kompetensi adalah perencanaan kegiatan belajar-mengajar yang diarahkan untuk mengembangkan kompetensi siswa-siswi secara optimal sehingga mereka benar-benar berkompeten dalam berbagai aspek sebagai sinergi dari nilai, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dipilih.

Latihan

1. jelaskanlah dengan menggunakan bahasa sendiri tentang konsep dasar perencanaan pembelajaran
2. identifikasilan fungsi perencanaan pembelajaran
3. Apa sajakah kendala penyusunan perencanaan pembelajaran ang ada selama ini?
4. Jelaskah langkah-langkah untuk mengeksplorasi alternatif pemecahan masalah penyusunan perencanaan pembelajaran

Daftar Pustaka

Banathy, B.1968. *Instructional Systems*. Belmont, CA : Fearon Publisher

Dick, Walter. Carey, Lou. Carey, James O. 2001. *The Systematic Design of Instruction*. 5th. USA : Longman

Gagne, RM., Briggs, L.J & Wager, W.W. 1992. *Principles of Instructional Design*. New York : olt, Rinehart ad Winstone

Madjid, A. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Morisson, Gary, R. Ross, Steven M. Kemp, Jerrold E. 2001. *Designing Effective Instruction*. 3rd. USA : John Wiley & Sons, Inc

Munandir 1997. Rancangan Sistem *Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas

Prawiradilaga, Salma, Dewi. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group

Setyosari, Punaji. 2001. *Rancangan Pembelajaran (Teori dan Praktek)*. Malang: Elang Mas

Suparman, Atwi. 1995. *Desain Instruksional*. Jakarta : Universitas Terbuka

Reigeluth, M. 1999. *Designing Constructivist Learning Environments*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associated. 217-239

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PAKET 2
MODEL PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket ini akan difokuskan pada model-model perencenaan pembelajaran. Dalam desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Secara umum, model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam model berorientasi kelas, model berorientasi sistem, model berorientasi produk,model prosedural dan model melingkar. Diantara model yang akan diuraikan disini adalah ASSURE, model Kemp, model Dick & Carey, model ADDIE, dan model Briggs.

Adanya variasi model yang ada ini sebenarnya juga dapat menguntungkan kita, beberapa keuntungan itu antara lain adalah kita dapat memilih dan menerapkan salah satu model desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang kita hadapi di lapangan, selain itu juga, kita dapat mengembangkan dan membuat model turunan dari model-model yang telah ada, ataupun kita juga dapat meneliti dan mengembangkan desain yang telah ada untuk dicobakan dan diperbaiki.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu membedakan model-model desain pembelajaran berdasarkan bentuk dan fungsinya

Indikator

1. mengidentifikasi model-model perencanaan pembelajaran
2. menjelaskan karakteristik setiap model-model perencanaan pembelajaran
3. menentukan model-model desain pembelajaran yang cocok sesuai dengan fungsinya
4. mengaplikasikan model desain pembelajaran dalam pembelajaran

Waktu

3 x 50 menit

Materi Pokok

1. Model-Model Desain Pembelajaran
2. Model Kemp
3. Model ASSURE
4. Model ADDIE
5. Model Dick dan Carey
6. Model Hanafin and Peck
7. Model PPSI

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan perkuliahan

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Penjelasan tentang tujuan perkuliahan
2. Brainstorming pemahaman mahasiswa tentang model-model perencanaan pembelajaran

Kegiatan inti (80 menit)

1. Membagi mahasiswa dalam 7 kelompok
2. Masing-masing kelompok dibagikan bahan bacaan tentang model-model desain pembelajaran dan diminta untuk menjelaskan :
   Kelompok 1 : Model Kemp
   Kelompok 2 : Model Dick dan Carey
   Kelompok 3 : Model PPSI
   Kelompok 4 : Model ASSURE
   Kelompok 5 : Model Hanafin and Peck
   Kelompok 6 : Model ADDIE
   Kelompok 7 : Model Briggs
3. Presentasi kelompok
4. Penguatan hasil diskusi
5. Tanya jawab

Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. memberikan motivasi
3. Refleksi hasil perkuliahan

Kegiatan tindak lanjut (10 menit)

Memberikan tugas dan latihan

Lembar Kegiatan Mahasiswa

Gambar 7 model perencanaan pembelajaran

Tujuan

Menjelaskan desain setiap model dan membadingkan dengan model yang lain

Bahan dan Alat

Buku paket, kertas plano, spidol.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

Model-Model Perencanaan Pembelajaran

Model perencanaan pembelajaran adalah panduan berupa langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengembang pembelajaran dalam mengorganisir pembelajaran. Tidak ada suatu model yang paling bagus untuk mengembang suatu program pembelajaran. Pemilihan model disesuaikan pada pertimbangan pemilihan dan penentuan model yang dipilih.

Model berorientasi kelas biasanya ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih. Contohnya adalah model ASSURE. Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran, misalnya video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul. Contoh modelnya adalah model hannafin and peck. Satu lagi adalah model beroreintasi sistem yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekiolah, dll. contohnya adalah model ADDIE. Selain itu ada pula yang biasa kita sebut sebagai model prosedural dan model melingkar. Contoh dari model prosedural adalah model Dick and Carrey sementara contoh model melingkar adalah model Kemp**.**

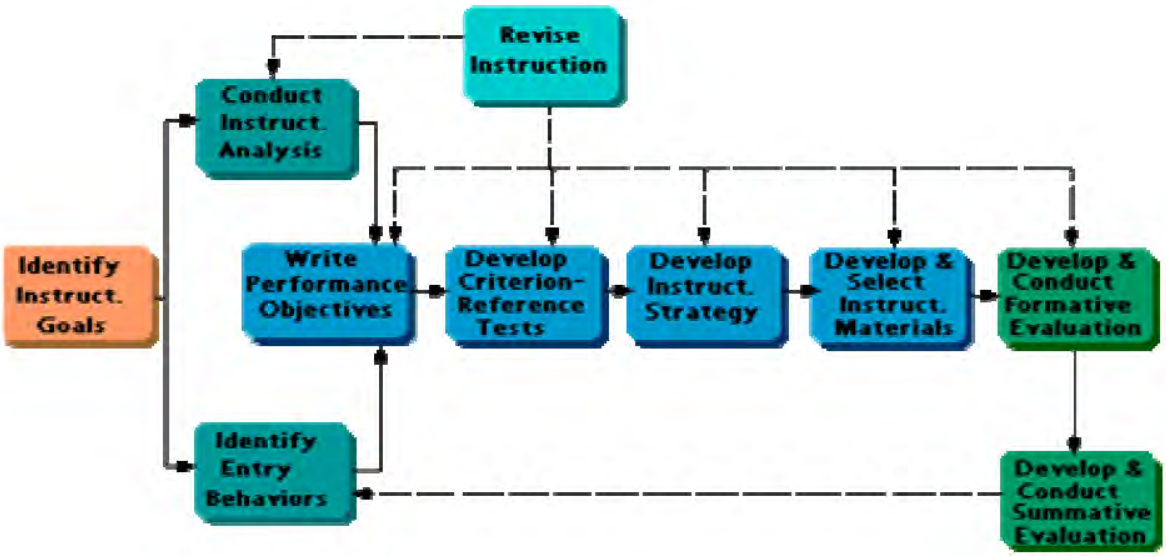
A. Model Dick dan Carey

Salah satu model perencanaan pembelajaran adalah model Dick and Carey (1985). Model ini termasuk ke dalam model prosedural. Langkah–langkah perencanaan pembelajaran menurut Dick and Carey adalah:

a. Mengidentifikasikan tujuan umum pembelajaran.
b. Melaksanakan analisi pembelajaran
c. Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa
d. Merumuskan tujuan performansi
e. Mengembangkan butir–butir tes acuan patokan
f. Mengembangkan strategi pembelajaran
g. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran
h. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif
i. Merevisi bahan pembelajaran
j. Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif

Perhatikan tahapan model Dick dan Carey berikut ini :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Tabel 1. Model Dick dan Carey

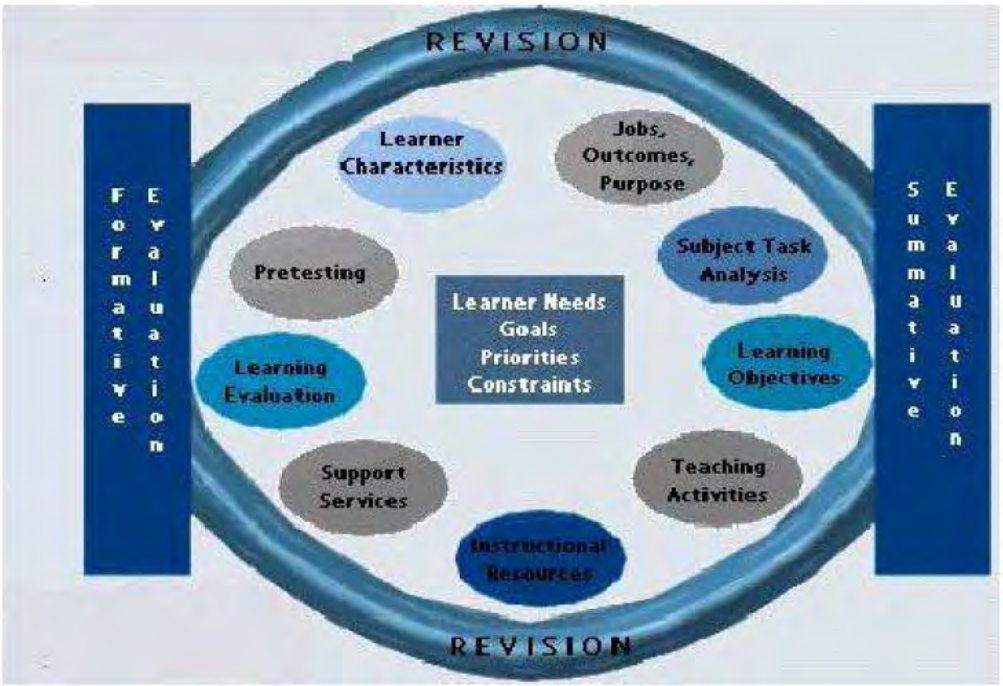
Model Dick and Carey terdiri dari 10 langkah. Setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya sehingga bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lain. Kesepuluh langkah pada model Dick and Carey menunjukan hubungan yang sangat jelas, dan tidak terputus antara langkah yang satu dengan yang lainya. Dengan kata lain, system yang terdapat pada Dick and Carey sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya.

Langkah awal pada model Dick and Carey adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Langkah ini sangat sesuai dengan kurikulum perguruan tinggi maupun sekolah menengah dan sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran tertentu di mana tujuan pembelajaran pada kurikulum agar dapat melahirkan suatu rancangan pembangunan. Penggunaan model Dick and Carey dalam pengembangan suatu mata pelajaran dimaksudkan agar (1) pada awal proses pembelajaran anak didik atau siswa dapat mengetahui dan mampu melakukan hal–hal yang berkaitan dengan materi pada akhir pembelajaran, (2) adanya pertautan antara tiap komponen khususnya strategi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dikehendaki, (3) menerangkan langkah–langkah yang perlu dilakukan dalam melakukan perencanaan desain pembelajaran.

B. Model Kemp

Model Kemp termasuk ke dalam contoh model melingkar jika ditunjukkan dalam sebuah diagram, model ini akan tampak seperti gambar berikut ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2. Model Kemp

Menurut Kemp (dalam, Trianto, 2007: 53) Pengembangan perangkat merupakan suatu lingkaran yang kontinum. Tiap-tiap langkah pengembangan berhubungan langsung dengan aktivitas revisi. Pengembangan perangkat ini dimulai dari titik manapun sesuai di dalam siklus tersebut.

Model Kemp memberi kesempatan kepada para pengembang untuk dapat memulai dari komponen manapun. Namun karena kurikulum yang berlaku secara nasional di Indonesia dan berorientasi pada tujuan, maka seyogyanya proses pengembangan itu dimulai dari tujuan. Model ini memuat sepuluh unsur rencana perancangan pembelajaran. Kesepuluh unsur tersebut adalah:

1. Identifikasi masalah pembelajaran, tujuan dari tahapan ini adalah mengidentifikasi antara tujuan menurut kurikulum yang berlaku dengan fakta yang terjadi di lapangan baik yang menyangkut model, pendekatan, metode, teknik maupun strategi yang digunakan guru.
2. Analisis Siswa, analisis ini dilakukan untuk mengetahui tingkah laku awal dan karateristik siswa yang meliputi ciri, kemampuan dan pengalaan baik individu maupun kelompok.
3. Analisis Tugas, analisis ini adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi suatu pengajaran, analisis konsep, analisis pemrosesan informasi, dan analisis prosedural yang digunakan untuk memudahkan pemahaman dan penguasaan tentang tugas-tugas belajar dan tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk Rencana Program Pembelajaran (RPP) dan lembar kegiatan siswa (LKS)
4. Merumuskan Indikator, Analisis ini berfungsi sebagai (a) alat untuk mendesain kegiatan pembelajaran, (b) kerangka kerja dalam merencanakan mengevaluasi hasil belajar siswa, dan (c) panduan siswa dalam belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Penyusunan Instrumen Evaluasi, Bertujuan untuk menilai hasil belajar, kriteria penilaian yang digunakan adalah penilaian acuan patokan, hal ini dimaksudkan untuk mengukur ketuntasan pencapaian kompetensi dasar yang telah dirumuskan.
6. Strategi Pembelajaran, Pada tahap ini pemilihan strategi belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan. Kegiatan ini meliputi: pemilihan model, pendekatan, metode, pemilihan format, yang dipandang mampu memberikan pengalaman yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran.
7. Pemilihan media atau sumber belajar, Keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada penggunaan sumber pembelajaran atau media yang dipilih, jika sumber-sumber pembelajaran dipilih dan disiapkan dengan hati-hati, maka dapat memenuhi tujuan pembelajaran.
8. Merinci pelayanan penunjang yang diperlukan untuk mengembangkan dan melaksanakan dan melaksanakan semua kegiatan dan untuk memperoleh atau membuat bahan.
9. Menyiapkan evaluasi hasil belajar dan hasil program.
10. Melakukan kegiatan revisi perangkat pembelajaran, setiap langkah rancangan pembelajaran selalu dihubungkan dengan revisi. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengevaluasi dan memperbaiki rancangan yang dibuat.

D. Model ASSURE

Model ASSURE merupakan suatu model yang merupakan sebuah formulasi untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) atau disebut juga model berorientasi kelas. Menurut Heinich et al (2005) model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu:

1. Analyze Learners
   Analisis Pelajar Menurut Heinich et al (2005) jika sebuah media pembelajaran akan digunakan secara baik dan disesuaikan dengan cirri-ciri pelajar, isi dari pelajaran yang akan dibuatkan medianya, media dan bahan pelajaran itu sendiri. Lebih lanjut Heinich, 2005 menyatakan sukar untuk menganalisis semua cirri pelajar yang ada, namun ada tiga hal penting dapat dilakuan untuk mengenal pelajar sesuai .berdasarkan ciri-ciri umum, keterampilan awal khusus dan gaya belajar
2. States Objectives
   Menyatakan tujuan adalah tahapan ketika menentukan tujuan pembeljaran baik berdasarkan buku atau kurikulum. Tujuan pembelajaran akan menginformasikan apakah yang sudah dipelajari anak dari pengajaran yang dijalankan. Menyatakan tujuan harus difokuskan kepada pengetahuan, kemahiran, dan sikap yang baru untuk dipelajari
3. Select Methods, Media, and Material
   Heinich et al. (2005) menyatakan ada tiga hal penting dalam pemilihan metode, bahan dan media yaitu menentukan metode yang sesuai dengan tugas pembelajaran, dilanjutkan dengan memilih media yang sesuai untuk melaksanakan media yang dipilih, dan langkah terakhir adalah memilih dan atau mendesainmedia yang telah ditentukan.
4. Utilize Media and materials
   Menurut Heinich et al (2005) terdapat lima langkah bagi penggunaan media yang baik yaitu, preview bahan, sediakan bahan, sedikan persekitaran, pelajar dan pengalaman pembelajaran.
5. Require Learner Participation
   Partisipasi Pelajar di dalam kelas. Sebelum pelajar dinilai secara formal, pelajar perlu dilibatkan dalam aktivitas pembelajaran seperti memecahkan masalah, simulasi, kuis atau presentasi
6. Evaluate and Revise

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebuah media pembelajaran yang telah siap perlu dinilai untuk menguji keberkesanan dan impak pembelajaran. Penilaian yang dimaksud melibatkan beberaoa aspek diantaranya menilai pencapaian pelajar, pembelajaran yang dihasilkan, memilih metode dan media, kualitas media, penggunaan guru dan penggunaan pelajar.

E. Model ADDIE

Ada satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement- Evaluate). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.Salah satu fungsinya ADIDE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni :

1. Analisis

   Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (task analysis). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profile calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.
2. Desain

   Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (blueprint). Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (blue-print) diatas kertas harus ada terlebih dahulu. Apa yang kita lakukan dalam tahap desain ini? Pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (spesifik, measurable, applicable, dan realistic). Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yag telah dirumuskan tadi. Kemudian tentukanlah strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lainlain. Semua itu tertuang dalam sautu dokumen bernama blue-print yang jelas dan rinci.
3. Pengembangan

   Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Atau diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang kita kembangkan.
4. Implementasi

   Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan system pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misal, jika memerlukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

software tertentu maka software tersebut harus sudah diinstal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan atau seting tertentu tersebut juga harus ditata. Barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal.

5. Evaluasi

   Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaranyang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misal, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya review ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain.

F. Model Hanafin and Peck

Model Hannafin dan Peck ialah model desain pengajaran yang terdiri daripada tiga fase yaitu fase Analisis keperluan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi (Hannafin & Peck 1988). Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase. Model ini adalah model desain pembelajaran berorientasi produk. Gambar di bawah ini menunjukkan tiga fase utama dalam model Hannafin dan Peck (1988).

Gambar 3. Model Hanafin and Peck

Fase pertama dari model Hannafin dan Peck adalah analisis kebutuhan. Fase ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuklah di dalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran. Setelah semua keperluan diidentifikasi Hannafin dan Peck (1988) menekankan untuk menjalankan penilaian terhadap hasil itu sebelum meneruskan pembangunan ke fase desain.

Fasa yang kedua dari model Hannafin dan Peck adalah fase desain. Di dalam fase ini informasi dari fase analisis dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Hannafin dan Peck (1988) menyatakan fase desain bertujuan untuk mengidentifikasikan dan mendokumenkan kaedah yang paling baik untuk mencapai tujuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembuatan mediatersebut. Salah satu dokumen yang dihasilkan dalam fase ini ialah dokumen story board yang mengikut urutan aktivitas pengajaran berdasarkan keperluan pelajaran dan objektif media pembelajaran seperti yang diperoleh dalam fase analisis keperluan. Seperti halnya pada fase pertama, penilaian perlu dijalankan dalam fase ini sebelum dilanjutkan ke fase pengembangan dan implementasi.

Fase ketiga dari model Hannafin dan Peck adalah fase pengembangan dan implementasi. Hannafin dan Peck (1988) mengatakan aktivitas yang dilakukan pada fase ini ialah penghasilan diagram alur, pengujian, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif. Dokumen story board akan dijadikan landasan bagi pembuatan diagram alir yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran. Untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan seperti kesinambungan link, penilaian dan pengujian dilaksanakan pada fase ini. Hasil dari proses penilaian dan pengujian ini akan digunakan dalam proses pengubahsuaian untuk mencapai kualitas media yang dikehendaki. Model Hannafin dan Peck (1988) menekankan proses penilaian dan pengulangan harus mengikutsertakan proses-proses pengujian dan penilaian media pembelajaran yang melibatkan ketiga fase secara berkesinambungan. Lebih lanjut Hannafin dan Peck (1988) menyebutkan dua jenis penilaian yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif ialah penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media sedangkan penilaian sumatif dilakukan setelah media telah selesai dikembangkan

G. Model PPSI

Model pengembangan PPSI dilakukan untuk rancangan pembelajaran sebagaimana bagan berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4. Model pengembangan PPSI (Mudhofir dalam Sasongko, 2004:57)

Secara garis besar, model pengembangan PPSI mengikuti pola dan siklus pengembangan yang mencakup: (1) perumusan tujuan, (2) pengembangan alat evaluasi, (3) kegiatan belajar, (4) pengembangan program kegiatan, (5) pelaksanaan pengembangan. Sesuai bagan di atas, perumusan tujuan menjadi dasar bagi penentuan alat evaluasi pembelajaran dan rumusan kegiatan belajar. Rumusan kegiatan belajar lebih lanjut menjadi dasar pengembangan program kegiatan, yang selanjutnya adalah pelaksanaan pengembangan. Hasil pelaksanaan tentunya dievaluasi, dan selanjutnya hasil evaluasi digunakan untuk merevisi pengembangan program kegiatan, rumusan kegiatan belajar, dan alat evaluasi.

Rangkuman

1. Tidak ada model pembelajaran yang lebih baik dari pada model yang lain. Pengembang pembelajaran memilih model berdasarkan pertimbangan kesesuain dan kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan.
2. Terdapat beberapa orientasi model disain pembelajaran yaitu 1) model berorientasi kelas biasanya ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih. Contohnya adalah model ASSURE. 2) Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

misalnya video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul. Contoh modelnya adalah model hannafin and peck dan model ADDIE, 3) model prosedural dan model melingkar. Contoh dari model prosedural adalah model Dick and Carrey, 4. model melingkar adalah model Kemp.

3. Model desain pembelajaran Kemp terdiri atas beberapa langkah yang tidak prosedural yang dapat dimulai dari mana saja yang meliputi: tujuan khusus, analisis tugas pembelajaran, analisis pembelajaran, masalahpembelajaran, sumber-sumber pembelajaran, instrumen evaluasi, penyampaian pembelajaran, strategi pembelajaran, urutan isi /materi, evaluasi formatif, sumatif, perbaikan, perencanaan, pengelolaan proyek, dan jasa pendukung.

Latihan

1. Mengapa pengembang pembelajaran perlu menggunakan model perencanaan pembelajaran dalam mengembangankan suatu program pembelajaran
2. Klasifikasikanlah model-model perencanaan pembelajaran berdasarkan bentuk dan fungsinya
3. Sebutkan langkah-langkan model Dick dan Carey
4. Jelaskah perbedaan antara model ADDIE dan model ASSURE
5. Desdainlah sebuah program pembelajaran dengan menggunakan model Dck dan Carey

Daftar Pustaka

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1994. Teknologi Instruksional. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi

Dick, Walter. Carey, Lou. Carey, James O. 2001. The Systematic Design of Instruction. 5th. USA: Longman.

Gagne, RM., Briggs, L.J & Wager, W.W. 1992. Principles of Instructional Design. New York: Holt, Rinehart ad Winstone.

Ibrahim, R. dan S., Nana Syaodih. 2003. Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Depdikbud dan Rineka Cipta.

Kemp, Jerrold E., Garry R. Morisson, and Steven Ross. 1994. Designing Effective Instruction. New York: McMillan College Publish. Co.

Morisson, Gary, R. Ross, Steven M. Kemp, Jerrold E. 2001. Designing Effective Instruction. 3rd. USA: John Willey & Sons, Inc.

Munandir. 1997. Rancangan Sistem Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas.

Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. Prinsip Desain Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Reigeluth, M. 1999. Designing Constructivistic Learning Environments. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associated.

Setyosari, Punaji. 2001. Rancangan Pembelajaran: Teori dan Praktek. Malang: Elang Mas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Suparman, Atwi. 1995. Desain Instruksional. Jakarta: Universitas Terbuka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PAKET 3
PENGEMBANGAN INDIKATOR PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Penentuan indikator dan tujuan pembelajaran dilakukan dengan mengkaji Standar Kompetensi Lulusan dan Kompetensi inti Kompetensi Dasar yang terdapat pada Kurikulum baik di KTSP ataupun K 13.

Pada perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan indicator pembelajaran yang merupakan langkah paling awal dalam perancangan pembeajaran. Secara berkelompok mahasiswa akan diminta berdiskusi tentang tiga ranah pembelajaran yaitu afektif, kognitif dan psikomotor. Secara individu mahasiswa akan merumuskan indkator sesuai dengan SKL, KD dan SK

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu merumuskan indicator dan tujuan pembejalaran.

Indikator

1. membedakan atara tujuan dan indikator pembelajaran
2. merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran dengan menggunakan bahasa operasional yang ada dalam taksonomi bloom
3. merumuskan tujuan pembejaran berdasarkan SKL, SK dan KD

Waktu

3 x 50 menit

Materi Pokok

1. Pengertian indikator dan tujuan pembelajaran
2. Fungsi indicator dan tujuan pembelajaran
3. Mekanisme pengembangan indiaktor dan tujuan pembejaran
4. Rumusan indicator dan tujuan pembejaran

Kegiatan perkuliahan

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Penjelasan tentang tujuan perkuliahan
2. Brainstorming pemahaman mahasiswa tentang indikator pembelajaran

Kegiatan inti (80 menit)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Membagi mahasiswa dalam 7 kelompok
2. Masing-masing kelompok dibagikan bahan bacaan tentang SKL, SK, KI, KD yang terdapat dalam kurikulum
3. Setiap kelompok diminta untuk memilih salah satu KD/KI untuk dirumuskan indikatornya
4. Presentasi kelompok
5. Penguatan hasil diskusi
6. Tanya jawab

Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. memberikan motivasi
3. Refleksi hasil perkuliahan

Kegiatan tindak lanjut (10 menit)

Memberikan tugas dan latihan

Lembar Kegiatan Mahasiswa

LKM tentang perumusan indikator

Tujuan

Menurunkan indicator dari SKL, SK. /KI dan KD

Bahan dan Alat

Buku paket, kertas plano, spidol.

Uraian Materi

Merumuskan Indikator Pembelajaran

A. Pengertian

Indikator merupakan penanda pencapaian KD yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi. Dalam mengembangkan indikator perlu mempertimbangkan:

1. tuntutan kompetensi yang dapat dilihat melalui kata kerja yang digunakan dalam KD;
2. karakteristik mata pelajaran, peserta didik, dan sekolah;
3. potensi dan kebutuhan peserta didik, masyarakat, dan lingkungan/ daerah.

Dalam mengembangkan pembelajaran dan penilaian, terdapat dua rumusan indikator, yaitu:

1. Indikator pencapaian kompetensi yang dikenal sebagai indikator;
2. Indikator penilaian yang digunakan dalam menyusun kisi-kisi dan menulis soal yang di kenal sebagai indikoator soal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Indikator dirumuskan dalam bentuk kalimat dengan menggunakan kata kerja operasional. Rumusan indikator sekurang-kurangnya mencakup dua hal yaitu tingkat kompetensi dan materi yang menjadi media pencapaian kompetensi.

C. Fungsi Indikator

Indikator memiliki kedudukan yang sangat strategis dalam mengembangkan pencapaian kompetensi berdasarkan SK-KD. Indikator berfungsi sebagai berikut :

1. Pedoman dalam mengembangkan materi pembelajaran Pengembangan materi pembelajaran harus sesuai dengan indikator yang dikembangkan. Indikator yang dirumuskan secara cermat dapat memberikan arah dalam pengembangan materi pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, potensi dan kebutuhan peserta didik, sekolah, serta lingkungan.
2. Pedoman dalam mendesain kegiatan pembelajaran. Desain pembelajaran perlu dirancang secara efektif agar kompetensi dapat dicapai secara maksimal. Pengembangan desain pembelajaran hendaknya sesuai dengan indikator yang dikembangkan, karena indicator dapat memberikan gambaran kegiatan pembelajaran yang efektif untuk mencapai kompetensi. Indikator yang menuntut kompetensi dominan pada aspek prosedural menunjukkan agar kegiatan pembelajaran dilakukan tidak dengan strategi ekspositori melainkan lebih tepat dengan strategi discovery-inquiry.
3. Pedoman dalam mengembangkan bahan ajar
   Bahan ajar perlu dikembangkan oleh guru guna menunjang pencapaian kompetensi peserta didik. Pemilihan bahan ajar yang efektif harus sesuai tuntutan indikator sehingga dapat meningkatkan pencapaian kompetensi secara maksimal.
4. Pedoman dalam merancang dan melaksanakan penilaian hasil belajar
   Indikator menjadi pedoman dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi hasil belajar, Rancangan penilaian memberikan acuan dalam menentukan bentuk dan jenis penilaian, serta pengembangan indicator penilaian. Pengembangan indikator penilaian harus mengacu pada indikator pencapaian yang dikembangkan sesuai dengan tuntutan SK dan KD.mencakup: (1) perumusan tujuan, (2) pengembangan alat evaluasi, (3) kegiatan belajar, (4) pengembangan program kegiatan, (5) pelaksanaan pengembangan. Sesuai bagan di atas, perumusan tujuan menjadi dasar bagi penentuan alat evaluasi pembelajaran dan rumusan kegiatan belajar. Rumusan kegiatan belajar lebih lanjut menjadi dasar pengembangan program kegiatan, yang selanjutnya adalah pelaksanaan pengembangan. Hasil pelaksanaan tentunya dievaluasi, dan selanjutnya hasil evaluasi digunakan untuk merevisi pengembangan program kegiatan, rumusan kegiatan belajar, dan alat evaluasi.

D. Mekanisme pengembangan indikator

1. Menganalisis Tingkat Kompetensi dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Langkah pertama pengembangan indikator adalah menganalisis tingkat kompetensi dalam SK dan KD. Hal ini diperlukan untuk memenuhi tuntutan minimal kompetensi yang dijadikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

standar secara nasional. Sekolah dapat mengembangkan indikator melebihi standar minimal tersebut. Tingkat kompetensi dapat dilihat melalui kata kerja operasional yang digunakan dalam SK dan KD. Tingkat kompetensi dapat diklasifikasi dalam tiga bagian, yaitu tingkat pengetahuan, tingkat proses, dan tingkat penerapan. Kata kerja pada tingkat pengetahuan lebih rendah dari padatingkat proses maupun penerapan. Tingkat penerapan merupakan tuntutan kompetensi paling tinggi yang diinginkan. Klasifikasi tingkat dapat dilihat pada table 1.

Table 1. Tingkat Kompetensi Kata kerja Operasional

No	Klasifikasi Tingkat Kompetensi	Kata Kerja Operasional yang Digunakan
1	Berhubungan dengan mencari keterangan (*dealing with retrieval*)	1. Mendeskripsikan (*describe*) 2. Menyebutkan kembali (*recall*) 3. Melengkapi (*complete*) 4. Mendaftar (*list*) 5. Mendefinisikan (*define*) 6. Menghitung (*count*) 7. Mengidentifikasi (*identify*) 8. Menceritakan (*recite*) 9. Menamai (*name*)
2	Memproses (processing)	1. Mensintesis (*synthesize*) 2. Mengelompokkan (*group*) 3. Menjelaskan (*explain*) 4. Mengorganisasikan (*organize*) 5. Meneliti/melakukan eksperimen (*experiment*) 6. Menganalogikan (*make analogies*) 7. Mengurutkan (*sequence*) 8. Mengkategorikan (*categorize*) 9. Menganalisis (*analyze*) 10. Membandingkan (*compare*) 11. Mengklasifikasi (*classify*) 12. Menghubungkan (*relate*) 13. Membedakan (*distinguish*) 14. Mengungkapkan sebab (*state causality*)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Klasifikasi Tingkat Kompetensi	Kata Kerja Operasional yang Digunakan
3	Menerapkan dan mengevaluasi	1. Menerapkan suatu prinsip (*applying a principle*) 2. Membuat model (*model building*) 3. Mengevaluasi (*evaluating*) 4. Merencanakan (*planning*) 5. Memperhitungkan/meramalkan kemungkinan (*extrapolating*) 6. Memprediksi (*predicting*) 7. Menduga/Mengemukakan pendapat/ mengambil kesimpulan (*inferring*) 8. Meramalkan kejadian alam/sesuatu (*forecasting*) 9. Menggeneralisasikan (*generalizing*) 10. Mempertimbangkan /memikirkan kemungkinan-kemungkinan (*speculating*) 11. Membayangkan /mengkhayalkan/ mengimajinasikan (*Imagining*) 12. Merancang (*designing*) 13. Menciptakan (*creating*) 14. Menduga/membuat dugaan/ kesimpulan awal (*hypothezing*)

Selain tingkat kompetensi, penggunaan kata kerja menunjukan penekanan aspek yang diinginkan, mencakup sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Pengembangan indikator harus mengakomodasi kompetensi sesuai tendensi yang digunakan SK dan KD. Jika aspek keterampilan lebih menonjol, makaindikator yang dirumuskan harus mencapai kemampuan keterampilan yang diinginkan. Klasifikasi kata kerja berdasarkan aspek kognitif, Afektif dan Psikomotorik disajikan dalam tabel 2, 3, dan 4.dikembangkan.

Tabel. 2 Ranah Psikomotor

Menirukan	Memanipulasi	Pengalamiahan	Artikulasi
Mengaktifkan	Mengoreksi	Mengalihkan	Mengalihkan
Menyesuaikan	Mendemonstrasikan	Menggantikan	Mempertajam
Menggabungkan	Merancang	Memutar	Membentuk
Melamar	Memilah	Mengirim	Memadankan
Mengatur	Melatih	Memindahkan	Menggunakan
Mengumpulkan	Memperbaiki	Mendorong	Memulai
Menimbang	Mengidentifikasikan	Menarik	Menyetir
Memperkecil	Mengisi	Memproduksi	Menjeniskan
Membangun	Menempatkan	Mencampur	Menempel
Mengubah	Membuat	Mengoperasikan	Menseketsa
Membersihkan	Memanipulasi	Mengemas	Melonggarkan
Memposisikan	Mereparasi	Membungkus	Menimbang
Mengonstruksi	Mencampur		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel. 2 Ranah Kognitif dan Afektif

Pengetahuan	Pemahaman	Penerapan	Analisis	Sintesis	Penilaian
Mengutip	Memperkirakan	Menugaskan	Menganalisis	Mengabstraksi	Membandingkan
Menyebutkan	Menjelaskan	Mengurutkan	Mengaudit	Mengatur	Menyimpulkan
Menjelaskan	Mengkategorikan	Menentukan	Memecahkan	Menganimasi	Menilai
Menggambar	Mencirikan	Menerapkan	Menegaskan	Mengumpulkan	Mengarahkan
Membilang	Merinci	Menyesuaikan	Mendeteksi	Mengkategorikan	Mengkritik
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Mengkalkulasi	Mendiagnosis	Mengkode	Menimbang
Mendaftar	Membandingkan	Memodifikasi	Menyeleksi	Mengombinasikan	Memutuskan
Menunjukkan	Menghitung	Mengklasifikasi	Merinci	Menyusun	Memisahkan
Memberi label	Mengkontraskan	Menghitung	Menominasikan	Mengarang	Memprediksi
Memberi indeks	Mengubah	Membangun	Mendiagramkan	Membangun	Memperjelas
Memasangkan	Mempertahankan	Membiasakan	Megkorelasikan	Menanggulangi	Menugaskan
Menamai	Menguraikan	Mencegah	Merasionalkan	Menghubungkan	Menafsirkan
Menandai	Menjalin	Menentukan	Menguji	Menciptakan	Mempertahankan
Membaca	Membedakan	Menggambarkan	Mencerahkan	Mengkreasikan	Memerinci
Menyadari	Mendiskusikan	Menggunakan	Menjelajah	Mengoreksi	Mengukur
Menghafal	Menggali	Menilai	Membagankan	Merancang	Merangkum
Meniru	Mencontohkan	Melatih	Menyimpulkan	Merencanakan	Membuktikan
Mencatat	Menerangkan	Menggali	Menemukan	Mendikte	Memvalidasi
Mengulang	Mengemukakan	Mengemukakan	Menelaah	Meningkatkan	Mengetes
Mereproduksi	Mempolakan	Mengadaptasi	Memaksimalkan	Memperjelas	Mendukung
Meninjau	Memperluas	Menyelidiki	Memerintahkan	Memfasilitasi	Memilih
Memilih	Menyimpulkan	Mengoperasikan	Mengedit	Membentuk	Memproyeksikan
Menyatakan	Meramalkan	Mempersoalkan	Mengaitkan	Merumuskan	
Mempelajari	Merangkum	Mengkonsepkan	Memilih	Menggeneralisasi	
Mentabulasi	Menjabarkan	Melaksanakan	Mengukur	Menggabungkan	
Memberi kode		Meramalkan	Melatih	Memadukan	
Menelusuri		Memproduksi	Mentransfer	Membatas	
Menulis		Memproses		Mereparasi	
		Mengaitkan		Menampilkan	
		Menyusun		Menyiapkan	
		Mensimulasikan		Memproduksi	
		Memecahkan		Merangkum	
		Melakukan		Merekonstruksi	
		Mentabulasi			
		Memproses			
		Meramalkan			

Tabel 3. Kata Kerja Ranah Afektif

Menerima	Menanggapi	Menilai	Mengelola	Menghayati
Memilih	Menjawab	Mengasumsikan	Menganut	Mengubah perilaku
Mempertanyakan	Membantu	Meyakini	Mengubah	Berakhlak mulia
Mengikuti	Mengajukan	Melengkapi	Menata	Mempengaruhi
Memberi	Mengompromikan	Meyakinkan	Mengklasifikasikan	Mendengarkan
Menganut	Menyenangi	Memperjelas	Mengombinasikan	Mengkualifikasi
Mematuhi	Menyambut	Memprakarsai	Mempertahankan	Melayani
Meminati	Mendukung	Mengimani	Membangun	Menunjukkan
	Menyetujui	Mengundang	Membentuk	Membuktikan
	Menampilkan	Menggabungkan	pendapat	Memecahkan
	Melaporkan	Mengusulkan	Memadukan	
	Memilih	Menekankan	Mengelola	
	Mengatakan	Menyumbang	Menegosiasi	
	Memilah		Merembuk	
	Menolak			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Menganalisis karakteristik mata pelajaran, peserta didik, dan Sekolah

Pengembangan indikator mempertimbangkan karakteristik mata pelajaran, peserta didik, dan sekolah karena indikator menjadi acuan dalam penilaian. Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tertentu yang membedakan dari mata pelajaran lainnya. Perbedaan ini menjadi pertimbangan penting dalam mengembangkan indikator. Karakteristik mata pelajaran bahasa yang terdiri dari aspek mendengar, membaca, berbicara dan menulis sangat berbeda dengan mata pelajaran matematika yang dominan pada aspek analisis logis. Guru harus melakukan kajian mendalam mengenai karakteristik mata pelajaran sebagai acuan mengembangkan indikator. Karakteristik mata pelajaran dapat dikaji pada dokumen standar isi mengenai tujuan, ruang lingkup dan SK serta KD masing-masing mata pelajaran.

Karakteristik peserta didik dan sekolah juga menjadi pertimbangan dalam mengembangkan indikator, artinya dalam menetapkan indikator pada KD yang sama bisa jadi indikatornya berbeda pada sekolah yang berbeda. Apabila pengembangan indikator diilustrasikan naik kendaraan menuju suatu tempat, maka tempat yang dituju adalah KD nya, sedangkan kendaraan adalah sekolahnya, dan peserta didik adalah penumpangnya. Tempat yang dituju sama, yaitu surabaya. Kendaraan yang digunakan berbeda, ada yang naik sepeda, sepeda motor, bus, mobil, atau pesawat. Ketika naik sepeda perlu terminal pemberhentian yang lebih banyak dibandingkan dengan naik mobil, dan apabila naik pesawat justru berbahaya kalau banyak terminal pemberhentian. Peserta didik yang harus diperhatikan adalah apakah mereka mempunyai kemampuan naik sepeda, sepeda motor atau mobil. Dan masih banyak lagi yang harus diperhatikan. Ilustrasi tersebut menunjukkan bahwa dengan KD yang sama bisa dicapai dengan indikator yang berbeda-beda, tergantung dari kemampuan peserta didik dan kemampuan sekolah.

F. Menganalisis Kebutuhan dan Potensi

Kebutuhan dan potensi peserta didik, sekolah dan daerah perlu dianalisis untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam mengembangkan indikator. Penyelenggaraan pendidikan seharusnya dapat melayani kebutuhan peserta didik, lingkungan, serta mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Peserta didik mendapatkan pendidikan sesuai dengan potensi dan kecepatan belajarnya, termasuk tingkat potensi yang diraihnya.

Indikator juga harus dikembangkan guna mendorong peningkatan mutu sekolah di masa yang akan datang, sehingga diperlukan informasi hasil analisis potensi sekolah yang berguna untuk mengembangkan kurikulum melalui pengembangan indikator.

G. Merumuskan Indikator

Dalam merumuskan indikator perlu diperhatikan beberapa ketentuan sebagai berikut:

- Setiap KD dikembangkan sekurang-kurangnya menjadi tiga indikator
- Keseluruhan indikator memenuhi tuntutan kompetensi yang tertuang dalam kata kerja yang digunakan dalam SK dan KD. Indikator harus mencapai tingkat kompetensi minimal KD dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat dikembangkan melebihi kompetensi minimal sesuai dengan potensi dan kebutuhan peserta didik.

- Indikator yang dikembangkan harus menggambarkan hirarki kompetensi.
- Rumusan indikator sekurang-kurangnya mencakup dua aspek, yaitu tingkat kompetensi dan materi pembelajaran.
- Indikator harus dapat mengakomodir karakteristik mata pelajaran sehingga menggunakan kata kerja operasional yang sesuai..
- Rumusan indikator dapat dikembangkan menjadi beberapa indikator
- penilaian yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan/atau psikomotorik. Indikator dirumuskan dalam bentuk kalimat dengan menggunakan kata kerja operasional, artinya mengandung satu pengertian, atau tidak mungkin ditafsirkan ke dalam pengertian yang lain.Rumusan indikator sekurang- kurangnya mencakup dua hal yaitu tingkat kompetensi dan materi yang
- menjadi media pencapaian kompetensi.

Unsur-unsur secara lengkap dikenal dengan ABCD (audience, behavior, condition, dan degree) (Suparman, 1995).

1. Audience

   Audience adalah pebelajar yang akan belajar. Keterangan tentang pebelajar ini harus sespesifik mungkin. Batasan yang spesifik ini penting artinya agar sejak permulaan orang-orang yang tidak termasuk dalam batasan tersebut sadar bahwa bahan instruksional yang dirumuskan atas dasar indikator tersebut belum tentu sesuai bagi mereka. Contoh audience yang spesifik adalah siswa-siswi kelas 4 semester pertama
2. Behavior

   Behavior adalah perilaku yang spesifik yang akan dimunculkan oleh pebelajar setelah selesai proses pembelajarannya. Perilaku tersebut terdiri dari kata kerja dan objek. Kata kerja menunjukkan bagaimana pebelajar mendemosntrasikan sesuatu, seperti : menyebutkan, menjelaskan, menganalisis, membangun, dan lain sebagainya. Sedangkan objek menunjukkan apa yang akan didemonstrasikan misalnya definisi sholat, cara melakukan tayammum. Contoh behavior ini antara lain : menyebutkan definisi sholat, menjelaskan cara melakukan tayammum, menyebutkan rukun Islam, menyebutkan rukun iman, dan lain sebagainya.
3. Condition

   Condition adalah batasan yang kepada dikenakan pebelajar atau alat yang digunakan pebelajar pada saat mereka dites, bukan pada saat mereka belajar. Contoh condition antara lain jika mereka diberi kalimat bahasa Arab, maka mereka dapat menerjemahkannya ke dalam bahasa Arab, jika mereka diberi permasalahan tentang zakat, mereka dapat menyelesaikan dengan baik.
4. Degree

   Degree adalah tingkat keberhasilan pebelajar dalam mencapai perilaku tersebut. Adakalanya pebelajar diharapkan melakukan sesuatu dengan sempurna, tanpa salah, dalam waktu dua jam, dengan ketinggian 160 cm, atau ukuran-ukuran tingkat keberhasilan yang lainnya.

Dari keempat kreteria penulisan indikator yang baik dapat dicontohkan beberapa rumusan indikator yang memenuhi unsur kreteria ABCD:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A : mahasiswa fakultas Tarbiyah Surabaya semester 1
B : dapat menerjemahkan surat Luqman ayat 112
C : tanpa melihat kamus
D : dengan tanpa kesalahan dalam membuat kalimat

Rangkuman

1. Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar (KD). Pencapaian KD ditandai dengan perubahan perilaku yang dapat diukur mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Indikator digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.
2. Fungsi Indikator diantaranya :
   a. Sebagai pedoman dalam mengembangkan materi pembelajaran.
   b. Sebagai pedoman dalam mendesain kegiatan pembelajaran
   c. Sebagai pedoman dalam mengembangkan bahan ajar
   d. Sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan penilaian hasil belajar
3. Indikator dikembangkan dengan langkah-langkah: (a) menganalisis tingkat kompetensi dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar, (b) menganalisis karakteristik mata pelajaran, peserta didik, dan sekolah, (c) menganalisis kebutuhan dan potensi, (d) merumuskan indikator, dan (e) mengembangkan Indikator penilaian.

Latihan

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan indikator!
2. Apa yang anda ketahui tentang fungsi indikator!
3. Apa saja taksonomi atau klasifikasi indikator, jelaskan dengan memberikan beberapa contoh!
4. Bagaimana membuat kreteria indikator yang baik, jelaskan dengan disertai contoh!penilaian.

Daftar Pustaka

Harrow, A. J. (1972). A taxonomy of the psychomotor domain: A guided for developing behavioral objective. New York: David Mc Key Company.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2002). Jakarta: Balai Pustaka Mardapi, Dj. dan Ghofur, A, (2004). Pedoman Umum Pengembangan Penilaian;\

Kurikulum Berbasis Kompetensi SMA. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.

Mehrens, W.A, and Lehmann, I.J, (1991). Measurement and Evaluation in Education and Psychology. Fort Woth: Holt, Rinehart and Winston, Inc.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Jakarta: Fokus Media. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 14 tahun 2005 tentang Organisasi danTata Kerja Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan

Menengah Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta: DirektoratJenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, Jakarta, 2006.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan, Jakarta, 2006.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2006 tentang Pelaksanaan Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional

Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2007. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 25 tahun 2006 tentang Rincian Tugas Unit Kerja di Lingkungan Direktorat Jenderal Manajemen

Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2007 tentang tentang Standar Penilaian Pendidikan.

Popham,W.J., (1999). Classroon Asessment: What teachers need to know. Mass: Allyn-Bacon.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Fokus Media..

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PAKET 4
PENGEMBANGAN SRATEGI PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket ini akan difokuskan pada bagaimana mengembangkan strategi pembelajaran. Untuk mengingatkan kembali tentang klasifikasi, faktor yang harus dipertimbangkan dan prinsip penetapan strategi pembelajaran juga perlu dibahas di paket ini. Paket ini merupakan kelanjutan dari paket 3 yang mencermati tentang bagaimana menganalisis standar komptensi, kompetensi dasar dan indikator. Sedangkan paket ini menyajikan tentang bagaimana menetapkan strategi pembelajaran berdasarkan KD dan indikatornya.

Pelaksanaan perkuliahan pada paket ini dimulai dengan mengadakan eksplorasi kepada mahasiswa-mahasiswi agar mereka mengingat kembali tentang materi strategi pembelajaran. Kegiatan inti dimulai dengan mahasiswa- mahasiswi diminta untuk menganalisis strategi pembelajaran yang digunakan dalam RPP. Setelah bertukar fikiran dan penguatan dari dosen, secara berpasangan mahasiswa-mahasiswi diminta berlatih menetapkan strategi pembelajaran berdasarkan KD yang dipilih.

Selanjutnya secara individu mahasiswa- mahasiswi menetapkan strategi pembelajaran berdasarkan KD yang telah ditetapkan dosen sebagai evaluasi. Perkuliahan diakhiri dengan mahasiswa atau mahasiswi merefleksikan apa yang telah dipelajari dan sebagai tindak lanjut mahasiswa-mahasiswi diminta untuk berlatih menetapkan strategi pembelajaran berdasarkan KD yang telah ditetapkan oleh guru.

Tujuan akhir kegiatan ini adalah mahasiswa-mahasiswi terampil mengembangkan strategi pembelajaran. Untuk mendukung praktik mengembangkan strategi pembelajaran, mahasiswa-mahasiswi diharapkan membawa buku-buku yang berkaitan dengan strategi pembelajaran.

.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu menetukan strategi pembelajaran berdasarkan pada indicator pebelajaran

Indikator

1. menjelaskan jenis-jenis strategi pembelajaran
2. menjelaskan pertimbangan pemilihan strategi pembelajaran
3. menjelaskan prinsip pemilihan strategi pembelajaran
3. Menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan indikator

Waktu

3 x 50 menit

Materi Pokok

1. Jenis-jenis strategi pembelajaran
2. Pertimbangan pemilihan strategi pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Prinsip pemilihan srategi pembelajaran
4. Penentuan dan pemilihan srategi pembelajaran

Kegiatan perkuliahan

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Penjelasan tentang tujuan perkuliahan
2. Brainstorming pemahaman mahasiswa tentang indikator pembelajaran

Kegiatan inti (80 menit)

1. Membagi mahasiswa dalam 7 kelompok
2. Masing-masing kelompok dibagikan bahan bacaan tentang strategi pembelajaran, dan diminta untuk member contoh tentang aplikasi
   Kelompok 1 : Strategi pembelajaran ekspositori
   Kelompok 2 : Strategi pembelajaran inkuiri
   Kelompok 3 : Strategi pembelajaran berbasis masalah adalah rangkaian aktifitas
   Kelompok 4: Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berfikir
   Kelompok 5 : Strategi pembelajaran kooperatif
   Kelompok 6 : Strategi pembelajaran kontekstual
   Kelompok 7 : Strategi pembelajaran afektif
3. Presentasi kelompok
4. Penguatan hasil diskusi
5. Tanya jawab

Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. memberikan motivasi
3. Refleksi hasil perkuliahan

Kegiatan tindak lanjut (10 menit)

Memberikan tugas dan latihan

Lembar Kegiatan Mahasiswa

LKM tentang 7 strategi pembelajaran

Tujuan

Member contoh setiap strategi pembelajaran

Bahan dan Alat

Buku paket, kertas plano, spidol.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

Mengembangkan Strategi Pembelajaran

A. Jenis Strategi Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai a plan method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal (J.R. David, 1976). Jadi strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Ada dua hal yang patut dicermati dari pengertian di atas. Pertama, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumberdaya/kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Kedua, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Dengan demikian penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Oleh sebab itu, sebelum menentukan strategi perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah rohnya dalam implementasi suatu strategi.

Kemp (1995) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan pebelajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat di atas, Dick and Carrey (1985) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada pebelajar.

Ada beberapa istilah lain yang berkaitan dengan strategi pembelajaran yakni pendekatan, metode, teknik, dan taktik. Gambaran kaitan tersebut dapat ditentukan bahwa suatu strategi pembelajaran yang diterapkan guru akan tergantung pada pendekatan yang digunakan; sedangkan bagaimana menjalankan strategi itu dapat diterapkan berbagai metode pembelajaran. Dalam upaya menjalakan metode pembelajaran guru dapat menentukan teknik yang dianggapnya relevan dengan metode dan dalam penggunaan teknik, setiap guru memiliki taktik yang mungkin berbeda antara guru yang satu dengan yang lain.

Istilah lain yang belum disebutkan di atas berkaitan dengan strategi pembelajaran adalah model pembelajaran. Menurut Soekamto, dkk (dalam Nurulwati, 2000) model pembelajaran adalah: "Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Arends (1997) menyatakan bahwa i stilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungan, dan sistem pengelolaannya, sehingga model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada pendekatan, strategi, metode atau prosedur.

Joyce & Weil (1992) mengelompokkan model-model pembelajaran menjadi empat model, yaitu: (1) model interaksi sosial, (2) model pemrosesan informasi, (3) model personal (personal models), dan (4) model modifikasi tingkah laku (behavioral). Sementara itu, strategi dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diklasifikasikan menjadi 4, yaitu: (1) strategi pembelajaran langsung (direct instruction), (2) tak langsung (indirect instruction), (3) interaktif, (4) mandiri, dan (5) melalui pengalaman (experimental). Penerapan strategi dapat menggunakan metode, diantaranya metode ceramah, diskusi, debat, inkuiri, studi kasus, simulasi, bermain peran, dan masih banyak lagi. Sedangkan contoh keterampilan antara lain keterampilan bertanya, demonstrasi, evaluasi, perencanaan, ekspositori, dan pengajaran langsung.

Menurut Wina Sanjaya (2006) ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan. Rownree (1974) mengelompokkan ke dalam strategi penyampaian- penemuan (exposition-discovery learning) dan strategi pembelajaran kelompok dan pembelajaran individual (groups-individual learning).

Ditinjau dari segi isi/bahan belajar, ada strategi exposition dan strategi discovery. Dalam strategi exposition, bahan pelajaran disajikan kepada mereka dalam bentuk jadi dan pebelajar dituntut untuk menguasai bahan tersebut. Roy Killen menyebutnya dengan strategi pembelajaran langsung direct instruction). Mengapa dikatakan strategi pembelajaran langsung? Sebab dalam strategi itu materi pelajaran disajikan begitu aja kepada pebelajar; pebelajar tidak dituntut untuk mengolahnya. Kewajiban mereka adalah menguasainya secara penuh. Dengan demikian, dalam strategi ekpositori guru berfungsi sebagai penyampai informasi. Berbeda dengan strategi discovery, bahwa bahan pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh mereka melalui berbagai aktivitas sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing. Karena sifatnya yang demikian, strategi ini sering juga dinamakan strategi pembelajaran tidak langsung.

Sedangkan ditinjau dari segi pebelajar maka ada strategi belajar individual dan strategi belajar kelompok. Strategi belajar individual dilakukan oleh pebelajar secara mandiri. Kecepatan, kelambatan, dan keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan individu yang bersangkutan. Bahan pelajaran dan bagaimana mempelajarinya didesain untuk belajar sendiri. Contoh strategi pembelajaran adalah belajar melalui modul, atau belajar bahasa melalui kaset audio.

Berbeda dengan strategi pembelajaran individual, strategi belajar kelompok itu dilakukan secara beregu. Sekelompok pebelajar diajar oleh seorang atau beberapa orang guru. Bentuk belajar kelompok itu bisa kelompok besar, klasikal, atau bisa juga belajar dalam kelompok kecil seperti buzz group. Strategi kelompok tidak memperhatikan kecepatan belajar individual. Setiap individu dianggap sama. Oleh karena itu belajar dalam kelompok dapat terjadi pebelajar yang memiliki kemampuan tinggi akan terhambat oleh yang mempunyai kemampuan biasa-biasa saja; sebaliknya pebelajar yang memilki kemampuan kurang akan merasa tergusur oleh pebelajar yang mempunyai kemampuan tinggi. Namun bisa pula justru pebelajar yang memiliki kemampuan biasa saja dapat termotivasi oleh teman dalam kelompoknya.

Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahan pesan, strategi pembelajaran dapat dibedakan menjadi strategi pembelajaran deduktif dan strategi pembelajaran induktif. Strategi pembelajaran deduktif adalah strategi pembelajaran yang pengolahan pesan diawali dengan konsep-konsep terlebih dulu kemudian kesimpulan. Atau bahan pelajaran yang dipelajari dimulai dari hal-hal abstrak dan umum, menuju hal yang konkrit dan khusus. Strategi ini disebut juga strategi pembelajaran dari umum ke khusus. Sebaliknya dengan strategi induktif, yakni pembelajaran dimulai dari hal-hal yang konkrit dan khusus atau contoh-contoh konkrit yang kemudian secara perlahan pebelajar dihadapkan kepada materi yang kompleks dan umum (rumit). Strategi ini kerap dinamakan strategi pembelajaran dari khusus ke umum.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan beberapa tinjauan di atas, menurut Wina Sanjaya (2006) strategi pembelajaran dibedakan menjadi 7 strategi berikut:

1) Strategi pembelajaran ekspositori, yaitu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa, dengan maksud agar mereka dapat menguasai materi secara optimal. Strategi tersebut juga disebut dengan pembelajaran langsung (direct instruction).
2) Strategi pembelajaran inkuiri (strategic heuristic) adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk menemukan jawabannya sendiri dari suatu masalah. Proses ini biasanya dilakukan dengan tanya jawab antara guru dan siswa.
3) Strategi pembelajaran berbasis masalah adalah rangkaian aktifitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Ciri utama pembelajaran ini adalah berupa rangkaian aktifitas dan penyelesaian masalah.
4) Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berfikir merupakan strategi pembelajaran betujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa, sehingga agar mereka dapat berfikir mencari dan menemukan materi pelajaran sendiri.
5) Strategi pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pemebelajaran yang telah dirumuskan.
6) Strategi pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning) adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dapat dipelajari dan dihubgkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkanya dalam kehidupan mereka.
7) Strategi pembelajaran afektif adalah proses pembelajaran yang beorientasi pada sikap atau nilai (value) bukan kognitif dan ketrampilan. Hal ini lebih tepat dalam proses pendidikan bukan pengajaran.

Sejalan dengan beberapa segi tinjauan tersebut di atas (isi, pebelajar, dan cara penyajian), untuk keperluan pengajaran, Reigeluth dan Merril (dalam Degeng, 1989: 14) mengklasifikasikan menjadi 3 strategi berikut :

1) Strategi pengorganisasian dimaksudkan untuk mengorganisasi isi bidang studi yang telah dipilih untuk pengajaran. Mengorganisasi mengacu pada suatu tindakan seperti pemilihan isi, penataan isi, pembuatan diagram, format, dan sebagainya. Jika isi yang diorganisasi hanya satu konsep, prosedur, atau prinsip maka disebut dengan strategi mikro. Tetapi jika isi yang diorganisasi melibatkan lebih dari satu konsep, prosedur, atau prinsip, maka hal itu disebut dengan strategi makro.
2) Strategi penyampaian isi pengajaran sekurang-kurangnya ada 2 fungsi yakni: menyampaikan isi pengajaran kepada pebelajar dan menyediakan bahan yang dibutuhkan pebelajar untuk menampilkan prilaku (misalnya latihan dan tes). Penyampaian isi pengajaran terkait dengan penggunaan media dan sumber belajar.
3) Strategi pengelolaan pengajaran yang berurusan dengan bagaimana menata interaksi antara pebelajar dengan variabel metode pengajaran lainnya. Paling tidak ada 3 hal penting di dalam strategi pengelolaan yakni penjadwalan, pembuatan catatan kemajuan pebelajar, motivasi belajar, dan kontrol belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Pertimbangan Pemilihan Strategi Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Ketika kita berfikir informasi dan kemampuan apa yang harus dimiliki oleh pebelajar, maka pada saat itu juga kita semestinya berfikir strategi apa yang harus dilakukan agar semua itu dapat tercapai secara efektif dan efisien. Ini sangat penting dipahami sebab apa yang harus dicapai akan menentukan bagaimana cara mencapainya. Oleh karena itu sebelum menentukan strategi pembelajaran yang dapat digunakan, ada beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan yakni yang berkaitan dengan tujuan, materi, pebelajar, dan sebagainya.

1). Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan adalah sebagai berikut

- ☐ Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenanaan dengan aspek kognitif, afektif, atau psikomotorik?
- ☐ Bagaimanakah kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, apakah tingkat tinggi atau rendah?
- ☐ Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademis?

2). Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan/ materi pembelajaran

- ☐ Apakah materi pembelajaran itu berupa fakta, konsep, prinsip, atau prosedur?
- ☐ Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran memerlukan prasyarat
- ☐ tertentu atau tidak?
- ☐ Apakah tersedia buku-buku sumber untuk mempelajari materi itu?

3). Pertimbangan dari aspek pebelajar

- ☐ Apakah strategi pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan pebelajar?
- ☐ Apakah strategi pembelajaran itu sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi pebelajar?
- ☐ Apakah strategi pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar pebelajar?

4). Pertimbangan lainnya

- ☐ Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu strategi saja?
- ☐ Apakah strategi yang kita tetapkan dianggap satu-satunya strategi yang dapat digunakan?
- ☐ Apakah strategi itu memiliki nilai efektifitas dan efisiensi?

Pertanyaan-pertanyaan di atas, merupakan bahan pertimbangan dalam menetapkan strategi yang ingin diterapkan. Misalnya untuk mencapai tujuan yang berhubungan dengan aspek kognitif, akan memiliki strategi yang berbeda dengan upaya untuk mencapai tujuan afektif atau psikomotorik. Demikian juga halnya untuk mempelajari bahan pelajaran yang bersifat fakta akan berbeda dengan mempelajari bahan pembuktin suatu teori, dan lain sebagainya.. Indikator yang menuntut kompetensi dominan pada aspek prosedural menunjukkan agar kegiatan pembelajaran dilakukan tidak dengan strategi ekspositori melainkan lebih tepat dengan strategi discovery-inquiry.

B. Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Strategi Pembelajaran

Prinsip dalam bahasan ini adalah hal-hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan strategi pembelajaran. Prinsip umum penggunaan strategi pembelajaran adalah bahwa tidak semua strategi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran cocok digunakan untuk mencapai semua tujuan dan semua keadaan. Setiap strategi memiliki kekhasan sendiri. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Kellen (1998): "No teaching strategy is better than other in all circutances, so you have to be use a variety of teaching strategies is likely to most effective".

Apa yang dikemukakan oleh Kellen (1998) jelas bahwa guru harus mampu memilih strategi yang dianggap cocok dengan keadaan. Oleh sebab itu guru perlu memahami prinsip-prinsip umum penggunaan strategi pembelajaran sebagai berikut: berorientasi pada tujuan, aktivitas, individualitas, integritas, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan motivasi.

Berorientasi pada Tujuan

Tujuan merupakan komponen utama dalam sistem pembelajaran. Segala aktivitas guru dan pebelajar diupayakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, keberhasilan strategi pembelajaran dapat ditentukan oleh keberhasilan pebelajar mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat menentukan suatu strategi yang harus digunakan guru. Hal ini sering dilupakan oleh guru. Guru yang senang berceramah, hampir setiap tujuan menggunakan strategi pembelajaran langsung dengan metode ceramah, seakan-akan ia berfikir bahwa segala jenis tujuan dapat dicapai dengan metode ceramah. Hal ini tentu saja tidak tepat. Jika kita menginginkan pebelajar terampil menggunakan alat tertentu, katakanlah terampil menggunakan termometer sebagai alat pengukur suhu badan, tidak mungkin menggunakan metode ceramah. Untuk mencapai tujuan yang demikian pebelajar harus berpraktek secara langsung atau menggunakan strategi eksperimental. Demikian juga halnya manakala kita menginginkan agar pebelajar dapat menyebutkan hari dan tanggal proklamasi kemerdekaan suatu negara tidak efektif jika menggunakan strategi pemecahan masalah dengan diskusi. Untuk mengajar tujuan yang demikian guru cukup menggunakan strategi pembelajaran secara langsung dengan menggunakan metode ceramah.

Aktivitas

Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar itu harus berbuat untuk memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Maka strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas pebelajar. Aktivitas tidak hanya dibatasi aktivitas fisik saja tetapi juga aktivitas psikis. Guru sering lupa sehingga banyak guru yang terkecoh oleh sikap pebelajar yang pura-pura aktif padahal sebenarnya tidak aktif. Demikian pula, aktivitas yang dirancang guru hendaknya tidak menguntungkan atau mempermudah salah satu jenis kelamin, misalnya laki-laki atau perempuan saja.

Individualitas

Mengajar merupakan upaya mengembangkan setiap individu pebelajar. Walaupun kita mengajar pada sekelompok peserta didik, namun pada hakikatnya yang ingin kita capai adalah perubahan perilaku setiap peserta didik. Misalnya seorang dokter dikatakan baik dan profesional manakala ia menangani 50 orang pasien seluruhnya sembuh, dan sebaliknya dikatakan dokter tidak baik manakala ia menangani 50 orang pasien, yang 49 orang tambah parah sakitnya atau tambah mati. Demikian halnya seorang guru mengajar. Semakin tinggi keberhasilan mencapai tujuan maka semakin berkualitas proses pembelajaran itu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Integritas

Mengajar harus dipandang sebagai usaha mengembangkan seluruh aspek kepribadian pebelajar. Mengajar bukan hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja tetapi juga meliputi pengembangan aspek afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu strategi pembelajaran harus dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian , pebelajar secara terintegrasi. Misalnya penggunaan metode diskusi, guru harus dapat merancang strategi pelaksanaan diskusi tak hanya terbatas pada pengembangan aspek intelektual saja, tetapi harus mendorong pebelajar agar mereka bisa berkembang secara keseluruhan, misalnya mendorong pebelajar dapat menghargai pendapat orang lain, mendorong pebelajar untuk berani mengeluarkan pendapat/ gagasan atau de-ide orsinil, mendorong pebelajar untuk bersikap jujur, tenggang rasa dan sebagainya.

Hal tersebut sejalan dengan PP. No 19 psal 19 tahun 2005 yang menegaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi pebelajar untuk berpartisipasi aktif, memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat/minat/perkembangan pisik dan psikis pebelajar.

Prinsip khusus dalam pengelolaan pembelajaran sebagai berikut:

Interaktif

Mengajar bukan hanya sekadar menyampaikan pengetahuan dari guru ke peserta didik; akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran adalah proses interaksi baik antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi, memungkinkan kemampuan peserta didik akan berkembang, baik mental maupun intelektualnya.

Inspiratif

Pembelajaran yang inspiratif adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mencoba dan melakukan sesuatu. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai informasi dan proses pemecahan masalah. Guru diharapkan membuka berbagai kemungkinan kegiatan yang dapat dikerjakan peserta didik. Biarkan peserta didik berbuat dan berpikir sesuai dengan inspirasinya sendiri, sebab pengetahuan pada dasarnya bersifat subjektif yang bisa dimaknai oleh setiap peserta didik.

Menyenangkan

Proses pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan, pertama, dengan menata ruangan yang apik dan menarik, yaitu yang memenuhi unsur kesehatan, misalnya dengan pengaturan cahaya, ventilasi, dan se-bagainya; serta memenuhi unsur keindahan, misalnya cat tembok yang segar dan bersih, bebas dari debu, lukisan dan karya-karya peserta didik yang tertata, vas bunga, dan lain sebagainya. Kedua, melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media, dan sumber belajar yang relevan serta gerakan-gerakan guru yang mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menantang

Menantang artinya memotivasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yakni merangsang kerja otak secara maksimal. Kemampuan tersebut dapat ditumbuhkan dengan cara mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik melalui kegiatan men-coba-coba, berpikir secara intuitif atau bereksplorasi. Apa pun yang diberikan dan dilakukan guru harus dapat merangsang peserta didik untuk berpikir dan melakukan.

Motivasi

Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan peserta didik untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Dorongan itu hanya mungkin muncul dalam diri peserta didik manakala mereka merasa membutuhkan (need). Peserta didik yang merasa butuh akan bergerak dengan sendirinya untuk memenuhi kebutuhannya. Oleh sebab, itu dalam rangka membangkitkan motivasi, guru harus dapat menunjukkan pentingnya pengalaman dan materi belajar bagi kehidupan peserta didik, dengan demikian peserta didik akan belajar bukan hanya sekadar untuk memperoleh nilai atau pujian akan tetapi didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhannya.

Langkah pertama pengembangan indikator adalah menganalisis tingkat kompetensi dalam SK dan KD. Hal ini diperlukan untuk memenuhi tuntutan minimal kompetensi yang dijadikan standar secara nasional. Sekolah dapat mengembangkan indikator melebihi standar minimal tersebut. Tingkat kompetensi

Latihan

1. Jelaskan prinsip-prinsip pemilihan stratgei pembelajaran
2. Berilah contoh implementasi strategi pembelajaran inkuiri!
3. Berilah contoh implementasi strategi berbasis masalah!
4. Berilah contoh strategi penyampaian – penemuan

Rangkuman

1. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan pebelajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

2. Strategi pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut.
   a. Strategi pembelajaran ekspositori
   b. Strategi pembelajaran inkuiri
   c. Strategi pembelajaran berbasis masalah
   d. Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berfikir
   e. Strategi pembelajaran kooperatif
   f. Strategi pembelajaran kontektual (CTL)
   g. Strategi pembelajaran afektif.
3. Pertimbangan pemilihan strategi pembelajaran, diantaranya:
   a. Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan/ materi pembelajaran
c. Pertimbangan dari aspek pebelajar
d. Pertimbangan lainnya

4. Prinsip pemilihan dan penggunaan strategi pembelajaran:

a. Berorientasi pada Tujuan
   a. Aktivitas
   b. Individualitas
   c. Integritas
   d. Interaktif
   e. Inspiratif
   f. Menyenangkan
   g. Menantang
   h. Motivasi

6. Ada beberapa pertimbangan penting yang harus diperhatikan dalam menetapkan strategi pembelajaran, yakni yang berkaitan dengan tujuan, materi, pebelajar, dan sebagainya.
7. Prinsip-prinsip umum penggunaan strategi pembelajaran sebagai berikut: berorientasi pada tujuan, aktivitas, individualitas, integritas, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan motivasi

Daftar Pustaka

Degeng, N.S. 1989. Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel. Jakarta: Dep. P&K.

Harjanto, 2006. Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta. Kemp, J. 1998. Proses Perancangan Pengajaran : Bandung: ITB.

Mulyasa, 2007, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Bandung, PT. Remaja Rosda Karya.Rohani, Ahmad. 2004. Pengelolaan Kelas. Jakarta: Rineka Cipta. Sanjaya, Wina. 2006. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Uno, Hamzah B, 2006. Perencanaan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PAKET 5
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket ini akan difokuskan pada bagaimana memilih dan mengembangkan media pembelajaran. Untuk mengingatkan kembali tentang klasifikasi, faktor yang harus dipertimbangkan dan prinsip penetapan strategi pembelajaran juga perlu dibahas di paket ini. Paket ini merupakan kelanjutan dari paket 4 yang mencermati tentang bagaimana menentukan strategi pembelajaran.

Pelaksanaan perkuliahan pada paket ini dimulai dengan mengadakan eksplorasi kepada mahasiswa-mahasiswi agar mereka mengingat kembali tentang media pembelajaran, mahasiswa diminta untuk mengklasifikasi media pembelajaran yang telah mereka kenal selama ini.

Selanjutnya secara individu mahasiswa- mahasiswi menetukan media pembelajaran yang akan digunakan berdasarkan indokator dan stratgei yang telah ditentukan sebelumnya Tujuan akhir kegiatan ini adalah mahasiswa-mahasiswi terampil meilih. Menmodifikasi atau membuat media pembelajaran yang sesuai dengan indicator dan strategi pembelajaranmengembangkan strategi pembelajaran. Untuk mendukung praktik mengembangkan strategi pembelajaran, mahasiswa-mahasiswi diharapkan membawa buku-buku yang berkaitan dengan media pembelajaran.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu memilih dan mengembangkan media pembelajaran berdasarkan pada indikator dan strategi pebelajaran

Indikator

1. menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran
2. menjelaskan pertimbangan media strategi pembelajaran
3. menjelaskan prinsip media strategi pembelajaran
3. Menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan indicator dan strategi

Waktu

3 x 50 menit

Materi Pokok

1. Jenis-jenis media pembelajaran
2. Pertimbangan pemilihan media pembelajaran
3. Prinsip pemilihan media pembelajaran
4. Penentuan dan pemilihan media pembelajaran

Kegiatan perkuliahan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Penjelasan tentang tujuan perkuliahan
2. Brainstorming pemahaman mahasiswa tentang indikator pembelajaran

Kegiatan inti (80 menit)

1. Membagi mahasiswa dalam 3 kelompok
2. Masing-masing kelompok dibagikan bahan bacaan tentang strategi pembelajaran, dan diminta merangkum
   Kelompok 1 : Jenis-jenis media pembelajaran
   Kelompok 2 : Pertimbangan memilih media pembelajaran
   Kelompok 3 : Prinsip media pembelajaran
   Kelompok 4: Media pembelajaran audio, visual
   Kelompok 5 : Media pembelajaran multimedia
   Kelompok 6 : Media pembelajaran audio visual
   Kelompok 7 : Strategi penentuan media pembelajaran
3. Presentasi kelompok
4. Penguatan hasil diskusi
5. Tanya jawab

Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. memberikan motivasi
3. Refleksi hasil perkuliahan

Kegiatan tindak lanjut (10 menit)

Memberikan tugas dan latihan

Lembar Kegiatan Mahasiswa

LKM tentang peta konsep media pembelajaran

Tujuan

Memberi contoh setiap media pembelajaran

Bahan dan Alat

Buku paket, kertas plano, spidol.

Uraian Materi

Mengembangkan Media Pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A. Konsep Dasar Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Arsyad, 2002:2). Oleh karena itu, tugas yang diemban oleh guru atau pembelajar adalah mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah atau bahkan secara kreatif dan inovatif mampu menggunakan alat yang murah dan efisien untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai sarana untuk memberikan pengalaman belajar. Media pembelajaran menurut Gagne, dinyatakannya sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa-siswi untuk belajar. Sependapat dengan definisi itu, Yusufhadi Miarso (2007) mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri siswa-siswi. Sementara itu, Briggs menyatakan media sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional.

Guru sebagai pembelajar dalam proses pembelajaran harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup dalam media pembelajaran, yang meliputi:

a) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (b) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan,
b) seluk-beluk proses belajar,
c) hubungan antar metode mengajar dan media pembelajaran,
d) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pembelajaran,
e) pemilihan dan penggunaan media pembelajaran,
f) berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran,
g) media pembelajaran dalam setiap matapelajaran,
h) usaha inovasi dalam media pembelajaran (Hamalik, 1994:6).

Sebagai salah satu komponen sumber belajar media pembelajaran adalah alat bantu, baik berupa alat-alat elektronik, gambar, peraga, buku, dan lain-lain yang digunakan guru dalam menyalurkan isi pelajaran. Media pembelajaran dapat dipakai guru untuk:

a) memperjelas informasi/pesan,
b) memberikan tekanan pada hal-hal yang penting,
c) memberikan variasi,
d) memperjelas struktur pembelajaran, dan
e) meningkatkan motivasi.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa-siswi dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa-siswi (Sudjana, 2007:2), adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa-siswi sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa-siswi.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa-siswi, dan memungkinkan siswa-siswi menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa-siswi tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa-siswi banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendegarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemontrasikan, dan lain-lain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

B. Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik, demikian pula media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran perlu direncanakan dengan baik. Heinich (1982) mengemukakan model perencanaan penggunaan media yang efektif, sebagai berikut:

- Menganalisis karakteristik kelompok sasaran (analyze learner characteristics).Analisis ini didasarkan pada jenjang pendidikan, jenis kelamin, latar belakang sosial dan ekonomi, serta karakteristik khusus yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal.
- Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran (state objectives) yaitu perilaku atau kemampuan baru (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang diharapkan siswa-siswi miliki dan kuasai setelah proses belajar mengajar selesai. Tujuan ini akan mempengaruhi pemilihan media dan urut-urutan penyajian dan kegiatan belajar.
- Memilih, memodifikasi, atau merancang (select or modify media) dan mengembangkan materi dan media yang tepat. Kesesuain materi dan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, maka keduanya digunakan untuk menghemat waktu, tenaga, dan biaya. Bilamana materi dan media yang tersedia tidak cocok dengan tujuan atau tidak sesuai dengan sasaran partisipan, materi dan media dapat dimodifikasi.
- Menggunakan materi dan media (utilize). Setelah memilih materi dan media dengan tepat, diperlukan persiapan bagiamana dan berapa banyak waktu diperlukan untuk menggunakannya. Di samping praktik dan latihan menggunakannya, persiapan ruangan juga diperlukan seperti tata letak tempat duduk siswa-siswi, fasilitas yang diperlukan seperti meja peralatan, listrik, layar, dan lain-lainnya harus dipersiapkan sebelum penyajian.
- Meminta tanggapan dari siswa-siswi (require learner response). Guru sebaiknya mendorong siswa-siswi untuk memberikan respons dan umpan balik mengenai keefektifan proses belajar mengajar. Dengan demikian, siswa-siswi akan menampakkan partisipasi yang lebih besar.
- Mengevaluasi proses belajar (evaluate). Tujuan utama evaluasi di sini adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa-siswi mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekatan, dan guru sendiri.

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor dana, fasilitas, dan peralatan yang tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi dan media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material).
- Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa-siswi, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula.
- Hambatan dari siswa-siswi dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, karakteristik siswa-siswi lainnya.
- Tingkat kesenangan (prereferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya. kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat; kemampuan mengakomodasikan respon siswa-siswi; kemampuan mengakomodasikan umpan balik; dan pemiliahan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama).
- Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. Dengan penggunaan media yang beragam, siswa-siswi memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan belajar mereka secara perorangan.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran perlu mempertimbangkan pada berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis (Arsyad, 2002:72-74), adalah sebagai berikut.

- Motivasi. Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa-siswi sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Untuk melahirkan minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran,
- Perbedaan individual. Siswa-siswi belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi dari faktor-faktor seperti kemampuan intelegensia, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa-siswi untuk belajar. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan pada tingkat pemahaman.
- Tujuan pembelajaran. Bilamana siswa-siswi diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar. Tujuan belajar yang ingin dicapai akan menentukan bagian isi yang mana harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.
- Organisasi isi. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urut-urutan yang bermakna.

Siswa-siswi akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurutkan secara teratur. Dengan cara seperti ini pengembangan dan penggunaan media, siswa-siswi dapat dibantu untuk secara lebih baik mensitesiskan dan memadukan pengetahuan yang akan dipelajari. Persiapan sebelum belajar. Siswa-siswi sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses. Perancangan materi pelajaran, perhatian harus ditujukan kepada sifat dan tingkat persiapan siswa-siswi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Emosi. Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons 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.
- Partisipasi. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa atau siswi harus menginternalisasi informasi, tidak sekadar diberitahukan kepadanya. Partisipasi aktif oleh siswa-siswi jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif. Dengan partisipasi kesempatan lebih besar terbuka bagi siswa-siswi untuk memahami dan mengingat materi pelajaran itu.
- Umpan balik. Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa-siswi diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.
- Penguatan (reinforcement). Bilamana siswa-siswi berhasil dalam belajarnya, maka ia harus terus didorong untuk belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan sangat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.
- Latihan dan pengulangan. Sesuatu hal baru jarang sekali dapatdipelajari secara effektif 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 dilatihkan dalam berbagi konteks.
- Penerapan. Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Tanpa dapat melakukan ini, pemahaman sempurna belum dapat dikatakan dikuasai. Siswa-siswi mesti telah dibantu untuk mengenali atau menemukan generalisasi (konsep, prinsip, atau kaidah) yang berkaitan dengan tugas. Kemudian siswa-siswi diberi kesempatan untuk bernalar dan memutuskan dengan mnerapkan generalisasi atau prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru.

Beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran dipilih mengacu kepada ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan yang mencakup pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa-siswi.
- Tepat untuk mendukung isi pembelajaran 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 keterampilan 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-siswi.
- Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya, tidak perlu dipaksakan. Guru sebaiknya memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih dapat digunakan di manapun dan kapan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

- Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Peralatan yang canggih tidak memberi manfaat apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.
- Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang dapat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf 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.

Berikut adalah beberapa contoh pemilihan media. Pemilihan media menurut sifat tugas pembelajaran

Catatan:
T = tinggi
S = sedang
R = rendah
Visualisasi Konsep (Rahardjo, 1991:10)

C. Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipilih bilamana memberikan dukungan terhadap isi bahan pembelajaran dan kemudahan untuk memperolehnya. Tetapi jika media pembelajaran yang sesuai belum tersedia, maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Pengembangan media pembelajaran sederhana dapat dikembangkan oleh guru sendiri. Media tersebut meliputi media berbasis visual (gambar, chart, grafik, transparansi, dan slide), media berbasis audiovisual (video dan audio-tape), dan media berbasis komputer (komputer dan video interaktif).

Dalam pengembangan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip-prinsip umum pada saat mencari dan menentukan jenis media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Prinsip-prinsip umum tersebut disajikan dalam bentuk pertanyaan adalah sebagai berikut:

Sudahkah Anda mengidentifikasi dan mengungkapkan dengan jelas gagasan Anda dan membatasi topik bahasan?

Apakah program yang dikembangkan memiliki tujuan untuk menginformasikan, memotivasi, atau instruksional?

Apakah Anda sudah merumuskan tujuan yang akan dicapai melalui program ini?

a. Sudahkan Anda mengevaluasi karakteristik siswa-siswi yang akan menggunakan program ini?
b. Sudahkah Anda siapkan kerangka (outline) isi pembelajaran?
c. Sudahkah dipertimbangkan bahwa media apa saja yang paling sesuai untuk mencapai tujuan?
d. Sudahkah Anda membuat storyboard untuk paket pembelajaran ini, jika diperlukan?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Apakah Anda telah menyiapkan naskah untuk frame per frame untuk dijadikan penuntun pada saat mengambil gambar?
f. Jika perlu, sudahkah Anda menentukan orang tertentu yang ahli di bidang masing-masing untuk membantu Anda dalam mempersiapkan materi pembelajaran?

Media Berbasis Visual

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa-siswi dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi. Sementara itu, grafik merupakan reprsentasi simbolis dan artistik sesuatu objek atau situasi.

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Tampilan visual harus dapat dengan mudah dimengerti, terang/dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga ia mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunanya.

Dalam proses penataan elemen-elemen dalam visualisasi perlu diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu (Arsyad, 2002:107) antara lain sebagai berikut:

Kesederhanaan. Secara umum kesederhanaan mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Menurut Sudjana (2007:20) kesederhanaan dalam tata letak (layout) media pembelajaran tampak pada gambar yang cukup besar dan jelas rincian pokoknya.

Keterpaduan. Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama.

Penekanan. Visualisasi yang disajikan perlu penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa-siswi. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

Keseimbangan. Keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan formal dan bersifat statis. Sebaliknya keseimbangan yang tidak keseluruhannya simetris (informal) memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian. Pengembangan visual dengan keseimbangan informal memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi dan keinginan bereksperimen dari perancang visual.

Bentuk. Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa-siswi dapat membangkitkan minat dan perhatian.

Garis. Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa-siswi untuk mempelajari suatu urutanurutan khusus.

Tekstur. Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsure seperti halnya warna.

Warna. Warna merupakan unsur visual yang penting, perlu perhatian dalam penggunannya agar diperoleh dampak yang baik. Warna yang digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. 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

Media Grafis (Grafika)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media grafis dapat mengkomunikasikan fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Pengungkapan itu bisa berupa diagram, sket, atau grafik. Kata-kata dan angka-angka dipergunakan sebagai judul dan penjelasan kepada grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Sedangkan sket, lambang, dan bahkan foto dipergunakan pada media grafis untuk mengartikan fakta, pengertian, dan gagasan yang pada hakikatnya penyampai presentasi grafis.

Bagan. Ada beberapa macam jenis bagan, diantaranya adalah bagan pohon, bagan alir, bagan arus, dan bagan tabel. Jenis bagan yang umumnya sering digunakan dalam pembelajaran adalah bagan silsilah atau bagan pohon, bagan arus, dan bagan waktu atau bagan tabel.

- Bagan pohon. Bagan pohon dikembangkan dari dasar yang terdiri atas beberapa akar menuju batang tunggal. Kemudian cabang-cabang pohon tersebut menggambarkan perkembangan serta hubungan. Contohnya adalah bagan silsilah.
- Bagan alir. Merupakan kebalikan dari bagan pohon. Sebagai contoh bagaimana industri mobil di Amerika bergantung dari pemasaran luar negerinya, baik untuk kebutuhan akan bahan baku maupun guna pemasaran hasil industrinya.
- Bagan arus. Sebuah organisasi yang beranggotakan pelajar atau sebuah kesatuan pemerintahan, proses pengembangan industri, atau langkahlangkah dari mana sebuah rencana undang-undang menjadi undangundang dapat divisualisasikan dengan bagan arus atau bagan organisasi yang cocok untuk mempertunjukkan fungsi, hubungan, dan proses.
- Urutan hubungan seperti yang terdapat pada garis waktu atau tabel-tabel waktu dapat dipertunjukkan pada bagan tabel. Satu nilai yang unik dari tabel adalah kemampuannya dalam mempertunjukkan hubungan.

Diagram

Diagram adalah suatu gambaran sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik terutama dengan garis-garis. Sebuah diagram yang baik adalah sangat sederhana yakni hanya bagian-bagian terpenting saja yang diperlihatkan. Diagram lebih sulit dibaca dari pada bagan, karena hanya terdiri atas sebuah garis, sebuah gari besar dari sebuah objek nyata, atau sebuah sketsa penampang memotong dari suatu objek. Misalnya, silinder dari sebuah kendaraan bermotor, pegunungan, bumi, dan lainnya. Diagram dapat dicontohkan dari teknologi sederhana cara bagaimana menyaring air sungai guna keperluan hidup sehari-hari masyarakat untuk mandi, minum, memasak, mencuci, dan lain sebagainya yang sangat berfaedah di desa-desa.

Grafik

Grafik dapat didefinisikan sebagai penyajian data berangka. Ada beberapa macam grafik, dan yang paling umum digunakan adalah grafik-grafik garis, batang, lingkaran atau piring, dan grafik bergambar.

- Grafik garis. Grafik garis merupakan yang paling tepat dari semua jenis grafik, terutama dalam melukiskan kecenderungan-kecenderungan atau hubungan dua rangkaian data. Suatu grafik garis hendaknya digunakan bila data itu berkelanjutan.
- Grafik batang. Grafik ini merupakan grafik yang paling sederhana daripada semua jenis grafik. Grafik batang sangat mudah dibuat. Tiap kelompok data yang di bagan, digambarkan oleh sejumlah batang, baik secara vertical maupun horisontal. Panjangnya batang melukiskan besarnya prosentase data; semua batang dengan ukuran sama lebarnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Grafik lingkaran atau piring. Bilamana guru akan memperkenalkan tentang pecahan, maka grafik lingkaran lebih tepat digunakan. Sebagai contoh adalah grafik yang menvisualisasikan pecahan dalam bentuk tengahan, pertigaan, dan perempatan. Selain itu, grafik lingkaran merupakan lingkaran sektor-sektor yang digunakan untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan.
- Grafik wilayah dan grafik gambar. Grafik wilayah dalam bentuk persegi, lingkaran dan bentuk tidak teratur, kadang-kadang dipergunakan untuk memperbandingkan dua atau tiga hubungan keseluruhan. Sedangkan bentuk-bentuk bergambar seperti orang, ternak, kapal atau mobil dipakai kepada grafik gambar.

Poster

Poster dapat didefinisikan sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannyan (Sudjana, 2007:56). Poster memiliki kekuatan dramatik yang cukup tinggi memikat dan menarik perhatian. Poster dapat menarik perhatian karena uraian yang memadai secara kejiwaan dan merangsang untuk dihayati. Di dalam kelas seorang guru menggunakan poster atas pertimbangan sebagai berikut:

Untuk motivasi. Penggunaan poster dalam pembelajaran sebagaipendorong atau motivasi kegiatan belajar siswa. Diskusi dapat dilakukan setelah diperlihatkan sebuah poster berkenaan dengan bahan pembelajaran. Misalnya diperlihatkan poster keluarga kecil.

- Sebagai peringatan. Poster dapat menyadarkan setiap anak sekolah dasar bahwa menggosok gigi itu sangat penting, memelihara kesehatan gigi, memelihara kebersihan lingkungan dapat mencegah penyakit, dan lain-lain.
- Pengalama yang kreatif. Poster memberi kemungkinan belajar kreatif dan partisipatif. Melalui poster siswa memperoleh kesempatan untuk melukiskan tentang sesuatu yang mereka pelajari. Dengan kata lain, poster memberikan pengalaman baru sehingga menumbuhkan kreativitas siswa dalam cara belajarnya. Misalnya siswa jurusan sastra seni dapat mempersiapkan poster untuk pertunjukkan drama.

Kartun

Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentangorang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pembelajaran, terutama menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.

Pertanyaan tentang bagaimana kartun yang baik, merupakan pertanyaan yang sulit untuk dijawab, sebab merupakan hasil kreatif secara pribadi dari kartuni itu sendiri. Ada beberapa kualitas tertentu dari kartun-kartun yang efektif. Pengetahuan mengenai kualitas ini sangat membantu dalam memilih kartunkartun untuk tujuan pembelajaran. Pemilihan kartun untuk digunakan dalam pembelajaran siswa harus memperhatikan beberapa hal, yaitu: pemakaiannya sesuai dengan tingkatpengalaman, artinya kartun hendaknya dapat dimengerti oleh siswa pada saat kartun digunakan; kesederhanaan, artinya kartun memiliki perwatakan fisik yang diinginkan dan berisi hal yang penting-penting saja; dan lambang yang jelas, artinya kartun yang efektif adalah kejelasan dari pengertian-pengertian simbolis. Kegunaan kartun dalam pembelajaran, adalah sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Untuk motivasi. Sesuai dengan wataknya kartun yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa. Ini menunjukkan bahanbahan kartun bisa menjadi alat motivasi yang berguna dalam kelas.
- Sebagai ilustrasi. Seorang guru melaporkan hasil efektif dari penggunaan kartun-kartun dalam menggambarkan konsep ilmiah pengajaran sains. Sebagian dipakai untuk mengemukakan beberapa pertanyaan tentang ada tidaknya situasi ilmiah yang dapat digambarkan dalam kartun. Sebagian lagi menggambarkan kesalahan-kesalahan dalam menafsirkan isi yang terkandung dalam kartun. Namun guru harus selektif dalam memilih kartun untuk menjaga reaksi lelucon yang murni diantara siswa dan tidak kehilangan perhatian kepada bagian-bagian yang terinci yang tidak ada hubungannya dengan maksud pembuat kartun.
- Untuk kegiatan siswa-siswi. Siswa-siswi membuat kartun untuk menumbuhkan minat dalam kampanye kebersihan, keselamatan mengemudi dan lain-lain. Kartun yang dibuat siswa-siswi dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Ilmu sosial umumnya merupakan gagasan-gagasan dari pembuatan-pembuatan kartun-kartun.

Komik

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Kartun sangat bergantung kepada dampak penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung. Luasnya popularitas komik telah mendorong banyak guru bereksperimen dengan medium ini untuk maksud pembelajaran. Sebagai contoh, guru harus menggunakan motivasi potensial dari buku-buku komik, tetapi jangan berhenti hanya sampai di situ saja. Manakala minat telah dibangkitkan, cerita bergambar harus dilengkapi oleh materi bacaan, film, gambar tetap (foto), model, percobaan, serta berbagai kegiatan yang kreatif. Peranan pokok dari buku komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa. Penggunaan komik dalam pembelajaran sebaiknya dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif.

Media Proyeksi

Overhead Projector (OHP), merupakan media proyeksi visual yang relative sederhana, yang berfungsi memproyeksikan gambar pada transparan.

Cara mengoperasikan OHP

a. tegangan elektrik harus disesuaikan dengan peralatannya letak posisi transparan harus benar (dapat digeser)
b. tombol pengatur fokus diatur sedemikian, agar gambar yang diproyeksikan bisa jelas dan tajam
c. pakailah tansparan permanen khusus bukan plastik biasa dan spidol khusus transparan

Media Berbasis Audio-Visual

Media audio dan audio-visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk keperluan berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar. Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
- Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa
- Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.

Meskipun tidak ada prosedur baku tentang penggunaan bahan-bahan audio, sebaiknya materi audio itu disajikan dengan mengikuti langkah-langkah menggunakan materi pembelajaran dalam bentuk lain. Langkah-langkah itu adalah sebagai berikut.

a. Mempersiapkan diri. Guru merencanakan dan mempersiapkan diri sebelum penyajian materi.
b. Membangkitkan kesiapan siswa-siswi. Siswa-siswi dituntun agar memiliki kesiapan untuk mendengar, misalnya dengan cara memberikan komentar awal dan pertanyaan-pertanyaan.
c. Mendengarkan materi audio. Tuntun siswa untuk menjalani pengalaman mendengar dengan waktu yang tepat atau dengan sedikit penundaan antara pengantar dan mulainya proses mendengar.
d. Diskusi (membalas) materi program audio. Sebaiknya setelah selesai mendengar program itu, diskusi dimulai secara informal dengan mengajukan pertanyaan yang bersifat umum, kemudian pindah ke pertanyaan-pertanyaan yang dipersiapkan. Diskusi ini selayaknya diakhiri dengan meminta satu atau dua orang siswa memberikan rangkuman (intisari dan gagasan-gagasan utama) program audio itu.
e. Menindaklanjuti program. 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 yang berkaitan dengan isi materi program audio itu.

Media pembelajaran gabungan slide dan tape dapat digunakan pada berbagai lokasi dan tujuan pembelajaran untuk mendorong lahirnya respon emosional.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran slide-tape yang sederhana adalah sebagai berikut.

a. Menganalisis karakteristik siswa-siswi (karakteristik umum dan pengetahuan awal).
b. Menetapkan tujuan pembelajaran (pengetahuan yang akan diperoleh, sikap yang ingin ditanamkan, dan keterampilan yang ingin dikembangkan).
c. Guru memiliki gagasan yang jelas tentang bagaimana penyajian itu akan digabungkan ke dalam rencana pembelajaran keseluruhan, terutama pengaturan mengenai bagian mana yang mendahului dan bagian mana yang mengikuti penyajian itu.
d. Dengan menggunakan kartu indeks (ukuran 8 x 14 cm), buatlah sketsa kasar gambar visual yang muncul pada saat membayangkan bagianbagian utama bahasan (isi) pelajaran.
e. Pada bagian bawah sketsa tulislah pernyataan singkat yang dapat menangkap butir inti yang ingin disajikan. Pernyataan ini merupakan petunjuk untuk butir gagasan yang dicerminkan oleh visual.
f. Buatlah satu kartu untuk gagasan yang menuntun ke dalam kandungan isi yang baru saja dibuat sketsanya, kemudian buatlah yang lain mengikuti yang pertama (urut-urutan). Ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan membangun rantai hubungan antara gagasan-gagasan yang membentuk keseluruhan dan kesatuan pelajaran itu.

g. Jika sudah tidak ada lagi gagasan dalam mata rantai pertama, pindahlah ke gagasan utama yang kedua yang belum masuk dalam urutan di atas.
h. Aturlah kartu-kartu itu menurut urutannya yang logis. Teknik ini dikenal sebagai storyboarding.
i. Edit dan revisi kartu-kartu rencana tadi dengan mempertimbangkan aspek kepraktisannya.
j. Gunakan catatan untuk mempersiapkan naskah audio. Pertimbangkan untuk menggunakan dua macam suara, mungkin satu suara pria dan yang lainnya suara wanita.
k. Latih penyajian media pembelajaran ini beberapa kali dengan mengandakan kartu-kartu itu sebagai slide yang ditayangkan di layar. Perhatikan waktu yang digunakan dalam penyajian, batasi waktu penyajian sampai maksimum 15 menit.

Media Berbasis Komputer

Kemajuan teknologi komputer pada akhir-akhir ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Media komputer sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan komputer (computer assisted instruction – CAI) atau (computer assisted learning – CAL). Dilihat dari situasi belajar dimana komputer digunakan untuk menyajikan isi pembelajaran, CAI dapat berbentuk tutorial, drills and practice, simulasi, dan permainan.

Tutorial. Program pembelajaran tutorial dengan bantuan komputer meniru sistem tutor yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan di layar komputer dengan teks, gambar, atau grafik. Pada saat yang tepat siswa diperkirakan telah membaca,menginterpretasi, dan menyerap konsep itu, suatu pertanyaan diajukan, jika awaban benar komputer akan menyajikan informasi atau konsep berikutnya. Sebaliknya, jika salah, komputer dapat kembali ke informasi atau konsep sebelumnya atau pindah ke salah satu dari beberapa penyajian informasi konsep remedial.

Latihan dan praktik (drills and practice). Latihan untuk mempermahir keterampilan atau memperkuat penguasaan konsep dapat dilakukan dengan modus drills and practice. Komputer menyiapkan serangkaian soal atau pertanyaan yang serupa dengan yang biasa ditemukan dalam buku/ lembaran kerja (workbook). Misalnya, soal matematika sederhana, menentukan sudut segitiga, menghitung luas berbagai bentuk geometric seperti empat persegi panjang, kubus, bujursangkar, lingkaran, dan lainlain.

Simulasi. Program simulasi dengan bantuan komputer mencoba untuk menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya siswa menggunakan komputer untuk mensimulasikan menerbangkan pesawat terbang, menjalan usaha kecil, atau memanipulasi pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir. Program ini berusaha memberikan pengalaman masalah ’dunia nyata’ yang berhubungan dengan risiko seperti bangkrut, malapetaka nuklir, dan lain-lain.

Permainan instruksional. Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Permainan instruksional yang berhasil menggabungkan aksi-aksi permainan video dan keterampilan penggunaan papan ketik (keyboard) pada komputer. Siswa dapat menjadi terampil mengetik karena dalam permainan siswa dituntut untuk meng-input data dengan mengetik jawaban atau perintah dengan benar. Misalnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelajaran geografi dalam permainan "Where in the World Carmen San Diego" atau pelajaran matematika tentang permainan pemecahan masalah matematika. Pembelajaran.

Latihan

1. Mengapa pembelajaran harus menggunakan media
2. Apa funsi media dalam pembelajaran
3. Sebutkan jenis-jenis media
4. Tentukannnlah media yang cocok dalam rpp akan kamu buat.

Rangkuman

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar siswa-siswi.
2. Media pembelajaran dapat dipakai guru untuk memperjelas informasi/ pesan, memberikan tekanan pada hal-hal yang penting, memberikan variasi, Memperjelas struktur pembelajaran, dan meningkatkan motivasi.
3. Karakteristik media bagan antara lain sederhana, mudah dilihat dan dibaca, tidak terlalu banyak konsep, tidak banyak kata-kata, warna yang digunakan untuk menambah kejelasan

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar. 2008. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RadjaGrafindo Persada.

Dick, W., & Carey, L. 1985. The Systematic Design of Instruction (2nd Ed.). Glenview Illions: Scott, Foresman and Company.

Gagne, R.M. (ed.). 1987. Instructional Technology: Foundations. Hillsdale: Lawrence Erlmaum Associates Publishers.

Gagne, R. M., Leslie J. Briggs, Walter W. Wager. 1992. Prinsiples of Instructional Design. Harcourt Brace: Jovanovich College Publisher.

Heinich, R., Molenda, M., dan Russel, J.D. 1982. Instructional Media and The New Technologies of Instruction. New York: John Wiley & Sons.

Hamalik, Oemar. 1994. Media Pendidikan (Cetakan ke-7). Bandung: PT. Citra Aditya Bhakti.

Miarso, Yusufhadi. 2007. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Prawiradilaga, Dewi Salma dan Eveline Siregar. 2007. Mozaik Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Rahardjo, R. 1991. Desain Media: Pengantar Pembuatan OHT. Jakarta: NUFFI C/Depdikbud.

Sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, Anung., dan Rahardjito. 1996. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. RadjaGrafindo Persada.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2007. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Suparman, Atwi. 1991. Desain Instruksional. Jakarta: Ditjen DIKTI Depdikbud.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PAKET 5
PENGEMBANGAN ALAT PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Merancang alat penilaian merupakan salah satu langkah yang tidak boleh Ditinggalkan dalam perencanaan dan desain pembelajaran. Melalui penilaian yang tepat bukan sajakita dapat menentukan keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran, akan tetapi juga sekaligus dapat melihat ektivitas program desain yang kita rencanakan. Hamalik (2003) menjelaskan pentingnya perencanaan penialain sebagai berikut :

Pertama, rencana penilaian membantu kita untuk menentukan apakah tujuan-tujuan telah dirumuskan dalam artian tingkah laku. Hal ini akan memudahkan perencanaan suatu tes untuk mengukur prestasi belajar siswa. Selanjutnya ia menyatakan bahwa penulisan suatu tes akan membantu kita untuk memeriksa tujuan-tujuan dan jika perlu mengadakan revisi sebelum kita merancang pengajaran.

Kedua, berdasarkan rencana panilaian yang telah ada itu, selanjutnya kita dapat bersiap-siap untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Dengan informasi itu dapat diketahui apakh siswa telah memahami tujuan, apakah mereka telah mencapainya, dan sebagainya.

Ketiga, rencana penilaian memberikan waktu yang cukup untuk merancang tes. Untuk menyusun suatu tes yang bai, diperlukan persiapan yang mungkin akan menyita waktu yang cukup banyak.

Atas dasar ketiga hal terssebut kemampuan untuk mengembangkan alat penilaian merupakan suatu keharusan bagi seorang desainer pembelajaran.

Bahan ajar ini akan difokuskan pada pengembangan alat penilaian. Karena penilaian yang sesuai dengan peraturan pemerintah yang berlaku saat ini adalah penilaian berbasis kelas, maka kajian dalam paket ini meliputi konsep dasar penilaian berbasis kelas, dan pengembangan alat penilaian. Lagkah ini terkait erat dengan pengembangan indikator, dan sangat berguna saat membicarakan. Kegiatan dimulai dengan tanyajawab tentang penilaian, mengingat mahasiswamahasiswi telah menempuh matakuliah evaluasi. Dilanjutkan dengan brainstorming tentang konsep dasar penilaian berbasis kelas. Selanjutnya mahasiswa-mahasiswi diminta untuk berdiskusi tentang teknik-teknik penilaian dengan menggunakan lembar kegiatan. Penilaian dilakukan untuk menguji pemahaman mahasiswa-mahasiswi tentang konsep dasar penilaian berbasis kelas dengan menggunakan Lembar Penilaian. Sebagai tindak lanjut mahasiswa-mahasiswi diminta untuk mengembangkan alat penilaian untuk satu KD tertentu dari suatu matakuliah tertentu. Karena kegiatan pembelajaran merupakan penerapan dari evaluasi pembelajaran, maka dalam pembelajaran paket ini disarankan mahasiswamahasiswi untuk membawa buku-buku tentang evaluasi pembelajaran.

.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu mengembangkan alat penilaian pembelajaran berdasarkan pada indikator dan strategi pebelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Indikator

1. menjelaskan jenis-jenis m alat penilaian edia pembelajaran
2. menjelaskan pertimbangan engembangan alat penilaian pembelajaran
3. menjelaskan prinsip pembuatan alat penilaian pembelajaran
3. Menentukan media pembelajara alat penilaian yang sesuai dengan indicator dan strategi

Waktu

3 x 50 menit

Materi Pokok

1. Jenis-jenis alat penilaian
2. Pertimbangan pemilihan alat penilaian pembelajaran
3. Prinsip pemilihan alat penilaian pembelajaran
4. Penentuan dan pemilihan alat penilaian pembelajaran

Kegiatan perkuliahan

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Penjelasan tentang tujuan perkuliahan
2. Brainstorming pemahaman mahasiswa tentang indikator pembelajaran

Kegiatan inti (80 menit)

1. Membagi mahasiswa dalam 3 kelompok
2. Masing-masing kelompok dibagikan bahan bacaan alat penilaian pembelajaran, dan diminta merangkum
   Kelompok 1 : Penilaian Sikap
   Kelompok 2 : Penilaian Kognitif
   Kelompok 3 : Peneilaian Keterampilan
3. Presentasi kelompok
4. Penguatan hasil diskusi
5. Tanya jawab

Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. memberikan motivasi
3. Refleksi hasil perkuliahan

Kegiatan tindak lanjut (10 menit)

Memberikan tugas dan latihan

Lembar Kegiatan Mahasiswa

LKM tentang alat penilaian pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan

Memberi contoh setiap jenis penilaian pembelajaran

Bahan dan Alat

Buku paket, kertas plano, spidol.

Uraian Materi

MENGEMBANGKAN ALAT PENILAIAN

A. Konsep Dasar Penilaian Berbasis Kelas

A.1. Pengertian Penilaian Kelas

Penilaian dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memperoleh informasi secara berkala, berkesinambungan, dan menyeluruh tentang proses dan hasil belajar, pertumbuhan serta perkembangan sikap dan perilaku yang dicapai siswa-siswi (Fajar, A., 2002). Berkaitan dengan hal ini guru harus membuat keputusan mengenai pencapaian belajar kompetensi dari siswasiswi.

Pengertian di atas menunjukkan bahwa penilaian merupakan suatu proses untuk menggambarkan perubahan dari diri siswa-siswi setelah pembelajaran. Proses memberi arti bahwa penilaian dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan, dengan cara tertentu sehingga mendapat hasil sesuai yang diharapkan. Di sana juga digambarkan bahwa dalam penilaian dilakukandengan mengumpulkan kenyataan secara sistematis. Hal ini memperlihatkan bahwa di dalam penilaian diperlukan pengambilan data atau disebut pengukuran. Sedangkan menurut Permendiknas No. 20 Tahun 2007, penilaian pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik. Menurut Permendiknas No. 20 Tahun 2007 penilaian hasil belajar oleh pendidik menggunakan berbagai teknik penilaian berupa tes, observasi, penugasan perseorangan atau kelompok, dan bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik. Ini menunjukkan bahwa penilaian yang digunakan dalam pembelajaran adalah penilaian kelas.

Penilaian kelas merupakan suatu kegiatan guru yang berkaitan dengan pengambilan keputusan tentang pencapaian kompetensi atau hasil belajar peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu, diperlukan data sebagai informasi yang diandalkan sebagai dasar pengambilan keputusan. Data yang diperoleh guru selama pembelajaran berlangsung dijaring dan dikumpulkan melalui prosedur dan alat penilaian yang sesuai dengan kompetensi atau indikator yang akan dinilai. Dari proses ini, diperoleh potret/ profil kemampuan peserta didik dalam mencapai sejumlah standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dirumuskan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan masing-masing. Penilaian kelas merupakan suatu proses yang dilakukan melalui langkahlangkah perencanaan, penyusunan alat penilaian, pengumpulan informasi melalui sejumlah bukti yang menunjukkan pencapaian hasil belajar peserta didik, pengolahan, dan penggunaan informasi tentang hasil belajar peserta didik. Penilaian kelas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilaksanakan melalui berbagai teknik/cara, seperti penilaian unjuk kerja (performance), penilaian sikap, penilaian tertulis (paper and pencil test), penilaian projek, penilaian produk, penilaian melalui kumpulan hasil kerja/karya peserta didik (portfolio), dan penilaian diri. Penilaian hasil belajar baik formal maupun informal diadakan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga memungkinkan peserta didik menunjukkan apa yang dipahami dan mampu dikerjakannya. Hasil belajar seorang peserta didik dalam periode waktu tertentu dibandingkan dengan hasil yang dimiliki peserta didik tersebut sebelumnya dan tidak dianjurkan untuk dibandingkan dengan peserta didik lainnya. Dengan demikian peserta didik tidak merasa dihakimi oleh guru tetapi dibantu untuk mencapai kompetensi atau indikator yang diharapkan.

A.2. Manfaat Penilaian Kelas

Manfaat penilaian kelas antara lain sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tingkat pencapai kompetensi selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung.
2. Untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik agar mengetahui kekuatan dan kelemahannya dalam proses pencapaian kompetensi.
3. Untuk memantau kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami peserta didik sehingga dapat dilakukan pengayaan dan remedial.
4. Untuk umpan balik bagi guru dalam memperbaiki metode, pendekatan, kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan.
5. Untuk memberikan piliha alternatif penilaian kepada guru.
6. Untuk memberikan informasi kepada orang tua dan komite sekolah tentang efektivitas pendidikan.

A.2 Fungsi Penilaian Kelas

Penilaian kelas memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Menggambarkan sejauhmana seorang peserta didik telah menguasai suatu kompetensi.
2. Mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam rangka membantu peserta didik memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik untuk pemilihan program, pengembangan kepribadian maupun untuk penjurusan (sebagai bimbingan).
3. Menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bias dikembangkan peserta didik dan sebagai alat diagnosis yang membantu guru menentukan apakah seseorang perlu mengikuti remedial atau pengayaan.
4. Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya.
5. Sebagai kontrol bagi guru dan sekolah tentang kemajuan perkembangan peserta didik.

A.3. Prinsip-prinsip Penilaian Kelas

a) Valid. Penilaian yang valid berarti menilai apa yang seharusnya dinilai dengan menggunakan alat yang sesuai untuk mengukur kompetensi. Dalam mata pelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, misalnya kompetensi " mempraktikkan gerak dasar jalan..", maka penilaian valid apabila mengunakan penilaian unjuk kerja. Jika menggunakan tes tertulis maka penilaian tidak valid.

b) Reliabel. Reliabilitas berkaitan dengan konsistensi (keajegan) hasil penilaian. Penilaian yang reliable (ajeg) memungkinkan perbandingan yang reliable dan menjamin konsistensi. Misal, guru menilai dengan unjuk kerja, penilaian akan reliabel jika hasil yang diperoleh itu cenderung sama bila unjuk kerja itu dilakukan lagi dengan kondisi yang relatif sama. Untuk menjamin penilaian yang reliabel petunjuk pelaksanaan unjuk kerja dan penskorannya harus jelas.
c) Menyeluruh. Penilaian harus dilakukan secara menyeluruh mencakup seluruh domain yang tertuang pada setiap kompetensi dasar. Penilaian harus menggunakan beragam cara dan alat untuk menilai beragam kompetensi peserta didik, sehingga tergambar profil kompetensi peserta didik.
d) Berkesinambungan. Penilaian dilakukan secara terencana, bertahap dan terus menerus untuk memperoleh gambaran pencapaian kompetensi peserta didik dalam kurun waktu tertentu.
e) Objektif. Penilaian harus dilaksanakan secara objektif. Untuk itu, penilaian harus adil, terencana, dan menerapkan kriteria yang jelas dalam pemberian skor.
f) Mendidik. Proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi, memperbaiki proses pembelajaran bagi guru, meningkatkan kualitas belajar dan membina peserta didik agar tumbuh dan berkembang secara optimal.

A.4. Rambu-Rambu Penilaian Kelas

Dalam melaksanakan penilaian, guru sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut.

a) Memandang penilaian dan kegiatan belajar-mengajar secara terpadu.
b) Mengembangkan strategi yang mendorong dan memperkuat penilaian sebagai cermin diri.
c) Melakukan berbagai strategi penilaian di dalam program pengajaran untuk menyediakan berbagai jenis informasi tentang hasil belajar peserta didik.
d) Mempertimbangkan berbagai kebutuhan khusus peserta didik.
e) Mengembangkan dan menyediakan sistem pencatatan yang bervariasi dalam pengamatan kegiatan belajar peserta didik.
f) Menggunakan cara dan alat penilaian yang bervariasi. Penilaian kelas dapat dilakukan dengan cara penilaian unjuk kerja, penilaian sikap, penilaian tertulis, penilaian projek, penilaian produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri.
g) Mendidik dan meningkatkan mutu proses pembelajaran seefektif mungkin.

B. Pengembangan Alat Penilaian

Penetapan alat teknik penilaian yang akan digunakan tergantung dari indicator yang akan dicapai. Untuk itu teknik penilaian tergantung dari:

(1) kelompok mata pelajaran, dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(2) ranah yang akan dicapai. Yang tidak boleh ditinggalkan adalah perlunya penggunaan prinsip-prinsip penilaian.

Penilaian Hasil Belajar Masing-masing Kelompok Mata Pelajaran

1) Penilaian hasil belajar kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia serta kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dilakukan melalui:
2) pengamatan terhadap perubahan perilaku dan sikap untuk menilai perkembangan afeksi dan kepribadian peserta didik, dan
3) ujian, ulangan, dan/atau penugasan untuk mengukur aspek kognitif peserta didik.
4) Penilaian hasil belajar kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi diukur melalui ulangan, penugasan, dan/atau bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik materi yang dinilai.
5) Penilaian hasil belajar kelompok mata pelajaran estetika dilakukan melalui pengamatan terhadap perubahan perilaku dan sikap untuk menilai perkembangan afeksi dan ekspresi psikomotorik peserta didik.
6) Penilaian hasil belajar kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga,dan kesehatan dilakukan melalui:
7) Pengamatan terhadap perubahan perilaku dan sikap untuk menilai perkembangan psikomotorik dan afeksi peserta didik; dan
8) Ulangan, dan/atau penugasan untuk mengukur aspek kognitif peserta didik.

Ranah Penilaian

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan merupakan penjabaran dari standar isi dan standar kompetensi lulusan. Di dalamnya memuat kompetensi secara utuh yang merefleksikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai karakteristik masing-masing mata pelajaran. Muatan dari standar isi pendidikan adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar. Satu standar kompetensi terdiri dari beberapa kompetensi dasar, dan setiap kompetensi dasar dijabarkan ke dalam indikator-indikator pencapaian hasil relajar yang dirumuskan atau dikembangkan oleh guru dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi sekolah/daerah masingmasing. Indikator-indikator yang dikembangkan tersebut merupakan acuan yang digunakan untuk menilai pencapaian kompetensi dasar bersangkutan. Teknik penilaian yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik indikator, standar kompetensi dasar dan kompetensi dasar yang diajarkan oleh guru. Tidak menutup kemungkinan bahwa satu indikator dapat diukur dengan beberapa teknik penilaian, hal ini karena memuat domain kognitif, psikomotor dan afektif.

Teknik Penilaian

Untuk mengumpulkan informasi tentang kemajuan belajar peserta didik dapat dilakukan beragam teknik, baik berhubungan dengan proses belajar maupun hasil belajar. Teknik mengumpulkan informasi tersebut pada prinsipnya adalah cara penilaian kemajuan belajar peserta didik terhadap pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Penilaian statu kompetensi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dasar dilakukan berdasarkan indikator-indikator pencapaian hasil relajar, baik berupa domain kognitif, afektif, maupun psikomotor. Ada tujuh teknik yang dapat digunakan, yaitu penilaian unjuk kerja, penilaian sikap, penilaian tertulis, penilaian projek, penilaian produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri. Pada pembelajaran tematik penilaian dilakukan untuk mengkaji ketercapaian Kompetensi Dasar dan Indikator pada tiap-tiap mata pelajaran yang terdapat pada tema tersebut. Dengan demikian penilaian dalam hal ini tidak lagi terpadu melalui tema, melainkan sudah terpisah-pisah sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator mata pelajaran. Nilai akhir pada laporan (raport) dikembalikan pada kompetensi mata pelajaran yang terdapat pada kelas satu, dua, dan tiga Sekolah Dasar, yaitu: Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Keterampilan, dan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan.

Pengembangan Penilaian Tertulis

Penilaian secara tertulis dilakukan dengan tes tertulis. Tes Tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan. Dalam menjawab soal peserta didik tidak selalu merespon dalam bentuk menulis jawaban tetapi dapat juga dalam bentuk yang lain seperti memberi tanda, mewarnai, menggambar dan lain sebagainya.

Teknik Penilaian Ada dua bentuk soal tes tertulis, yaitu:

1. Soal dengan memilih jawaban
2. pilihan ganda
3. dua pilihan (benar-salah, ya-tidak)
4. menjodohkan
5. Soal dengan mensuplai-jawaban.
6. isian singkat atau melengkapi
7. uraian terbatas
8. uraian obyektif/non obyektif
9. uraian terstruktur/nonterstruktur .

Dari berbagai alat penilaian tertulis, tes memilih jawaban benar-salah, isian singkat, dan menjodohkan merupakan alat yang hanya menilai kemampuan berpikir rendah, yaitu kemampuan mengingat (pengetahuan). Tes pilihan ganda dapat digunakan untuk menilai kemampuan mengingat dan memahami. Pilihan ganda mempunyai kelemahan, yaitu peserta didik tidak mengembangkan sendiri jawabannya tetapi cenderung hanya memilih jawaban yang benar dan jika peserta didik tidak mengetahui jawaban yang benar, maka peserta didik akan menerka. Hal ini menimbulkan kecenderungan peserta didik tidak belajar untuk memahami pelajaran tetapi menghafalkan soal dan jawabannya. Selain itu pilihan ganda kurang mampu memberikan informasi yang cukup untuk dijadikan umpan balik guna mendiagnosis atau memodifikasi pengalaman belajar. Karena itu kurang dianjurkan pemakaiannya dalam penilaian kelas. Tes tertulis bentuk uraian adalah alat penilaian yang menuntut peserta didik untuk mengingat, memahami, dan mengorganisasikan gagasannya atau halhal yang sudah dipelajari. Peserta didik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengemukakan atau mengekspresikan gagasan tersebut dalam bentuk uraian tertulis dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Alat ini dapat menilai berbagai jenis kompetensi, misalnya mengemukakan pendapat, berpikir logis, dan menyimpulkan. Kelemahan alat ini antara lain cakupan materi yang ditanyakan terbatas. Dalam menyusun instrumen penilaian tertulis perlu dipertimbangkan hal-hal berikut.

1. Materi, misalnya kesesuian soal dengan kompetensi dasar dan indicator pencapaian pada kurikulum tingkat satuan pendidikan.
2. Konstruksi, misalnya rumusan soal atau pertanyaan harus jelas dan tegas.
3. Bahasa, misalnya rumusan soal tidak menggunakan kata/ kalimat yang menimbulkan penafsiran ganda.
4. Kaidah penulisan , harus berpedoman pada kaidah penulisan soal yang baku dari berbagai bentuk soal penilaian.

Contoh Penilaian Tertulis
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : I / 1
Bentuk Pilihan Ganda
Berilah tanda silang pada huruf di depan jawaban yang paling tepat! Skor:
Setiap jawaban benar diberi nilai 1.
Budi memiliki 15 kelereng. Ketika datang dari pasar ibunya memberi
2 kelereng. Berapa jumlah kelereng budi sekarang?
a. 19
b. 17
c . 16
d. 13
Bentuk Isian
Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang singkat dan tepat! Skor:Setiap
jawaban benar diberi nilai 2.
Putri memiliki 19 lembar kertas berwarna merah. Jika 2 lembar kertas
diberikan kepada Sasa, maka jumlah kertas Putri yang berwarna merah
sekarang adalah…….
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : I / 1
Contoh Penilaian Tertulis
Isilah titik – titik pada soal di bawah ini dengan jawaban singkat dan tepat!
1. Hidup rukun adalah.....
2. .Sjila yang menjelaskan tentang hidup rukun adalah sila….....
Jawablah pertanyaan di bawah ini!
Sebutkan 5 perilaku di rumah yang menunjukkan hidup rukun!

Pengembangan Penilaian Unjuk Kerja

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu seperti: praktek di laboratorium, praktek sholat, praktek olahraga, bermain peran, memainkan alat musik, bernyanyi, membaca puisi/ deklamasi dll. Penilaian unjuk kerja perlu mempertimbangkan hal-hal berikut: Langkah-langkah kinerja yang diharapkan dilakukan peserta didik untuk menunjukkan kinerja dari suatu kompetensi.

1. Kelengkapan dan ketepatan aspek yang akan dinilai dalam kinerja tersebut.
2. Kemampuan-kemampuan khusus yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas.
3. Upayakan kemampuan yang akan dinilai tidak terlalu banyak, sehingga semua dapat diamati.
4. Kemampuan yang akan dinilai diurutkan berdasarkan urutan pengamatan.

Teknik Penilaian Unjuk Kerja

Pengamatan unjuk kerja perlu dilakukan dalam berbagai konteks untuk menetapkan tingkat pencapaian kemampuan tertentu. Untuk menilai kemampuan lompat jauh peserta didik, misalnya dilakukan pengamatan atau observasi yang beragam, seperti: teknik mengambil awalan, teknik tumpuan, sikap/posisi tubuh saat di udara, teknik mendarat. Dengan demikian, gambaran kemampuan peserta didik akan lebih utuh. Untuk mengamati unjuk kerja peserta didik dapat menggunakan alat atau instrumen berikut:

Daftar Cek (Check-list)

Penilaian unjuk kerja dapat dilakukan dengan menggunakan daftar cek (yatidak). Penilaian unjuk kerja yang menggunakan daftar cek, peserta didik mendapat nilai bila kriteria penguasaan kompetensi tertentu dapat diamati oleh penilai. Jika tidak dapat diamati, peserta didik tidak memperoleh nilai. Kelemahan cara ini adalah penilai hanya mempunyai dua pilihan mutlak, misalnya benar-salah, dapat diamati-tidak dapat diamati. Dengan demikian tidak terdapat nilai tengah, namun daftar cek lebih praktis digunakan mengamati subjek dalam jumlah besar.

Berikut contoh daftar cek.
Contoh penilaian kinerja
Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : I / 1
Mempraktikkan cara menyapa dengan sopan
(Dinilai Menggunakan Daftar Cek)
Nama peserta didik: _____ Kelas: _____
Skala Penilaian (Rating Scale)

Penilaian unjuk kerja yang menggunakan skala penilaian memungkinkan penilai memberi nilai tengah terhadap penguasaan kompetensi tertentu, karena pemberian nilai secara kontinum di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mana pilihan kategori nilai lebih dari dua. Skala penilaian terentang dari tidak sempurna sampai sangat sempurna.

Misalnya: 1 = tidak kompeten, 2 = cukup kompeten, 3 = kompeten dan 4 = sangat kompeten. Berikut contoh skala penilaian.

Contoh rating scales
Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan
Kelas/Semester : I / 1
Menggunakan Skala Penilaian
Nama Siswa: _____ Kelas: _____
Keterangan penilaian:
1 = tidak kompeten
2 = cukup kompeten
3 = kompeten
4 = sangat kompeten

Jika seorang siswa-siswi memperoleh skor 16 dapat ditetapkan "sangat kompeten". Dan seterusnya sesuai dengan jumlah skor perolehan.

Pengembangan Penilaian Produk

Penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Penilaian produk meliputi penilaian kemampuan peserta didik membuat produk-produk teknologi dan seni, seperti: makanan, pakaian, hasil karya seni (patung, lukisan, gambar), barang-barang terbuat dari kayu, keramik, plastik, dan logam Pengembangan produk meliputi 3 (tiga) tahap dan setiap tahap perlu diadakan penilaian melalui langkah berikut.

1) Tahap persiapan, meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dan merencanakan, menggali, dan mengembangkan gagasan, dan mendesain produk.
2) Tahap pembuatan produk (proses), meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dalam menyeleksi dan menggunakan bahan, alat, dan teknik.
3) Tahap penilaian produk (appraisal), meliputi: penilaian produk yang dihasilkan peserta didik sesuai kriteria yang ditetapkan. Teknik Penilaian Produk Penilaian produk biasanya menggunakan cara holistik atau analitik.
4) Cara holistik, yaitu berdasarkan kesan keseluruhan dari produk, biasanya dilakukan pada tahap appraisal.
5) Cara analitik, yaitu berdasarkan aspek-aspek produk, biasanya dilakukan terhadap semua kriteria yang terdapat pada semua tahap proses pengembangan.

Contoh Penilaian Produk
Mata Pelajaran : IPA
Kelas/Semester : I / 2
Tugas:
1. Perhatikan gambar-gambar hewan yang telah disiapkan oleh kelompok
2. Kelompokkan hewan-hewan tersebut, mana yang menguntungkan dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mana yang merugikan
3. Tempelkan pada kertas yang tersedia.

Teknik Penilaian Projek

Penilaian projek dilakukan mulai dari perencanaan, proses pengerjaan, sampai hasil akhir projek. Untuk itu, guru perlu menetapkan hal-hal atau tahapan yang perlu dinilai, seperti penyusunan disain, pengumpulan data, analisis data, dan penyiapkan laporan tertulis. Laporan tugas atau hasil penelitian juga dapat disajikan dalam bentuk poster. Pelaksanaan penilaian dapat menggunakan alat/instrumen penilaian berupa daftar cek ataupun skala penilaian.

Contoh Penilaian Projek:
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/Semester : 2 / 1
Contoh kegiatan peserta didik dalam projek.
Tugas: lakukan penelitian sederhana tentang pertumbuhan kecambah kacang hijau
Perencanaan Pembelajaran
12 - 21 Paket 12 Pengembangan Alat Penilaian
LKS
Judul Kegiatan
Mempelajari perkembangan kecambah
Tujuan
Mengamati pertumbuhan kecambah dari biji menjadi tumbuhan yang lengkap
Alat dan bahan
Cawan, kapas, biji kacang hijau, kapas, air
Prosedur kerja
a. Isilah cawan dengan kapas. Ratakan kapas dan sehingga membentuk bantalan untuk pertumbuhan kecambah
b. Siram dengan air sampai kapas menjadi basah
c. Letakkan biji-biji kacang hijau dengan jarak 3 cm
d. Letakkan di tempat yang teduh tetapi masih banyak cahaya
e. Amati selama 5 hari dan catat bagaimana pertumbuhan kecambah.
f. Buatlah laporan, yang berisikan: judul kegiatan, tujuan, alat dan bahan, hasil pengamatan, dan kesimpulan

Rubrik Penilaian

Pengembangan Penilaian Sikap

Sikap bermula dari perasaan (suka atau tidak suka) yang terkait dengan kecenderungan seseorang dalam merespon sesuatu/objek. Sikap juga sebagai ekspresi dari nilai-nilai atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang. Sikap dapat dibentuk, sehingga terjadinya perilaku atau tindakan yang diinginkan. Sikap terdiri dari tiga komponen, yakni: afektif, kognitif, dan konatif. Komponen afektif adalah perasaan yang dimiliki oleh seseorang atau penilaiannya terhadap sesuatu objek. Komponen kognitif adalah kepercayaan atau keyakinan seseorang mengenai objek. Adapun komponen konatif adalah kecenderungan untuk berperilaku atau berbuat dengan cara-cara tertentu berkenaan dengan kehadiran objek sikap. Secara umum, objek sikap yang perlu dinilai dalam proses pembelajaran berbagai mata pelajaran adalah sebagai berikut.

1) Sikap terhadap materi pelajaran. Peserta didik perlu memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran. Dengan sikap‘positif dalam diri peserta didik akan tumbuh dan berkembang minat belajar, akan lebih mudah diberi motivasi, dan akan lebih mudah menyerap materi pelajaran yang diajarkan.
2) Sikap terhadap guru/pengajar. Peserta didik perlu memiliki sikap positif terhadap guru. Peserta didik yang tidak memiliki sikap positif terhadap guru akan cenderung mengabaikan hal-hal yang diajarkan. Dengan demikian, peserta didik yang memiliki sikap negatif terhadap guru/pengajar akan sukar menyerap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut.
3) Sikap terhadap proses pembelajaran. Peserta didik juga perlu memiliki sikap positif terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran mencakup suasana pembelajaran, strategi, metodologi, dan teknik pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran yang menarik, nyaman dan menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.
4) Sikap berkaitan dengan nilai atau norma yang berhubungan dengan suatu materi pelajaran. Misalnya kasus atau masalah lingkungan hidup, berkaitan dengan materi Biologi atau Geografi. Peserta didik juga perlu memiliki sikap yang tepat, yang dilandasi oleh nilai-nilai positif terhadap kasus lingkungan tertentu (kegiatan pelestarian/kasus perusakan lingkungan hidup). Misalnya, peserta didik memiliki sikap positif terhadap program perlindungan satwa liar. Dalam kasus yang lain, peserta didik memiliki sikap negatif terhadap kegiatan ekspor kayu glondongan ke luar negeri.

Teknik Penilaian Sikap

Penilaian sikap dapat dilakukan dengan beberapa cara atau teknik. Tekniktekniktersebut antara lain: observasi perilaku, pertanyaan langsung, dan laporan pribadi. Teknik-teknik tersebut secara ringkas dapat diuraikan sebagai berikut.

Observasi Perilaku

Perilaku seseorang pada umumnya menunjukkan kecenderungan seseorang dalam sesuatu hal. Misalnya orang yang biasa minum kopi dapat dipahami sebagai kecenderungannya yang senang kepada kopi. Oleh karena itu, guru dapat melakukan observasi terhadap peserta didik yang dibinanya. Hasil observasi dapat dijadikan sebagai umpan balik dalam pembinaan. Observasi perilaku di sekolah dapat dilakukan dengan menggunakan buku catatan khusus tentang kejadian-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kejadian berkaitan dengan peserta didik selama di sekolah. Berikut contoh format buku catatan harian.

Contoh halaman sampul Buku Catatan Harian:

BUKU CATATAN HARIAN TENTANG PESERTA DIDIK
(nama sekolah)

Mata Pelajaran : _____
Kelas : _____
Tahun Pelajaran : _____
Nama Guru : _____
Jakarta, 2006
Contoh isi Buku Catatan Harian
Kolom kejadian diisi dengan kejadian positif maupun negatif. Catatan dalam lembaran buku tersebut, selain bermanfaat untuk merekam dan menilai perilaku peserta didik sangat bermanfaat pula untuk menilai sikap peserta didik serta dapat menjadi bahan dalam penilaian perkembangan peserta didik secara keseluruhan. Selain itu, dalam observasi perilaku dapat juga digunakan daftar cek yang memuat perilaku-perilaku tertentu yang diharapkan muncul dari peserta didik pada umumnya atau dalam keadaan tertentu. Berikut contoh format Penilaian
Sikap.

Contoh Format Penilaian Sikap dalam praktek IPA
Catatan:
a. Kolom perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.
1 = sangat kurang
2 = kurang
3 = sedang
4 = baik
5 = amat baik
b. Nilai merupakan jumlah dari skor-skor tiap indikator perilaku
c. Keterangan diisi dengan kriteria berikut
1). Nilai 18-20 berarti amat baik
2). Nilai 14-17 berarti baik
3). Nilai 10-13 berarti sedang
4). Nilai 6-9 berarti kurang
5). Nilai 0-5 berarti sangat kurang

Pertanyaan langsung
Kita juga dapat menanyakan secara langsung tentang sikap seseorang berkaitan dengan sesuatu hal. Misalnya, bagaimana tanggapan peserta didik tentang kebijakan yang baru diberlakukan di sekolah mengenai “Peningkatan Ketertiban”. Berdasarkan jawaban dan reaksi lain yang tampil dalam memberi jawaban dapat dipahami sikap peserta didik itu terhadap objek sikap. Dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penilaian sikap peserta didik di sekolah, guru juga dapat menggunakan teknik ini dalam menilai sikap dan membina peserta didik.

Contoh :Guru melemparkan pertanyaan kepada murid – murid , "Apa yang harus kalian lakukan untuk menjaga ketertiban kelas kita ? "
Dari pertanyaan tersebut masing – masing peserta didik akan memberikan jawaban yang berwariasi baik dari segi jumlah maupun kualitas jawabannya.

Contoh penilaiannya :
1. Jika jawabannya lebih dari 5 dan berbobot diberi nilai 81-100
2. Jika jawabannya 3-4 diberi nilai 71 – 80
3. Jika jawabannya 2 – 3 diberi nilai 50 – 70
4. Jika tidak menjawab sama sekali diberi nilai 0

Laporan pribadi
Melalui penggunaan teknik ini di sekolah, peserta didik diminta membuat ulasan yang berisi pandangan atau tanggapannya tentang suatu masalah, keadaan, atau hal yang menjadi objek sikap. Misalnya, peserta didik diminta menulis pandangannya tentang "Kerusuhan Antaretnis" yang terjadi akhir-akhir ini di Indonesia. Dari ulasan yang dibuat oleh peserta didik tersebut dapat dibaca dan dipahami kecenderungan sikap yang dimilikinya. Tes sikap Melalui penggunaan teknik ini di sekolah, peserta didik diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan.

Mata pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas / Semester : III / 1
Contoh Penilaian Sikap menggunakan skala Likert
Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan tentang sikapmu terhadap praktik aturan-aturan yang berlaku di masyarakat. Berilah tanda cek pada kolom berikut: S= setuju; R= ragu-ragu; T= tidak setuju.

Penilaian Portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya peserta didik dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik oleh peserta didik. Penilaian portofolio pada dasarnya menilai karya-karya siswa secara individu pada satu periode untuk suatu mata pelajaran. Akhir suatu priode hasil karya tersebut dikumpulkan dan dinilai oleg guru dan peserta didik. Berdasarkan informasi perkembangan tersebut, guru dan peserta didik sendiri dapat menilai perkembangan kemampuan peserta didik dan terus melakukan perbaikan. Dengan demikian, portofolio dapat memperlihatkan perkembangan kemajuan belajar peserta didik melalui karyanya, antara lain: karangan, puisi, surat, komposisi, musik. Hal-hal yang perlu diperhatikan dan dijadikan pedoman dalam penggunaan penilaian portofolio di sekolah, antara lain:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Karya siswa adalah benar-benar karya peserta didik itu sendiri. Guru melakukan penelitian atas hasil karya peserta didik yang dijadikan bahan penilaian portofolio agar karya tersebut merupakan hasil karya yang dibuat oleh peserta didik itu sendiri.
2) Saling percaya antara guru dan peserta didikDalam proses penilaian guru dan peserta didik harus memiliki rasa saling percaya, saling memerlukan dan saling membantu sehingga terjadi proses pendidikan berlangsung dengan baik.
3) Kerahasiaan bersama antara guru dan peserta didik Kerahasiaan hasil pengumpulan informasi perkembangan peserta didik perlu dijaga dengan baik dan tidak disampaikan kepada pihak-pihak yang tidak berkepentingan sehingga memberi dampak negatif proses pendidikan
4) Milik bersama (joint ownership) antara peserta didik dan guru Guru dan peserta didik perlu mempunyai rasa memiliki berkas portofolio sehingga peserta didik akan merasa memiliki karya yang dikumpulkan dan akhirnya akan berupaya terus meningkatkan kemampuannya.
5) Kepuasan Hasil kerja portofolio sebaiknya berisi keterangan dan atau bukti yang memberikan dorongan peserta didik untuk lebih meningkatkan diri.
6) Kesesuaian Hasil kerja yang dikumpulkan adalah hasil kerja yang sesuai dengan kompetensi yang tercantum dalam kurikulum.
7) Penilaian proses dan hasil Penilaian portofolio menerapkan prinsip proses dan hasil. Proses belajar yang dinilai misalnya diperoleh dari catatan guru tentang kinerja dan karya peserta didik.
8) Penilaian dan pembelajaran Penilaian portofolio merupakan hal yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Manfaat utama penilaian ini sebagai diagnostik yang sangat berarti bagi guru untuk melihat kelebihan dan kekurangan peserta didik.

Teknik Penilaian Portofolio

Teknik penilaian portofolio di dalam kelas memerlukan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Jelaskan kepada peserta didik bahwa penggunaan portofolio, tidak hanya merupakan kumpulan hasil kerja peserta didik yang digunakan oleh guru untuk penilaian, tetapi digunakan juga oleh peserta didik sendiri. Dengan melihat portofolionya peserta didik dapat mengetahui kemampuan, keterampilan, dan minatnya. Proses ini tidak akan terjadi secara spontan, tetapi membutuhkan waktu bagi peserta didik untuk belajar meyakini hasil penilaian mereka sendiri.
b) Tentukan bersama peserta didik sampel-sampel portofolio apa saja yang akan dibuat. Portofolio antara peserta didik yang satu dan yang lain bisa sama bisa berbeda.
c) Kumpulkan dan simpanlah karya-karya tiap peserta didik dalam satu map atau folder di rumah masing atau loker masing-masing di sekolah.
d) Berilah tanggal pembuatan pada setiap bahan informasi perkembangan peserta didik sehingga dapat terlihat perbedaan kualitas dari waktu ke waktu.
e) Tentukan kriteria penilaian sampel portofolio dan bobotnya dengan para peserta didik. Diskusikan cara penilaian kualitas karya para peserta didik.

Contoh, Kriteria penilaian kemampuan menulis karangan yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penggunaan tata bahasa, pemilihan kosa-kata, kelengkapan gagasan, dan sistematika penulisan. Dengan demikian, peserta didik mengetahui harapan (standar) guru dan berusaha mencapai standar tersebut.

a) Minta peserta didik menilai karyanya secara berkesinambungan. Guru dapat membimbing peserta didik, bagaimana cara menilai dengan memberi keterangan tentang kelebihan dan kekurangan karya tersebut, serta bagaimana cara memperbaikinya. Hal ini dapat dilakukan pada saat membahas portofolio.
b) Setelah suatu karya dinilai dan nilainya belum memuaskan, maka peserta didik diberi kesempatan untuk memperbaiki. Namun, antara peserta didik dan guru perlu dibuat "kontrak" atau perjanjian mengenai jangka waktu perbaikan, misalnya 2 minggu karya yang telah diperbaiki harus diserahkan kepada guru.
c) Bila perlu, jadwalkan pertemuan untuk membahas portofolio. Jika perlu, undang orang tua peserta didik dan diberi penjelasan tentang maksud serta tujuan portofolio, sehingga orangtua dapat membantu dan memotivasi anaknya.

Contoh Penilaian Portofolio
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : 3 / 2
Perencanaan Pembelajaran
12 - 31 Paket 12 Pengembangan Alat Penilaian
Petunjuk penskoran penilaian portofolio
Perencanaan Pembelajaran
12 - 32 Paket 12 Pengembangan Alat Penilaian
Contoh Penilaian Portofolio
Mata Pelajaran : PPKn
Kelas/Semester : 2 / 2
Petunjuk penskoran
Perencanaan Pembelajaran
12 - 34 Paket 12 Pengembangan Alat Penilaian
Pemaketan Portofolio
Bagian I (Kumpulan karya siswa dan tahapan prosesnya)
Bagian I berisi sejumlah hasil akhir karya siswa-siswi . Jumlah dan jenis hasil karya siswa-siswi didokumentasikan sesuai mekanisme yang sudah disepakati.
Bagian 2 (Penilaian diri, Penilaian teman, dan penilaian guru)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bagian ini berisi sejumlah rubrik sesuai dengan kompetensi yang dipelajari siswa-siswi dengan hasil penilaian terhadap karya siswa-siswi. Penilaian karya siswa-siswi ini berasal dari penilaian oleh diri sendiri, penilaian oleh teman, dan penilaian oleh guru.

Bagian 3 (Simpulan hasil penilaian)

Berisi simpulan siswa-sisiwi tentang tingkatan kemampuan siswa-sisiwi. Pada bagian ini juga berisi simpulan siswa-siswi tentang grade yang sesuai dengan dirinya dan alasan-alasan yang mendukungnya. Selain dari pihak siswa-sisiwi, bagian 3 ini juga berisi simpulan dari pihak guru tentang proses dan produk karya yang dihasilkan siswa-siswi.

Latihan

A. Tes Tulis

1. Apa prinsip penilaian berbasis kelas?
2. Mengapa perlu menggunakan penilaian berbasis kelas?
3. Identifikasilah langkah-langkah dalam mengembangkan alat penialaian!
4. Identifikasilah komponen-komponen yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan penilaian!
5. Rumuskanlah bagaimana mengembangkan tes tulis!
6. Rumuskan bagaimana mengembangkan penilaian produk!
7. Identifikasi perbedaan penilain kinerja, produk, dan proyek!

B. Penilaian produk (Hasil Pengembangan alat penilaian)

1. Pilihlah satu KD dari satu matapelajaran.
2. Tetapkan teknik penilaian yang cocok dgunakan.
3. Kembangkan alat penilaiannya.

Rangkuman

1. Permendiknas No. 20 Tahun 2007, penilaian pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik.
2. Penilaian kelas merupakan suatu proses yang dilakukan melalui langkah-langkah perencanaan, penyusunan alat penilaian, pengumpulan informasi
3. melalui sejumlah bukti yang menunjukkan pencapaian hasil belajar peserta didik, pengolahan, dan penggunaan informasi tentang hasil belajar peserta didik.
4. Penilaian kelas dilaksanakan melalui berbagai teknik/cara, seperti penilaian unjuk kerja (performance), penilaian sikap, penilaian tertulis (paper and pencil test), penilaian projek, penilaian produk, penilaian melalui kumpulan hasil kerja/karya peserta didik (portfolio), dan penilaian diri.

Daftar Pustaka

Dick, W., & Carey, L. 1985. The Systematic Desgn of Instruction (2nd Ed.). Glenview Illions: Scott, Foresman and Company.

Fajar, A. 2002. Portofolio dalam pelajaran IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mc. Tighe, JU and Ferrara (1995). Assessing learning in the classroom.

Website: ttp://www.msd. net/Assessment/authenticassessment. html.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Phopham, W. James. 1995. Classroom Assessment: What Teachers Need to Know. New York: Allyn & Bacon – Simon & Scuster Company.

Puskur. 2007 . Model Penilaian Kelas.Badan Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Robert M, Gagne, Leslie J. Briggs, Walter W. Wager. 1992. Prinsiples of Instructional Design. Harcourt Brace: Jovanovich College Publisher.

Suparman, Atwi. 1991. Desain Instruksional. Jakarta: Dirjen DIKTI Depdikbud.karta: Ditjen DIKTI Depdikbud.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PAKET 7
PENGEMBANGAN RENCANA PEKAN EFEKTIF

Pendahuluan

Bahan ajar ini akan difokuskan pada pengembangan alat pembuatan RPE, Promes dan Prota. Karena penilaian yang sesuai dengan peraturan pemerintah yang berlaku saat ini adalah penilaian berbasis kelas, maka kajian dalam paket ini meliputi konsep dasar penilaian berbasis kelas, dan pengembangan alat penilaian. Lagkah ini terkait erat dengan pengembangan indikator, dan sangat berguna saat membicarakan. Kegiatan dimulai dengan tanyajawab tentang penilaian, mengingat mahasiswamahasiswi telah menempuh matakuliah evaluasi. Dilanjutkan dengan brainstorming tentang konsep dasar penilaian berbasis kelas. Selanjutnya mahasiswa-mahasiswi diminta untuk berdiskusi tentang teknik-teknik penilaian dengan menggunakan lembar kegiatan. Penilaian dilakukan untuk menguji pemahaman mahasiswa-mahasiswi tentang konsep dasar penilaian berbasis kelas dengan menggunakan Lembar Penilaian. Sebagai tindak lanjut mahasiswa-mahasiswi diminta untuk mengembangkan alat penilaian untuk satu KD tertentu dari suatu matakuliah tertentu. Karena kegiatan pembelajaran merupakan penerapan dari evaluasi pembelajaran, maka dalam pembelajaran paket ini disarankan mahasiswamahasiswi untuk membawa buku-buku tentang evaluasi pembelajaran.

.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu mengembangkan alat penilaian pembelajaran berdasarkan pada indikator dan strategi pebelajaran

Indikator

1. menjelaskan jenis-jenis m alat penilaian edia pembelajaran
2. menjelaskan pertimbangan engembangan alat penilaian pembelajaran
3. menjelaskan prinsip pembuatan alat penilaian pembelajaran
3. Menentukan media pembelajara alat penilaian yang sesuai dengan indicator dan strategi

Waktu

3 x 50 menit

Materi Pokok

1. Jenis-jenis alat penilaian
2. Pertimbangan pemilihan alat penilaian pembelajaran
3. Prinsip pemilihan alat penilaian pembelajaran
4. Penentuan dan pemilihan alat penilaian pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan perkuliahan

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Penjelasan tentang tujuan perkuliahan
2. Brainstorming pemahaman mahasiswa tentang indikator pembelajaran

Kegiatan inti (80 menit)

1. Membagi mahasiswa dalam 3 kelompok
2. Masing-masing kelompok dibagikan bahan bacaan alat penilaian pembelajaran, dan diminta merangkum
   Kelompok 1 : Penilaian Sikap
   Kelompok 2 : Penilaian Kognitif
   Kelompok 3 : Peneilaian Keterampilan
3. Presentasi kelompok
4. Penguatan hasil diskusi
5. Tanya jawab

Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. memberikan motivasi
3. Refleksi hasil perkuliahan

Kegiatan tindak lanjut (10 menit)

Memberikan tugas dan latihan

Lembar Kegiatan Mahasiswa

LKM tentang alat penilaian pembelajaran

Tujuan

Memberi contoh setiap jenis penilaian pembelajaran

Bahan dan Alat

Buku paket, kertas plano, spidol.

Uraian Materi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menghitung Rencana Pekan Efektik

1. Menghitung RPE (Rencana Pekan Efektif)

A. Pengertian Pekan Efektif.

Pekan efektif adalah hitungan hari-hari efektif yang ada pada tahun pelajaran berlangsung. Untuk menyusun RPE yang harus dilihat dan diperhatikan adalah kalender akademik yang sedang berlangsung yang menjadi pedoman sekolah dalam menetapkan jumlah minggu / pekan efektifnya, Jadwal pelajaran definitifnya dan juga kalender atau almanak secara umum. (contoh kalender akademik ada pada lampiran)

1. Cara menghitung pekan efektif.

Untuk lebih memudahkan dalam menghitung jumlah pekan efektif dalam satu semester sebaiknya menentukan terlebih dahulu jumlah hitungan hari hari efektifnya dalam satu semester. Sebagai contoh format rincian hari efektif sebagai berikut :

RINCIAN HARI/PEKAN EFEKTIF SEKOLAH

TAHUN PELAJARAN 2009/2010

Smt	Hari	Bulan							Jumlah
		Jul	Agt	Sep	Okt	Nop	Des	Jan	
I	Senin								
	Selasa								
	Rabu								
	Kamis								
	Jumat								
	Sabtu								
	Total								

Smt	Hari	Bulan							Jumlah
		Jan	Peb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	
II	Senin								
	Selasa								
	Rabu								

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Kamis								
	Jumat								
	Sabtu								
	Total								

RINCIAN PEKAN EFEKTIF (RPE)

Satuan Pendidikan :
Mata Pelajaran :
Kelas / Semester : /
Alokasi Waktu : x Menit

a. Hari Mengajar ( )

Hari	Juli	Agst	Sep	Okt	Nop	Des	Jan	Jumlah

Jumlah Pekan dalam semester

Nomor urut	Nama Bulan	Jumlah pekan
1	Juli	
2	Agustus	
3	September	
4	Oktober	
5	Nopember	
6	Desember	
Jumlah		

b. Banyaknya Pekan Efektif Sekolah

No	Bulan	Banyak Pekan	Banyak Jam
1	Juli		
2	Agustus		
3	September		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4	Oktober		
5	Nopember		
6	Desember		
7	Januari		
Jumlah			

c. Banyak Pekan Tidak Efektif

Pekan tidak efektif adalah banyaknya pekan yang terdapat dalam kalender pendidikan tetapi tidak dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran / tatap muka terstruktur dalam melaksanakan kegiatan pelaksanaan materi pembelajaran di kelas. Yang menentukan banyaknya pekan tidak efektif adalah satuan pendidikan diselenggarakannya kegiatan pembelajaran tersebut.

Sebagai contoh yang disepakati oleh sekolah X sebagai pekan tidak efektif adalah :

Perayaan 17 Agustus

Ulangtahun sekolah

dll

Jumlah pekan tidak efektif

-

d. Jumlah Pekan Efektif Pembelajaran

Jumlah semua Pekan dikurangi jumlah pekan tidak efektif. Jumlah jam efektif

e. Distribusi Alokasi Waktu

Pembangian / pendistribusian jumlah pekan efektik ke dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran selama semester berjalan. Komponen dalam distribusi alokasi waktu mencakup kegiatan sbb:

UTS : x 2 =

UAS : x 2 =

Uji Kompetensi : x 2 =

Cadangan : x 2 =

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tatap Muka : x 2 =

Pekan Efektif = jam pelajaran

f. Distribusi SK dan KD

Nomor Urut	Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar	Waktu
1		
2		
3		
4		
	Dan seterusnya	

_____, _____

2. Penyusunan Program Alokasi Waktu

Dalam menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran guru lebih dulu memprogramkan waktu baik dalam pengalokasian waktu Kompetensi dasar maupun waktu kegiatan belajar mengajar. Pengalokasian waktu dimaksud dapat disusun dalam bentuk format program tahunan (prota) program semester (prosem) yang disesuaikan dengan kalender pendidikan yang telah dibuat lebih dulu dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

PROGRAM TAHUNAN

SATUAN PENDIDIKAN :.....

MATA PELAJARAN :…….....

TAHUN PELAJARAN : …….....

KELAS /SMT/ PROGRAM :…….....

SEMESTER	Kompetensi Dasar	ALOKASI WAKTU

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		(JAMPEL)
	1.1	
	1.2	
	1.3	
	2.1	
	2.2	
	UK 1	
	3.1.	
	3.2	
	3.3	
	4.1	
	4.2	
	UTS	
	UK 2	
	UAS	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Surabaya, ……

Guru Mata Pelajaran,

Mengetahui

Kepala Sekolah

---------- ----------

PROGRAM TAHUNAN

Satuan Pendidikan :
Mata Pelajaran :
Kelas / Semester :
Tahun Pelajaran :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Alokasi Waktu
(1)	(2)	(3)	(4)
Jumlah			

Surabaya, ……..

Guru Pengampu,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PAKET 8
PENGEMBANGAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Desain strategi pembelajaran merupakan satu elemen dari empat unsur utama (yang mutlak harus serasi dan sesuai antara elemen yang satu dan yang lain, meski wujudnya berbeda) dari sebuah desain pembelajaran, yaitu desain materi (content design), desain kompetensi/tujuan pembalajaran/hasil pembelajaran (competency learning objectivs design), desain metode/strategi/tehnik pembelajaran (instructional strategies design), dan desai evaluasi (evaluation design), desain strategi pembelajaran mutlak dikontekstualisasikan dengan desain kompetensi mata kuliah, dan desain evaluasi yang fair.

Desain strategi pembelajaran sangat strategis, karena ia merupakan cara seorang guru atau dosen sebagai ujung tombak perubahan melakukan usaha nyata untuk tercapainya kompetensi. Dengan demikian, keberhasilan proses pembelajaran merupakan jaminan kualitas proses perubahan mahasiswa sebagai out-put. Lebih dari itu, keberhasilan perubahan kualitas pembelajaran suatu bangsa tergantung pada kesuksesan kualitas proses pembalajaran guru atau dosen.

Langkah perencanaan ini akan difokuskan pada pengembangan kegiatan pembelajaran. Untuk itu, kajian dalam paket ini meliputi pengertian kegiatan pembelajaran, jenis-jenis kegiatan pembelajaran, dan penetapan kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini sebagai kelanjutan dari pengembangan strategi pembelajaran, dan sangat berguna saat membicarakan Kegiatan dimulai dengan tanya jawab tentang kaitan kegiatan pembelajaran dan strategi pembelajaran..

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran berdasarkan pada indikator dan strategi pebelajaran

Indikator

1. menjelaskan unsur-unsur dalam kegiatan pembelajaran
2. membuat kegiaan pembelajaran

Waktu

3 x 50 menit

Materi Pokok

1. Jenis-jenis alat penilaian
2. Pertimbangan pemilihan alat penilaian pembelajaran
3. Prinsip pemilihan alat penilaian pembelajaran
4. Penentuan dan pemilihan alat penilaian pembelajaran

Kegiatan perkuliahan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Penjelasan tentang tujuan perkuliahan
2. Brainstorming pemahaman mahasiswa tentang indikator pembelajaran

Kegiatan inti (80 menit)

1. Membagi mahasiswa dalam 3 kelompok
2. Masing-masing kelompok dibagikan bahan bacaan alat penilaian pembelajaran, dan diminta membuat
   Kelompok 1 : kegiatan pembelajaran IPA
   Kelompok 2 : Kegiatan pembelaaran Matematika
   Kelompok 3 : Kegiatan pembelajaran IPS
3. Presentasi kelompok
4. Penguatan hasil diskusi
5. Tanya jawab

Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. memberikan motivasi
3. Refleksi hasil perkuliahan

Kegiatan tindak lanjut (10 menit)

Memberikan tugas dan latihan

Lembar Kegiatan Mahasiswa

Membuat kegiatan pembelajaran

Tujuan

Memberi contoh setiap jenis penilaian pembelajaran

Bahan dan Alat

Buku paket, kertas plano, spidol.

Uraian Materi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengembangan Kegiatan Pembelajaran

A. Pengertian Kegiatan Pembelajaran

Langkah ketiga dalam menyusun perencanaan dalam pembelajaran dengan pendekatan sistem adalah menentukan kegiatan belajar mengajar. Menentukan kegiatan belajar mengajar yang sesuai, pada dasarnya kita dapat merancang melalui pendekatan kelompok atau melalui pendekatan individual. Pendekatan kelompok adalah pembelajaran yang dirancang dengan menggunaka pendekatan klasikal, yakni pembelajaran di mana setiap siswa belajar secara kelompok baik dalam kelompok besar atupun kelompok kecel. Sedangkan pembelajaran individual adalah pembelajaran di mana siswa belajar secara mandiri melalui bahan belajar yang dirancang sedemikian rupa, sehingga siswa dapat belajar menurut kecepatan dan kemampuan masing-masing. Ketiga jenis tujuan pembelajaran seperti tujuan kognitif, afektif dan psikomotorik, pada dasarnya dapat menggunakan pendekatan pembelajaran secara klasikal, pembelajaran melalui kelompok atau pembelajaran secara individual , hal ini sangat tergantung pada tujuan khusus yang ingin dicapai. Tentu saja pembelajaran yang dilakukan akan memiliki konsekuensi terhadap tugas-tugas belajar yang harus dilakukan siswa untuk kelancara proses kegiatan belajar mengajar ada sejumlah faktor sebagai sumber yang dapat di gunakan oleh setiap guru, yakni seperti faktor selanjutnya.

Menurut Syaiful (2007) pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Konsep pembelajaran menurut Corey (1986) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu (dalam Syaiful (2007). Untuk mencapai kondisi tersebut dibutuhkan strategi pembelajaran. Strategi digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan.Strategi pembelajaran merupakan macam dan urutan perbuatan yang dipergunakan dan/atau dipercayakan guru-peserta didik di dalam bermacammacam peristiwa belajar. Rentetan perbuatan guru-peserta didik dalam suatu peristiwa belajar-mengajar aktual tertentu, dinamakan prosedur instruksional. Implementasi dari strategi tersebut dibutuhkan rentetan cara atau disebut metode pembelajaran. Metode secara harfiah berarti “cara”. Secara umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pendapat lain juga dijelaskan bahwa metode adalah cara atau prosedur yang dipergunakan oleh fasilitator dalam interaksi belajar-mengajar dengan memperhatikan keseluruhan sistem untuk mencapai suatu tujuan. Metode digunakan oleh guru untuk mengkreasi lingkungan belajar dan mengkhususkan aktivitas di mana guru dan peserta didik terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa bagaimana menjalankan strategi itu dapat diterapkan berbagai metode pembelajaran. Dalam upaya menjalankan metode pembelajaran, guru dapat menentukan teknik yang dianggap relevan dengan metode, dan penggunaan teknik itu setiap guru memiliki taktik yang mungkin berbeda antara guru yang satu dengan yang lain. Semua rangkaian tersebut dikelola dengan kegiatan pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Pengembangan Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi. Kegiatan pembelajaran dapat terwujud melalui metode pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran memuat kecakapan hidup yang perlu dikuasai peserta didik.

C. Jenis Kegiatan Pembelajaran

Secara umum ada tiga tahapan pokok dalam strategi pembelajaran, yakni tahap permulaan (pra instruksional), tahap pembelajaran (instruksional), dan tahap penilaian serta tindak lanjut. Ketiga tahapan ini harus ditempuh pada saat melaksanakan pembelajaran.

Tahap Prainstruksional

Adalah tahapan yang ditempuh oleh guru pada saat ia memulai proses pembelajaran. Beberapa kegiatan yang dilakukan oleh guru adalah:

1). Guru menanyakan kehadiran siswa-siswi, dan mencatat siapa yang tidak hadir. Kiranya tidak perlu dicek kehadirannya satu persatu, cukup ditanya yang tidak hadir saja, dengan alasannya. Kehadiran siswa-siswi dalam pembelajaran, dapat dijadikan salah satu tolak ukur kemampuan guru mengajar. Tidak selalu ketidak hadiran siswa-siswi, disebabkan kondisi siswa-siswi yang bersangkutan (sakit, malas, bolos, dan lain-lain), tetapi bisa juga terjadi karena pembelajaran dari guru yang tidak menyenangkan, sikapnya tidak disukai oleh siswa maupun siswi, atau karena tindakan guru pada waktu pembelajaran sebelumnya dianggap merugikan mereka (penilaian tidak adil, memberi hukuman yang menyebabkan frustasi, rendah diri dan lain-lain).

2) Bertanya kepada siswa-siswi, sampai di mana pembahasan pelajaran sebelumnya. Hal ini bukan soal guru sudah lupa, akan tetapi menguji dan mengecek kembali ingatan mereka terhadap bahan yang telah dipelajarinya. Dengan demikian guru mengetahui kebiasaan belajar mereka di rumah, kesiapan mereka menghadapi pelajaran hari itu.

3) Mengajukan pertanyaan kepada siswa-siswi di kelas atau siswa-siswi tertentu tentang bahan pelajaran yang sudah diberikan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana pemahaman materi yang telah diberikan. Apakah tahan lama diingat atau tidak. Data dan informasi ini bukan hanya berguna bagi siswa-siswi, tetapi juga bagi guru jika ternyata mereka dapat menjawabnya, sangat bijaksana bila guru memberi pujian dan penghargaan.

4). Memberi kesempatan kepada siswa-siswi untuk bertanya mengenai bahan pelajaran yang belum dikuasainya dari pengajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5\). Mengulang kembali bahan pelajaran yang lalu (bahan pelajaran sebelumnya) secara singkat tetapi mencakup semua aspek yang telah dibahas sebelumnya. Hal ini dilakukan sebagai dasar bagi pelajaran yang akan dibahas hari berikutnya dan sebagai usaha dalam menciptakan kondisi belajar siswa-siswi. Tujuan tahapan ini, pada hakikatnya adalah mengungkapkan kembali tanggapan siswa-siswi terhadap bahan yang telah diterimanya dan menumbuhkan kondisi belajar dalam hubungannya dengan pelajaran hari itu. Tahap pra instruksional dalam strategi mengajar mirip dengan kegiatan pemanasan dalam olah raga. Kegiatan ini akan mempengaruhi keberhasilan siswa-siswi.

Tahap Instruksional

Tahap kedua adalah tahap pembelajaran atau tahap inti. Yakni tahapan memberikan bahan pelajaran yang telah disusun guru sebelumnya. Secara umum dapat diidentifikasi beberapa kegiatan sebagai berikut.

1). Menjelaskan kepada siswa-siswi tujuan pembelajaran yang harus dicapai mereka. Informasi tujuan penting diberikan kepada siswa-siswi, sebab tujuan tersebut harus dicapai setelah pengajaran selesai. Berdasarkan pengamatan, masih banyak guru yang tidak melaksanakan ini, sebaiknya tujuan tersebut ditulis secara ringkas didepan papan tulis sehinga dapat dibaca dan dipahami oleh semua siswa-siswi.

2). Menuliskan pokok materi yang akan dibahas hari itu yang diambil dari buku sumber yang telah disiapkan sebelumnya. Sudah barang tentu materi tersebut sesuai silabus dan tujuan pengajaran, sebab materi bersumber dari tujuan. Selain itu, materi pelajaran ditulis tidak mengukuhkan stereotipi laki-laki dan perempuan, tidak memarjinalkan salah satu jenis kelamin, tidak mensubordinasikan laki-laki dan perempuan, dan tidak berisikan kekerasan pada jenis kelamin tertentu.

3) Membahas pokok materi yang telah dituliskan tadi. Dalam pembahasan materi ini dapat ditempuh dua cara. Pertama, pembahasan dimulai dari gambaran umum materi pelajaran menuju kepada topik yang lebih khusus. Kedua dimulai dari topik khusus menuju topik umum. Cara mana yang paling baik untuk dilakukan tergantung pada guru masing-masing. Namun demikian cara pertama diduga akan lebih efektif sebab siswa-siswi diberikan gambaran keseluruhan materi, sehingga siswa-siswi tahu arah bahan pengajaran yang akan dibahas selanjutnya. Pembahasan tidak harus oleh guru tetapi lebih baik lagi dibahas oleh siswa-siswi.

4) Pada setiap kelompok materi yang dibahas sebaiknya diberikan contohcontoh kongkrit. Demikian pula siswa-siswi harus diberikan pertanyaan atau tugas, pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman dari setiap pokok materi yang telah dibahas. Dengan demikian, nilai pembelajaran tidak hanya pada akhir pembelajaran saja, tetapi juga pada saat pembelajaran berlangsung. Jika ternyata mereka belum memahaminya, guru mengulangi kembali pokok materi tadi sebelum melanjutkan pada pokok materi berikutnya. Demikian seterusnya, sampai semua pokok materi yang telah ditulis tadi selesai dibahas. Harus diperhatikan bahwa siswa-siswi harus banyak terlibat dalam membahas pokok materi.

5). Penggunaan alat bantu pengajaran untuk memperjelas pembahasan setiap pokok materi sangat diperlukan. Alat bantu seperti alat peraga grafis, model atau alat peraga yang diproyeksikan (kalau ada) sudah barang tentu harus sudah disiapkan sebelumnya. Alat ini digunakan dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

empat fase kegiatan yakni; fase pertama ketika guru menjelaskan kepada siswa-siswi, fase kedua ketika guru menjawab pertanyaan siswa-siswi, fase ketiga ketika guru mengajukan pertanyaan kepada siswa-siswi atau pada waktu memberi tugas kepada mereka dan fase keempat ketika siswa-siswi mengerjakan tugas yang diberikan guru dan melakukan kegiatan belajar. Dengan demikian, alat peraga tersebut dapat digunakan oleh guru dan oleh siswa-siswi. Perlu dikemukakan bahwa alat bantu pengajaran yang digunakan harus berprespektif gender. Artinya alat tersebut tidak hanya bisa diakses oleh laki-laki atau perempuan saja, maka dalam alat tersebut tidak bias gender.

Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahapan yang ketiga atau yang terakhir menurut Syaiful (2007) dari strategi hingga menggunakan model mengajar adalah tahap evaluasi atau penilaian dan tindak lanjut dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan tahapan ini, ialah untuk mengetahui tingkat keberhasilan tingkat kedua (instraksional), kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini antara lain sebagai berikut.

1). Mengajukan pertanyaan kepada kelas, atau kepada beberapa siswa-siswi, mengenai semua pokok materi yang telah dibahas pada tahapan kedua. Pertanyaan yang diajukan bersumber dari bahan pengajaran. Pertanyaan dapat diajukan kepada siswa-siswi secara lisan maupun secara tertulis. Pertanyaan ini disebut post tes. Berhasil tidaknya tahapan kedua dapat dilihat dari dapat tidaknya siswa-siswi menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Salah satu patokan yang dapat digunakan adalah apabila kira kira 70% dari siswa-siswi di kelas tersebut dapat menjawab pertanyaan yang diajukan, proses pembelajaran (tahapan kedua) dianggap berhasil.

2). Apabila pertanyaan yang diajukan belum dapat dijawab oleh siswa-siswi atau yang menjawab kurang dari 70%, guru harus mengulang kembali materi yang belum dikuasai siswa-siswi

3). Untuk memperkaya pengetahuan siswa-siswi terhadap materi yang dibahas, guru dapat memberi tugas/pekerjaan rumah yang ada hubungannya dengan topik atau pokok materi yang telah dibahas.

4). Akhiri pelajaran dengan menjelasan atau memberi tahu pokok materi yang akan dibahas pada pelajaran berikutnya. Informasi ini perlu agar siswasiswi dapat mempelajari bahan tersebut dari sumber-sumber yang dimilikinya. Dengan melihat apa yang dikemukakan oleh Syaiful (2007) bahwa dalam proses pembelajaran (instruksional) perlu diperhatikan tiga tahapan dalam pembelajaran sehingga mudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tiga tahapan pokok strategi pembelajaran tersebut dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran. Metode pembelajaran dalam implementasinya memiliki rosedur atau fase-fase tertentu. Secara garis besar dalam satu proses interaksi belajar, metode pembelajaran dikelompokkan menjadi empat fase utama, yaitu fase pendahuluan, fase pembahasan, fase menghasilkan dan fase penurunan.Fase pendahuluan dimaksudkan untuk menyusun dan mempersiapkan mental set yang menguntungkan, menyenangkan guna pembahasan materi pembelajaran. Dalam fase ini, fasilitator dapat melakukan kaji ulang (review) terhadap pembahasan sebelumnnya dan menghubungkan dengan pembahasan berikutnya. Fase pembahasan dimaksudkan untuk melakukan kajian, pembahasan dan penelahaan terhadap materi pembelajaran. Dalam fase ini, peserta didik mulai dikonsentasikan perhatiannya kepada pokok materi pembahasan. Dalam fase ini perlu dicari metode yang cocok dengan tujuan, sifat materi, latar belakang siswa-siswi dan guru. Fase

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menghasilkan tahap penarikan kesimpulan bedasarkan dari seluruh hasil pembahasan yang berdasarkan pengalaman dan teori yang mendukungnya. Fase penurunan dimaksudkan untuk menentukan konsentrasi siswa-siswi secara berangsur-angsur. Ketegangan perhatian sisiwa-siswi terhadap materi pembelajaran perlu secara bertahap diturunkan untuk memberi isyarat bahwa proses pembelajaran akan berakhir. Secara implementatif metode pembelajaran dilaksanakan sebagai teknik pembelajaran. Metode adalah alat untuk mencapai tujuan yang bersifat prosedural (fase pendahuluan, fase pembahasan, fase menghasilkan dan fase penurunan), sedangkan teknik merupakan pelaksanakan apa yang sesungguhnya terjadi (dilakukan guru) untuk mencapai tujuan yang bersifat implementatif. Rangkaian dari banyak metode yang digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran dinamakan strategi pembelajaran. Fase-fase pembelajaran di atas merupakan pengelolaan pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran diatur dalam Permendiknas No 41 Tahun 2007 pasal 1 yang menyatakan bahwa standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan me-nengah mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pem-belajaran, dan pengawasan proses pembelajaran. Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompe-tensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembela-jaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar. Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Jadi jenis kegiatan dalam permendiknas 41 tahun 2007 terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

Kegiatan Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan un-tuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Apabila kita hubungkan dengan uraian di atas, maka kegiatan awal ini termasuk pada tahap pra instruksional atau pada fase pendahuluan yang dimaksudkan untuk menyusun dan mempersiapkan mental set yang menguntungkan, menyenangkan guna pembahasan materi pembelajaran. Secara umum kegiatan awal berfungsi untuk:

(1) memfokuskan perhatian siswa-siswi dan menciptakan ketertarikan,
(2) merangsang pemikiran siswasiswi,
(3) Mengungkap pengalaman awal yang dimiliki siswa-siswi,
(4) memotivasi siswa-siswi mempelajari materi,
(5) memahami tujuan embelajaran, dan
(6) mengingatkan pada kesepakatan kelas.

Berkaitan dengan hal di atas, pada langkah kegiatan awal diperlukan beberapa hal sebagai berikut.

1. Orientasi, memusatkan perhatian peserta didik pada materi yang akan dibelajarkan, dengan cara menunjukkan benda yang menaan rik, memberikan illustrasi, membaca berita di surat kabar, menampilkan slide animasi dan sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Apersepsi, memberikan persepsi awal kepada peserta didik tentang materi yang akan diajarkan.
3. Motivasi, , g guru memberikan gambaran manfaat mempelajari gempa bumi, bidang-bidang pekerjaan berkaitan dengan gempa bumi, dsb.
4. Pemberian acuan, biasanya berkaitan dengan kajian ilmu yang akan dipelajari. Acuan dapat berupa penjelasan materi pokok dan uraian materi pelajaran secara garis besar.
5. Pembagian kelompok belajar dan penjelasan mekanisme pelak-sana-an pengalaman belajar (sesuai dengan rencana langkah-langkah pembelajaran).

Kegiatan Inti

Apabila bagian awal merupakan bagian untuk memotivasi siswa mempelajari konsep, bagian inti merupakan serangkaian kegiatan yang mengarahkan siswa-siswi untuk membangun konsep. Dalam penerapan metode termasuk pada fase pembahasan, yaitu untuk melakukan kajian, pembahasan dan penelahaan terhadap materi pembelajaran. Tahapan strategi pembelajaran termasuk pada tahap instruksional. Secara sederhana dapat dikemukakan bahwa dalam kegiatan inti terlebih dahulu siswa-siswi diberikan kesempatan melalui berbagai pilihan kegiatan untuk membangun konsep. Pemilihan kegiatan haruslah cermat dan menjamin mereka untuk mengikuti alur pengumpulan informasi, pemaknaan informasi, dan pembangunan konsep, dan pengkomunikasian konsep kepada siswa-siswi lain. Pada umumnya guru juga akan menyampaikan penguatan konsep dan memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk berlatih menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam kasus-kasus kehidupan nyata. Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran di-lakukan secara interaktif, inspiratif, menyenang-kan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan inti berisi langkah-langkah sistematis yang dilalui peserta didik untuk dapat mengkonstruksi ilmu sesuai dengan skemata (frame work) masingmasing. Langkah-langkah tersebut disusun sedemikian rupa agar peserta didik dapat menunjukkan perubahan perilaku sebagaimana dituangkan pada tujuan pembelajaran dan indikator. Untuk memudahkan, biasanya kegiatan inti dilengkapi dengan Lembaran Kerja Siswa (LKS), baik yang berjenis cetak atau noncetak. Khusus untuk pembelajaran berbasis ICT yang online dengan koneksi internet, langkahlangkah kerja peserta didik harus dirumuskan detil mengenai waktu akses dan alamat website yang jelas, termasuk alternatif yang harus ditempuh jika koneksi mengalami kegagalan.

Kegiatan Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan un-tuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpul-an, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindaklanjut. Pada tahapan strategi pembelajaran masuk pada tahap evaluasi dan tindak lanjut. Tujuan tahapan ini, ialah untuk mengetahui tingkat keberhasilan tingkat kedua (instraksional). Sedangkan pada penggunaan metode termasuk pada fase menghasilkan dan penurunan. Fase menghasilkan untuk penarikan kesimpulan dan fase penurunan dimaksudkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk memberi isyarat bahwa proses pembelajaran akan berakhir. Untuk dapat dilakukan beberapa hal sebagai berikut:

a. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat rangkuman/simpulan.
b. Guru memeriksa hasil belajar peserta didik. Dapat dengan memberikan tes tertulis atau tes lisan atau meminta peserta didik untuk mengulang kembali simpulan yang telah disusun atau dalam bentuk tanya jawab dengan mengambil ± 25% peserta didik sebagai sampelnya.
c. Memberikan arahan tindak lanjut pembelajaran, dapat berupa kegiatan di luar kelas, di rumah atau tugas sebagai bagian remidi-/pengayaan.

C. Penetapan Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas untuk mencapai suatu kompetensi dasar, untuk itu harus dicantumkan langkah-langkah kegiatan setiap pertemuan. Pada dasarnya, langkah-lang ah kegiatan memuat unsur kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Langkah-langkah pembelajaran dimungkinkan disusun dalam bentuk seluruh rangkaian kegiatan, sesuai dengan karakteristik model pembelajaran yang ipilih, menggunakan urutan sintaks sesuai dengan modelnya. Oleh karena itu, kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup tidak harus ada dalam setiap pertemuan. Kegiatan pembelajaran merupakan implementatif dari suatu metode pembelajaran yang dilaksanakan sebagai teknik pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan rangkaian dari banyak metode yang digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran . Metode bukan merupakan tujuan, melainkan cara untuk mencapai tujuan sebaik-baiknya. Untuk itu tidak mungkin membicarakan metode tanpa mengetahui tujuan yang hendak dicapai. Jadi, berhasil tidaknya tujuan yang akan dicapai bergantung pada penggunaan metode yang tepat. Hal tersebut mengingatkan kita bahwa sebenarnya tidak ada metode mengajar yang paling baik atau buruk. Yang ada adalah guru yang cakap atau guru tidak cakap dalam memilih dan mempergunakan metode dalam pembelajaran. Untuk itu penetapan kegiatan pembelajaran sangat tergantung dari tujuan yang akan dicapai. Tidak semua metode pembelajaran cocok digunakan untuk mencapai semua tujuan pembelajaran dan keadaan pembelajaran berlangsung. Semua metode pembelajaran memiliki kekhasan sendiri-sendiri dan relevan dengan tujuan pembelajaran tertentu namun tidak cocok untuk tujuan dan keadaan yang lain. Dengan kata lain, semua metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Prinsip-prinsip penggunann metode antara lain: efektif dan efisien, digunakan secara bervariasi, digunakan dengan memadukan beberapa metode.

Faktor-faktor yang perlu di perhatikan dalam menentukan metode pembelajaran, antara lain:

(1) tujuan pembelajaran/Indikator dan kompetensi dasar,
(2) tema pembelajaran,
(3) kondisi siswa-siswi (kemampuan peserta didik, jumlah peserta didik),
(4) jenis materi,
(5) kemampuan guru,
(6) waktu, dan
(7) fasilitas yang ada.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Faktor penetapan metode di atas juga merupakan hal yang harus dipertimbangkan ketika akan menetapkan langkah kegiatan pembelajaran. Untuk itu, penatapan kegiatan pembelajaran yang pertama-tama harus dipertimbangkan adalah kompetensi dasar yang akan dicapai. Beberapa alternatif kegiatan yang dapat dipilih pada kegiatan awal di antaranya sebagai berikut:

a. Mengajukan kasus-kasus nyata dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan konsep/topik yang sedang dipelajari.
b. Meminta siswa-siswi untuk mencermati dan memberikan komentar tentang video, gambar dan sketsa yang terkait dengan konsep yang akan dipelajari dan meminta komentar mereka.
c. Mendemonstrasikan sesuatu di depan kelas dan meminta siswa-siswi mengomentarinya.
d. Menyampaikan fakta perkembangan iptek terkait dengan konsep yang akan dipelajari.
e. Menyampaikan cerita atau visualisasi yang menarik.
f. Mereviu koran atau berita.
g. Melakukan curah pendapat.
h. Mengajukan pertanyaan dalam pesta pertanyaan.
i. Mengajukan quis.

Di bawah ini beberapa strategi atau metode yang dapat dimanfaatkan oleh guru pada kegiatan inti:

1. Pembelajaran kooperatif, atau pembelajaran yang mendorong siswa-siswi untuk bekerjasama dengan berbagai pilihan metode, yaitu: (JIGSAW, TGT, STAD, dll).
2. Pembelajaran berbasis masalah atau pembelajaran yang mengarahkan siswa-siswi dan untuk memecahkan masalah yang diajukan dengan konsep yang akan dipelajari.
3. Pembelajaran berbasis projek dan penyusuna laporan.
4. Pembelajaran melalui kegiatan berdiskusi.
5. Pembelajaran melalui berdebat.
6. Pembelajaran melalui simulasi dan bermain peran.
7. Pembelajaran dengan mengandalkan kegiatan bertanya jawab.
8. Pembelajaran melalui kegiatan simulasi.
9. Pembelajaran melalui kegiatan bermain peran.

Beberapa hal yang dapat dilakukan pada kegiatan akhir atau penutup di antaranya sebagai berikut:

a. Siswa-siswi diminta membuat ringkasan tentang hal-hal yang telah dipelajari.
b. Siswa-siswi mempresentasikan secara lisan hal-hal penting yang telah mereka pelajari.
c. Siswa-siswi mengembangkan tulisan kreatif terkait konsep yang dipelajari.
d. Siswa-sisiwi diminta mengembangkan peta konsep tentang materi yang dipelajari.
e. Siswa-siswi diminta untuk mereviu apa yang telah dipelajari.

Rangkuman

1. Kegiatan pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi.

2. Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, inti, dan penutup.
3. Faktor-faktor yang perlu di perhatikan dalam menentukan kegiatan pembelajaran sama dengan menentukan metode pembelajaran, antara lain:
   a. tujuan pembelajaran/Indikator dan kompetensi dasar,
   b. tema pembelajaran,
   c. kondisi siswa-siswi (kemampuan peserta didik, jumlah peserta didik),
   d. jenis materi,
   e. kemampuan guru,
   f. waktu, dan
   g. fasilitas yang ada.

Daftar Pustaka

Ibrahim, R. dan Nana Syoudih S. 2003 . Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Sagala, Syaiful. 2007. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

Syah, Darwin, dkk. 2007. Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Gaung Persada Press.

Trianto. 2007. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka

Zaini, dkk. 2002. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development

……..

Guru Pengampu,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PAKET 9
PENGEMBANGAN
RANCANGAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan

RPP merupakan perangkat pembelajaran yang harus dibuat oleh seorang guru ketika proses kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. RPP menjadi panduan bagi seorang guru dalam mengembangkan Kompetensi Dasar (KD) menjadi indikator, materi pokok pembelajaran, menentukan pengalaman belajar yang sesuai, menentukan bentuk, teknik dan instrument pembelajaran berdasarkan alokasi waktu dan sumber belajar.

Setelah mempelajari paket sebelumnya tentang pengembangan silabus, dalam paket ini Difokuskan pada pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Silabus merupakan sumber pokok dalam penyusunan rencana pembelajaran, baik rencana pembelajaran untuk satu SK maupun satu KD. Atau dapat dikatakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai implementasi dari silabus yang telah disusun. Untuk itu dalam mempelajari RPP diperlukan pemahaman tentang silabus. Kegiatan ini diawali dengan reviu tentang silabus dengan cara mahasiswamahasiswi diminta memamerkan hasil kerja membuat silabus di rumah. Selanjutnya dosen akan mereviu dari hasil kerja mereka. Untuk melihat keterikatan RPP dan silabus, dosen bertanyajawab sekitar silabus dan RPP. Kegiatan inti dimulai dengan mahasiswa-mahasiswi diberi tugas untuk mencermati silabus yang telah disusun pada pertemuan sebelumnya

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu mengembangkan RPP

Indikator

1. menjelaskan prinsip-prinsip RPP
2. membuat indikator
2. membuat menetapkan strategi pembelajaran
3. memilih media pembelajaran
4. membuat alat penilaian pembelajaran
5. membuat kegiatan pembelajaran

Waktu

6 x 50 menit

Materi Pokok

1. prinsip-prinsip RPP
2. rumusan indikator
2. strategi pembelajaran
3. media pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. alat penilaian pembelajaran
5. kegiatan pembelajaran

Kegiatan perkuliahan

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Penjelasan tentang tujuan perkuliahan
2. Brainstorming pemahaman mahasiswa tentang indikator pembelajaran

Kegiatan inti (80 menit)

1. Membagi mahasiswa dalam 3 kelompok
2. Masing-masing membuat RPP
   Kelompok 1 : kegiatan pembelajaran IPA
   Kelompok 2 : Kegiatan pembelaaran Matematika
   Kelompok 3 : Kegiatan pembelajaran IPS
3. Presentasi kelompok
4. Penguatan hasil diskusi
5. Tanya jawab

Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. memberikan motivasi
3. Refleksi hasil perkuliahan

Kegiatan tindak lanjut (10 menit)

Memberikan tugas dan latihan

Lembar Kegiatan Mahasiswa

Membuat kegiatan pembelajaran

Tujuan

Memberi contoh setiap jenis penilaian pembelajaran

Bahan dan Alat

Buku paket, kertas plano, spidol.

Uraian Materi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengembangan Kegiatan Pembelajaran

A. Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus (Mulyasa, 2007). RPP merupakan komponen penting dari KTSP, yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional.

RPP dikembangkan berdasarkan karakteristik dan kondisi sekolah, serta kemampuan guru dalam menjabarkan menjadi rencana pelaksanaan pembelajaran yang siap dijadikan pedoman pembentukan kompetensi peserta didik. Agar guru dapat membuat RPP yang efektif, dan berhasil guna, dituntut untuk memahami berbagai aspek yang berkaitan dengan hakikat, fungsi, prinsip, dan prosedur pengembangan, serta cara mengukur efektifitas pelaksanaannya dalam pembelajaran.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) KTSP yang akan bermuara pada pelaksanaan pembelajaran, sedikitnya mencakup tiga kegiatan, yaitu: identifikasi kebutuhan, perumusan kompetensi dasar, dan penyusunan program pembelajaran.

- Identifikasi kebutuhan bertujuan untuk melibatkan dan memotivasi peserta didik agar kegiatan belajar dirasakan oleh mereka sebagai bagian dari kehidupannya dan mereka merasa memilikinya.
- Identifikasi kompetensi yang harus dipelajari dan dimiliki peserta didik perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar yang mengacu pada pengalaman langsung. Peserta didik perlu mengetahui tujuan belajar, dan tingkat-tingkat penguasaan yang akan digunakan sebagai kriteria pencapaian secara eksplisit, dikembangkan berdasarkan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan, dan memiliki kontribusi
- ➢ terhadap kompetensi-kompetensi yang sedang dipelajari. Penilaian pencapaian kompetensi dilakukan secara objektif, berdasarkan peserta didik, dengan bukti penguasaan mereka terhadap suatu kompetensi sebagai hasil belajar.
- ➢ Penyusunan program pembelajaran akan bermuara pada rencana pelaksanaan pembelajaran, sebagai produk program pembelajaran jangka pendek, yang mencakup komponen program kegiatan belajar dan proses pelaksanaan program. Komponen program mencakup kompetensi dasar, materi standar, metode dan teknik, media dan sumber belajar, waktu belajar, dan daya dukung lainnya.
- ➢ Fungsi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran, harus diawali dengan pemahaman terhadap arti dan tujuannya, serta menguasai secara teoretis dan praktis unsur-unsur yang terdapat di dalamnya.

Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa fungsi, antara lain sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Fungsi perencanaan, yang menunjukkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran hendaknya dapat mendorong guru lebih siap melakukan kegiatan pembelajaran dengan perencanaan yang matang.
- Fungsi pelaksanaan, rencana pelaksanaan pembelajaran harus disusun secara sistemik dan sistematis, utuh dan menyeluruh, dengan beberapa kemungkinan penyesuaian dalam situasi pembelajaran yang aktual. Dengan demikian, rencana pelaksanaan pembelajaran berfungsi mengefektifkan proses pembelajaran sesuai dengan apa yang direncanakan.

B. Prinsip Pengembangan RPP

Pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran harus memperhatikan perhatian dan karakteristik peserta didik terhadap materi standar yang dijadikan bahan kajian. Peran guru sebagai motivator, dapat membangkitkan gairah dan nafsu belajar, serta mendorong peserta didik untuk belajar, dengan menggunakan berbagai variasi media, dan sumber belajar yang sesuai, serta menunjang pembentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Alur RPP

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- Kompetensi yang dirumuskan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harus jelas, makin konkrit kompetensi makin mudah diamati, dan makin tepat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk membentuk kompetensi tersebut.
- Rencana pelaksanaan pembelajaran harus sederhana dan fleksibel, serta dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, dan pembentukkan Perencanaan Pembelajaran
- Kegiatan yang disusun dan dikembangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harus menunjang, dan sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diwujudkan.
- Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan harus utuh dan menyeluruh, serta jelas pencapaiannya.
- Harus ada koordinasi antar komponen pelaksana program di madrasah, terutama apabila pembelajaran dilaksanakan secara tim (team teaching) atau dilaksanakan di luar kelas, agar tidak menganggu jam-jam pelajaran yang lain

Rencana pelaksanaan pembelajaran berisi garis besar (outline) apa yang akan dikerjakan oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, baik untuk satu kali pertemuan maupun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

beberapa kali pertemuan. Guru yang belum berpengalaman pada umumnya memerlukan perencanaan yang lebih rinci dibandingkan dengan guru yang sudah berpengalaman.

a. Mengkaji Standar Kompetensi

Mengkaji standar kompetensi mata pelajaran dengan memperhatikan hal-hal berikut:

1. urutan berdasarkan hierarki konsep disiplin ilmu dan/atau tingkat kesulitan materi, tidak harus selalu sesuai dengan urutan yang ada di SI;
2. keterkaitan antar standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran;
3. keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar antarmata pelajaran.

b. Mengkaji Kompetensi Dasar

Mengkaji kompetensi dasar mata pelajaran dengan memperhatikan hal-hal berikut:

1. Urutan berdasarkan hierarki konsep disiplin ilmu dan/atau tingkat kesulitan materi, tidak harus selalu sesuai dengan urutan yang ada dalam SI;
2. Keterkaitan antar standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran;
3. Keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar antar mata pelajaran.

c. Mengidentifikasi Materi Pokok/Pembelajaran

Mengidentifikasi materi pokok mempertimbangkan:

1. potensi peserta didik;
2. relevansi dengan karakteristik daerah;
3. tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spritual peserta didik;
4. kebermanfaatan bagi peserta didik;
5. struktur keilmuan;
6. Aktualitas, kedalaman, dan keluasan materi pembelajaran;
7. relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan;
8. alokasi waktu

d. Mengembangkan Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya daalam rangka pencapaian kompetensi

Pengalaman belajar dimaksud dapat terwujud melalui pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. Pengalaman Belajar memuat kecakapan hidup yang perlu dikuasai peserta didik.

e. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan kegiatan pembelajaran :

1. Memberikan bantuan guru agar dapat melaksanakan proses pembelajaran secara profesional

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Memuat rangkaian kegiatan yang harus dilakukan peserta didik secara berurutan untuk mencapai kompetensi dasar
3. Penentuan urutan kegiatan pembelajaran harus sesuai dengan hierarki konsep materi pembelajaran
4. Rumusan pernyataan dalam kegiatan pembelajaran minimal mengandung dua unsur penciri yang mencerminkan pengelolaan pengalaman belajar peserta didikyaitu kegiatan siswa dan materi.

f. Merumuskan Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
2. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, satuan pendidikan, dan potensi daerah
3. Digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.

Prinsip pengembangan indikator adalah Urgensi, Kontinuitas, Relevansi dan Kontekstual. Keseluruhan indikator dalam satu KD merupakan tanda-tanda, prilaku, dan lain-lain untuk pencapaian kompetensi yang merupakan kemampuan bersikap, berpikir, dan bertindak secara konsisten.

g. Menentukan Jenis Assessment

Assessment merupakan serangkaian kegiatan utk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.

Penilaian dilakukan dengan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kinerja, sikap, penilaian hasil karya berupa proyek atau produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan assessment

a. Untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik, yang dilakukan berdasarkan indikator
b. Menggunakan acuan kriteria
c. Menggunakan sistem penilaian berkelanjutan
d. Hasil penilaian dianalisis untuk menentukan tindak lanjut
e. Sesuai dengan pengalaman belajar yang ditempuh dalam kegiatan pembelajaran

h. Menentukan Alokasi Waktu

Penentuan alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar didasarkan pada jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran per minggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingan kompetensi dasar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Alokasi waktu yang dicantumkan dalam silabus merupakan perkiraan waktu rerata untuk menguasai kompetensi dasar yang dibutuhkan oleh peserta didik yang beragam.

i. Menentukan Sumber Belajar

Sumber belajar adalah rujukan, objek dan/atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Sumber belajar dapat berupa media cetak dan elektronik, nara sumber, serta lingkungan fisik, alam, sosial, dan budaya.

Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar serta materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

Sebelum menyusun RPP seorang guru harus melakukan beberapa hal :

1. Melakukan pemetaan KD
2. Membuat silabus
3. Membuat RPP dan bahan ajar

Sebelum kita membahas cara membuat RPP ada baiknya kita diskusikan cara memetakan KD.Pemetaan KD dimaksudkan untuk mengatur, mengurutkan dan menyajikan Kompetensi Dasar-Kompetensi Dasar dalam standar isi, termasuk mengatur alokasi waktu. Pemetaan KD dilakukan dengan menganalisa KD-KD yang memiliki kesesuaian bahasan atau urutan KD yang pantas untuk di dahulukan di sampaikan kepada siswa. (Lihat contoh pemetaan KD Bahasa Indonesia)

Kolom Unit digunakan untuk memudahkan memetakan KD yang memiliki bahasan sama. Kolom KD berisi macam-macam Kompetensi Dasar yang memiliki aspek kebahasaan yang sama. KD-KD yang sama tersebut dialokasikan dengan waktu yang telah ditetapkan. Pemetaan KD juga bisa dilakukan pada mata pelajaran agama. **(Lihat contoh pemetaan KD Pendidikan Agama Islam).** Setelah dipetakan, KD-KD tersebut dijabarkan dalam silabus. Penjabaran KD dalam silabus dimaksudkan untuk memberikan arahan dalam proses pembelajaran. Penjabaran KD juga untuk memudahkan pembuatan RPP. Ada beberapa model/format silbus dan RPP yang biasa digunakan oleh para guru. Diantara format silabus yang sering digunakan oleh para guru adalah dalam lampiran.

Perbedaan Silabus dan RPP :

No	Komponen Silabus	Komponen RPP	Keterangan
1	Standar Kompetensi	Standar Kompetensi	Standar Kompetensi di silabus dan RPP sama
2	Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar	Untuk komponen KD di silabus dan RPP relative sama
3	Indikator	Indikator	Setiap KD yang ada di silabus dijabarkan dalam indikator pembelajaran yang akan diikuti oleh siswa. Masing-masing KD minimal memiliki dua KD yang harus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			dikuasai siswa. Indikator di Silabus dan RPP relative sama. Bedanya dalam RPP setelah komponen KD diikuti oleh aspek "Tujuan" pembela-jaran baru kemudian aspek "Indikator". Dan dalam silabus tidak terdapat kolom Tujuan.
4	Materi Pokok/Pembelajaran	Materi Pokok/ Pembelajaran	Dalam silabus, materi pokok atau materi pembelajaran dituliskan hanya garis besar meteri yang akan diberikan, tidak diperinci. Di dalam RPP materi pokok ditulis lebih terperinci dan kadang diletakkan setelah metode dan skenario pembelajaran.
5	Pengalaman belajar	Metode dan skenario pembelajaran	Dalam silabus pengalaman belajar berisi kegiatan yang dilakukan siswa ketika memahami atau menerima sebuah materi/KD. Dalam RPP, pengalaman belajar dijabarkan dalam metode dan skenario pembelajaran. Skenario Pembelajaran sendiri memiliki empat kolom : no, kegiatan, waktu dan metode. Dalam kolom kegiatan (di skenario pembelajaran) bisa dijadikan untuk beberapa kali pertemuan. Kolom kegiatan ini juga berisi beberapa kegiatan seperti **pendahuluan** : yaitu kegiatan guru dalam mengantarkan sebuah materi sebelum kepada materi pokok. **Kegiatan inti** : yaitu kegiatan pembelajaran siswa yang mengeksplorasi pengalaman belajar siswa dalam memahami sebuah materi berdasarkan KD. **Penutup** : yaitu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam merefleksikan kembali pengalaman belajar siswa sehingga siswa mampu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			menyimpulkan pengalaman belajarnya menjadi sebuah pemahaman baru terhadap sebuah materi atau KD.
6	Sumber belajar	Sumber belajar/media	Dalam silabus sumber belajar berada pada kolom yang paling akhir, setelah kolom alokasi waktu. Sementara di RPP media/sumber pembelajaran ditempatkan setelah materi pokok pembelajaran. Media atau sumber pembelajaran ini bisa diambil dari berbagai media yang bisa digunakan untuk menerangkan sebuah KD. Media sangat ditentukan oleh KD dan indiktor yang telah ditetapkan.
7	Penilaian	Penilaian	Dalam silabus, kolom penilaian memiliki tiga sub kolom untuk : teknik (penilaian), bentuk instrument penilaian dan contoh instrumen penilaian. **Teknik Penilaian** berisi macam-macam model penilaian yang akan diberikan kepada siswa untuk mengukur sejauh mana siswa memahami sebuah materi berdasarkan KD. Contoh teknik penilaian yang sering digunakan adalah tes, portofolio dan sebagainya. Teknik penilaian akan sangat ditentukan oleh indikator dari KD, apakah indikator tersebut menitik beratkan pada aspek kognitif, psikomotor atau afektif. Dalam RPP penilaian sudah langsung dioperasionalkan. Bila teknik penilaian yang akan digunakan adalah tes tulis, maka dalam RPP harus dituliskan pertanyaan yang harus dijawab siswa. Bila penilaian tersebut akan menyoroti aspek afektif atau sikap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran maka teknik yang digunakan biasanya pengamatan terhadap siswa atas sebuah tugas lapangan yang diberikan. **Bentuk instrument penilaian** : merupakan penjabaran teknik penilaian. Dari teknik penilaian tes dijabarkan menjadi tes tulis atau tes lisan. Teknik por-tofolio bisa dijabarakan dalam bentuk unjuk kerja, penugasan dan sebagainya. **Contoh instrument** : merupakan operasional dari bentuk instrument. Seperti bentuk instrumennya adalah tes tulis, maka di contoh instrument dituliskan bentuk pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa.
8	Alokasi waktu	Alokasi waktu	Baik dalam silabus atau RPP dicantumkan alokasi waktu untuk memberikan tenggang waktu yang diberikan. Satu KD atau lebih bisa dialokasikan sesuai dengan kebutuhan. Alokasi waktu juga ditentukan berdasarkan jumlah minggu atau hari efektif dan jam pelajaran yang diberikan.

Format RPP yang lebih simple (sederhana). Kegiatan pembelajaran berisi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Kegiatan pendahuluan bisa dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang mengantarkan kepada materi sebagai motivasi untuk siswa dalam memahami meteri yang akan disampaikan. Kegiatan pendahuluan ini hanya menghabiskan waktu lima menit dengan aspek life skill yang dikembangkan adalah thinking skill. Pertanyaan-pertanyaan pendahuluan dimaksudkan untuk merangsang siswa berfikir, itulah aspek life skill yang diharapkan dari kegiatan pendahuluan.

Aspek life skill yang dikembangkan dalam kegiatan inti adalah process skill, analisis skill. Strategi pembelajaran berbasis kepada siswa. Karena itu kegiatan inti pun lebih menekankan pada kemampuan mengikuti, membuat, meneliti sebuah proses dalam menerangkan KD dan kemampuan menganalisis sebuah materi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Contoh RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

SATUAN PENDIDIKAN : MI .....

MATA PELAJARAN : Pendidikan Agama Islam (Aspek AQIDAH)

KELAS/SEMESTER : X/GASAL

ALOKASI WAKTU : 1 x 25 menit

Standar Kompetensi : 4.

Kompetensi Dasar Menyebutkan sifat [illegible] dalam Asma>’ul H}usna>

4.2 Menjelaskan 10 sifat Allah dalam Asma>’ul H}usna [illegible] mencerminkan keim[illegible] [illegible]n Asma>’ul [illegible]lu

Indikator

4.2.1 Menyebutkan 10 sifat Allah dalam Asma>’ul H}usna>

4.2.2 Menjelaskan makna 10 sifat Allah dalam Asma>’ul H}usna>

[illegible]lah dalam Asma>’ulampu menerapkan [illegible]laku yan[illegible]

Tujuan pembelajaran:

4.2.1 Siswa dapat Menyebutkan 10 sifat Allah dalam Asma>’ul H}usna>

4.2.2 Siswa dapat Menjelaskan makna 10 sifat Allah dalam Asma>’ul H}usna>

Waktu

2 x 45 menit

Materi Pokok

1. Hakekat iman kepada Allah
2. 10 sifat Allah dalam Asma>’ul H}usna>
3. Perilaku orang yang beriman terhadap 10 sifat Allah dalam Asma>’ul H}usna>

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan Pembelajaran

Waktu	Langkah pembelajaran	Metode	Bahan
	Kegiatan Pendahuluan		
3’ 2’ 5’ 5’	1. Salam, Doa, Absensi dan Tadaarrus 2. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai. 3. Appersepsi dengan mengkaitkan materi perilaku ikhlas dengan materi 10 sifat Allah dalam Asma>’ul H}usna> 4. Guru memotivasi siswa melalui Tanya jawab tentang pengalaman keimanan mereka kepada Allah SWT: Aktivitas ibadah apa yang sering Anda lakukan dalam kehidupan sehari-hari? Mengapa Anda melakukannya? 5. Guru dan siswa-siswi mendiskusikan pengalaman keimanan, sehingga dapat menggiring pemahaman hakikat iman kepada Allah SWT yang tercermin dalam Asma>’ul H}usna>.	Presentasi Presentasi Tanya jawab Diskusi	*Slide powerpoint* *2 - 3* Uraian Materi-1 Uraian Materi-1
	Kegiatan Inti		
1’ 2’	1. Siswa-siswi dibagi ke dalam 10 kelompok. 2. Masing-masing wakil kelompok mengambil kartu yang berisi 1 (satu) nama Allah dalam Asma>’ul H}usna> 3. Masing-masing kelompok mendiskusikan: makna, dalil ‘aqli, contoh-contoh, dan dalil naqli dari 1 (satu) Asma>’ul H}usna> yang didapatkan. (ar-Rah}ma>n, ar-Rah}i>m, al-Quddu>s, as-Sala>m, al-Mu’min, al-‘Adlu,	Presentasi	Lembar Media 2 (Kartu) LK-1 dan Uraian Materi-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

12’ 10 x 3’	al-Ghaffa>r, al-H}aki>m, al-Ma>lik, dan al-H}asi>b) 4. Setelah selesai berdiskusi dengan anggota kelompok masing-masing, salah satu wakil kelompok menyajikan hasil diskusi secara bergiliran.	Diskusi kelompok Presentasi	2 Spidol White Board
3’	***Kegiatan Penutup*** 1. Guru menyajikan penguatan tentang 10 Asma>’ul H}usna> 2. Siswa-siswi diberi kesempatan untuk memberi tanggapan atau menanyakan hal-hal yang belum jelas tentang 10 Asma>’ul H}usna>Siswa-siswi dan guru merefleksikan dari pemahaman iman kepada Allah melalui 10 Asma>’ul H}usna> yang telah dibahas bersama 3. Refleksi tentang 10 Asma>’ul H}usna> 4. Doa dan salam	Presentasi	*Slide powerpoint* *11 - 20* Lembar Penilaian 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2’	***Kegiatan Tindak Lanjut*** 1. Guru meminta siswa-siswi menulis kaligrafi Asma>’ul H}usna>, masing-masing siswa-siswi membuat 1 (satu) Asma>’ul H}usna> sesuai dengan fokus yang dibahas dalam kelompok dan hasilnya dikumpulkan pada pertemuan berikutnya. 2. Guru meminta siswa-siswi membaca uraian materi 3 dan 4 untuk pembelajaran berikutnya	Penugasan Penugasan	LK-2 Uraian Materi 3 dan 4

Media Pembelajaran

1. Slide Power point
2. Shord Card
3. CD Quantum Dzikir Asmaul Husnah

Sumber Belajar

1. Buku teks pembelajaran
2. Abu Abdurrahman Al-Mubarokfury. 2008, *Mukzizat Asmaul Husna*. Yogyakarta: Pustaka Marwa
3. Al-Asyqar Sulaeman Umar. 2004, *Al- Asma>’ul H}usna>*. Penerjemah Syamsuddin TU dan Hasan Suraedi. Jakarta: Qisthi Press
4. H. Saefuddin Aman.. 2008. *Quantum Zikir, Teknik Menghadirkan Keajaiban*. Jakarta: Al Mawardi Prima
5. Mahmudin. 2008, *Rahasia di Balik Asmaul Husna*. Yogyakarta: Mutiara Media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penilaian

1.Test Tulis

Tes tulis ini digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa-siswi dalam memahami materi iman kepada Allah melalui 10 Asma>'ul H}usna>, dengan format penilaian multiple choise dan essay sebagai berikut:

2. Penilaian Kinerja (*Performance*)

Penilaian diarahkan pada:

1. kemampuan mengemukakan pendapat,
2. kemampuan bekerjasama,
3. partisipasi dalam diskusi, dan
4. kemampuan menanggapi masalah.

3.Portofolio

Penilaian ini ditujukan untuk mengukur kemampuan kreatifitas siswa-siswi di bidang seni kaligrafi.

4. Sikap

Agar dapat melakukan penilaian sikap yang tercermin dari keimanan siswa-siswi terhadap sifat-sifat Allah dalam 10 Asma>'ul H}usna>, setiap siswa dinilai oleh *dirinya sendiri, teman sejawat, dan orang tua* .

Penentuan Penilaian Akhir

$$\text{Total Skor Akhir} = \frac{(ST\ 30) + (SK\ 20) + (SP\ 20) + (SS\ 30)}{100} = \ldots\ldots\ldots\ldots$$

ST = Skor Tes Tulis
SK = Skor Kinerja (performance)
SP = Skor Portofolio
SS = Skor Sikap

Rangkuman

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus.
2. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berfungsi mengefektifkan proses pembelajaran sesuai dengan apa yang direncanakan.
3. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran, antara lain: (1) kompetensi yang dirumuskan jelas, (2) sederhana dan fleksibel, (3) kegiatan harus menunjang, dan sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diwujudkan, (4) utuh dan menyeluruh, serta jelas pencapaiannya, (5) ada koordinasi antar komponen pelaksana program di madrasah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Langkah-langkah penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, sama dengan langkah-langkah penyusunan silabus hanya ditambah dengan langkah-langkah pembelajaran, yaitu kegiatan awal/kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup/kegiatan akhir.

Daftar Pustaka

Depdiknas. 2008. Pengembangan rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menegah.

Madjid, Abdul. 2007. Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyasa, E. 2007. Kurikukulum Tingkat Satuan Pendidikan: Suatu Panduan Praktis. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Muslich, Masnur. 2007. KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Dasar Pemahaman dan Pengembangan: Pedoman bagi Pengelola Lembaga Pendidikan, Pengawas Sekolah, Kepala Sekolah, Komite Sekolah, Dewan Sekolah, dan Guru. Jakarta: Bumi Aksara.

Nasar. 2006. Merancang Pembelajaran Aktif dan Konstektual Berdasarkan ISKO 2006: Panduan Praktis Mengembangkan Indikator, Materi, Kegiatan, Penilaian, Silabus, dan RPP. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi dan Kompetensi

Permendiknas No. 24 tahun 2006 tentang Penerapan Standar Isi dan Kompetensi

Hamalik, Oemar. 2008. Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum. Bandung: Remaja Rosdakarya.Soehendro, Bambang. 2006. Pengembangan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id